

Fable Forge - Core Rulebook

v0.16



Contents

Introductie	5
Larpen bij Fable Forge.....	6
Drank & Drugs.....	6
Vuurwerk	6
Veiligheid.....	6
Hitpoints, Armour Points en Schade.....	7
Calls.....	7
Speeltijden.....	11
Gebaren.....	11
Duraties van effecten	11
De regel van één.....	11
De regel van alle negatieve effecten	12
Geldzaken	12
Voedselkaarten	12
Looting na gevechten.....	13
Gebruik van Scrolls	14
Gebruik van magische objecten.....	15
De wereld en wat er leeft	16
Het land en een stukje geschiedenis	16
De bekende rassen	16
Mensen	16
Dwergen.....	17
Elfen.....	17
Orks	17
Goblins.....	17
Gnomes	17
Beastkin	18
Half-*ding*.....	18
Zielen.....	18
De Paragon.....	19
Krachten afstaan	19
Krachten afnemen.....	19
Risico's	19

Magie in Fable Forge.....	20
Aspect Magic.....	20
Chaos Magic	21
Goden.....	21
Solus.....	21
Lunas.....	21
Babayaan	21
Overig.....	22
Ambachten.....	22
Het maken van een karakter	22
Tot welk ras behoor je?	22
Waar ben je opgegroeid?.....	22
Stad.....	22
Dorp	23
Natuur	23
Rondreizend	23
Hoe ben je opgegroeid?.....	23
Wees.....	23
Soldaat.....	23
Magiërstudent.....	24
Nobeles.....	24
Ambachtsman.....	24
Kluizenaar.....	24
Crimineel.....	24
Acoliet	24
Boer	24
Welke vaardigheden heb je geleerd?	24
Vaardigheden en eigenschappen.....	25
Overzichtslijst	26
Fighting skills.....	29
Ambidextrous.....	30
Armour	30
Assassination.....	31
Banner Bearer	32
Berserk.....	33
Bow	34

Cripple.....	34
Defensive Stance	35
Disarm.....	36
Dodge	36
One-handed Weapons	37
Polearms.....	38
Shield	38
Siege master.....	39
Small Weapons.....	41
Steadfast.....	41
Strength	42
Strong Stature.....	42
Sunder	43
Throwing Weapons.....	44
Two-handed Weapons	44
War Cry.....	45
Magic skills	46
Armour Casting in Heavy Armour	47
Armour Casting in Light Armour	47
Armour Casting in Medium Armour	47
Aspect Magic	48
Basic Aspect Spell.....	49
Simple Aspect Spell.....	49
Difficult Aspect Spell.....	50
Hard Aspect Spell.....	50
Incredible Aspect Spell.....	51
Chaos Magic.....	51
Subjectable to Chaos	51
Basic Chaos Spell	52
Simple Chaos Spell	53
Difficult Chaos Spell	54
Hard Chaos Spell	55
Incredible Chaos Spell.....	55
Combine Spell	56
Paragon Slot.....	57
Resist Element.....	57

Strong Soul	58
Knowledge skills.....	60
Alchemy	61
Ancient Languages.....	61
Heraldry	62
History.....	64
Ingredient Finding.....	65
Ingredient Knowledge.....	67
Reading, Writing, Counting	67
Adventuring skills	68
Animal Empathy.....	69
Blacksmithing.....	70
Cheating.....	72
Craftsman	72
Forgery.....	73
Fortune Telling.....	73
Healer	74
Hiding.....	76
Hunting.....	77
Inspire	79
Leather Processing.....	79
Mining	81
Night Vision.....	82
Perfect Body	82
Ritualist	84
Lightly Specialised Ritualist.....	84
Heavily Specialised Ritualist	85
Incredibly Specialised Ritualist.....	86
Thieving	87
Inschrijven voor Fable Forge	89
IC skills Leren.....	89
Na een event.....	90

Introductie

Wat fijn dat je deze regels aan het lezen bent en nog bij de introductie begint ook. Iedereen die bij Fable Forge speelt zou deze regels moeten kennen, zodat het spelletje soepel verloopt. In dit Core Rulebook proberen wij uit te leggen aan welke regels je je moet houden tijdens het spelen, hoe je een karakter maakt dat past binnen de spelwereld en we leggen de skills uit die binnen het systeem te kiezen zijn.

We willen je toch graag overtuigen direct voor ons te kiezen zonder alle regels door te lezen en daarom zetten wij onze **beste punten** hier even op een rij:

1. Wij zijn ervan overtuigd dat naar een larp gaan bedoeld is om het leuk te hebben. Ons alomvattende doel is ervoor zorgen dat iedereen het naar zijn zin heeft en een tof evenement heeft. Of dat nu betekent dat we calls moeten maken over dronken alchemisten die proberen wat lol te hebben, of dat we juist enorm krachtige NPC's in moeten zetten om de groep vechters gaaf spel te bieden maakt voor ons niets uit. Iedereen hoort een tof evenement te hebben.
2. Wij zijn een flexibele larp waarbij de spelers door hun spel bepalen waar het verhaal uiteindelijk naartoe gaat.
3. De wereld (en wezens hierin) reageren op wat de spelers doen/gedaan hebben. Iedere actie kan gevolgen hebben op korte en lange termijn.
4. Ook de alledaagse handelingen zoals ingrediënten zoeken in het bos, IC geld verdienen, avondeten of ambachten uitoefenen hebben hun eigen specifieke spelelementen. Dit kan ook speciale IC vaardigheden of voorwerpen opleveren.
5. Vrijheid staat bij ons voorop, we willen karakters zoveel mogelijk aanmoedigen om te groeien en levelen op de manier die zij willen. Ons regelsysteem is zo gemaakt dat er erg weinig beperkingen zijn. Mocht je toch tegen een dergelijke beperking aanlopen, dan kun je altijd overleggen met het SL-team.
6. Als speler of NPC kun je altijd zelf bijdragen aan Fable Forge door input te leveren. Na evenementen wordt gevraagd naar feedback, maar ook tussen de lives door kun je toffe plotideeën, zelfbedachte spreuken, verhalen en legendes aanleveren bij ons. Wij zullen dan kijken of deze bruikbaar zijn binnen de setting en achterliggende gedachten. Wie weet mag je in de loop der tijd ineens vechten tegen jouw eigen monsterlijke creatie, of vind je IC een boek met de legende die je (voor een gedeelte) zelf bedacht hebt. Mocht je hier interesse in hebben, meld dit dan even bij het SL team voor de exacte uitleg.
7. Wij streven naar heldere communicatie tussen deelnemers (zowel spelers als NPC's) en de organisatie (De SL's en eventuele extra helpende handen). Om die reden kun je buiten de evenementen altijd naar ons mailen (info@fableforge.nl), en tijdens evenementen ook een aangewezen persoon benaderen voor vragen, opmerkingen, problemen of andere IC en OC zaken.

Larpen bij Fable Forge

Stap 1: Have fun! Stap 2: Profit!

Dit klinkt misschien raar, maar we willen graag vóór al het regelgeneuzel uitleggen dat dit een spelletje is en we dit voor de lol doen. Niet alles zal altijd perfect gaan of exact kloppen, maar laten we er met zijn allen leuke evenementen van proberen te maken. Zit je ergens mee, tijdens een event of erna, geef het dan bijvoorbeeld via e-mail aan, dan kunnen we er dan meteen actie op ondernemen. Op de evenementen zijn daarnaast ook vertrouwenspersonen aanwezig.

In dit hoofdstuk wordt verder uitgelegd welke calls wij gebruiken en nog een paar standaardzaken die belangrijk zijn om te weten voordat je bij ons komt spelen.

Drank & Drugs

Drank: Ja, Drugs: Nee.

Drank wordt voor een deel door de organisatie verkocht, maar we hebben vooral bier en wijn. Als je graag sterke drank wilt drinken, dan ben je vrij om dat te doen. Dit willen we namelijk niet verbieden. We zouden het echter wel waarderen als je je andere drank bij ons inkoopt zodat wij van de inkomsten toffe evenementen kunnen blijven maken. Houd er rekening mee dat je niet meer mag vechten zodra je gedronken hebt (ja, 1 drankje telt ook als gedronken hebben). We willen best geloven dat je tegen drank kunt en er niets van merkt, maar proefondervindelijk onderzoek wijst uit dat dit meestal niet het geval is. Doe het dus ook niet, want anders moeten we vervelende gesprekken houden en we hadden hierboven al afgesproken dat we het leuk zouden houden.

Drugs willen we niet op het terrein zien tijdens het evenement. We weten dat sommige softdrugs legaal zijn in Nederland. Echter passen wij dit niet toe, omdat wij drugs niet tolereren op de evenementen. Als we toch merken dat een deelnemer drugs gebruikt dan zullen we deze ook dringend verzoeken dit buiten ons evenement te gaan doen. Je zult bij het gebruik van drugs ook niet meer worden toegelaten op het terrein waar het evenement plaatsvindt.

Vuurwerk

Tijdens het evenement is het niet toegestaan om enige vorm van vuurwerk te gebruiken. Hoewel dit leuke effecten kan geven, kan het er ook voor zorgen dat anderen er last van hebben. Denk aan flitsen of rook die medische klachten kunnen veroorzaken. Het speelterrein is vaak in de buurt van een woonwijk, hierdoor kan het zijn dat de bewoners er ook last van hebben en de politie bellen. Bij controles van de brandweer kan vuurwerk eventueel ook een probleem opleveren. Wij verzoeken je om geen vuurwerk mee te nemen naar ons evenement en/of af te steken.

Veiligheid

Om iedereen veilig te houden hebben wij de volgende paar eisen omtrent veiligheid.

Geen echte wapens op het evenement. Ja ze zien er cool uit en zijn leuk om vast te houden. Wij houden ook van wapens en kunnen er goed mee omgaan net als jij. We willen ze echter niet op het terrein hebben, want daar lopen waarschijnlijk ook mensen die niet zo goed kunnen omgaan met een wapen.

Meld echt vuur altijd bij de organisatie. Het kan wel eens voorkomen dat er een echt vuurtje gestookt wordt. Als je dit wilt doen waar dan ook, vraag dan eerst aan de organisatie of dat mag. Behalve het akkoord van de organisatie moet je ook te allen tijden iemand hebben die op het vuur let en er moet een flinke emmer water aanwezig zijn voor het geval dat er iets mis gaat.

Houd je aan de veilig vechten regels. Aan het begin van elk evenement houdt de organisatie een veilig vechten praatje voor hen die dit nodig hebben. Volg de regels die daarin gesteld worden, zodat we elkaar lekker in elkaar kunnen meppen op een veilige manier.

Wanneer je je niet houdt aan de hiervoor beschreven regels en richtlijnen, zal dit een waarschuwing opleveren en mogelijk verdere consequenties met zich meebrengen. Dit zal per geval en per evenement bepaald worden.

Hitpoints, Armour Points en Schade

Fable Forge werkt met een total Hitpoints (HP) systeem. Dit doen we vooral, zodat mensen makkelijk kunnen tellen wanneer ze moeten gaan liggen, omdat ze dood zijn. Je start elke dag standaard met 4 HP bij Fable Forge, tenzij je bepaalde vaardigheden hebt, die je meer HP geven. Naast HP, bestaan er ook Armour Points (AP). Als je bijvoorbeeld een harnas draagt, krijg je AP. AP regeneert niet en dit moet gerepareerd worden door iemand met de juiste vaardigheden.

Alle wapens doen 1 schade per klap, tenzij anders vermeld of als er andere effecten bij de klap geroepen worden. Onthoud natuurlijk altijd de veilig vechten regels! Wanneer je op 0 HP of minder komt te staan door de schade die je ontvangt dan begin je met doodbloeden. Dit zijn 5 minuten waarin iemand je moet genezen of iets anders moet doen waardoor het langer duurt voordat je doodbloedt.

In principe gaat alle schade die je krijgt eerst van je AP af en daarna van je HP. Hier zijn echter een paar uitzonderingen op die hieronder bij de calls beschreven worden.

Calls

Tijdens LARP wordt van alles naar elkaar en door elkaar geroepen en dat is natuurlijk heel mooi, maar er wordt wel verwacht dat mensen reageren op de volgende woorden/uitspraken. Deze zijn namelijk van extra betekenis en kunnen daadwerkelijk van levensbelang zijn.

Man-Down: Dit wordt geroepen als er iemand echt (OC) gewond is geraakt. Het spel dient direct gestaakt te worden en alle spelers dienen te hurken, behalve de persoon die de 'Man-Down' call maakt voor iemand anders. Op deze manier kunnen de organisatie en de EHBO het slachtoffer snel vinden.

No-play: Wanneer er spel plaatsvindt, waardoor je je emotioneel of fysiek teveel bezwaard voelt, mag je de call no-play gebruiken. Hiermee geef je aan dat je (tijdelijk) even niet meer deelneemt aan het spel. Geef dit duidelijk aan, zodat het voor medespelers, NPC's etc. helder is. Vaak is het ook handig om een SL aan te spreken.

Time-Freeze: Als 'Time-Freeze' geroepen wordt, staat de tijd voor de spelers even stil. Sluit je ogen en begin te neuriën of een liedje te zingen, zodat je niets hoort of ziet. Dit doe je net zolang tot je weer 'Tijd-In' hoort.

Tijd-In: Als dit geroepen wordt, gaat de IC tijd in en begin je met spelen. Daarnaast wordt deze call gebruikt om het 'Time-Freeze' effect te stoppen, je doet dan je ogen open, houdt op met neuriën of zingen en speelt verder alsof er niets gebeurd is.

Tijd-Uit: Als dit door een SL geroepen wordt dan is het spel ten einde.

IC: Als iemand IC is dan is dit persoon In Character. Hij/zij zal zich dan ook gedragen als het karakter en niet over buitenspelse activiteiten praten. In principe ben je altijd IC zolang het Tijd-in is.

OC: Als iemand OC is dan is hij/zij Out Character. Hij/Zij zal zich dus niet gedragen als een fantasy karakter en zal zich bezighouden met buitenspelse activiteiten. Mocht je OC gaan maar wel nog wakker blijven, willen we je verzoeken om een hoekje te zoeken waar je de andere mensen die nog IC zijn niet stoort.

Lemmy: Geplastificeerd kaartje waar tekst op staat, vaak een item met speciale effecten en een houdbaarheidsdatum.

Fysrep: Afkorting voor fysieke representatie. Dit houdt in dat je bijv. voor een diamant een glimmende steen bij je hebt.

Fire: Deze call geeft aan dat iets schade van het type vuur doet.

Water: Deze call geeft aan dat iets schade van het type water doet.

Air: Deze call geeft aan dat iets schade van het type lucht doet.

Earth: Deze call geeft aan dat iets schade van het type aarde doet.

Light: Deze call geeft aan dat iets schade van het type licht doet.

Dark: Deze call geeft aan dat iets schade van het type donker doet.

Chaos: Deze call geeft aan dat iets schade van het type chaos doet.

Magic: Deze call geeft aan dat iets schade van het type magie doet.

Poison: Hetgeen wat je raakt is giftig en zal zodoende een extra effect bij zich dragen. Dit wordt aangegeven door de call Poison, gevolgd door het effect, te maken.

Double: Deze call is alleen van toepassing wanneer je schade krijgt van iets. Indien deze call tegelijk met een schade-effect wordt geroepen, dan betekent dit dat je 2 schade krijgt i.p.v. 1. Deze call kan nooit samen gebruikt worden met 'Triple' of 'Quadruple'.

Triple: Deze call is alleen van toepassing wanneer je schade krijgt van iets. Indien deze call tegelijk met een schade-effect wordt geroepen, dan betekent dit dat je 3 schade krijgt i.p.v. 1. Deze call kan nooit samen gebruikt worden met 'Double' of 'Quadruple'.

Quadruple: Deze call is alleen van toepassing wanneer je schade krijgt van iets. Indien deze call tegelijk met een schade-effect wordt geroepen, dan betekent dit dat je 4 schade krijgt i.p.v. 1. Deze call kan nooit samen gebruikt worden met 'Double' of 'Triple'.

Break limb: In de geraakte/aangewezen ledemaat breken de botten en het is niet meer mogelijk om dit ledemaat te gebruiken. Note: Gebroken botten kunnen niet genezen worden met een standaard verband! Wel met andere vormen van genezing.

Berserk: Je zult zo agressief mogelijk vijanden aan gaan vallen (inclusief magiegebruik en wapenvaardigheden) en hebt geen controle meer om helder na te denken. Nadat je vijanden verslagen zijn, ga je alle andere omstanders aanvallen. Je blijft doorvechten totdat je op 0 'Hitpoints' staat. Tijdens de berserk voel je echter minder pijn in je lichaam doordat de adrenaline door je lijf giert. Dit betekent dat je klappen minder voelt en dus dat je klappen

minder mag/hoeft uit te spelen (nog steeds blijven uitspelen, maar het doet je gewoon minder zeer). De spreuk **Calm** zorgt ervoor dat je **Berserk** direct stopt.

Called shot: De pijl die op je geschoten wordt, raakt automatisch* en je ontvangt de effecten die genoemd worden.

*Vaardigheden zoals 'Dodge' kun je nog steeds gebruiken om deze pijl te ontwijken.

Cheating: Iemand speelt vals zonder dat je dit door hebt, je doet dus alsof je de valsspeelactie niet gezien hebt.

Command: Je dient het aangegeven commando naar beste kunnen uit te voeren, tenzij dit je in direct levensgevaar brengt, gedurende de aangegeven tijd.

Confuse: Als je door het 'Confuse' effect getroffen bent, raak je totaal verward. Je zult dan gedurende een bepaalde tijd verward rondlopen, een beetje voor je uit brabbelen etc. Na bijvoorbeeld een 'Calm' spreuk of een goede klap tegen het hoofd of door iemand weer bij kennis te schudden, komt het doelwit weer bij zinnen. Zodra je schade ontvangt, kom je ook weer direct tot jezelf en is het effect voorbij.

Crush: Bij de 'Crush' call is het erg belangrijk of er een harnas gedragen wordt. Indien er een harnas gedragen wordt dan is meteen het gehele harnas kapot door deze call. Je AP gaat dus naar 0. Indien er geen harnas gedragen wordt dan wordt je HP direct op 0 gezet. Indien een 'Crush' geblokkeerd wordt door een schild dan is het schild kapot en geldt er een 'Break Limb' call op de schildarm.

Deaf: Je bent doof voor de duratie die bij deze call geroepen wordt.

Disarm: Door deze call word je ontwapend. Je wapen wordt uit je handen geslagen of je bent zo dom om het te laten vallen. Wat de reden ook is, bij deze call laat je je wapen op de grond vallen. Een 'Disarm' heeft geen effect als bijvoorbeeld een schild of wapen fysiek aan de arm is bevestigd.

Dominate: Dit is een call die voortkomt uit iets wat je geest beïnvloedt. Datgene wat je geest beïnvloedt, zal voor de duratie die bij de call geroepen wordt jouw meester zijn en jij zult alle bevelen uitvoeren zelfs als deze je in direct levensgevaar brengen.

Entangle: Je benen worden vastgezet aan de grond. Je voeten en onderbenen zitten vast gedurende een bepaalde tijd. Door op IC manieren jezelf los te werken, kun je dit effect in de helft van de tijd teniet doen.

Fatal: Indien je een 'Fatal' call tegen je krijgt, ben je levensbedreigend gewond. Je HP gaat direct naar 0 en je kunt alleen maar genezen worden door iemand die 'Fatal' wonden kan genezen. Daarnaast wordt je bleed out tijd, 3 minuten i.p.v. de gebruikelijke 5 minuten.

Fear: 'Fear' heeft altijd een oorzaak. Als iemand een 'Fear' effect over je uitroept, zul je bang zijn voor datgene wat het 'Fear' effect heeft veroorzaakt. Je zult er niet bij in de buurt willen komen en zult proberen weg te rennen indien mogelijk.

Fumble: In een klunzige actie laat je wat je dan ook vast hebt, uit je handen vallen.

Hallucinate: Indien je door het 'Hallucinate' effect getroffen wordt, zul je beginnen te hallucineren over wat je maar leuk vindt, tenzij anders vermeld.

Ignore pain: In de periode die bij deze call hoort heb jij geen last van normale (niet magische) pijn. Je hoeft dus geen hits uit te spelen en het casten van je spreuken wordt niet onderbroken zolang deze call actief is.

Invisibility: In de periode die bij deze call hoort ben jij onzichtbaar, onhoorbaar en onruikbaar. Geef dit aan door je vinger omhoog te steken.

Itch: Wanneer je door het 'Itch' effect getroffen wordt, zul je last krijgen van ondraaglijke jeuk over je hele lichaam en zul je eigenlijk niets anders meer willen doen dan jezelf krabben.

Mass: Een call die gepaard gaat met met 'Mass' zal altijd geschreeuwd worden. Het is namelijk zo dat iedereen die de call hoort of binnen de geschreeuwde afstand staat het effect ondervindt.

Mute: Als je getroffen wordt door een 'Mute' call, kun je geen geluid meer maken met je stembanden. Je zult niet langer kunnen spreken tot het effect voorbij is.

No-Effect: Deze call is zeer belangrijk en geeft aan dat je het effect van iemand anders teniet doet. Roep bij deze call altijd waarom je gerechtigd bent om 'No-Effect' te roepen. Zo zou je bijvoorbeeld bij een 'Strike' effect kunnen roepen, *'No-Effect, Strong Stature!'*

Open lock: Een level 1 of level 2 slot gaat direct open.

Pain: Je voelt een ondraaglijke pijn en zult dat uit moeten spelen.

Pacify: Je verliest onmiddellijk de wil om te vechten en zal niet meer actief aanvallen. Je mag jezelf wel nog verdedigen als je aangevallen wordt.

Paralyse: Voor de duratie van de call kun je niet meer bewegen of spreken.

Retribution: 'Retribution' is een effect dat altijd als reactie optreedt op een bepaalde handeling. Wat het bijvoorbeeld betekent; Als je iemand slaat en diegene vervolgens 'Retribution 1' roept, krijg je zelf automatisch ook 1 schade. De schade en het type schade van 'Retribution' kan variëren.

Sleep: Je valt in slaap voor de duratie die bij dit effect geroepen wordt. Na deze duratie word je vanzelf weer wakker.

Slow: Bij deze call hoort een duratie. Zolang als de duratie is, beweeg en praat je in slow-motion.

Strike: Wanneer je geraakt wordt door een 'Strike', is de kracht zo groot dat je naast de schade ook 5 meter weggeslagen/geblazen wordt. Houd bij het wegspringen in de gaten dat je dit veilig doet!

Subdue: Deze call is alleen van toepassing wanneer je schade krijgt van iets. Indien deze call tegelijk met een schade-effect wordt geroepen dan is alle schade die ontvangen wordt niet dodelijk. Indien je HP naar 0 gaat door schade met de 'Subdue' call, zul je bewusteloos raken voor 5 minuten, maar niet doodbloeden. Note: Datgene wat schade doet, moet daadwerkelijk niet-fatale verwondingen kunnen veroorzaken. Wanneer je wakker wordt ga je naar 1 HP en zul je verder genezen moeten worden door iemand met de juiste vaardigheden.

Sunder: Deze call geeft aan dat het geraakte en/of aangewezen stuk harnas, schild of wapen direct stuk is. Het is niet meer bruikbaar en kan pas gerepareerd worden als er tijd besteed is aan het bij elkaar zoeken van alle stukjes.

Teleport: Steek direct je hand omhoog alsof je OC bent, je verdwijnt van je huidige plek en verschijnt op een andere plek weer, daar doe je je hand omlaag en "verschijn" je als het ware.

Terror: De heftige versie van 'Fear'. Waar je bij 'Fear' bang bent voor iets, ben je bij 'Terror' echt doodsbang voor datgene wat het effect veroorzaakt. Je zult er echt alles aan doen om weg te komen en niet in de buurt te hoeven zijn van het enge ding. Als je eindelijk weg bent dan verstop je je ervoor en ben je min of meer verlamd van angst.

Thirst: Voor zolang als de call duurt, wil je alleen maar drinken. Je wilt echter niet iets drinken wat duidelijk schadelijk voor je is (Bijvoorbeeld lava of een flesje gelabeld met 'Gif').

Through: 'Through' is een call die speciaal op schade van toepassing is. Indien er bij schade 'Through' geroepen wordt, dan gaat alle schade daarvan direct door op je HP. AP wordt genegeerd in dit geval. Een 'Through' aanval kan wel geblokkeerd worden met een schild of een wapen.

Speeltijden

Iedere dag van het evenement wordt er tijd in geroepen, vanaf dat moment begint het officiële IC spel. De hele dag lang zal IC zijn met uitzondering van de maaltijden of wanneer alle SL's zijn gaan slapen. Mocht je ervoor kiezen om IC te eten, is dat toegestaan.

Gebaren

Behalve dat er meerdere dingen geroepen kunnen worden, zijn er ook nog een aantal gebaren die speciale effecten kunnen aangeven.

Hand in de lucht: Als iemand zijn hand in de lucht heeft, is deze speler OC. Dit betekent dat hij/zij op het moment geen karakter/npc is en dat deze persoon in zijn geheel niet bestaat. Negeer deze dan ook en doe alsof hij/zij er niet is.

Vinger in de lucht: Als iemand een vinger in de lucht heeft dan is deze persoon onzichtbaar. Hij is er dus wel, maar is niet te zien. Je zou dus nog steeds per ongeluk tegen hem/haar kunnen aanlopen.

Duraties van effecten

Binnen Fable Forge kunnen vaardigheden effecten hebben die een bepaalde tijd duren. Hieronder staat beschreven welke duraties wij kennen.

Direct: Het effect gaat direct in werking en heeft hierna verder geen duratie.

Eén encounter: Het effect gaat direct in werking en blijft gedurende de encounter werken. De richtlijn hiervoor is ongeveer 15 minuten. Met een encounter wordt bedoeld, het oplossen van een puzzel, een gevecht dat uitbreekt etc.

Eén dagdeel: Het effect gaat direct in werking en blijft tot de eerstvolgende maaltijd actief. Daarna is het effect vervlogen.

Meerdere dagdelen: Het effect gaat direct in werking en blijft actief totdat er een X aantal maaltijden zijn geweest. Dit kan meerdere dagen bestrijken (3 dagdelen activeren in de avond is tot de volgende middag actief). Daarna is het effect vervlogen.

Eén dag: Het effect gaat direct in werking en blijft actief tot het ontbijt de volgende ochtend.

De regel van één

Er kan te allen tijde maar één effect tegelijk iemands karaktereigenschappen positief beïnvloeden. Je kunt daarom alle karaktereigenschappen met maximaal 1 positief effect tegelijk beïnvloeden. Dit zijn de verschillende karaktereigenschappen waarop een effect van kracht kan zijn:

- 'Hitpoints'
- 'Armour Points'
- Slagkracht
- Mentaal
- Zintuigen
- Fysieke gesteldheid
- Overig

Speltechnisch komt dit doordat versterkende effecten de persoon als geheel aantasten, zijn ziel, lichaam, bewapening etc. Er wordt een nieuwe balans gecreëerd in de persoon waardoor bepaalde karaktereigenschappen sterker zijn dan voorheen. Als een nieuw effect dezelfde karaktereigenschappen beïnvloedt, vormt zich een nieuwe balans en zal slechts één van de beide effecten tot uiting komen.

Wat wij hiermee bedoelen is; Er kan nooit meer dan één positief beïnvloedend effect per karaktereigenschap op jezelf actief zijn. Ter voorbeeld: Een +2 op de 'Hitpoints' via een spreuk betekent dus dat andere spreuken of drankjes die de 'Hitpoints' verder vergroten, geen effect hebben. Zodra de +2 op 'Hitpoints' spreuk uitgewerkt is en een persoon opnieuw een effect over zich heen krijgt, wordt dat effect uiteraard wel actief. Mocht het zo zijn dat je 2 of meer effecten over je heen krijgt die dezelfde karaktereigenschap beïnvloeden, kies je zelf welk effect van kracht blijft en welk effect verloren gaat. Dit staat overigens los van eventuele magische voorwerpen die je karakter heeft.

De regel van alle negatieve effecten

Er kunnen te allen tijde meerdere negatieve effecten tegelijk je karaktereigenschappen beïnvloeden. Dit betekent concreet dat een vloek die 2 'Hitpoints' wegneemt en een vloek die 1 'Hitpoint' wegneemt gezamenlijk 3 'Hitpoints' bij je wegnemen. Ditzelfde geldt ook voor andere karaktereigenschappen zoals:

- 'Hitpoints'
- 'Armour Points'
- Slagkracht
- Mentaal
- Zintuigen
- Fysieke gesteldheid
- Overig

Speltechnisch komt dit doordat negatief beïnvloedende effecten de balans in de persoon als geheel verstoren. Het verstoren van een balans is veel makkelijker dan deze creëren en als de disbalans er eenmaal is, kan deze ook steeds verder uit balans raken. Concreet betekent dit dan ook dat alle negatieve effecten wel degelijk opgestapeld kunnen worden.

Geldzaken

Binnen Fable Forge gebruiken wij natuurlijk ook geld waar je IC van alles van kunt kopen. Er zijn verschillende "munten" met verschillende waarden. Zo hebben wij: Copper coins, Silver coins en Gold coins. Deze munten verhouden zich in een factor 1:10 ten opzichte van elkaar. Zo zijn bijvoorbeeld 10 Copper coins, 1 Silver coin waard en zijn 10 Silver coins 1 Gold coin waard.

Voedselkaarten

Om wat extra IC spel te genereren waar iedereen mee bezig kan zijn, hebben we bij Fable Forge een voedselsysteem. Voedsel kan op verschillende manieren verzameld worden, waaronder door te jagen en te handelen. Dit voedsel dient op zijn beurt als een voedselkaart. Speltechnisch gaan we ervan uit dat je genoeg hebt verzameld en gegeten voorafgaand aan je eerste event en ontvang je het eerste event geen bonussen of nadelen voor wat je gegeten hebt. Het is wel zo dat je het eerste event dat je speelt voedsel moet gaan verzamelen om dit in stand te houden. Anders zul je op je tweede event alsnog een negatief effect ontvangen. Dit geldt natuurlijk ook voor verdere Fable Forge events waar je speelt.

In totaal moet je op een driedaags event bij de uitcheck 3 voedselkaarten inleveren, bij een tweedaags event 2 voedselkaarten en bij een baravond geen. Als het niet lukt om genoeg voedsel te verzamelen, dan zul je het volgende event waar gespeeld wordt een negatief

effect ontvangen. Wat dit effect precies is, hangt af van het aantal kaarten dat te weinig is ingeleverd. Aan het eind van het event moet je zorgen dat dit voedsel in je spelerszakje aanwezig is. Dit wordt vervolgens na afloop van het event door ons verwerkt. Je kunt ook meer dan 3 kaarten inleveren tot een maximum van 5. Aan de hand hiervan kan het zo zijn dat je een kleine buff ontvangt.

Looting na gevechten

Zoals het in het echte leven ook is, zijn lijken van de vijand een rijke bron van inkomsten. Als Fable Forge willen we het gebruik van deze bron van inkomsten natuurlijk mogelijk maken. Het is dan ook toegestaan om van de NPC's spullen IC mee te nemen, OC mag je de spullen niet meenemen. Dit doe je door OC tegen de NPC te zeggen wat je meeneemt en je daarna bij een SL te melden. (bij voorkeur samen met de betreffende NPC.) De SL zal dan een lemmy voor je uitschrijven met datgene wat je geloot hebt, het daadwerkelijke voorwerp moet (in de meeste gevallen) uiteraard wel gewoon terug naar het monsterhok.

Helaas moeten wij als SL zijnde ook een limiet zetten op het looten, om het voor alle spelers eerlijk en in balans te houden met de andere verzamelvaardigheden. Er is immers niets zo irritant, als zelf de hele battle te vechten en er vervolgens achter komen dat alle lijken al kaalgeplukt zijn door scavengers nog voordat het gevecht überhaupt afgelopen was.

De limiet die gesteld is, is dan ook de volgende:

Per encounter, mag een persoon 1 voorwerp van 1 NPC looten.

Naast deze bovenstaande regel is het met looten zo dat de spullen over het algemeen beschadigd zullen zijn. Hierdoor is het zo dat dergelijke spullen aanzienlijk minder waard zullen zijn dan nieuwe producten van hetzelfde type.

Ter correct voorbeeld, een groepje van 3 vechters en een genezer komen in een gevecht met 2 bandieten in een kampje. Ze slaan de bandieten neer en beginnen met looten.

De 1e vechter loot het wapen van de 1e bandiet.

De 2e vechter loot het wapen van de 2e bandiet.

De 3e vechter loot de geldpouch van de 1e bandiet.

De genezer loot het boek wat in het kampje van de bandieten lag.

Alle personen hebben dus 1 voorwerp naar eigen keuze kunnen looten, ze melden zich met de 2 bandieten NPC's bij de SL en krijgen een lemmy of fysrep voor de gevonden loot.

Ter incorrect voorbeeld, een groepje van 3 vechters en een genezer komen in een gevecht met 2 bandieten in een kampje. Ze slaan de bandieten neer en beginnen met looten.

De 1e vechter loot alle wapens die hij kan vinden.

De 2e vechter loot het gehele harnas van de bandiet.

De 3e vechter loot niets, want alles van waarde voor hem is al gejat.

De genezer, duikt direct nadat de bandiet neergaat meteen bovenop ze en jat alle kruiden, muntjes, overige lemmy's etc.

Dit 2e voorbeeld wordt dus **NIET** geaccepteerd door de SL. Niet doordat het niet mogelijk zou zijn, maar omdat dit het algehele spel niet ten goede komt.

Voor het looten van equipment en wapens gelden aanvullende regels.

Zoals eerder gezegd zullen deze dingen beschadigd raken tijdens het gevecht.

Equipment (zoals pantser(delen), schilden, wapens) die je loot, kan gebruikt worden om equipment te (laten) repareren, dit kan echter alleen met equipment van hetzelfde soort. Met een geloot deel van een geloot leren pantser kun je een leren pantser (laten) repareren, maar je hebt er dus minder aan als je zelf metaal pantser wilt repareren.

Het systeem is echter nog steeds 'what you see is what you get'. Je kunt van een full plate vechter delen van het metalen harnas looten, maar geen leer. Terwijl je van een willekeurige boer hooguit een broek of wat kruiden kunt looten.

Om te bepalen hoe kapot de geloote equipment is, moet je een kaartje trekken. Op het kaartje staat hoeveel van je equipment je kunt repareren. Zo kun je 3 soorten lootkaarten trekken, namelijk: 1/8, 1/4, en 1/2 deel van de equipment is nog bruikbaar (bij pantser dus 1/8, 1/4 en 1/2 van het maximaantal Armour Points). De rest is in het gevecht kapotgegaan.

Stel je pakt een deel van het leren harnas van de boogschutter af, dan moet je een kaartje trekken bij de SL. Die geeft aan dat 1/4de van het pantser nog goed is. Dat betekent dat jij jouw eigen leren pantser voor 1/4de van het aantal Armour Points kunt laten repareren door iemand die de vaardigheid Leather Processing heeft. Als je het gevecht erna nog een leren pantser loot en weer 1/4de kaartje trekt, betekent dat je met de twee kaartjes samen, je gehele pantser voor de helft kunt laten repareren. Zo kun je dus geloote uitrusting sparen om je wapens, schilden en/of pantser relatief goedkoop te (laten) repareren door iemand met de juiste vaardigheden. De tijd om te repareren blijft echter wel hetzelfde.

Van oude rommel iets nieuws maken

Als je genoeg lootkaartjes hebt om bijvoorbeeld je pantser of wapen te laten repareren door de smid of leerbewerker, hoef je dus verder geen erts of leer te geven. Je grondstoffen bestaan dan uit delen van pantsers of wapens.

Als je genoeg geloote delen hebt om equipment 2 keer te maken, kun je equipment door iemand met de juiste vaardigheid laten maken. Je hoeft dan dus geen 'oud' stuk equipment te hebben.

Soorten equipment die er zijn.

Schild (Small, Medium, Large, Tower)

Pantser (Light, Medium, Heavy)

Kleine wapens

Eenhandig wapens

Tweehandige wapens

Bogen

Stafwapens

Daarnaast kan je natuurlijk de zakken van de gevallenen doorzoeken. De zogenaamde '**Grabbeltzak**'

In de grabbelzak zit van alles. Waar je bij uitrusting alleen maar stukjes en deels kapotte uitrusting hebt, en net de gek moet vinden die er wat voor over heeft, kan het zijn dat de gevallen ridder misschien wel een paar bijzondere zaken in zijn zakken, pouch of tas heeft.

Mocht je nu twijfelen of je iets mag/kan looten, vraag het dan gewoon aan een SL.

Gebruik van Scrolls

Binnen Fable Forge is het mogelijk om scrolls te maken of te bemachtigen. Een scroll is een stuk papier o.i.d. waarop een spreuk wordt geschreven om op een later moment geactiveerd

te worden. Een magiër kan dit doen door zijn of haar spreuk op papier te zetten met behulp van Magical Ink. Tijdens het schrijven wordt er mana gespendeerd. Wat het uiteindelijke effect is, is afhankelijk van de hoeveelheid mana die gebruikt wordt. Voordat je een scroll gaat maken, roep je altijd eerst een SL.

Het grote voordeel van scrolls is; iedereen die de scroll kan lezen, kan de scroll ook gebruiken. Zo kan ook een strijder dus Spells casten als hij scrolls in zijn bezit heeft, zolang hij/zij de taal op de scroll kan lezen. Na het gebruik van een scroll vergaat deze.

Gebruik van magische objecten

Binnen de wereld van Fable Forge is een veelvoud aan magische objecten te vinden. Voor verreweg de meeste van deze magische objecten is het vereist dat de gebruiker een (magische)band aangaat met het object. Het is voor wezens mogelijk om met 3 verschillende magische objecten tegelijk een band te hebben. Wanneer er een extra band gevormd wordt, zal de persoon ervoor moeten kiezen om een bestaande band te verbreken. Wanneer je een magische band wil gaan opbouwen met een object, moet je dit aan de SL melden.

Hoe iemand precies een band vormt met een magisch object is verschillend per persoon en per object. Voor magische wapens zal het bijvoorbeeld zo kunnen zijn dat iemand er mee zal moeten trainen in gevechten. Voor magische ringen of amuletten zou het kunnen dat men mediteert met het object. Hoe dit wordt uitgespeeld is aan de speler, maar deze zal er tenminste een uur over doen om het object aan zich te binden. Dit betekent niet dat je een uur moet gaan zitten mediteren. Dat mag ook korter waarna de band verder groeit gedurende het uur, pas daarna kun je het effect van het magische object als persoon gebruiken. Het is in de vuistregel onmogelijk om met meerdere personen tegelijk een band te hebben met een magisch object.

Een band tussen iemand en een magisch object wordt automatisch verbroken:

- Wanneer het object meer dan 50 meter van de verbonden persoon verwijderd is voor een duratie van tenminste 24 uur.
- Als de verbonden persoon overlijdt.
- Als een ander persoon een band opbouwt met het object.

LET OP: Magische objecten tellen mee in "De regel van één" en "De regel van alle negatieve effecten". Dit betekent dus als je een magisch object gebruikt wat je standaard +1HP geeft en je een drankje drinkt dat je +2HP geeft, je moet kiezen welk effect je wilt.

De wereld en wat er leeft

In dit hoofdstuk laten we een heel klein stukje van de spelwereld zien, de rest zul je IC uit kunnen zoeken. Hierin zul je vinden welke rassen er rondlopen en wat die zoal van de wereld denken. Ook zullen we de buitengewone fenomenen van de wereld beschrijven zoals de magie en de Paragon.

Het land en een stukje geschiedenis

De wereld waarop het huidige spel zich afspeelt, draagt de naam Vitus. Afhankelijk van wie je om informatie vraagt, zal deze je vertellen dat Vitus een bol of een schijf is met meerdere continenten. Binnen deze continenten bevinden zich gebieden die wij landen zouden noemen. Voor de wezens die rondlopen op Vitus zijn landen echter nogal een abstract begrip. Pas de laatste 300 jaar zijn een aantal zeer krachtige Paragon (later wordt uitgelegd wat dat zijn) allianties met andere rassen begonnen, waardoor ze gebieden onder hun hoede kregen die wij landen kunnen noemen. Allianties bestonden natuurlijk al langer, maar het was en is eigenlijk nog steeds zeer ongewoon dat verschillende rassen zomaar gaan samenwerken. Rassen op Vitus hebben namelijk een uniek soort natuur/instinct in zich waar ze naar handelen. Dat maakte samenwerken lastig of onmogelijk, omdat de rassen zich niet bewust waren van de goede punten van de andere rassen. Door deze grote verschillen is de geschiedenis van Vitus gekenmerkt door rassenoorlogen. Deze oorlogen hebben natuurlijk in schaal gewisseld van groepen van 10 tegen 10 tot hele veldslagen waarbij beter gesproken kan worden over genocide van een bevolkingsgroep.

Ondanks de oorlogen is er natuurlijk ook technische voortgang geboekt in de wereld door rassen die streven naar innovatie op verschillende punten. Hierdoor kan het overgrote deel van de spelwereld gezien worden als de vroege middeleeuwen. De tijd waarin smeden wapens maakten, men nog nauwelijks boeken kon drukken en boeren het land moesten bewerken met de hand of met dieren. Dit alles met een magische fantasy saus natuurlijk.

De huidige spelwereld verandert steeds en niemand weet alles, daarom verwijzen we jullie graag door naar de [website](#) voor de meest up-to-date versie van waar het spel nu plaatsvindt en wat je daarover weet als je uit de omgeving komt.

De bekende rassen

Zoals hierboven te lezen was, bepaald het behoren tot een ras erg veel op Vitus. De wereld is namelijk zeker nog niet vrij van rassenhaat en elk ras heeft dus zijn eigen natuur/instinct. Als je echter graag een ras wilt spelen en de voorschreven natuur niet volgt, dan kan dat ook, want er bestaan genoeg uitzonderingen op Vitus. Bedenk daar dan wel bij dat de rest van je ras je waarschijnlijk raar zal aankijken of behandelen. Als je graag een ras wilt spelen dat niet in onze lijst voorkomt, dan kun je natuurlijk altijd in overleg met de spelleiding om te kijken of jouw ras een plekje kan krijgen op Vitus. Meer informatie over de rassen op Vitus kun je vinden in de Appendix, De wereld van Vitus en wat er leeft.

Mensen

Het meest diverse ras op Vitus is de mens. Mensen lijken als enige niet een duidelijke natuur te hebben en doen vooral wat hen leuk lijkt. Sommige bouwen, sommige vechten en sommige doen helemaal niks. Ze zijn zo ontzettend divers dat ze met iedereen ruzie kunnen maken maar ook met iedereen vrienden kunnen worden. Mensen op Vitus zien er ongeveer hetzelfde uit als mensen op Aarde.

Dwergen

Kort omschreven zijn dwergen klein, gezellig, volhardend en stevig. Dwergen op Vitus zijn vooral passief van aard. Zolang ze genoeg hebben om te bestaan, zijn ze gelukkig en zullen ze weinig doen, behalve zich ingraven en verdedigen tegen alles wat hun rust komt verstoren. Hoewel ze dus een rustige natuur hebben, zijn het vaak bikkelharde vechters en zullen bijna alle dwergen het eigen volk boven alles stellen en bereid zijn voor hun eigen plek te sterven. Dwergen laten wezens niet vaak toe tot hun eigen gemeenschap, maar zijn verder wel bereid tot handel. Vaak wel buiten hun eigen stad/dorp.

Elfen

Elfen zijn duidelijk te herkennen aan hun puntoren. Ze zijn onderzoekend ingesteld en hebben vaak de neiging om dingen op te lossen met magie i.p.v. van met de hand. Echter zijn niet alle elfen magisch onderlegd en ze kunnen ook wel degelijk met hun handen werken. Als elfen eenmaal met hun handen werken dan gaan ze vaak doordacht te werk en zullen ze niet graag iets overdoen. Elfen zijn veelal afwachtend en verdedigend van nature, als ze echter hun zinnen hebben gezet op een bepaald gebied, dan zullen ze strijden voor dat gebied.

Orks

Orks worden door het overgrote deel van de andere rassen gezien als één van de grootste bedreigingen. Orks zijn van nature namelijk erg strijdlustig en hebben de neiging om problemen op te lossen door er hard op te slaan. Indien die aanpak niet werkt, gaan ze vaak over tot harder slaan. Dit betekent niet dat orks dom zijn of dat ze het niet anders zouden kunnen oplossen, het wordt gewoon niet zo vaak gedaan, omdat (harder) slaan vaak ook werkt. Orks zien zichzelf vaak als een superieur ras, omdat ze meestal groot en sterk zijn. Mocht je dus de pech hebben om als kleine zwakkere ork geboren te worden, zul je vrijwel direct verstoten worden uit een gemeenschap.

Goblins

Goblins zijn ongeveer net zo groot als dwergen maar behalve hun hoogte hebben de twee rassen weinig gemeen. Goblins zijn vaak doortrapt en niet zo stevig. Goblins kiezen vaak eerst voor zichzelf en daarna voor een ander. Goblins zijn erg gierig, willen niet graag delen, maar zullen wel hun best doen om zoveel mogelijk spullen te verzamelen. Dit zullen ze dikwijls doen door onvoordelige deals te sluiten met andere wezens of door stiekem geweld, zoals wezens in de rug steken of anderen inhuren. Huizen afbranden en kinderen ontvoeren horen allemaal tot de onderhandelingsmethode van de goblins. Goblins zijn vaak wel zeer onderzoekend ingesteld hoewel dat dan vaak weer gedreven wordt door mogelijke inkomsten.

Gnomes

Gnomes zijn net zo groot als dwergen en goblins, maar dan gezellig en onderzoekend. Voordat gnomes relaties aangaan met andere rassen, zul je eerst hun vertrouwen moeten winnen. Ze zijn erg op zichzelf en het onderzoek dat ze doen. Gnomes breiden hun grondgebied uit, omdat ze meer grondstoffen nodig hebben of meer plek nodig hebben voor hun onderzoeken. Ondanks dat gnomes niet zo sterk zijn, weten ze zich vaak staande te houden door het gebruik van, in de ogen van veel andere rassen, bijzonder bruut geweld. Gnomes zelf zien geweld vaak meer als efficiënt en noodzakelijk.

Beastkin

Beastkin is eigenlijk meer een verzamelnaam voor een ras. Onder Beastkin vallen alle dieren die zich kunnen kruisen met mensen. Een katmens, hondmens en vogelmens zijn allemaal voorbeelden van Beastkin. Het zouden natuurlijk net zo goed katdweg, honddweg en vogeldweg kunnen zijn, het is maar net waarmee het dierlijke gekruist is. Een gevolg van de grote hoeveelheid mogelijke Beastkin is dat ze zich bijna nergens thuis voelen. Dit drijft de meesten om te leven in groepen met soortgenoten en rond te trekken. Beastkin nemen over het algemeen eigenschappen over van hun beestachtige kant en gebruiken dat om hun bestaan te definiëren.

Half-*ding*

Eigenlijk vallen Beastkin ook in deze categorie, maar die zijn toch los genoemd, omdat ze de verzamelnaam zijn voor alle kruisingen met dieren. Echter zijn er nog veel meer kruisingen mogelijk. Denk bijvoorbeeld aan Half-elf, Half-dweg of Half-ork. Half-dingen die anders zijn dan een helft van de bovengenoemde rassen zullen altijd alleen in overleg met de SL gespeeld kunnen worden omdat ze hun eigen regels en verhaal mee moeten krijgen.

Zielen

Elk wezen op Vitus komt tot leven met een ziel die 100 jaar oud kan worden. Mensen, elfen, dwergen, konijnen en ook muggen kunnen allemaal 100 jaar oud worden, mits ze de juiste keuzes maken in hun leven. Het is in uitzonderlijke gevallen zelfs mogelijk om langer dan 100 jaar te leven als men over de juiste middelen beschikt.

Helaas kan een persoon tijdens zijn leven natuurlijk ook nare dingen meemaken, zien of zelf uitvoeren. Dit heeft niet alleen invloed op het lichaam, maar ook op de ziel zelf. Menig avonturier en strijder sterft ver voor de leeftijd van 100 simpelweg omdat hun ziel sneller verouderd/versleten is door alle nare dingen die ze gezien en gedaan hebben. Het lichaam had nog wel door gekund, maar de ziel was simpelweg op. Wanneer de ziel op is, sterft het lichaam met de ziel. Hierna kan de ziel Vitus verlaten en wordt het stoffelijk overschot dood genoemd.

De ziel geeft ook aan of iemand over bovennatuurlijke gaven kan beschikken. Zo is een ziel vanaf het begin af aan in staat om magie te gebruiken of niet. Dat betekent niet dat wezens direct weten of ze magie kunnen gebruiken, het betekent alleen dat ze deze krachten kunnen leren aanspreken in hun leven.

Om de "relatieve kracht" van je ziel weer te geven, staat op je character sheet hoeveel Soul Points je nog over hebt. Normaal gesproken "slijt" je ziel per IC jaar dat je oud bent en per gespeeld event met 1 Soul Point. De "normale" hoeveelheid Soul Points is dan ook 100 - je IC leeftijd - het aantal events dat je hebt gespeeld. Het kan echter zo zijn dat vanwege jouw background, of IC acties, je overgebleven Soul Points minder of meer zijn dan gebruikelijk.

Ter voorbeeld:

Een 20 jarige vechter zonder bijzonder background die al 2 events bij ons speelt, heeft nog: $100 - 20 - 2 = 78$ Soul Points over.

Als IC persoon merk je dat je ziel langzaam aftakelt. Je kunt zelf (evt. met hulp van een SL) een inschatting maken of jouw eigen ziel “normaal” verslijt of “sneller/langzamer” dan gebruikelijk. Als je meer dan alleen een grove inschatting wilt, zul je dit IC verder uit moeten zoeken.

De Paragon

Eerder in dit boek hebben we ze al even aangehaald, de Paragon. Een Paragon op Vitus is een wezen met een speciale ziel. Deze ziel is door iets of iemand bekrachtigd en dat resulteert in wisselende effecten. Sommige Paragon zullen de speciale gave bezitten om gras mooi groen te laten groeien, terwijl andere de kracht kunnen bezitten om bergen te verpulveren door er boos naar te kijken. Wezens met speciale krachten zijn niet abnormaal op Vitus. Er zijn immers ook mensen die de magische energie in de wereld kunnen aansturen. Echter weet iedereen dat een Paragon anders is, hun krachten komen ergens anders vandaan. Zo kunnen Paragon elkaars krachten overnemen of ze kunnen (een deel van) hun krachten vrijwillig afstaan aan een ander. Deze speciale gaven maken Paragon wezens vaak de leiders van groeperingen, omdat ze zelf machtig zijn. Ze kunnen deze gaven dus ook uitdelen aan hun gevolg, mits de Paragon daar zelf sterk genoeg voor is.

Krachten afstaan

Het afstaan van krachten voor een Paragon is redelijk simpel te noemen. Dit gaat via een ritueel waarbij de gever en de ontvanger hun ziel voor elkaar openstellen, waarna de gever de ziel van de ontvanger bekrachtigt. Wat er precies gedaan wordt in dit ritueel is volledig aan de Paragon, als het maar bedoeld is om beide zielen op één lijn te krijgen. Vaak gebeurt dit ritueel als een soort ceremonie waarbij beloftes gemaakt worden. Het zou bijvoorbeeld ook een uitgebreide meditatiesessie kunnen zijn etc.

Het kan ook zijn dat de ontvanger van de krachten niet gewillig is. In dat geval gaat de overdracht niet zomaar. Er moet dan krachtige magie in het spel zijn om iemands ziel zo ver te krijgen een vreemde kracht te absorberen.

Krachten afnemen

Behalve krachten krijgen van een andere Paragon, is het ook mogelijk om krachten over te nemen van een andere Paragon als deze dood is. Alle Paragon kunnen bij een recent overleden wezen voelen of deze ook Paragon was. Daarbij kunnen ze ook een inschatting maken hoe krachtig deze Paragon was in zijn leven. De levende Paragon kan proberen om de krachten van de overledene over te nemen door middel van een ritueel. Hierin probeert hij zich te verbinden aan de ziel van de overledene en zijn krachten toe te laten in zijn ziel. Magie kan hierbij assisteren, maar het is geen vereiste.

Risico's

Bijzondere krachten van ziel tot ziel overbrengen is niet geheel zonder risico. Zo kan het verstoren van een bekrachtigingsritueel desastreuze gevolgen hebben voor de deelnemers. Zo kunnen bijvoorbeeld delen van de ziel verloren gaan en daarbij vaardigheden, herinneringen of persoonlijkheden.

Het meeste gevaar zit in het overnemen van krachten van dode Paragon. Zo kan het zijn dat de dode Paragon dusdanig veel sterker is dan de levende, waardoor de dode Paragon de

ziel van de levende Paragon (deels) overneemt. Zelfs als niet alles wordt overgenomen, kan het zijn dat delen van persoonlijkheden overslaan op degene die krachten absorbeert.

Tot slot moet er onthouden worden dat Paragon uitgeput zijn na het overnemen van krachten. De ziel is immers veranderd en dat heeft zijn uitwerkingen op het lichaam. Het komt dan ook niet veel voor dat personen meer dan één kracht per event kunnen overnemen.

Lijkt het je gaaf om zelf een Paragon te spelen, kijk dan ook even naar de Paragon appendix voor alle details rondom het spelen van een Paragon.

Magie in Fable Forge

Paragon mogen dan een onbegrepen bron van kracht zijn, over magie is een stuk meer bekend. Magie is het gebruiken van de energie die voortvloeit uit Vitus en die vormgeven tot een effect. Deze effecten zijn zeer divers en naar gelang van tijd zijn de wezens op Vitus de meest voorkomende effecten gaan onderverdelen in categorieën. Om deze energie voor de magische effecten niet te verwarren met andere energie, geldt op Vitus de term mana als het gaat over magische energie.

Mana omvormen tot een effect is niet iets wat zomaar kan. Zo moet je ziel over de nodige capaciteiten beschikken (Het kan zijn dat dit pas later in je leven ontwikkelt). Als dat niet het geval is, dan is het simpelweg onmogelijk voor een wezen om de mana te vormen. Als men eenmaal over de capaciteiten beschikt, moet er nog geleerd worden hoe deze mana omgezet kan worden tot een effect. Grotere effecten kosten meer mana en zijn moeilijker om voor elkaar te krijgen, wat betekent dat grote effecten pas veroorzaakt kunnen worden door geoefende magiërs.

Om de mana om te zetten tot een effect zijn katalysatoren of filters nodig. Voorbeelden hiervan zijn staven, handgebaren, woorden, runen, gevoelens en/of de wil van de magiër. Elke magiër zal deze katalysatoren of filters net iets anders gebruiken om tot het gewenste effect te komen. Voor de machtige magiër zal bijvoorbeeld een vingerknip voldoende zijn, terwijl een andere een heel boek zal moeten voorlezen of een dans zal moeten voordragen voor hetzelfde effect.

De volledige uitleg over manakosten voor spreuken, de minima aan nodige katalysatoren, bestaande spreuken, hoe de details van magie gebruik zitten etc. zul je vinden in de magiërhandleidingen. Hieronder zullen we nog wel uitleggen welke globale categorieën magie er bestaan op Vitus.

Aspect Magic

Dit is een veel voorkomende en stabiele vorm van magie op Vitus. De magiër gebruikt de vorm van magie die het best bij hem of haar past. Door gebruik te maken van deze tak van magie, kan de magiër allerlei wonderlijke spreuken doen die bij de magiër passen. Zo zullen sommige aspectmagiërs zichzelf een elementalist noemen en slechts spreuken van vuur, water, aarde en lucht leren. Anderen zullen zich een lichtmagiër noemen en zich bijvoorbeeld richten op genezende spreuken. Aspect Magic is de opsommende naam voor alle magie die op een stabiele manier gebruikt kan worden. Hoe een dergelijke magiër

zichzelf voorstelt en welke spreuken hij of zij hier exact bij vindt horen, is volledig aan de magiër zelf.

Chaos Magic

De moeilijkste vorm van magie die gebruikt wordt op Vitus. Chaos Magic laat zich vaak gebruiken door hen die zelf als chaos tekeer gaan, zij die het nooit eens kunnen zijn met anderen en met zichzelf. Gebruikers van Chaos Magic zijn in staat om nagenoeg alles te bereiken als ze maar goed genoeg hun best doen en het lang genoeg overleven. Chaos Magic is namelijk niet bepaald stabiel en het heeft niet altijd een beste uitwerking op je ziel. Doordat de chaos zo lastig te gebruiken is, zul je weinig (langlevende) chaosmagiërs aantreffen op Vitus.

Goden

Op Vitus zijn er geen dominante goden en daarmee is er geen pantheon dat bekend is over de hele wereld. Dit betekent niet dat de wezens niet geloven in goden, ook op Vitus wordt regelmatig om meer kracht gevraagd aan entiteiten die niemand ooit ziet of hoort. Hoewel sommigen natuurlijk zullen beweren dat ze goden echt gezien hebben en echt hun krachten voelen, blijkt dit vaak lastig aan te tonen. Als men over goden spreekt, zullen deze vaak lokaal zijn en zeer gelimiteerd in aantal. Echter zijn er natuurlijk wel een aantal grotere bewegingen die hieronder beschreven zijn. Deze geloven zul je overal op Vitus terug kunnen vinden.

Solus

De beweging die de zon centraal heeft staan. De zon moet gezien worden als de afbeelding van de godheid Solus. Solus heeft de zon geschapen om Vitus te verwarmen en te zorgen dat de gewassen groeien. Vaak zien aanhangers van Solus elke nieuwe dag als nieuwe hoop en kans op verandering. Waar het geloof in Solus oorspronkelijk vandaan komt weet niemand meer. Veel wezens vinden het aannemelijk dat de zon wel geschapen moet zijn door een godheid, want er is immers geen enkele magiër die zo krachtig kan zijn. Vanzelfsprekend vinden rituelen in naam van Solus vaak plaats bij dageraad, tijdens de hoge middagzon of rond zonsondergang.

Lunas

Behalve de zon zijn er ook nog velen die geloven dat de maan door een godheid geschapen is. Deze is echter zo anders dan de zon, dus dit zal dan ook wel een andere god geweest zijn. Deze wordt over het algemeen Lunas genoemd. Lunas wordt vaak aangehangen door wezens die veel in de nacht actief zijn. Vaak worden negatieve verwensingen aan Lunas gekoppeld door wezens die gedurende de dag actief zijn. Voor Lunasrituelen geldt dat deze over het algemeen gedaan worden als de maan het meest aanwezig is (volle maan).

Babayaan

De beweging die buiten dit alles valt is die van de Babayanen. Wezens die zichzelf als Babayaan bestempelen geloven niet in goden, maar zijn ervan overtuigd dat iedereen zelf "god" kan zijn als de ziel maar krachtig genoeg is. Ze zijn dus over het algemeen met de kracht in zichzelf bezig en zullen zelf trainen en dingen proberen als ze iets gedaan willen krijgen, in plaats van oplossingen te vragen aan een hogere entiteit. De beweging van de Babayanen is vrij nieuw en is pas recentelijk ontstaan.

Overig

Lang niet iedereen is gelovig, anderen zijn extreem gelovig in een totaal onbekende god en nog weer anderen hebben überhaupt nog nooit van het concept god gehoord of geloven er simpelweg helemaal niet in. Er zijn in heel Vitus enorm veel goden en ook een enorm aantal totaal goddeloze gebieden. Afhankelijk van de locatie of de lokale cultuur zul je altijd eigenaardigheden meemaken. Sommige natuurwezens zullen überhaupt het concept god niet kennen, terwijl anderen de nabijgelegen grootste boom vereren als godheid. Let in het spel goed op de lokale cultuur, het kan zomaar bepalend zijn voor wat er met je gebeurt.

Ambachten

Niet iedereen beschikt over magische gaven en magiërs gaan uiteindelijk toch echt door hun energie heen. Daarom zijn er ook mensen die gewoon goed handwerk verrichten en daarmee soms effecten voor elkaar weten te krijgen die boven magie uitgaan. Zo zijn er natuurlijk wapensmeden, harnassmeden, alchemisten, barden, glazenwassers, acrobaten en noem maar op. De vaardigheden die bij deze ambachten horen, zul je niet allemaal in de standaard regelset kunnen vinden, maar een aantal cruciale natuurlijk wel. Daarnaast kan je natuurlijk altijd een leuk idee voorleggen aan het SL-team via de "Craftsman" skill.

Met deze vaardigheden kun je dan een echte ambachtsman spelen, maar je kunt natuurlijk ook de eerste zingende glazenwasser worden die zijn afwaswater gebruikt bij een alchemistisch drankje wat dan weer over een zwaard heen gesmeerd wordt.

Het maken van een karakter

Je weet nu hopelijk genoeg van de wereld om een karakter te gaan maken dat bij je past. Om alles in goede banen te leiden moet dit karakter wel aan regels voldoen en dient er een proces gevolgd te worden, zodat iedereen met een karakter uitkomt dat aan dezelfde eisen voldoet. Als je een karakter maakt op de [website](#), dan zal de website er via de 'Character Generator' (CharGen) voor zorgen dat je alles invult wat je in dient te vullen, maar hieronder beschrijven we de uitwerkingen van de stappen voor het geval dat je alleen dit document tot je beschikking hebt.

Tot welk ras behoort je?

Bepaal hier welk ras jouw karakter zal zijn. De rassen zijn eerder al uitgelegd en we hopen dat je alles onthouden hebt, zo niet lees ze dan even opnieuw. NPC's en waarschijnlijk ook spelers, zullen bepaalde vooroordelen hebben tegenover jouw personage naar gelang je ras. Je ras levert geen speciale bonus voor vaardigheden en zal je ook geenszins beperken in je keuze van vaardigheden of andere stappen.

Waar ben je opgegroeid?

De locatie waar wezens opgroeien tekent hen voor hun leven. Je moet deze keuze zien als een rode draad en niet als een gefixeerde plek. Het kan prima zijn dat je geboren bent in een boerderij, maar dat je familie later naar de stad verhuisde waar je het grootste deel van je jonge jaren verbleef. Ter inspiratie staan hier een aantal mogelijkheden. Je mag natuurlijk ook zelf iets gaafs verzinnen.

Stad

Opgroeien in een stad klinkt voor velen als opgroeien in het beloofde land. In een stad zijn altijd veel wezens en er is altijd werk wat gedaan kan worden. Aan de andere kant zijn dee

huizen kleiner en is het er vaak ook een stuk smeriger dan in de dorpen. Vermaak, maar ook verraad zijn er aan de orde van de dag. Wezens die hun hele leven in een stad geleefd hebben, kunnen nogal moeite hebben met de sociale conventies van wezens buiten steden.

Dorp

Zoals opgroeien in een stad voor sommige dorpelingen klinkt als een droom, geldt dat net zo goed andersom. Opgroeien in een dorp legt vaak veel minder sociale druk op de inwoners. De mensen kennen elkaar beter en er is meer ruimte om te oefenen met van alles. Helaas is het niet alleen simpel in een dorp. Er moet vaak hard gewerkt worden om te zorgen dat er onderkomen en eten voor iedereen is. Het is vaak lastiger om echt te studeren en dingen te leren over de hele wereld, omdat men moet focussen om de kleine gemeenschap draaiende te houden.

Natuur

Opgroeien in de natuur is vaak een moeilijk bestaan. Leven van dag tot dag is meestal de enige optie. Je weet immers nooit precies wat de natuur van plan is. Aardbevingen, regenstormen en wilde dieren zijn allemaal dingen waar mensen in de natuur rekening mee moeten houden. In de natuur heb je echter zeer weinig last van vervuiling en je leert er ook allerlei wijsheden die je later in je leven nog eens kunnen redden. Vaak is het wel zo dat wezens die vanuit de natuur komen nogal moeite hebben met regels van dorpen of steden.

Rondreizend

Opgroeien terwijl je de hele wereld rondreist zorgt voor een zeer breed wereldbeeld. Je maakt van alles mee van alle rassen en regels. Ook zie je veel wezens met verschillende vaardigheden die je allemaal kunnen inspireren. Echter is het lastig om goede vrienden te maken of je helemaal op iets te storten. Er is ook niet altijd ruimte om te doen wat je wil. Ook kan materiaalgebrek een probleem zijn, maar je zult zelden een reiziger treffen zonder een goed verhaal.

Hoe ben je opgegroeid?

Net zoals de plaats waar je bent opgegroeid, willen we weten hoe je bent opgegroeid. Wie heeft er op je ingesproken toen je klein was? Wie heeft je je normen en waarden helpen ontwikkelen? Net zoals de locatie waar je opgegroeid bent, moet je deze keuze zien als een rode draad. Zo kun je als nobele zijn geboren, maar vrijwel direct je vader verloren zijn. Daarna heb je dan misschien toch een soldatentraining gehad, omdat je met een groep huurlingen meetrok na het verlies van je vader. Hieronder een aantal opties ter inspiratie, maar je mag uiteraard ook zelf iets gaafs verzinnen.

Wees

Opgroeien als een wees leert je één ding heel goed, de wereld is hard. Als je als wees bent opgegroeid, betekent dit dat je geen vader- en/of moederfiguren in je jonge leven had. Niemand heeft je verteld wat je wel en niet mocht en je moest alles zelf uitproberen en uitvinden. Dit was natuurlijk erg lastig, maar je hebt het gehaald tot waar je nu bent en het heeft je gemaakt tot wie je nu bent.

Soldaat

Soldaat ben je voor je leven. Dat is wat er bij jou ingestampt is, terwijl je opgroeide. Wachtlopen, wapentraining en natuurlijk discipline zijn allemaal dingen die langs zijn gekomen. Volharding en herhaling hebben tot het succes geleid dat je nu bent.

Magiërstudent

Al vroeg werd er bekend dat jij over magische gaven beschikte. Er is de mogelijkheid geboden om dit op een “veilige” en stimulerende plek te beoefenen. Je hebt een leermeester gehad/gevonden die je heeft kunnen helpen je magische gaven te maken tot wat ze nu zijn.

Nobele

Jij bent geboren met een zilveren lepel in je mond. Luxe is het kernwoord van jouw jongere leven. Je hebt de mogelijkheid gehad om te leren van echte leermeesters. Je hebt altijd genoeg te eten gehad en genoeg kleding. Je hebt ook al jong om leren gaan met sociale druk in de wereld. Praten met de minderbedeelden is misschien wat lastig, maar jij bent wie je bent.

Ambachtsman

Jouw vader en/of moeder waren heel goed in iets en ze hebben ervoor gezorgd dat jij dat ook zou kunnen. Je hebt training en oefening gehad in een ambacht naar keuze in een hoeveelheid die je leven getekend heeft. Zo zul je als smid bijvoorbeeld aardig vuurvaste handen hebben.

Kluizenaar

Er wordt altijd gezegd dat kinderen moeten socialiseren met anderen om goed op te groeien. Jouw ouders namen het hier echter niet zo nauw mee en hebben jou laten opgroeien met minimaal contact met anderen. Socialiseren met andere wezens gaat je lastig af, omdat het je nooit geleerd is, maar je hebt wel altijd de rust gehad om lekker zélf te denken en dingen uit te vinden.

Crimineel

Roven, moorden en oplichten, het zijn allemaal dingen die bij een crimineel kunnen passen. Jij groeide op voor galg en rad, maar hebt de dans nog weten te ontspringen. Wat je precies gedaan hebt en met wie is de grote vraag, maar dat het niet echt volgens geldende regels was, dat moge duidelijk zijn.

Acoliet

“En zo in de naam van Bacchus zegen ik jouw bier”. Als Acoliet is er een geloof voor een bepaalde godheid bij je ingeprent. Je hebt zelfs rituelen en feesten in zijn naam bijgewoond. Je hoeft dat niet uit te dragen, maar er is je altijd verteld dat er een belangrijke god is. Dit zorgt wel eens voor discussies met anderen, maar jij bent zeker van het bestaan van jouw god en kent er rituelen van.

Boer

Koeien melken, schapen scheren en graan oogsten behoren tot zaken waar jij verstand van hebt. Opgroeien op een boerderij heeft zijn voor- en nadelen. Het is hard werken, maar het eten is altijd vers. Er is ruimte om te oefenen en jezelf vaardigheden aan te leren, mits er tijd voor is natuurlijk.

Welke vaardigheden heb je geleerd?

Nu we weten waar en hoe je bent opgegroeid, gaan we besluiten wat je geleerd hebt en wat je maakt tot wat je nu bent. Soldaten leren misschien omgaan met een zwaard, maar een magiër met de juiste tips onderweg zou goed kunnen betekenen dat je magie hebt leren gebruiken. Wie weet bleek je wel Paragon toen je op onverklaarbare wijze een hele oogst redde als simpele boer. In het volgende hoofdstuk zul je de vaardigheden vinden die binnen Fable Forge bestaan en die jouw karakter kan gebruiken.

Vaardigheden en eigenschappen

In dit hoofdstuk worden de mogelijke vaardigheden en eigenschappen daarvan beschreven. Hieruit kun je kiezen welke vaardigheden jouw karakter bezit.

Let op!

1. Het volgende level van een vaardigheid overschrijft het eerder aangekochte level. Je gebruikt dus altijd de beschrijving en limiet(en) van je hoogst aangekochte level, tenzij anders vermeld.
2. De puntenkosten van levels zijn cumulatief. Bijvoorbeeld; One-handed weapons level 1 kost 10 punten. One-handed weapons level 2 kost 15 punten. Om deze vaardigheid op level 2 aan te kopen, moet je dus 25 punten uitgeven (10+15).
3. Kosten van een level kunnen wisselen. Het is niet zo dat elke level 2 vaardigheid dezelfde puntenkosten heeft. Level 2 vaardigheden kunnen ook andere puntenkosten hebben dan level 1 vaardigheden.
4. Niet elke vaardigheid heeft meerdere levels, maar het zou kunnen dat er later in het spel meer levels worden toegevoegd aan bestaande vaardigheden.
5. Er kan maximaal tot level 2 van een vaardigheid gekocht worden bij karaktercreatie.
 - a. Sommige Level 3 en 4 vaardigheden kunnen bij karaktercreatie aangekocht worden. Waar dit het geval is, is dit expliciet vermeld.
 - b. In alle andere gevallen moet je voor vaardigheden op level 3 of 4 IC spelen. In de vuistregel duurt het 2-3 (driedaagse) events om een level 3 vaardigheid te leren en daarna nog 3-4 (driedaagse) events om een level 4 vaardigheid te leren. Dit is echter altijd afhankelijk van hoeveel IC spel je hiervoor laat zien. Mocht je een level 3 of 4 vaardigheid willen leren, geef dat dan ook even aan bij de SL.

Je mag nu naar eigen keuze 100 punten besteden aan de hieronder genoemde vaardigheden. Indien gewenst, mag je punten overhouden. Je hoeft dus niet alle 100 punten bij het begin te besteden.

Overzichtslijst

Fighting skills	Korte beschrijving
Ambidextrous	Je kunt beide handen even goed gebruiken.
Armour	Je kunt een pantser dragen.
Assassination	Je kunt stil, snel en effectief anderen doden.
Banner Bearer	Je kunt een vaandel voor jouw groep dragen.
Berserk	Je kunt je pijn en woede omzetten naar strijdkracht.
Bow	Je kunt boogschieten.
Cripple	Je weet hoe je anderen kreupel kunt maken.
Defensive Stance	Je kunt erg goed defensief vechten.
Disarm	Je kunt anderen ontwapenen.
Dodge	Je kunt aanvallen gemakkelijk ontwijken.
One-handed Weapons	Je kunt eenhandige wapens hanteren.
Polearms	Je kunt stafwapens hanteren.
Shield	Je kunt een schild gebruiken.
Siege Master	Je kunt belegeringswapens gebruiken.
Small Weapons	Je kunt kleine wapens hanteren.
Steadfast	Je staat erg stevig op je benen.
Strength	Je hebt meer kracht dan normaal.
Strong Stature	Je hebt meer Hitpoints dan normaal.
Sunder	Je kunt wapens en pantserdelen kapot slaan.
Throwing Weapons	Je kunt werpwapens gebruiken.
Two-handed Weapons	Je kunt tweehandige wapens hanteren.
War Cry	Je kunt anderen angst aanjagen met je stem.

Magic	Korte beschrijving
Armour Casting in Heavy Armour	Je kunt magie gebruiken in Heavy Armour.
Armour Casting in Light Armour	Je kunt magie gebruiken in Light Armour.
Armour Casting in Medium Armour	Je kunt magie gebruiken in Medium Armour.
Aspect Magic	Je kunt Aspect Magic beoefenen.
Basic Aspect Spell	Je kunt een Basic Aspect Spell uitvoeren.
Basic Chaos Spell	Je kunt een Basic Chaos Spell uitvoeren.
Chaos Magic	Je kunt Chaos Magic beoefenen.
Combine Spell	Je kunt spreuken combineren tot een nieuwe spreuk.
Difficult Aspect Spell	Je kunt een Difficult Aspect Spell uitvoeren.
Difficult Chaos Spell	Je kunt een Difficult Chaos Spell uitvoeren.
Hard Aspect Spell	Je kunt een Hard Aspect Spell uitvoeren.
Hard Chaos Spell	Je kunt een Hard Chaos Spell uitvoeren.
Incredible Aspect Spell	Je kunt een Incredible Aspect Spell uitvoeren.
Incredible Chaos Spell	Je kunt een Incredible Chaos Spell uitvoeren.
Paragon Slot	Je kunt Paragon krachten bezitten of verkrijgen.
Resist Element	Je bent beter bestand tegen een type schade.
Simple Aspect Spell	Je kunt een Simple Aspect Spell uitvoeren.
Simple Chaos Spell	Je kunt een Simple Chaos Spell uitvoeren.
Strong Soul	Jouw sterke ziel geeft je meer mana.
Subjectable to Chaos	Jouw ziel reageert op de chaos energie.

Knowledge	Korte beschrijving
Alchemy	Je weet hoe je ingrediënten kunt verwerken.
Ancient Languages	Je kunt oude talen tot op zekere hoogte begrijpen.
History	Je weet iets over de geschiedenis van de wereld.
Heraldry	Je weet iets van de lokale culturen en gebruiken.
Ingredient Finding	Je weet hoe je ingrediënten kunt vinden.
Ingredient Knowledge	Je weet wat de effecten van ingrediënten zijn.
Reading, Writing, Counting	Je kunt lezen, schrijven en tellen.

Adventuring	Korte beschrijving
Animal Empathy	Je kunt goed met dieren overweg.
Blacksmithing	Je kunt metalen verwerken tot voorwerpen.
Cheating	Je kunt valsspelen bij allerlei spelletjes.
Craftsman	Je kunt na overleg met de SL een bepaald beroep uitoefenen.
Forgery	Je kunt officiële documenten namaken.
Fortune Telling	Je kunt kijken in de toekomst of het verleden.
Healer	Je kunt wezens genezen zoals een dokter of chirurg.
Hiding	Je kunt "verdwijnen" in de juiste omstandigheden.
Hunting	Je kunt op dieren jagen voor voedsel en leer.
Inspire	Je kunt anderen inspireren tot grote daden.
Leather Processing	Je kunt leer verwerken tot voorwerpen.
Mining	Je kunt grondstoffen uit de aarde verkrijgen.
Night Vision	Je kunt goed kijken in het donker.
Perfect Body	Je lichaam kan meer narigheid aan dan normaal.
General Ritualist	Je kunt rituelen leiden.
Lightly Specialised Ritualist	Je kunt rituelen leiden en bent lichtelijk gespecialiseerd in een stroming.
Heavy Specialised Ritualist	Je kunt rituelen leiden en bent nu gevorderd gespecialiseerd in een stroming.
Incredibly Specialised Ritualist	Je kunt rituelen leiden en bent nu erg gevorderd gespecialiseerd in een stroming.
Thieving	Je kunt stelen en sloten openen.

Fighting skills



Ambidextrous

Je bent zo behendig in het hanteren van wapens, dat je beide handen kunt gebruiken voor het hanteren ervan.

Vereisten: -

Level 1: 30 punten

Het maakt niet uit wat normaal gesproken je dominante hand is en je kunt dus met twee wapens vechten. Daarnaast kun je ook met beide handen spreuken gebruiken. Hiermee kun je dus ook spreuken gebruiken, terwijl je in je andere hand een wapen of schild draagt.

Limiet: -

Armour

Met deze vaardigheid kun je gebruikmaken van de beschermende werking van bepantseringen. Afhankelijk van het level van de vaardigheid, krijg je een aantal 'Armour Points'. Het aantal 'Armour Points' dat je krijgt is gelijk aan het level waar de bepantsering onder valt. De locaties voor bepantseringen zijn; hoofd, torso, twee armen en twee benen. Dit zijn in totaal dus zes locaties waarvoor je 'Armour Points' kunt krijgen. Zodra tenminste 70% van een locatie bedekt is met bepantsering, mag je hiervoor de bijbehorende 'Armour Points' claimen. Deze Armour Points bij elkaar opgeteld vormen je totale Armour Points pool. De Armour Points pool volgt het "total hitpoint" systeem.

Let op: als je met 'Medium Armour' of 'Heavy Armour' start (level 2 of 3), dan begin je met een stalen pantser. Het is mogelijk om in het spel slechtere en betere bepantseringen te maken of te bemachtigen.

Vereisten:

Level 1: -

Level 2: -

Level 3: Strength level 1, dit level Armour is ook beschikbaar bij karaktercreatie

Level 4: Strength level 2

Level 1: 10 punten

Light Armour. Onder dit soort bepantsering vallen; dik bont, stevig leer en zwaar gevoerde kleding zoals gambesons. Deze bepantseringen leveren één 'Armour Point' per locatie.

Limiet: -

Level 2: 15 punten

Light Armour. Onder dit soort bepantsering vallen; dik bont, stevig leer en zwaar gevoerde kleding zoals gambesons. Deze bepantseringen leveren één 'Armour Point' per locatie.

Medium Armour. Onder dit soort bepantsering vallen; stevig leren schubbenpantseren, ringmaliën, plaatmaliën en met metaal verstevigd leer zoals brigandines. Deze bepantseringen leveren twee 'Armour Points' per locatie.

Limiet: -

Level 3: 20 punten

Light Armour. Onder dit soort bepantsering vallen; dik bont, stevig leer en zwaar gevoerde kleding zoals gambesons. Deze bepantseringen leveren één 'Armour Point' per locatie.

Medium Armour. Onder dit soort bepantsering vallen; stevig leren schubbenpanters, ringmaliën, plaatmaliën en met metaal verstevigd leer zoals brigandines. Deze bepantseringen leveren twee 'Armour Points' per locatie.

Heavy Armour. Onder dit soort bepantsering vallen; metalen schubbenpanters en plaatharnassen. Deze bepantseringen leveren drie 'Armour Points' per locatie.

Limiet: -

Level 4: 50 punten

Light Armour. Onder dit soort bepantsering vallen; dik bont, stevig leer en zwaar gevoerde kleding zoals gambesons. Deze bepantseringen leveren één 'Armour Point' per locatie.

Medium Armour. Onder dit soort bepantsering vallen; stevig leren schubbenpanters, ringmaliën, plaatmaliën en met metaal verstevigd leer zoals brigandines. Deze bepantseringen leveren twee 'Armour Points' per locatie.

Heavy Armour. Onder dit soort bepantsering vallen; metalen schubbenpanters en plaatharnassen. Deze bepantseringen leveren drie 'Armour Points' per locatie.

Stacked Armour. Met dit level van deze vaardigheid mag je twee verschillende soorten bepantsering combineren (over elkaar heen dragen). Dit mag niet tweemaal hetzelfde level bepantsering zijn. Je mag dus wel een Medium Armour (level 2) en een Heavy Armour (level 3) combineren, maar niet tweemaal een Heavy Armour (beide level 3). Je mag hierbij de 'Armour Points' van de twee soorten bepantsering bij elkaar optellen.

Daarnaast incasseer je vanaf dit moment nog maar de helft van de "through" schade, afgerond naar beneden, op je HP. De andere helft komt ondanks het "through" effect, alsnog op je AP. Ter voorbeeld, als je geraakt wordt door een schot van een boogschutter, zou je normaal 3 schade op je HP krijgen, met deze vaardigheid krijg je slechts 1 schade op je HP en 2 schade op je AP.

Limiet: -

Assassination

Je hebt geleerd hoe je mensen effectief en snel kunt vermoorden.

LET OP: Deze vaardigheid werkt alleen met meele aanvallen van wapens en skills zoals beschreven in de vereisten.

Vereisten: 1 van de volgende wapenskills; Small weapons, One-handed weapons, Two-handed weapons, Polearms.

Level 1 - 15 punten

Na lang oefenen heb je de kunst van het backstabben echt goed door. Als je iemand zonder opgemerkt te worden in zijn rug weet te raken dan zul je 'Through' schade doen.

Limiet: 1x 'Through' per encounter

Level 2 - 30 punten

Door extra oefening weet je nu nog beter waar je moet raken en je kent ook nog eens meer plekken om te raken. Vanaf nu zul je 'Double Trough' schade doen als je iemand ongemerkt in zijn rug weet te raken.

Limiet: 2x 'Double Through' per encounter

Level 3 - 50 punten

Je bent nu zover dat je ook in een vlotte beweging een vijand kan vermoorden, mits hij je niet opmerkt van tevoren. Je kunt nu een "Fatal" aanval uitvoeren waarmee je een vijand waarvan je de anatomie kent een 'Fatal' oplegt.

Limiet: 2x 'Double Through' per encounter - 1x 'Fatal' per dag

Banner Bearer

Je draagt de banier van jouw groep, dit is een erepositie en geeft de nodige effecten. Je mag als banierdrager niet zelf vechten, jij bent bezig met het moraal hoog houden.

OC: Kijk uit met je Banier!! Houd veilig vechten in acht.

Vereisten: Een banier van jouw groep

Level 1 - 25 punten

Jij draagt een banier van jouw groep, clan of genootschap. Zolang een banier van jouw groep, clan of genootschap hoog gehouden wordt, zal iedereen die echt onder deze groep valt immuun zijn tegen alle Fear effecten. Als de banner bearer wegreut uit een gevecht, dan zal dit effect direct vervallen. Indien de banier de grond raakt, in vlammen opgaat of de drager wordt uitgeschakeld dan zullen alle groepsleden een Fear effect over zich heen krijgen. De banierdrager zal deze call zelf duidelijk moeten maken aan zijn/haar groep.

Limiet: -

Level 2 - 25 punten

Jij draagt de banier van jouw groep, clan of genootschap. Zolang de banier hoog gehouden wordt, zal iedereen die echt onder deze groep valt immuun zijn tegen alle Fear effecten. Als de banner bearer wegreut uit een gevecht, dan zal dit effect direct vervallen. Indien de banier de grond raakt, in vlammen opgaat of de drager wordt uitgeschakeld dan zullen alle groepsleden een Fear effect over zich heen krijgen. De banierdrager zal deze call zelf duidelijk moeten maken aan zijn/haar groep.

Zolang de banier hoog gehouden wordt kan de drager iedereen van de groep extra kracht geven. Zo kunnen alle groepsleden een 'Strike' effect gebruiken als jij daarvoor een duidelijke instructie geeft. Groepsleden kunnen dus niet zomaar hun 'Strike' gebruiken, dat moet gecoördineerd door jou gebeuren.

Limiet: 1x 'Strike' per encounter

Level 3 - 35 punten

Jij draagt de banier van jouw groep, clan of genootschap. Zolang de banier hoog gehouden wordt, zal iedereen die echt onder deze groep valt immuun zijn tegen alle Fear effecten. Als de banner bearer wegreut uit een gevecht, dan zal dit effect direct vervallen.

Indien de banier de grond raakt, in vlammen opgaat of de drager wordt uitgeschakeld dan zullen alle groepsleden een Fear effect over zich heen krijgen. De banierdrager zal deze call zelf duidelijk moeten maken aan zijn/haar groep.

Zolang de banier hoog gehouden wordt kan de drager iedereen van de groep extra kracht geven. Zo kunnen alle groepsleden een 'Strike' effect gebruiken als jij daarvoor een duidelijke instructie geeft. Groepsleden kunnen dus niet zomaar hun 'Strike' gebruiken, dat moet gecoördineerd door jou gebeuren.

Zolang de banier hoog gehouden wordt, heeft iedereen die bij de groep hoort 1 HP extra in gevecht. Dit is tijdelijke HP. Als het gevecht eindigt en personen uit de groep 1 HP over hebben dan zal deze dus verdwijnen en komt hij/zij op 0 HP te staan, waarna hij/zij zal beginnen met doodbloeden.

Limiet: - 1x 'Strike' per encounter

Berserk

Zodra je 'Hitpoints' onder de helft (afgerond naar beneden) van je totale 'Hitpoints' komt, krijg je een rode waas voor je ogen en ga je in Berserk. Dit betekent dat je zo agressief mogelijk vijanden aanvalt (inclusief magiegebruik en wapenvaardigheden) en geen controle meer hebt om helder te denken. Nadat je vijanden verslagen zijn, ga je alle andere omstanders aanvallen. Je blijft doorvechten totdat je op 0 tijdelijke 'Hitpoints' staat. Op dat moment val je neer en begin je zoals gebruikelijk dood te bloeden.

Vereisten: -

Level 1: 20 punten

Je krijgt in plaats van je normale 'Hitpoints', 8 tijdelijke 'Hitpoints'. Dit vervangt je standaard 'Hitpoints'

Limiet: 1x 'Berserk' per dag

Level 2: 25 punten

Je krijgt in plaats van je normale 'Hitpoints', 12 tijdelijke 'Hitpoints'. Dit vervangt dus je standaard 'Hitpoints'. Je eerste slag is een 'Strike'.

Limiet: 1x 'Berserk' per dag, de eerste slag in Berserk is een 'Strike'

Level 3: 40 punten

Vanaf nu activeert Berserk zodra je op 2 'Hitpoints' of minder komt te staan. Daarnaast mag je Berserk nu ook zelf activeren zodra je op de helft van je 'Hitpoints' of minder komt te staan. Je krijgt in plaats van je normale 'Hitpoints', 12 tijdelijke 'Hitpoints'. Dit vervangt dus je standaard 'Hitpoints'. Je eerste slag is een 'Double Strike'.

Limiet: 1x 'Berserk' per dag, de eerste slag in Berserk is een 'Double Strike'

Level 4: 60 punten

Vanaf nu activeert Berserk zodra je op 2 'Hitpoints' of minder komt te staan. Daarnaast mag je Berserk nu ook zelf activeren zodra je op de helft van je 'Hitpoints' of minder komt te staan. Je krijgt in plaats van je normale 'Hitpoints', 16 tijdelijke 'Hitpoints'. Dit vervangt dus je standaard 'Hitpoints'. Al je slagen worden een 'Double'.

Limiet: 2x 'Berserk' per dag, alle slagen in Berserk tellen als 'Double'

Bow

Met deze vaardigheid ben je behendig in het gebruik van handbogen en kruisbogen. Een handboog of kruisboog veroorzaakt standaard drie punten 'Through' schade.

Extra informatie:

1. Bogen en kruisbogen mogen **nooit** in het donker gebruikt worden, behalve met de 'Called shot' regel.
2. Voordat men met een boog of kruisboog het spel in mag, moet er eerst een vaardigheidstest worden afgelegd bij een SL. Dit is om aan te tonen dat je OC gezien ook echt weet waar je mee bezig bent.
3. Het is niet toegestaan om binnen vijf meter te schieten met een boog of kruisboog.
4. Je mag maar 1 pijl tegelijkertijd afschieten met een boog of kruisboog.

Vereisten: -

Level 1: 20 punten

Je bent nu in staat om effectief met dit soort wapens om te gaan tijdens gevechten. Daarnaast mag je 1x per dag een 'Called shot' maken als je 10 meter (of minder) van iemand af staat. Je vuurt je pijl dan **niet** daadwerkelijk af, maar je raakt automatisch (Dit mag dus ook 's nachts! Houd er wel rekening mee dat mensen je 'Called shot' nog steeds met vaardigheden als 'Dodge' tegen kunnen houden.)

Limiet: 1x 'Called shot' per dag

Level 2: 25 punten

Je bent gevorderd in het gebruik van dit soort wapens. Hierdoor kun je twee keer per dag een extra punt schade schieten. Roep dit ook af als je deze speciale aanval maakt. Voor handbogen en voor kruisbogen is dit dus 4 'Through'.

Daarnaast mag je 2x per dag een 'Called shot' maken als je 10 meter (of minder) van iemand af staat. Je vuurt je pijl dan **niet** daadwerkelijk af, maar je raakt automatisch (Dit mag dus ook 's nachts! Houd er wel rekening mee dat mensen je 'Called shot' nog steeds met vaardigheden als 'Dodge' tegen kunnen houden.)

Limiet: 2x '4 Through' per dag, 2x 'Called shot' per dag

Cripple

Je bent in staat een wond aan te brengen die ervoor zorgt dat iemand niet snel meer kan bewegen. De geraakte persoon kan niet meer rennen, maar wel mank lopen.

Vereisten: Een vorm van wapenvaardigheden

Level 1: 15 punten

De persoon die je raakt kan niet meer rennen gedurende de encounter.

Limiet: 2x 'Cripple' per dagdeel

Defensive Stance

Jij bent getraind om te blijven staan, ongeacht wat er op je af komt. Als je deze vaardigheid gebruikt roep dan ook 'Defensive Stance' om aan te geven dat je je vaardigheid gebruikt.

Vereisten: -

Level 1 - 20 punten

Zolang je op dezelfde plek blijft staan, zul je immuun zijn voor 'Strike' effecten en een schild van 2 tijdelijke HP krijgen. Als je weer begint te bewegen, (dus ook het gebruik van een 'Dodge') zul je deze voordelen direct kwijt zijn.

Limiet: 2x 'Defensive Stance' per dagdeel

Level 2 - 20 punten

Jij bent getraind om te blijven staan, ongeacht wat er op je af komt. Als je deze vaardigheid gebruikt roep dan ook 'Defensive Stance' om aan te geven dat je je vaardigheid gebruikt. Zolang je op dezelfde plek blijft staan, zul je immuun zijn voor 'Strike' effecten en een schild van 3 tijdelijke HP krijgen. Als je weer begint te bewegen, (dus ook het gebruik van een 'Dodge') zul je deze voordelen direct kwijt zijn.

Je hebt je vechtsstijl weten uit te breiden en kan nu vanuit 'Defensive Stance' ook 1x een 'Strike' effect doen.

Limiet: 2x 'Defensive Stance' per dagdeel, 1x 'Strike' per 'Defensive Stance' activatie

Level 3 - 35 punten

Jij bent getraind om te blijven staan, ongeacht wat er op je af komt. Als je deze vaardigheid gebruikt roep dan ook 'Defensive Stance' om aan te geven dat je je vaardigheid gebruikt. Zolang je op dezelfde plek blijft staan, zul je immuun zijn voor 'Strike' effecten en een schild van 3 tijdelijke HP krijgen. Als je weer begint te bewegen, (dus ook het gebruik van een 'Dodge') zul je deze voordelen direct kwijt zijn.

Je hebt je vechtsstijl weten uit te breiden en kan nu vanuit 'Defensive Stance' ook 1x een 'Strike' effect doen.

Nu je nog meer gewend raakt aan een verdedigende manier van vechten, lukt het je vaker om dit ook te doen. Daarnaast mag je ook 'Fear' effecten negeren zolang je in de 'Defensive Stance' staat.

Limiet: 1x 'Defensive Stance' per encounter, 1x 'Strike' per 'Defensive Stance' activatie

Level 4 - 50 punten

Jij bent getraind om te blijven staan, ongeacht wat er op je af komt. Als je deze vaardigheid gebruikt roep dan ook 'Defensive Stance' om aan te geven dat je je vaardigheid gebruikt. Zolang je op dezelfde plek blijft staan, zul je immuun zijn voor 'Strike' effecten en een schild van 3 tijdelijke HP krijgen.

Je hebt je vechtsstijl weten uit te breiden en kan nu vanuit 'Defensive Stance' ook 1x een 'Strike' effect doen.

Nu je nog meer gewend raakt aan een verdedigende manier van vechten, lukt het je vaker om dit ook te doen. Daarnaast mag je ook 'Fear' effecten negeren zolang je in de 'Defensive Stance' staat.

Je bent nu een echte meester als het gaat om vechten in een verdedigende houding. Je kunt nu tijdens je 'Defensive Stance' ook stapvoets bewegen en toch je bonussen houden. Bij het gebruik van speciale vaardigheden (bijvoorbeeld bij het gebruik van een 'Dodge') of sneller lopen dan stapvoets, dan zul je deze voordelen direct kwijt zijn.

Limiet: 1x 'Defensive Stance' per encounter, 1x 'Strike' per Defensive Stance activatie

Disarm

Je mag een tegenstander een voorwerp, schild of wapen uit handen slaan. Als een voorwerp, schild of wapen fysiek aan de arm van de tegenstander vast zit, werkt deze vaardigheid niet. Je level geeft aan hoe vaak je deze actie kunt uitvoeren per encounter. **LET OP:** Deze vaardigheid werkt alleen met meele aanvallen van wapens en skills zoals beschreven in de vereisten.

Vereisten: Small weapons, One-handed Weapons, Two-handed Weapons of Polearms

Level 1: 15 punten

Je kunt nu éénmaal per encounter een tegenstander een voorwerp of wapen uit handen slaan. Roep 'Disarm' als je gebruik maakt van deze vaardigheid.

Limiet: 1x 'Disarm' per encounter

Level 2: 20 punten

Je kunt nu tweemaal per encounter een tegenstander een voorwerp of wapen uit handen slaan. Roep 'Disarm' als je gebruik maakt van deze vaardigheid.

Limiet: 2x 'Disarm' per encounter

Level 3: 40 punten

Je kunt nu driemaal per encounter een tegenstander een voorwerp, schild of wapen uit handen slaan. Roep 'Disarm' als je gebruik maakt van deze vaardigheid. Daarnaast mag je nu eenmaal per encounter een disarm negeren.

Limiet: 3x 'Disarm' per encounter en je kan 1x per encounter een disarm negeren.

Level 4: 50 punten

Je kunt nu vijf maal per encounter een tegenstander een voorwerp, schild of wapen uit handen slaan. Roep 'Disarm' als je gebruik maakt van deze vaardigheid. Daarnaast mag je nu drie maal per encounter een disarm negeren.

Limiet: 5x 'Disarm' per encounter en je kan 3x per encounter een disarm negeren.)

Dodge

Je mag een pijl, direct damage spreuk of aanval die je ziet aankomen negeren. Je level geeft aan hoe vaak je dit mag doen per encounter. Je roept 'No Effect, Dodge' om aan te geven dat je de aanval of spreuk hebt ontweken.

Vereisten: -

Level 1: 10 punten

Je kunt nu de eerste hit van een melee aanval negeren. Roep 'No Effect, Dodge' om dit aan te geven.

Limiet: 1x 'Dodge' per encounter

Level 2: 15 punten

Je kunt nu de eerste twee hits van een pijl, of melee aanval negeren. Roep 'No Effect, Dodge' om dit aan te geven.

Limiet: 2x 'Dodge' per encounter

Level 3: 35 punten

Je kunt nu drie keer per encounter een pijl, direct damage spreuk of melee aanval naar keuze negeren. Roep 'No Effect, Dodge' om dit aan te geven.

Limiet: 3x 'Dodge' per encounter

Level 4: 60 punten

Je kunt nu per encounter een pijl, direct damage spreuk of melee aanval naar keuze negeren. Roep 'No Effect, Dodge' om dit aan te geven.

Limiet: 4x 'Dodge' per encounter

One-handed Weapons

Met deze vaardigheid ben je behendig in het gebruik van éénhandige wapens met een lengte van 45 tot en met 120 centimeter. Je kunt één wapen tegelijkertijd hanteren, tenzij je ook de vaardigheid Ambidextrous hebt. Je kunt wel een schild en een wapen tegelijkertijd gebruiken als je daar de benodigde vaardigheden voor hebt.

Vereisten: -

Level 1: 10 punten

Je bent nu in staat om effectief met dit soort wapens om te gaan tijdens gevechten.

Limiet: -

Level 2: 15 punten

Je bent wat gevorderd in het gebruik van dit soort wapens. Hierdoor kun je eenmaal per dagdeel een 'Double' slaan.

Limiet: 1 x 'Double' per dagdeel

Level 3: 30 punten

Je bent nu een expert op het gebied van dit soort wapens. Daardoor ben je zeer bedreven in het gebruik van dit soort wapens tijdens gevechten. Hierdoor kun je viermaal per dag een double slaan.

Limiet: 4 x 'Double' per dag

Level 4: 35 punten

Je bent een meester op het gebied van dit soort wapens en daardoor kun je vrijwel iedereen aftroeven in een gevecht. Hierdoor kun je eenmaal per encounter een double slaan en eenmaal per dag een triple slaan.

Limiet: 1x 'Triple' per dag, 1x 'Double' per encounter

Polearms

Met deze vaardigheid ben je behendig in het gebruik van staf- en speerachtige wapens met een lengte van 145 tot en met 220 centimeter. Je kunt één wapen tegelijkertijd hanteren, omdat je nu eenmaal twee handen nodig hebt om het wapen effectief te gebruiken. Om dezelfde reden kun je dus ook geen schild gebruiken in combinatie met dit soort wapens.

Vereisten: -

Level 1: 15 punten

Je bent nu in staat om effectief met dit soort wapens om te gaan tijdens gevechten.

Limiet: -

Level 2: 15 punten

Je bent wat gevorderd in het gebruik van dit soort wapens. Hierdoor kun je eenmaal per dagdeel een 'Double' slaan. Roep dit ook af als je deze speciale aanval maakt.

Limiet: 1x 'Double' per dagdeel

Level 3: 35 punten

Je bent nu een expert op het gebied van dit soort wapens. Daardoor ben je zeer bedreven in het gebruik van dit soort wapens tijdens gevechten. Je kunt eenmaal per dagdeel een 'Double' en tweemaal per dag een 'Strike' slaan.

Limiet: 1x 'Double' per dagdeel, 2x 'Strike' per dag

Level 4: 40 punten

Je bent een meester op het gebied van dit soort wapens en daardoor kun je vrijwel iedereen aftroeven in een gevecht. Je kunt eenmaal per dagdeel een 'Double' en een 'Through' slaan en 4 maal per dag een 'Strike' slaan.

Limiet: 1x 'Double' per dagdeel, 1x 'Through' per dagdeel, 4x 'Strike' per dag

Shield

Met deze vaardigheid kun je gebruikmaken van schilden van verschillende formaten. Afhankelijk van het level in deze vaardigheid, heeft je schild een bepaald aantal trefpunten. Dit staat aangegeven per level. Daarnaast krijgen schilden één punt minder schade van alle soorten aanvallen en geen schade van pijlen. Er moet dus tenminste twee punten schade worden veroorzaakt per aanval om de trefpunten van het schild naar beneden te krijgen. Een aanval of spreuk met het effect 'Sunder' of 'Crush' vernietigt het schild wel direct.

Vereisten:

Level 1: -

Level 2: -

Level 3: Strength level 1, dit level shield is ook beschikbaar bij karaktercreatie

Level 4: Strength level 2

Level 1: 10 punten

Je kunt nu kleine schilden hanteren met een maximum breedte van 45 centimeter en een maximum hoogte van 55 centimeter. Dit soort schilden hebben 4 trefpunten.

Limiet: -

Level 2: 15 punten

Je kunt nu kleine schilden hanteren met een maximum breedte van 45 centimeter en een maximum hoogte van 55 centimeter. Dit soort schilden hebben 4 trefpunten.

Daarnaast kun je nu middelgrote schilden hanteren met een maximum breedte van 55 centimeter en een maximum hoogte van 85 centimeter. Dit soort schilden hebben 6 trefpunten.

Limiet: -

Level 3: 20 punten

Je kunt nu kleine schilden hanteren met een maximum breedte van 45 centimeter en een maximum hoogte van 55 centimeter. Dit soort schilden hebben 4 trefpunten.

Daarnaast kun je nu middelgrote schilden hanteren met een maximum breedte van 55 centimeter en een maximum hoogte van 85 centimeter. Dit soort schilden hebben 6 trefpunten.

Je kunt nu grote schilden hanteren met een maximum breedte van 65 centimeter en een maximum hoogte van 115 centimeter. Dit soort schilden hebben 8 trefpunten.

Limiet: -

Level 4: 55 punten

Je kunt nu kleine schilden hanteren met een maximum breedte van 45 centimeter en een maximum hoogte van 55 centimeter. Dit soort schilden hebben 4 trefpunten.

Daarnaast kun je nu middelgrote schilden hanteren met een maximum breedte van 55 centimeter en een maximum hoogte van 85 centimeter. Dit soort schilden hebben 6 trefpunten.

Je kunt nu grote schilden hanteren met een maximum breedte van 65 centimeter en een maximum hoogte van 115 centimeter. Dit soort schilden hebben 8 trefpunten. Tevens mag je nu met dit type schild 'Called shots' van boogschutters negeren (roep no effect, shield master).

Je kunt nu pavises en torenschilden hanteren met een maximum breedte van 75 centimeter en een maximum hoogte van 145 centimeter. Dit soort schilden hebben 12 trefpunten. Tevens mag je nu met dit type schild 'Called shots' van boogschutters negeren (roep no effect, shield master).

Limiet: -

Siege master

Met deze vaardigheid ben je behendig in het gebruik van belegeringswapens. Denk hierbij aan een ballista, scorpion, katapult, trebuchet etc. Overleg altijd eerst met de organisatie voordat je deze vaardigheid aankoopt. Zo kunnen wij eerst bekijken of jouw idee binnen onze setting past.

Elk belegeringswapen heeft 4 trefpunten, ontvangt één punt minder schade van alle soorten aanvallen en is immuun tegen pijlen. Een blacksmith kan een belegeringswapen repareren als deze beschadigd of stuk is.

Extra informatie:

1. Belegeringswapens mogen **nooit** in het donker gebruikt worden.
2. Je moet zelf een LARP-veilig belegeringswapen meenemen!

3. Voordat men met een belegeringswapen het spel in mag, moet er eerst een vaardigheidstest worden afgelegd bij een SL. Dit is om aan te tonen dat je OC gezien ook echt weet waar je mee bezig bent.
4. Het is niet toegestaan om binnen 10 meter te schieten met een belegeringswapen.
5. Je mag maar 1 projectiel (pijl of ander voorwerp) tegelijkertijd afvuren met een belegeringswapen.
6. Je kunt 1 belegeringswapen tegelijk bedienen, ongeacht of je Ambidextrous hebt of niet.
7. Houd altijd rekening met de omgeving, schiet dus niet naar een gebouw toe als je weet dat er hierdoor iets kapot kan gaan!
8. Het herladen van een belegeringswapen duurt altijd meer dan 30 seconden! Ook wanneer je called shots gebruikt!

Vereisten: Strength level 2

Level 1: 50 punten

Je bent nu in staat om effectief met een belegeringswapen om te gaan tijdens gevechten.

Een schot van een belegeringswapen veroorzaakt 6 punten 'Through' schade én een 'Strike' op het geraakte doelwit. Op een schild doet dit wapen een 'Sunder' en de drager krijgt een 'Strike'. Afhankelijk van het soort belegeringswapen en het doel waarvoor je deze gebruikt, kan een aanval op bijvoorbeeld een kampement ook effecten hebben.

Daarnaast mag je 1x per dag een 'Called shot' maken als je op 20 meter of minder van je doelwit af staat. Je gebruikt je belegeringswapen dan niet daadwerkelijk, maar je raakt automatisch. Dit mag alleen 's nachts. (Houd er wel rekening mee dat mensen je 'Called shot' nog steeds met vaardigheden als 'Dodge' teniet kunnen doen.)

Limiet: 1x 'Called shot' per dag (alleen 's nachts)

Level 2: 50 punten

Je bent nu in staat om effectief en doeltreffender met belegeringswapens om te gaan tijdens gevechten.

Een belegeringswapen veroorzaakt standaard 8 punten 'Through' schade én een 'Strike' op het geraakte doelwit. Op een schild doet dit wapen een 'Sunder' op een schild en de drager krijgt een 'Strike'. Afhankelijk van het soort belegeringswapen en waarvoor je deze gebruikt, kan een aanval op bijvoorbeeld een kampement ook effecten hebben.

Daarnaast mag je 2x per dag een 'Called shot' maken als je op 20 meter of minder van je doelwit af staat. Je gebruikt je belegeringswapen dan niet daadwerkelijk, maar je raakt automatisch. Dit mag alleen 's nachts (Houd er wel rekening mee dat mensen je 'Called shot' nog steeds met vaardigheden als 'Dodge' teniet kunnen doen).

Limiet: 2x 'Called shot' per dag (alleen 's nachts)

Level 3: 80 punten

Je bent nu in staat om effectief en doeltreffender met belegeringswapens om te gaan tijdens gevechten. Daarnaast ben je zo bedreven geraakt in het gebruik van dit soort wapens, waardoor je ook zwakke plekken weet te vinden met dit soort wapens.

Een belegeringswapen veroorzaakt standaard 8 punten 'Through' schade én een 'Strike' op het geraakte doelwit. Op een schild doet dit wapen een 'Sunder' op een schild en de drager krijgt een 'Strike'. Afhankelijk van het soort belegeringswapen en waarvoor je deze gebruikt, kan een aanval op bijvoorbeeld een kampement ook effecten hebben.

Daarnaast mag je 2x per dag een 'Called shot' maken als je op 20 meter of minder van je doelwit af staat. Je gebruikt je belegeringswapen dan niet daadwerkelijk, maar je raakt automatisch. Dit mag alleen 's nachts (houd er wel rekening mee dat mensen je 'Called shot' nog steeds met vaardigheden als 'Dodge' teniet kunnen doen).

Je mag nu ook 1x per dagdeel zoeken naar zwakke plekken bij een vijand. Een zwakke plek vind je na 20 seconden het doelwit te bestuderen. Indien je de vijand met het projectiel van je belegeringswapen raakt, zal je schot een 'Crush' veroorzaken.

Limiet: 2x 'Called shot' per dag (alleen 's nachts), 1x 'Crush' per dagdeel (na 20 seconden bestuderen)

Small Weapons

Met deze vaardigheid ben je behendig in het gebruik van kleine wapens met een maximumlengte van 45 centimeter. Je kunt één wapen tegelijkertijd hanteren, tenzij je ook de vaardigheid Ambidextrous hebt. Je kunt wel een schild en een wapen tegelijkertijd gebruiken als je daar de benodigde vaardigheden voor hebt.

Vereisten: -

Level 1: 5 punten

Je bent nu in staat om effectief met dit soort wapens om te gaan tijdens gevechten.

Limiet: -

Level 2: 10 punten

Je bent wat gevorderd in het gebruik van dit soort wapens. Hierdoor kun je eenmaal per dagdeel een 'Through' slaan. Roep dit ook af als je deze speciale aanval maakt.

Limiet: 1x 'Through' per dagdeel

Level 3: 35 punten

Je bent nu een expert op het gebied van dit soort wapens. Daardoor ben je zeer bedreven in het gebruik van dit soort wapens tijdens gevechten. Je kunt viermaal per dag een 'Through' slaan.

Limiet: 4x 'Through' per dag

Level 4: 60 punten

Je bent een meester op het gebied van dit soort wapens en daardoor kun je vrijwel iedereen aftroeven in een gevecht. Je kunt tweemaal per encounter een 'Double Through' slaan.

Limiet: 2x 'Double Through' per encounter

Steadfast

Je staat stevig op je benen en je kunt de meest heftige klappen incasseren.

Vereisten: -

Level 1: 10 punten

Je kunt een 'Strike' die je krijgt negeren. Roep 'No Effect, Steadfast' om dit aan te geven.

Limiet: 1x 'Strike' per dag negeren

Level 2: 15 punten

Je kunt twee keer een 'Strike' die je krijgt negeren. Roep 'No Effect, Steadfast' om dit aan te geven.

Limiet: 2x 'Strike' per dag negeren

Level 3: 40 punten

Je kunt drie keer een 'Strike' die je krijgt negeren. Wanneer dit gebeurt, disarm je ook degene die jou slaat. Roep 'No Effect, Steadfast, Disarm' om dit aan te geven.

Limiet: 3x 'Strike' per dag negeren.

Level 4: 60 punten

Je kunt twee keer per encounter een 'Strike' negeren. Wanneer dit gebeurt, disarm je ook degene die jou slaat. Roep 'No Effect, Steadfast, Disarm' om dit aan te geven.

Limiet: 2x 'Strike' per encounter negeren, zeg no effect, steadfast Disarm.

Strength

Door veel training ben je sterker geworden dan een normaal persoon. Afhankelijk van het level van deze vaardigheid mag je een aantal keer bijzonder hard slaan.

Vereisten:

Level 1: -

Level 2: Strong Stature level 1

Level 3: Strong Stature level 2

Level 4: Strong Stature level 3

Level 1: 10 punten

Je mag per dag één keer een 'Strike' uitdelen.

Limiet: 1x 'Strike' per dag

Level 2: 15 punten

Je mag per dag twee keer een 'Strike' uitdelen en je mag één keer per dag een 'Double' uitdelen.

Limiet: 2x 'Strike' per dag, 1x 'Double' per dag

Level 3: 35 punten

Je mag per dag drie keer een 'Strike' uitdelen en je mag één keer per dag een 'Triple' uitdelen.

Limiet: 3x 'Strike' per dag, 1x 'Triple' per dag

Level 4: 60 punten

Je mag per dag vier keer een 'Strike' uitdelen en je mag één keer per dag een 'Crush' uitdelen.

Limiet: 4x 'Strike' per dag, 1x 'Crush' per dag

Strong Stature

Je hebt een gezonder en sterker lichaam dan een normaal persoon. Afhankelijk van het level van deze vaardigheid heb je een aantal extra 'Hitpoints'.

Vereisten: -

Level 1: 10 punten

+ 1 'Hitpoint'. Je totaal wordt dus 5 'Hitpoints'.

Limiet: -

Level 2: 20 punten

+ 3 'Hitpoints'. Je totaal wordt dus 7 'Hitpoints'.

Limiet: -

Level 3: 35 punten

+ 6 'Hitpoints'. Je totaal wordt dus 10 'Hitpoints'.

Limiet: -

Level 4: 50 punten

+ 10 'Hitpoints'. Je totaal wordt dus 14 'Hitpoints'.

Daarnaast heb je nu een dusdanig vitaal lichaam, dat je zelfs wonden die voor anderen fataal zouden zijn kan overleven. Je kunt 1x per evenement een fatal resistent, in plaats van direct dood te gaan bloeden, ga je direct naar de helft van je HP en krijg je 10 seconden het pain effect. Zeg daarbij No effect, resist fatal, Strong stature 4.

Limiet: 1x per evenement resist fatal.

Sunder

Hard slaan is niet heel moeilijk, maar hard slaan op een zwakke plek van een voorwerp is een hele andere kunst. Jij hebt jezelf dit aangeleerd en kunt een voorwerp in één keer aan stukken slaan, zodat het voor de aanvaller onbruikbaar wordt. Wat voor voorwerpen je kapot kan slaan is per level beschreven. Roep tijdens je klap 'Sunder x' om aan te geven dat je de vaardigheid gebruikt (bijv. Sunder sword, Sunder breastplate). Je moet het genoemde doelwit uiteraard wel raken, anders werkt de sunder niet.

Vereisten: Strength level 1**Level 1 - 25 punten**

Jij hebt jezelf aangeleerd om een wapen in één keer aan stukken slaan, zodat het voor de aanvaller onbruikbaar wordt. Hierdoor kun je per dagdeel 'Sunder' slaan. Roep tijdens je klap 'Sunder x' om aan te geven dat je de vaardigheid gebruikt (bijv. Sunder sword).

Limiet: 1x 'Sunder' per dagdeel

Level 2 - 30 punten

Jij hebt jezelf aangeleerd om een wapen in één keer aan stukken slaan, zodat het voor de aanvaller onbruikbaar wordt. Roep tijdens je klap 'Sunder x' om aan te geven dat je de vaardigheid gebruikt (bijv. Sunder sword).

Je hebt voor meer wapens de zwakke plekken geleerd en daarom kun je je vaardigheid vaker toepassen. Hierdoor kun je 3x per dagdeel een 'Sunder' slaan.

Limiet: 3x 'Sunder' per dagdeel

Level 3 - 50 punten

Jij hebt jezelf aangeleerd om een wapen in één keer aan stukken slaan, zodat het voor de aanvaller onbruikbaar wordt. Roep tijdens je klap 'Sunder x' om aan te geven dat je de vaardigheid gebruikt (bijv. Sunder sword, Sunder shield).

Je hebt voor meer wapens de zwakke plekken geleerd en daarom kun je je vaardigheid vaker toepassen. Hierdoor kun je 3x per dagdeel een 'Sunder' slaan.

Je kennis heeft zich nu ook uitgebreid tot schilden en belegeringswapens. Deze kun je nu ook in 1 klap onbruikbaar maken.

Limiet: 3x 'Sunder' per dagdeel

Level 4 - 60 punten

Jij hebt jezelf aangeleerd om een wapen in één keer aan stukken slaan, zodat het voor de aanvaller onbruikbaar wordt. Roep tijdens je klap 'Sunder' om aan te geven dat je de vaardigheid gebruikt (bijv. Sunder sword, Sunder shield, Sunder breastplate).

Je hebt voor meer wapens de zwakke plekken geleerd en daarom kun je je vaardigheid vaker toepassen. Hierdoor kun je 3x per dagdeel een 'Sunder' slaan.

Je kennis heeft zich nu ook uitgebreid tot schilden en belegeringswapens. Deze kun je nu ook in 1 klap onbruikbaar maken.

Het lukt je nu zelfs om onderdelen van harnassen kapot te slaan. Ook deze optie wordt aan je mogelijkheden toegevoegd. Het doelwit van deze aanval verliest dus de 'Armour Points' verkregen door die specifieke locatie.

Limiet: 4x 'Sunder' per dagdeel

Throwing Weapons

Met deze vaardigheid ben je behendig in het gebruik van werpwapens met een maximale grootte van 30 centimeter. Je kunt één werpwapen tegelijkertijd gooien. Werpwapens mogen daarnaast **NOOIT** een kern bevatten en ze mogen niet discusvormig zijn.

Vereisten: -

Level 1: 15 punten

Je bent nu in staat om effectief met dit soort wapens om te gaan tijdens gevechten.

Limiet: -

Two-handed Weapons

Met deze vaardigheid ben je behendig in het gebruik van tweehandige wapens met een lengte van 100 tot en met 160 centimeter. Je kunt één wapen tegelijkertijd hanteren, omdat je nu eenmaal twee handen nodig hebt om het wapen effectief te gebruiken. Om dezelfde reden kun je dus ook geen schild gebruiken in combinatie met dit soort wapens.

Vereisten: -

Level 1: 15 punten

Je bent nu in staat om effectief met dit soort wapens om te gaan tijdens gevechten.

Limiet: -

Level 2: 15 punten

Je bent wat gevorderd in het gebruik van dit soort wapens. Hierdoor kun je eenmaal per dagdeel een 'Strike' slaan. Roep dit ook af als je deze speciale aanval maakt.

Limiet: 1x 'Strike' per dagdeel

Level 3: 35 punten

Je bent nu een expert op het gebied van dit soort wapens. Daardoor ben je zeer bedreven in het gebruik van dit soort wapens tijdens gevechten. Je kunt eenmaal per dagdeel een 'Strike' en 2x 'Double' per dag slaan.

Limiet: 1x 'Strike' per dagdeel, 2x 'Double' per dag

Level 4: 60 punten

Je bent een meester op het gebied van dit soort wapens en daardoor kun je vrijwel iedereen aftroeven in een gevecht. Je kunt tweemaal per encounter een 'Strike' en 1x per dag 'Crush' slaan.

Limiet: 2x 'Strike' per encounter, 1x 'Crush' per dag

War Cry

Jij kunt zo'n intimiderende kreet schreeuwen dat je de meeste wezens op de vlucht doet slaan in de vorm van een 'Fear' effect. Als je deze vaardigheid gebruikt dien je ook echt hard te schreeuwen/brullen.

Vereisten: -

Level 1 - 15 punten

Jij kunt zo'n intimiderende kreet schreeuwen dat je 1 persoon naar keuze binnen redelijke afstand (tot +/- 5 meter) een 'Fear' kunt geven. Je kunt 2x per dagdeel 'War Cry' gebruiken.

Limiet: 2x 'Fear 10 seconden' per dagdeel

Level 2 - 20 punten

Jij kunt zo'n intimiderende kreet schreeuwen dat je 1 persoon naar keuze binnen redelijke afstand (tot +/- 5 meter) een 'Fear' kunt geven. Je kunt 2x per dagdeel 'War Cry' gebruiken.

Als je je schreeuw gebruikt terwijl je slaat, dan zul je behalve het 'Fear' effect, ook nog een 'Strike' effect aan je klap mogen toevoegen. Je mag ook alleen de 'Fear' casten door te schreeuwen.

Limiet: 2x 'Fear 15 seconden' of 'Strike, Fear 15 seconden' per dagdeel

Level 3 - 45 punten

Jij kunt zo'n intimiderende kreet schreeuwen dat je 1 persoon naar keuze binnen redelijke afstand (tot +/- 5 meter) een 'Fear' kunt geven.

Als je je schreeuw gebruikt terwijl je slaat, dan zul je behalve het 'Fear' effect, ook nog een 'Strike' effect aan je klap mogen toevoegen. Je mag ook alleen de 'Fear' casten door te schreeuwen.

Schreeuwen tijdens gevechten is nogal een ding geworden voor jou. Hierdoor kun je deze vaardigheid vaker gebruiken. Je kunt 2x per encounter 'War Cry' gebruiken.

Limiet: 2x 'Fear 20 seconden' of 'Strike, Fear 20 seconden' per encounter

Magic skills



Armour Casting in Heavy Armour

Je kunt magie gebruiken, terwijl je Heavy Armour draagt.

Vereisten:

Level 1: Een Magic vaardigheid en Armour level 3

Level 2: Een Magic vaardigheid en Armour level 3

Level 3: Een Magic vaardigheid en Armour level 3

Level 1: 20 punten

Je kunt nu Basic en Simple Spells gebruiken, terwijl je Heavy Armour draagt.

Limiet: -

Level 2: 20 punten

Je kunt nu Basic, Simple en Difficult Spells gebruiken, terwijl je Heavy Armour draagt.

Limiet: -

Level 3: 40 punten

Je kunt nu Basic, Simple, Difficult en Hard Spells gebruiken, terwijl je Heavy Armour draagt.

Limiet: -

Armour Casting in Light Armour

Je kunt magie gebruiken, terwijl je Light Armour draagt.

Vereisten:

Level 1: Een Magic vaardigheid en Armour level 1

Level 2: Een Magic vaardigheid en Armour level 1

Level 3: Een Magic vaardigheid en Armour level 1

Level 1: 10 punten

Je kunt nu Basic en Simple Spells gebruiken, terwijl je Light Armour draagt.

Limiet: -

Level 2: 10 punten

Je kunt nu Basic, Simple en Difficult Spells gebruiken, terwijl je Light Armour draagt.

Limiet: -

Level 3: 30 punten

Je kunt nu Basic, Simple, Difficult en Hard Spells gebruiken, terwijl je Light Armour draagt.

Limiet: -

Armour Casting in Medium Armour

Je kunt magie gebruiken, terwijl je Medium Armour draagt.

Vereisten:

Level 1: Een Magic vaardigheid en Armour level 2

Level 2: Een Magic vaardigheid en Armour level 2

Level 3: Een Magic vaardigheid en Armour level 2

Level 1: 15 punten

Je kunt nu Basic en Simple Spells gebruiken, terwijl je Medium Armour draagt.

Limiet: -

Level 2: 15 punten

Je kunt nu Basic, Simple en Difficult Spells gebruiken, terwijl je Medium Armour draagt.

Limiet: -

Level 3: 35 punten

Je kunt nu Basic, Simple, Difficult en Hard Spells gebruiken, terwijl je Medium Armour draagt.

Limiet: -

Aspect Magic

Je beoefent de Aspect Magic en kunt allerlei wonderlijke magische spreuken uitvoeren wanneer je dit wilt.

Vereisten: -

Level 1 - 20 punten

Je beheerst Aspect Magic, waardoor je Basic en Simple Spells van Aspect Magic kunt aankopen. Tevens geeft deze vaardigheid meteen twee Basic Aspect Spells naar keuze en je mag 2x per dag een Basic Aspect Spell gratis uitvoeren. Ook geeft deze vaardigheid je het vermogen om 1 mana te vormen.

Limiet: -

Level 2 - 20 punten

Je beheerst Aspect Magic waardoor je nu Basic, Simple & Difficult Spells van Aspect Magic kunt aankopen. Je mag nu 4x per dag een Basic Aspect Spell gratis uitvoeren. Met deze vaardigheid behoud je ook de 2 gratis Basic Aspect Spells die je verkregen hebt met level 1 van de vaardigheid. Ook geeft deze vaardigheid je het vermogen om 3 mana te vormen.

Limiet: -

Level 3 - 40 punten

Je kent vergevorderde Aspect Magic waardoor je nu Basic, Simple, Difficult & Hard Spells van Aspect Magic kunt aankopen. Tevens mag je nu 8x per dag een Basic Aspect Spell gratis uitvoeren. Met deze vaardigheid behoud je ook de 2 gratis Basic Aspect Spells die je verkregen hebt met level 1 van de vaardigheid. Ook geeft deze vaardigheid je het vermogen om 6 mana te vormen.

Limiet: -

Level 4 - 50 punten

Je kent op een meesterlijk level Aspect Magic waardoor je Incredible Aspect Spells kunt aankopen. Tevens mag je nu 16x per dag een level 0 Spell gratis uitvoeren. Met deze vaardigheid behoud je ook de 2 gratis Basic Aspect Spells die je verkregen hebt met level 1 van de vaardigheid. Ook geeft deze vaardigheid je het vermogen om 10 mana te vormen.

Limiet: -

Basic Aspect Spell

Je mag naar eigen keuze een Basic Aspect Spell aankopen. Naarmate je meer spreuken kent, wordt het steeds lastiger om er nog meer te onthouden.

Vereisten: Aspect Magic level 1

Level 1 - 5 punten

Je mag naar eigen keuze een Basic Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: Als je in totaal 5 Basic Spells van de Aspect Magic kent, koop je verdere Basic Spells van de Aspect Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 10 punten

Je mag naar eigen keuze een Basic Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: Als je in totaal 10 Basic Spells van de Aspect Magic kent, koop je verdere Basic Spells van de Aspect Magic tegen het level 3 tarief van deze vaardigheid.

Level 3 - 15 punten

Je mag naar eigen keuze een Basic Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: -

Simple Aspect Spell

Je mag naar eigen keuze een Simple Spell van de Aspect Magic aankopen. Naarmate je meer spreuken kent, wordt het steeds lastiger om er nog meer te onthouden.

Vereisten: Aspect Magic level 1

Level 1 - 10 punten

Je mag naar eigen keuze een Simple Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: Als je in totaal 5 Simple Spells van de Aspect Magic kent, koop je verdere Simple Spells van de Aspect Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 15 punten

Je mag naar eigen keuze een Simple Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: Als je in totaal 10 Simple Spells van de Aspect Magic kent, koop je verdere Simple Spells van de Aspect Magic tegen het level 3 tarief van deze vaardigheid.

Level 3 - 20 punten

Je mag naar eigen keuze een Simple Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: -

Difficult Aspect Spell

Je mag naar eigen keuze een Difficult Spell van de Aspect Magic aankopen. Naarmate je meer spreuken kent, wordt het steeds lastiger om er nog meer te onthouden.

Vereisten: Aspect Magic level 2

Level 1 - 15 punten

Je mag naar eigen keuze een Difficult Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: Als je in totaal 5 Difficult Spells van de Aspect Magic kent, koop je verdere Difficult Spells van de Aspect Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 20 punten

Je mag naar eigen keuze een Difficult Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: Als je in totaal 10 Difficult Spells van de Aspect Magic kent, koop je verdere Difficult Spells van de Aspect Magic tegen het level 3 tarief van deze vaardigheid.

Level 3 - 25 punten

Je mag naar eigen keuze een Difficult Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: -

Hard Aspect Spell

Je mag naar eigen keuze een Hard Spell van de Aspect Magic aankopen. Naarmate je meer spreuken al kent, wordt het steeds lastiger om er nog meer te onthouden.

Vereisten: Aspect Magic level 3, IC only

Level 1 - 25 punten

Je mag naar eigen keuze een Hard Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: Als je in totaal 5 Hard Spells van de Aspect Magic kent, koop je verdere Hard Spells van de Aspect Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 30 punten

Je mag naar eigen keuze een Hard Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: -

Incredible Aspect Spell

Je mag naar eigen keuze een Incredible Spell van de Aspect Magic aankopen. Naarmate je meer spreuken kent, wordt het steeds lastiger om er nog meer te onthouden.

Vereisten: Aspect Magic level 4, IC only

Level 1 - 30 punten

Je mag naar eigen keuze een Incredible Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: Als je in totaal 1 Incredible Spell van de Aspect Magic kent, koop je verdere Incredible Spells van de Aspect Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 35 punten

Je mag naar eigen keuze een Incredible Spell van de Aspect Magic kiezen die je voortaan hebt geleerd.

Limiet: -

Chaos Magic

Je beoefent de Chaos Magic en je kunt soms allerlei wonderlijke spreuken uitvoeren, maar soms ook niet.

Als Chaosmagiër mag je roleplay-technisch zelf een keuze maken:

- Je hebt de bijeffecten van je magie al je hele leven en bent hier bekend mee.
- Je hebt de bijeffecten van je magie pas sinds een bepaald moment (gebeurtenis, leeftijd etc.)
- Je hebt de bijeffecten van je magie sinds je bij de spelersgroep bent voor het eerst.

Ongeacht je voorgaande achtergrond, merk je voor jezelf dat je, sinds je bij Huis Stoïk in de buurt bent, de bijverschijnselen heftiger en vaker aanwezig zijn dan voorheen. Waarom dit zo is, weet je zelf eigenlijk ook niet.

Vereisten: -

Level 1 - 30 punten

Je beoefent de Chaos Magic en je kunt soms allerlei wonderlijke spreuken uitvoeren, maar soms ook niet. Je kunt nu Chaos Spells aankopen en mag 4x per dag een Basic Chaos Spell gratis uitvoeren. Daarnaast kun jij 3 mana per dag vormen en krijg je 1 Basic Chaos Spell toegewezen.

Limiet: -

Subjectable to Chaos

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat de magiër gevoeliger wordt voor de magische pulsen op Vitus. Dit kan zowel positieve als negatieve effecten hebben.

Als persoon met Subjectable to Chaos mag je roleplay-technisch zelf een keuze maken:

- Je hebt de bijeffecten van je mana al je hele leven en bent hier bekend mee.
- Je hebt de bijeffecten van je mana pas sinds een bepaald moment (gebeurtenis, leeftijd etc.)
- Je hebt de bijeffecten van je mana sinds je bij de spelersgroep bent voor het eerst.

Ongeacht je voorgaande achtergrond, merk je voor jezelf dat je, sinds je bij Huis Stoïk in de buurt bent, de bijverschijnselen heftiger en vaker aanwezig zijn dan voorheen. Waarom dit zo is, weet je zelf eigenlijk ook niet.

Vereisten: -

Level 1 - 20 punten

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat de magiër gevoeliger wordt voor de magische pulsen op Vitus. Afhankelijk van de pulsen krijgt de magiër tussen de -10 en +10 mana. Afhankelijk van hoeveel erbij komt of vanaf gaat, kunnen er ook andere effecten optreden.

Limiet: -

Level 2 - 25 punten

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat de magiër nog gevoeliger wordt voor de magische pulsen op Vitus. Afhankelijk van de pulsen krijgt de magiër nu tussen de -25 en +25 mana. Afhankelijk van hoeveel erbij komt of vanaf gaat, kunnen er ook andere effecten optreden.

Limiet: -

Let op: Je krijgt overigens wel de eventuele bijeffecten van alle individuele levels.

Level 3 - 45 punten

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat de magiër gevoeliger wordt voor de magische pulsen op Vitus. Afhankelijk van de pulsen krijgt de magiër tussen de -35 en +45 mana. Afhankelijk van hoeveel erbij komt of vanaf gaat, kunnen er ook andere effecten optreden.

Limiet: -

Let op: Je krijgt overigens wel de eventuele bijeffecten van alle individuele levels.

Level 4 - 65 punten

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat de magiër gevoeliger wordt voor de magische pulsen op Vitus. Afhankelijk van de pulsen krijgt de magiër tussen de -55 en + 80 mana. Afhankelijk van hoeveel erbij komt of vanaf gaat, kunnen er ook andere effecten optreden.

Limiet: -

Let op: Als je alle levels van deze vaardigheid koopt, heb je dus een totaal tussen de -55 en de +80 mana per dag. Je krijgt overigens wel de eventuele bijeffecten van alle individuele levels.

Basic Chaos Spell

Je mag een Basic Spell van de Chaos Magic aankopen. Welke spreuk dit is, wisselt nog weleens. Naarmate je meer spreuken uit de pulsen kunt halen, wordt het steeds lastiger om er meer te vinden tussen de chaos van de pulsen.

Vereisten: Chaos Magic level 1

Level 1 - 5 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Basic Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Basic Spells van de Chaos Magic.

Limiet: Als je in totaal 3 Basic Spells van de Chaos Magic kent, koop je verdere Basic Spells van de Chaos Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 10 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Basic Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Basic Spells van de Chaos Magic.

Limiet: Als je in totaal 10 Basic Spells van de Chaos Magic kent, koop je verdere Basic Spells van de Chaos Magic tegen het level 3 tarief van deze vaardigheid.

Level 3 - 15 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Basic Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Basic Spells van de Chaos Magic.

Limiet: -

Simple Chaos Spell

Je mag een Simple Spell van de Chaos Magic aankopen. Welke spreuk dit is wisselt nog wel eens. Naarmate je meer spreuken uit de pulsen kunt halen, wordt het steeds lastiger om er meer te vinden tussen de chaos van de pulsen.

Vereisten: Chaos Magic level 1**Level 1 - 10 punten**

Je krijgt iedere dag een willekeurige Simple Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Simple Spells van de Chaos Magic.

Limiet: Als je in totaal 3 Simple Spells van de Chaos Magic kent, koop je verdere Simple Spells van de Chaos Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 15 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Simple Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Simple Spells van de Chaos Magic.

Limiet: Als je in totaal 10 Simple Spells van de Chaos Magic kent, koop je verdere Simple Spells van de Chaos Magic tegen het level 3 tarief van deze vaardigheid.

Level 3 - 20 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Simple Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Simple Spells van de Chaos Magic.

Limiet: -

Difficult Chaos Spell

Je mag een Difficult Spell van de Chaos Magic aankopen. Welke spreuk dit is wisselt nog wel eens. Naarmate je meer spreuken uit de pulsen kunt halen, wordt het steeds lastiger om er meer te vinden tussen de chaos van de pulsen.

Vereisten: Chaos Magic level 1, Subjectable to Chaos level 1

Level 1 - 15 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Difficult Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Difficult Spells van de Chaos Magic.

Limiet: Als je in totaal 2 Difficult Spells van de Chaos Magic kent, koop je verdere Difficult Spells van de Chaos Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 20 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Difficult Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Difficult Spells van de Chaos Magic.

Limiet: Als je in totaal 10 Difficult Spells van de Chaos Magic kent, koop je verdere Difficult Spells van de Chaos Magic tegen het level 3 tarief van deze vaardigheid.

Level 3 - 25 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Difficult Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Difficult Spells van de Chaos Magic.

Limiet: -

Hard Chaos Spell

Je mag een Hard Spell van de Chaos Magic aankopen. Welke spreuk dit is wisselt nog wel eens. Naarmate je meer spreuken uit de pulsen kunt halen, wordt het steeds lastiger om er meer te vinden tussen de chaos van de pulsen.

Vereisten: Chaos Magic level 1, Subjectable to Chaos 2, IC only

Level 1 - 25 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Hard Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Hard Spells van de Chaos Magic.

Limiet: Als je in totaal 3 Hard Spells van de Chaos Magic kent, koop je verdere Hard Spells van de Chaos Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 30 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Hard Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Hard Spells van de Chaos Magic.

Limiet: -

Incredible Chaos Spell

Je mag een Incredible Spell van de Chaos Magic aankopen. Naarmate je meer spreuken uit de pulsen kunt halen, wordt het steeds lastiger om er meer te vinden tussen de chaos van de pulsen.

Vereisten: Chaos Magic level 1, Subjectable to Chaos 3, IC only

Level 1 - 30 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Incredible Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Incredible Spells van de Chaos Magic.

Limiet: Als je in totaal 1 Incredible Spell van de Chaos Magic kent, koop je verdere Incredible Spells van de Chaos Magic tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 35 punten

Je krijgt iedere dag een willekeurige Incredible Spell van de Chaos Magic toegewezen door de spelleiding. Meld je aan het begin van de dag bij een spelleiding om je spreuken voor de dag te ontvangen. Door deze vaardigheid vaker te kopen, krijg je meerdere Incredible Spells van de Chaos Magic.

Limiet: -

Combine Spell

Met deze skill kun je twee spreuken combineren. Het combineren duurt zo lang als de incantatie van beide spreuken. Je roept van te voren 'Combine Spell' en daarna doe je de gecombineerde incantatie. Voordat je spreuken gaat combineren, roep je een SL, die bepaalt wat de gecombineerde spreuk doet aan de hand van de gekozen spreuken en eventuele andere relevante voorwaarden.

Vereisten: Een vorm van spreuken, Ambidextrous is benodigd als je zelfstandig spreuken wilt combineren.

Level 1 - 10 punten

Je kunt Basic Spells met elkaar combineren voor 1 extra mana.

Dit kun je zelf doen of samen met iemand anders die ook deze skill bezit. Het combineren van een Basic Spell met een andere spreuk kost 1 extra mana bovenop de kosten voor de gebruikte spreuken. Indien je combineert met iemand anders, dan mag jij of de ander de extra mana betalen. Voordat je spreuken met elkaar gaat combineren overleg je altijd eerst met de SL om te verifiëren wat voor effect de gecombineerde spreuk krijgt.

Limiet: -

Level 2 - 25 punten

Je kunt nu Basic of Simple Spells combineren voor 1 extra mana.

Dit kun je zelf doen of samen met iemand anders die ook deze skill bezit. Het combineren van een Basic of Simple Spell met een andere spreuk kost 1 extra mana bovenop de kosten voor de gebruikte spreuken. Indien je combineert met iemand anders, dan mag jij of de ander de extra mana betalen. Voordat je spreuken met elkaar gaat combineren overleg je altijd eerst met de SL om te verifiëren wat voor effect de gecombineerde spreuk krijgt.

Limiet: -

Level 3 - 40 punten

Je kunt nu Basic of Simple Spells combineren voor 1 extra mana.

Je kunt nu ook Difficult Spells combineren voor 2 extra mana.

Dit kun je zelf doen of samen met iemand anders die ook deze skill bezit. Het combineren van een Basic of Simple Spell met een andere spreuk kost 1 extra mana en het combineren van een Difficult spell kost 2 extra mana bovenop de kosten voor de gebruikte spreuken. Indien je combineert met iemand anders, dan mag jij of de ander de extra mana betalen. Voordat je spreuken met elkaar gaat combineren overleg je altijd eerst met de SL om te verifiëren wat voor effect de gecombineerde spreuk krijgt.

Limiet: -

Level 4 - 60 punten

Je kunt nu Basic of Simple Spells combineren voor 1 extra mana.

Je kunt nu ook Difficult of Hard Spells combineren voor 2 extra mana.

Dit kun je zelf doen of samen met iemand anders die ook deze skill bezit. Het combineren van een Basic of Simple Spell met een andere spreuk kost 1 extra mana en het combineren van een Difficult of Hard spell kost 2 extra mana bovenop de kosten voor de gebruikte spreuken. Indien je combineert met iemand anders, dan mag jij of de ander de extra mana betalen. Voordat je spreuken met elkaar gaat combineren overleg je altijd eerst met de SL om te verifiëren wat voor effect de gecombineerde spreuk krijgt.

Limiet: -

Paragon Slot

Jouw ziel is groot genoeg om een vorm van Paragon power te bezitten. Je koopt met deze vaardigheid de mogelijkheid om een power te bezitten, niet de power zelf. Deze moet IC verkregen worden of bij karaktercreatie in overleg met de SL. Lees voor het kopen van deze vaardigheid ook de Paragon appendix!

Vereisten: -

Level 1: 25 punten

Je kunt nu krachten van level 1 bezitten en uitvoeren en krachten tot en met level 2 proberen te verkrijgen.

Limiet: Uitvoeren afhankelijk van de power, verkrijgen mag maximaal 1 keer per event.

Level 2: 40 punten

Je kunt nu krachten tot en met level 2 bezitten en uitvoeren en krachten tot en met level 3 proberen te verkrijgen.

Limiet: Uitvoeren afhankelijk van de power, verkrijgen mag maximaal 1 keer per event.

Level 3: 75 punten

Je kunt nu krachten tot en met level 3 bezitten en uitvoeren en krachten tot en met level 4 proberen te verkrijgen.

Limiet: Uitvoeren afhankelijk van de power, verkrijgen mag maximaal 1 keer per event.

Level 4: 100 punten

Je kunt nu krachten tot en met level 4 bezitten en uitvoeren.

Limiet: Uitvoeren afhankelijk van de power, verkrijgen mag maximaal 1 keer per event.

Resist Element

Je lichaam is beter in staat om de elementen te weerstaan. Je kunt deze vaardigheid vaker aankopen om meerdere elementen te weerstaan.

Vereisten: IC element aantoonbaar (fysieke markering, kleding etc.)

Level 1 - 10 punten

Bij deze skill kies je een element: Fire, Water, Earth, Air, Light, Dark. Je bent vanaf nu beter bestand tegen dat element en kunt de eerste schade van het gekozen element tot

maximaal 2 negeren. Stel je kiest Fire en krijgt 1 Fire schade, dan is je resist weg en krijg je geen schade. Stel je krijgt 5 schade, dan krijg je dus nog 3 schade en is je resist weg. Je kunt deze vaardigheid eenmaal per element aanschaffen. Per dagdeel kun je één keer 'Resist Element' gebruiken.

Limiet: 1x 'Resist Element' per dagdeel voor 2 schade van het gekozen element

Level 2 - 15 punten

Level 2 van deze vaardigheid kun je alleen nemen van een element dat je bij de level 1 versie gekozen hebt. Voor je gekozen element kun je de eerste schade tot maximaal 3 negeren. Per dagdeel kun je twee keer 'Resist Element' gebruiken.

Limiet: 2x 'Resist Element' per dagdeel voor 3 schade van het gekozen element

Level 3 - 40 punten

Level 3 van deze vaardigheid kun je alleen nemen in een element dat je bij de level 1 en 2 versie gekozen hebt. Voor je gekozen element kun je de eerste 5 schade negeren per encounter.

Limiet: 1x 'Resist Element' per encounter voor 5 schade van het gekozen element

Level 4 - 60 punten

Level 4 van deze vaardigheid kun je alleen nemen in een element dat je bij de level 1,2 en 3 versie gekozen hebt. Voor je gekozen element kun je de eerste 12 schade negeren per encounter.

Limiet: 1x 'Resist Element' per encounter voor 12 schade van het gekozen element

Strong Soul

Jouw ziel kan beter dan normaal omgaan met de magische pulsen en dit maakt het makkelijker voor je om hier mana uit te vormen.

Vereisten: -

Level 1 - 15 punten

Jouw ziel kan beter dan normaal omgaan met de magische pulsen en dit maakt het makkelijker voor je om hier mana uit te vormen. Deze vaardigheid zorgt ervoor dat je 4 extra mana krijgt.

Limiet: -

Level 2 - 25 punten

Jouw ziel kan een stuk beter dan normaal omgaan met de magische pulsen en dit maakt het makkelijker voor je om hier mana uit te vormen. Deze vaardigheid zorgt ervoor dat je 10 extra mana krijgt. (let op dat dit het voorgaande level van deze vaardigheid zoals gebruikelijk vervangt.)

Limiet: -

Level 3 - 40 punten

Jouw ziel kan veel beter dan normaal omgaan met de magische pulsen en dit maakt het makkelijker voor je om hier mana uit te vormen. Deze vaardigheid zorgt ervoor dat je 18

extra mana krijgt. (let op dat dit het voorgaande level van deze vaardigheid zoals gebruikelijk vervangt.)

Limiet: -

Level 4 - 50 punten

Jouw ziel kan bijna perfect omgaan met de magische pulsen en dit maakt het makkelijker voor je om hier mana uit te vormen. Deze vaardigheid zorgt ervoor dat je 30 extra mana krijgt. (let op dat dit het voorgaande level van deze vaardigheid zoals gebruikelijk vervangt.)

Limiet: -

Let op: Als je alle levels van deze vaardigheid koopt, heb je dus je totaal uit andere vaardigheden aan mana +30 extra mana uit deze vaardigheid.

Knowledge skills



Alchemy

Naast het verzamelen en identificeren van Alchemy ingrediënten, zijn personen gaan bekijken wat deze ingrediënten precies doen als ze verwerkt worden. Verwerken wordt onder andere gedaan door spullen te versnijden, op te lossen, druk toe te voegen of ze te verpulveren. Alchemy zorgt ervoor dat je weet wat de juiste mogelijkheden zijn. Het maken van iets alchemistisch duurt 15 minuten. Zie voor verdere informatie ook de Alchemy appendix.

Vereisten: -

Level 1 - 20 punten

Je weet nu hoe je alchemische ingrediënten moet verwerken. Tevens ken je nu, van de ingrediënten die je kent, het level 1 effect. Indien je geen kennis hebt, moet je er IC achter zien te komen wat goede combinaties zijn.

Limiet: -

Level 2 - 25 punten

Je weet nu hoe je alchemische ingrediënten moet verwerken. Tevens ken je nu, van de ingrediënten die je kent, het level 1 en level 2 effect. Indien je geen kennis hebt, moet je er IC achter zien te komen wat goede combinaties zijn.

Limiet: -

Level 3 - 35 punten

Je weet nu hoe je alchemische ingrediënten moet verwerken. Tevens ken je nu, van de ingrediënten die je kent, het level 1, level 2 en level 3 effect. Indien je geen kennis hebt, moet je er IC achter zien te komen wat goede combinaties zijn.

Wanneer je nu iets met Alchemy maakt, krijg je 2 doses, wanneer je alleen common ingrediënten gebruikt.

Limiet: -

Level 4 - 45 punten

Je weet nu hoe je alchemische ingrediënten moet verwerken. Tevens ken je nu, van de ingrediënten die je kent, het level 1, level 2, level 3 en level 4 effect. Indien je geen kennis hebt, moet je er IC achter zien te komen wat goede combinaties zijn.

Wanneer je nu iets met Alchemy maakt, krijg je 2 doses, wanneer je alleen common of rare ingrediënten gebruikt.

Limiet: -

Ancient Languages

De skill "Ancient Languages" maakt het mogelijk om een aantal oude talen in de juiste historische context te plaatsen en zodoende te begrijpen. Het is per level afhankelijk wat voor taal en wat je er mee kunt. Over de taal krijg je IC informatie als je deze skill gekozen hebt.

Vereisten: Reading, Writing, Counting level 1

Level 1: 25 punten

Je kunt nu de taal 'Old Common' lezen.

Limiet: -

Level 2: 25 punten

Je kunt nu behalve 'Old Common' ook de 'Deep speak' taal lezen, daarnaast heb je ervaring opgedaan in de taal 'Old Common', zodat je die nu behalve lezen ook kunt schrijven, verstaan en spreken.

Limiet: -

Level 3: 30 punten

Je kunt nu behalve 'Old Common' en 'Deep speak', de 'Higher Language' taal lezen. Daarnaast heb je ervaring opgedaan in de taal 'Old Common', zodat je die nu behalve lezen ook kunt schrijven, verstaan en spreken. De taal 'Deep speak' kun je nu ook schrijven en verstaan.

Limiet: -

Level 4: 45 punten

Je kunt nu behalve 'Old Common', 'Deep speak' en 'Higher Language', ook de 'Wild Tongue' taal lezen. Daarnaast heb je ervaring opgedaan in de taal 'Old Common' zodat je die nu behalve lezen, ook kunt schrijven, verstaan en spreken. De taal 'Deep speak' kun je nu ook schrijven, verstaan en spreken. De taal 'Higher Language' kun je nu ook schrijven en verstaan. Tot slot kun je nu ook proberen om dode talen te interpreteren.

Limiet: -

Heraldry

Met deze vaardigheid heb je kennis van een Huis, Clan of Stam uit Vitus. Hierdoor weet je een deel van de achtergrond en kun je ze makkelijker identificeren. Verder ken je een aantal gebruiken en manieren van deze Huizen, Clans of Stammen. Bij de start van je eerste event krijg je deze informatie. Het kan zijn dat de SL na verloop van tijd je een up-to-date versie passend bij jouw Heraldry level geeft.

Vereisten: -

Level 1 - 15 punten

Je bent in aanraking gekomen met een bepaalde cultuur en herkent zodoende een aantal Huizen en Clans waarbij je de gebruiken, manieren en een aantal recente gebeurtenissen kent. Dit kan bijvoorbeeld gaan over trouwerijen, veldslagen, etc. Als je iets wilt weten over een specifiek iets, kun je aan de SL vragen of jij vanuit jouw heraldry kennis er iets over weet. Daarnaast krijg je aan het begin van het event een document waarop staat wat je weet.

Limiet: -

Level 2 - 20 punten

Je bent in aanraking gekomen met een bepaalde cultuur en herkent zodoende een aantal Huizen en Clans waarbij je de gebruiken, manieren en een aantal recente gebeurtenissen hiervan kent. Dit kan bijvoorbeeld gaan over trouwerijen, veldslagen etc.

Je bent actief bezig geweest om meer kennis te vergaren over de Huizen en Clans die je al kende. Daarnaast heb je kennis opgedaan over een Stam die je nu herkent. Hierdoor heb je kennis van een aantal gebruiken en recente gebeurtenissen, zoals trouwerijen en veldslagen. Van de Huizen en Clans die je kent, weet je een aantal toekomstplannen en een aantal allianties. Als je iets wil weten over een specifiek iets, kun je aan de SL vragen of jij vanuit jouw heraldry kennis er iets over weet. Daarnaast krijg je aan het begin van het event een document waarop staat wat je weet.

Limiet: -

Level 3 - 30 punten

Je bent in aanraking gekomen met een bepaalde cultuur en herkent zodoende een aantal Huizen en Clans waarbij je de gebruiken, manieren en een aantal recente gebeurtenissen hiervan kent. Dit kan bijvoorbeeld gaan over trouwerijen, veldslagen etc.

Je bent actief bezig geweest om meer kennis te vergaren over de Huizen en Clans die je al kende. Daarnaast heb je kennis opgedaan over een Stam die je nu herkent. Hierdoor heb je kennis van een aantal gebruiken en recente gebeurtenissen, zoals trouwerijen en veldslagen. Van de Huizen en Clans die je kent, weet je een aantal toekomstplannen en een aantal allianties.

Een aantal hooggeplaatste personen kent jouw reputatie, waardoor je informatie hebt kunnen vergaren. Naast wat je al kende, ben je nu bekend met de namen van de meeste Huizen en Clans en een aantal allianties tussen deze Huizen en Clans. Van een aantal ken je gebruiken en manieren, maar nog lang niet van alle Huizen, Clans en Stammen. Als je iets wil weten over een specifiek iets, kun je aan de SL vragen of jij vanuit jouw heraldry kennis er iets over weet. Daarnaast krijg je aan het begin van het event een document waarop staat wat je weet.

Limiet: -

Level 4 - 40 punten

Je bent in aanraking gekomen met een bepaalde cultuur en herkent zodoende een aantal Huizen en Clans waarbij je de gebruiken, manieren en een aantal recente gebeurtenissen hiervan kent. Dit kan bijvoorbeeld gaan over trouwerijen, veldslagen etc.

Je bent actief bezig geweest om meer kennis te vergaren over de Huizen en Clans die je al kende. Daarnaast heb je kennis opgedaan over een Stam die je nu herkent. Hierdoor heb je kennis van je een aantal gebruiken en recente gebeurtenissen, zoals trouwerijen en veldslagen. Van de Huizen en Clans die je kent, weet je een aantal toekomstplannen en een aantal allianties.

Een aantal hooggeplaatste personen kent jouw reputatie, waardoor je informatie hebt kunnen vergaren. Naast wat je al kende ben je nu bekend met de namen van de meeste Huizen en Clans en een aantal allianties tussen deze Huizen en Clans. Van een aantal ken je gebruiken en manieren, maar nog lang niet van alle Huizen, Clans en Stammen.

Je hebt meer informatie weten los te peuteren van een aantal hooggeplaatste personen en hebt hierdoor een spion, die informatie aan jou doorsluisst betreffende een aantal Huizen, Clans en Stammen. Hierdoor ken jij de namen van de meest bekende Stammen en een aantal van de allianties tussen de Huizen, Clans en Stammen. Daarnaast ken je van de meeste de gebruiken en manieren. De spion doet natuurlijk niet alles gratis, roep hiervoor altijd een SL. Je kunt één keer per dag een 'Spion' gebruiken.

Als je iets wil weten over een specifiek iets, kun je aan de SL vragen of jij vanuit jouw heraldry kennis er iets over weet. Daarnaast krijg je aan het begin van het event een document waarop staat wat je weet.

Limiet: 1x per dag op verzoek informatie ontvangen van de SL (de 'Spion')

History

Je bent vaak de boeken ingedoken of bent veel mensen tegengekomen die verhalen over het verleden verteld hebben. Hierdoor ken jij een deel van de geschiedenis die weinig anderen kennen.

Vereisten: -

Level 1 - 20 punten

Je kent nu een aantal feitjes over het ontstaan van een aantal gebieden. Tevens kun je bij voorwerpen een ruwe schatting geven van hoe oud het is en wat het waard zou kunnen zijn.

Hiervoor krijg je een lijst met kennis waarover jij beschikt:

- Je krijgt een tijdslijn met wat kennis over tijdsperiodes en een aantal fragmenten uit geschiedenisboeken.

Als je iets wil weten over een specifiek iets, kun je aan de SL vragen of jij vanuit jouw history kennis er iets over weet.

Limiet: -

Level 2 - 15 punten

Je kent nu een aantal feitjes over het ontstaan van een aantal gebieden. Tevens kun je bij voorwerpen een ruwe schatting geven van hoe oud het is en wat het waard zou kunnen zijn.

Hiervoor krijg je een lijst met kennis waarover jij beschikt:

- Je krijgt een tijdslijn met wat kennis over tijdsperiodes en een aantal fragmenten uit geschiedenisboeken.
- Je kent nu de geschiedenis van een aantal "legendarische" voorwerpen van naam en uiterlijk.

Als je iets wil weten over een specifiek iets, kun je aan de SL vragen of jij vanuit jouw history kennis er iets over weet.

Limiet: -

Level 3 - 30 punten

Je kent nu een aantal feitjes over het ontstaan van een aantal gebieden. Tevens kun je bij voorwerpen een ruwe schatting geven van hoe oud het is en wat het waard zou kunnen zijn.

Hiervoor krijg je een lijst met kennis waarover jij beschikt:

- Je krijgt een tijdslijn met wat kennis over tijdsperiodes en een aantal fragmenten uit geschiedenisboeken.
- Je kent nu de geschiedenis van een aantal “legendarische” voorwerpen van naam en uiterlijk.
- Je weet nu iets meer af van de geschiedenis van de wereld en de rassen op Vitus. Tevens weet je wat over Paragon en extra “legendarische” voorwerpen.

Als je iets wil weten over een specifiek iets, kun je aan de SL vragen of jij vanuit jouw history kennis er iets over weet.

Limiet: -

Level 4 - 40 punten

Je kent nu een aantal feitjes over het ontstaan van een aantal gebieden. Tevens kun je bij voorwerpen een ruwe schatting geven van hoe oud het is en wat het waard zou kunnen zijn.

Hiervoor krijg je een lijst met kennis waarover jij beschikt:

- Je krijgt een tijdslijn met wat kennis over tijdsperiodes en een aantal fragmenten uit geschiedenisboeken.
- Je kent nu de geschiedenis van een aantal “legendarische” voorwerpen van naam en uiterlijk.
- Je weet nu iets meer af van de geschiedenis van de wereld en de rassen op Vitus. Tevens weet je wat over Paragon en extra “legendarische” voorwerpen.
- Je hebt nu basale kennis over hoe de wereld ontstaan is. Wie belangrijke wezens in het verre verleden waren en waarvoor zij stonden.

Als je iets wil weten over een specifiek iets, kun je aan de SL vragen of jij vanuit jouw history kennis er iets over weet.

Limiet: -

Ingredient Finding

Ingrediënt Finding zorgt ervoor dat je Alchemy ingrediënten kunt gaan zoeken. Ingrediënten zoeken is in levels opgedeeld. Je wordt steeds beter in het herkennen van ingrediënten, waardoor het zoeken gemakkelijker wordt. Meld vooraf bij de SL dat je gaat zoeken. Er wordt dan een minigame gespeeld. De SL heeft een buideltje en daar pak je een aantal tokens uit. Hiermee wordt verteld wat er in het bos gaat gebeuren tijdens het zoeken. Vervolgens kun je dit uit gaan spelen, terwijl je zoekt.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Je kunt nu ingrediënten zoeken, waarbij je per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) twee willekeurige ingrediënten kunt vinden. Je kunt nu common ingrediënten vinden.

Limiet: Twee ingrediënten per half uur

Level 2 - 15 punten

Je kunt nu ingrediënten zoeken, waarbij je per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) twee willekeurige ingrediënten of één specifiek ingrediënt kunt vinden. Je kunt nu common en rare ingrediënten vinden.

Als je naar een specifiek ingrediënt wilt zoeken, moet je daar wel ingrediënt knowledge van hebben.

Limiet: Twee ingrediënten per half uur of één naar keuze

Level 3 - 30 punten

Je kunt nu ingrediënten zoeken, waarbij je per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) drie willekeurige ingrediënten of twee specifieke ingrediënten kunt vinden. Je kunt nu common, rare en very rare ingrediënten vinden.

Als je naar een specifiek ingrediënt wilt zoeken, moet je daar wel ingrediënt knowledge van hebben.

Limiet: Drie ingrediënten per half uur of twee naar keuze

Level 4 - 40 punten

Je kunt nu ingrediënten zoeken, waarbij je per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) vier willekeurige ingrediënten of drie specifieke ingrediënten kunt vinden. Je kunt nu common, rare, very rare en almost extinct ingrediënten vinden.

Als je naar een specifiek ingrediënt wilt zoeken, moet je daar wel ingrediënt knowledge van hebben.

Limiet: Vier ingrediënten per half uur of drie naar keuze

Ingredient Knowledge

Ingrediënt Knowledge zorgt ervoor dat je bepaalde ingrediënten kent die gebruikt kunnen worden voor Alchemy. Dit betekent niet dat je alle ingrediënten in de wereld kent. Sommige zijn namelijk zeldzaam (alleen te vinden in een bepaald gebied, bijna uitgestorven of slechts bij bepaalde omstandigheden), andere zijn op het moment van onderzoek niet nuttig bevonden en diverse zijn zelfs over de tijd vergeten of verloren gegaan.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Je hebt kennis van 5 common ingrediënten. Hoeveel je exact weet hangt ook af van je Alchemy level.

Limiet: -

Level 2 - 15 punten

Je hebt nu kennis van 9 common ingrediënten en 4 rare ingrediënten. Hoeveel je exact weet hangt ook af van je Alchemy level.

Limiet: -

Level 3 - 30 punten

Je hebt nu kennis van 12 common ingrediënten, 8 rare ingrediënten en 4 very rare ingrediënten. Hoeveel je exact weet hangt ook af van je Alchemy level.

Limiet: -

Level 4 - 45 punten

Je hebt nu kennis van 15 common ingrediënten, 12 rare ingrediënten, 8 very rare ingrediënten en 4 almost extinct ingrediënten. Hoeveel je exact weet hangt ook af van je Alchemy level.

Limiet: -

Reading, Writing, Counting

Je kunt lezen, tellen en schrijven in een taal.

Vereisten: -

Level 1: 0 punten

Je kunt de common taal verstaan, spreken, lezen, schrijven en in deze taal tellen.

Limiet: -

Level 2+: 10 punten

Je kunt de common taal verstaan, spreken, lezen en schrijven en in deze taal tellen. Daarnaast kun je een extra taal (+1 per level) van een ras naar keuze verstaan, spreken, lezen en schrijven en in deze taal tellen. Je kunt daarbij kiezen uit de volgende talen:

- Elfs
- Dwergs
- Orcs/Goblins
- Gnomes
- Sylvan (taal van boswezens/beestachtigen)
- Wil je een andere taal dan bovenstaand, stuur dan een mail naar de organisatie.
- **Limiet:** -

Adventuring skills



Animal Empathy

Ondanks het feit dat sommige dieren schuw zijn of agressief, zijn er diverse manieren om met dieren te communiceren. De meeste dieren kunnen niet in de algemene taal spreken. Het is mogelijk om dieren 'aan te voelen', basale instructies te geven en tijdelijk te kalmeren.

Vereisten: -

Note: In overleg met de SL mag level 3 van deze vaardigheid aangekocht worden bij karaktercreatie.

Level 1 - 10 punten

Je hebt een uitstekend gevoel voor dieren en dat is merkbaar. Zelden zullen deze zich schuw gedragen tegenover jou en het zal bijvoorbeeld makkelijker zijn voor jou om ze te trainen.

Limiet: -

Level 2 - 15 punten

Je hebt een uitstekend gevoel voor dieren en dat is merkbaar. Zelden zullen deze zich schuw gedragen tegenover jou en het zal bijvoorbeeld makkelijker zijn voor jou om ze te trainen.

Meer ervaringen met dieren hebben jouw vaardigheden met hen aangescherpt. Zo kun je er onder andere voor zorgen dat dieren je nooit zullen aanvallen als je je onderdanig opstelt. Ook ben je vaak beter in staat om met de dierlijke kant van Half-wezens te communiceren waardoor ze een voorkeur hebben voor je.

Limiet: -

Level 3 - 35 punten

Je hebt een uitstekend gevoel voor dieren en dat is merkbaar. Zelden zullen deze zich schuw gedragen tegenover jou en het zal bijvoorbeeld makkelijker zijn voor jou om ze te trainen.

Meer ervaringen met dieren hebben jouw vaardigheden met hen aangescherpt. Zo kun je er onder andere voor zorgen dat dieren je nooit zullen aanvallen als je je onderdanig opstelt. Ook ben je vaak beter in staat om met de dierlijke kant van Half-wezens te communiceren waardoor ze een voorkeur hebben voor je.

Jij bent zoveel met dieren samen geweest dat je zelfs in staat bent om hun taal te begrijpen. Je kunt met elk dier praten en hele gesprekken voeren op zo'n manier dat de dieren je begrijpen.

Limiet: -

Blacksmithing

Ook wel metaalbewerking genoemd. Iemand die metaalbewerking beheerst, kan diverse spullen maken van metalen. Dit kunnen onder andere pantsers, schilden of wapens zijn, maar ook andere producten. Om iets te doen heb je wel erts nodig.

Vereisten: -

Level 1 - 15 punten

Een metaalsmid is in staat om verschillende soorten bepantseringen te smeden en te repareren. Tevens kan een smid ook wapens smeden. 'Medium Armour' maken of repareren kost 10 minuten per locatie, 'Heavy Armour' maken of repareren kost 15 minuten per locatie. Wapens kosten 10 minuten om te maken of te repareren. Je kunt ook simpele sieraden maken, denk hierbij aan staal. Het maken van een sieraad kost 10 minuten. Ook kan je nog schilden maken of repareren, dit kost 5 minuten per trefpunt van het schild.

Limiet: -

Level 2 - 15 punten

Een metaalsmid is in staat om verschillende soorten bepantseringen te smeden en te repareren. Tevens kan een smid ook wapens smeden. 'Medium Armour' maken of repareren kost 10 minuten per locatie, 'Heavy Armour' maken of repareren kost 15 minuten per locatie. Wapens kosten 10 minuten om te maken of te repareren. Ook kan je nog schilden maken of repareren, dit kost 5 minuten per trefpunt van het schild.

Je kunt nu ook sieraden maken van andere materialen en op wapens/pantsers versiering aanbrengen. Het maken van een sieraad en het versieren kost 10 minuten.

Een metaalsmid kan wapens slijpen, zodat ze met de eerste slag een extra punt schade doen. Voor het slijpen is een slijpsteen nodig, deze kun je 5x gebruiken. Het slijpen van een wapen kost 5 minuten.

Limiet: -

Level 3 - 40 punten

Een metaalsmid is in staat om verschillende soorten bepantseringen te smeden en te repareren. Tevens kan een smid ook wapens smeden. 'Medium Armour' maken of repareren kost 10 minuten per locatie, 'Heavy Armour' maken of repareren kost 15 minuten per locatie. Wapens kosten 10 minuten om te maken of te repareren. Ook kan je nog schilden maken of repareren, dit kost 5 minuten per trefpunt van het schild.

Je kunt nu ook sieraden maken van andere materialen en op wapens/pantsers versiering aanbrengen. Het maken van een sieraad en het versieren kost 10 minuten.

Een metaalsmid kan wapens slijpen, zodat ze met de eerste slag een extra punt schade doen. Voor het slijpen is een slijpsteen nodig, deze kun je 5x gebruiken. Het slijpen van een wapen kost 5 minuten.

Een metaalsmid kan metalen pantsers verstevigen, waardoor pantsers 1 extra 'Armour Point' krijgen per bedekte locatie. Dit kan voor elke locatie, omdat de zwakkere punten

dan verstevigd worden. Nadat het pantser geraakt is, verdwijnt de versteviging direct. Een verstevigde torsoplaat zorgt ervoor dat je de eerste 'Strike' kunt negeren. De schade hiervan krijg je wel, alleen vlieg je niet weg, de versteviging is hierna ook weg. 'Medium Armour' verstevigen kost 5 minuten per locatie, 'Heavy Armour' verstevigen kost ook 5 minuten per locatie. Let op dat het verstevigen ook erts van het bijpassende materiaal kost.

Een metaalsmid is in staat adamantium en mithril te gebruiken naast gewone metalen om wapens en pantsers te maken en te repareren. Je weet echter niet precies wat deze voor extra effecten hebben. Als je dit harnas wilt (laten) repareren, moet dit door een level 3 of 4 Blacksmith gebeuren met het bijpassende materiaal. Doordat dit soort bepantseringen van hele hoge kwaliteit zijn, ben je 15 minuten per 'Medium Armour' locatie en 20 minuten per 'Heavy Armour' locatie bezig. Voor het maken van mithril of adamantium bepantseringen met deze vaardigheid is natuurlijk ook mithril of adamantium erts nodig.

Limiet: -

Level 4 - 50 punten

Een metaalsmid is in staat om verschillende soorten bepantseringen te smeden en te repareren. Tevens kan een smid ook wapens smeden. 'Medium Armour' maken of repareren kost 10 minuten per locatie, 'Heavy Armour' maken of repareren kost 15 minuten per locatie. Wapens kosten 10 minuten om te maken of te repareren. Je kunt nu ook sieraden maken van andere materialen en op wapens/pantsers versiering aanbrengen. Het maken van een sieraad en het versieren kost 10 minuten. Ook kan je nog schilden maken of repareren, dit kost 5 minuten per trefpunt van het schild.

Een metaalsmid kan wapens slijpen, zodat ze met de eerste slag een extra punt schade doen. Voor het slijpen is een slijpsteen nodig, deze kun je 5x gebruiken. Het slijpen van een wapen kost 5 minuten.

Een metaalsmid kan metalen pantsers verstevigen, waardoor pantsers 1 extra 'Armour Point' krijgen per bedekte locatie. Dit kan voor elke locatie, omdat de zwakkere punten dan verstevigd worden. Nadat het pantser geraakt is, verdwijnt de versteviging direct. Een verstevigde torsoplaat zorgt ervoor dat je de eerste 'Strike' kunt negeren. De schade hiervan krijg je wel, alleen vlieg je niet weg, de versteviging is hierna ook weg. 'Medium Armour' verstevigen kost 5 minuten per locatie, 'Heavy Armour' verstevigen kost ook 5 minuten per locatie. Let op dat het verstevigen ook erts van het bijpassende materiaal kost.

Een metaalsmid is in staat alle edelmetalen te gebruiken om wapens en pantsers te maken en te repareren. Je weet echter niet precies wat deze voor extra effecten hebben. Als je dit harnas wilt (laten) repareren, moet dit door een level 3 voor mithril of adamantium en voor de overige edelmetalen door een level 4 Blacksmith gebeuren met het bijpassende materiaal. Doordat dit soort bepantseringen van hele hoge kwaliteit zijn, ben je 15 minuten per 'Medium Armour' locatie en 20 minuten per 'Heavy Armour' locatie bezig. Voor het maken van edelmetaal bepantseringen met deze vaardigheid is natuurlijk ook het edelmetaal erts nodig.

Limiet: -

Cheating

Valsspelen betekent onder andere een kaart wisselen of een dobbelsteen een vlak te verplaatsen (bijvoorbeeld een kaart in je hand wisselen of de dobbelsteen ligt op 2, je verplaatst de dobbelsteen naar 6). Om het IC speelbaar te maken, mag er 'Cheating' geroepen worden en dan een valsspeelactie uitgevoerd worden.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Je speelt vaak spellen, waardoor trucjes bekend voor je zijn om het spel te manipuleren. Of het nou een kaart in de mouw is bij een kaartspel, of een verzwaarde dobbelsteen bij een dobbelspel, je probeert overal je voordeel uit te halen. Je kunt één keer per spel 'Cheating'.

Limiet: 1x 'Cheating' per spel

Level 2 - 15 punten

Valsspelen zit je in je bloed en je bent nu zelfs in staat om voor anderen vals te spelen. Dit kun je met of zonder hun kennis voor hen doen. Je kunt drie keer per spel 'Cheating'.

Limiet: 3x 'Cheating' per spel

Level 3 - 35 punten

Valsspelen is een talent en dat heb jij. Je bent nu vaker in staat om vals te spelen per spel voor jezelf of voor anderen. Dit kun je met of zonder hun kennis voor hen doen. Je kunt acht keer per spel 'Cheating'.

Limiet: 8x 'Cheating' per spel

Craftsman

In jouw leven heb je een bepaald beroep opgepakt (anders dan de al beschreven vaardigheden zoals Hunting, Blacksmithing, Leather Processing e.d.) en bent daar behoorlijk bedreven in geraakt. Door minimaal 2 maanden voorafgaand aan het event een mail naar Fable Forge te sturen met daarin jouw verzoek voor een bepaald beroep, wordt er een beroep voor je uitgewerkt mits dit past binnen het event. In de ambachtenappendix zullen een aantal voorbeelden van beroepen reeds te vinden zijn. Houd er rekening mee dat deze vaardigheid niet heel sterk of episch zal zijn, maar vooral bedoeld is als roleplayvaardigheid. Door jouw beroep goed uit te spelen, zijn daar bepaalde IC voordelen mee te verdienen. Let wel op dat je deze vaardigheid maar éénmaal kunt aankopen. Dit betekent dat je één beroep kunt uitspelen naast je andere vaardigheden.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Je hebt de basisprincipes van je gekozen beroep goed onder de knie. Door bezig te zijn met je beroep, zul je wat IC voordelen krijgen of bepaalde, voor jouw beroep specifieke, grondstoffen kunnen verzamelen.

Limiet: Dit wordt per individueel beroep bepaald om in balans te zijn met andere beroepen en de regelset in het algemeen.

Level 2 - 20 punten

Je hebt zowel de basisprincipes als de complexe principes van je gekozen beroep goed onder de knie. Dit zorgt ervoor dat je, wanneer je met je beroep bezig bent, je meer IC voordelen krijgt. Dit zorgt er dus ook voor dat je beroepsspecifieke grondstoffen, exotische grondstoffen of betere grondstoffen kunt verzamelen.

Limiet: Dit wordt per individueel beroep bepaald om in balans te zijn met andere beroepen en de regelset in het algemeen.

Forgery

Na lang oefenen of simpelweg gewoon veel levenservaring ben jij aardig bedreven geworden in het herkennen en maken van valse handtekeningen en papieren.

Vereisten:

Level 1: -

Level 2: Heraldry 1

Level 1 - 25 punten

Na lang oefenen of simpelweg gewoon veel levenservaring ben jij aardig bedreven geworden in het herkennen van valse handtekeningen en papieren. Hierdoor ben je echter ook prima in staat om zelf een goede valse handtekening of brief te schrijven, als je een beetje een idee hebt waar het op moet lijken. Je kunt twee keer per event 'Forgery', schrijf hier ook duidelijk op OC: Vervalsing.

Limiet: Je kan deze skill twee keer per event gebruiken om een document te maken.

Level 2 - 25 punten

Na lang oefenen of simpelweg gewoon veel levenservaring ben jij aardig bedreven geworden in het herkennen van valse handtekeningen en papieren. Hierdoor ben je echter ook prima in staat om zelf een goede valse handtekening of brief te schrijven, als je een beetje een idee hebt waar het op moet lijken.

Meer ervaring met officiële documenten, heeft ertoe geleid dat je aardig goed in staat bent om valse zegels te herkennen. Dit heeft er natuurlijk ook toe geleid dat je zelf een aardige valse zegel kunt zetten indien nodig.

Je kunt twee keer per dag 'Forgery', schrijf hier ook duidelijk op OC: Vervalsing.

Limiet: Je kan deze skill 3 keer per event gebruiken om een document te maken en zo vaak als je wilt om vervalsingen te vinden.

Fortune Telling

Door deze skill kun je meerdere malen visioenen oproepen door verschillende dingen te doen. Deze dingen zijn per persoon verschillend. Voorbeelden hiervan zijn diep in trance komen, kijken in een glazen bol, met beenderen de toekomst voorspellen of koffiedik kijken. Hierdoor kun je er IC een leuke draai aan geven .

Let op: Je kunt deze vaardigheid per level meerdere malen kopen, je verhoogd dan gewoon je limiet. Je moet dan wel, zoals bij alle skills, de voorgaande levels ook hebben aangekocht.

Vereisten: -

Level 1 - 15 punten

Je kunt visioenen oproepen. Deze visioenen geven slechts hints en tips en zijn van toepassing op het verleden.

Limiet: Je kan deze skill 2x per dagdeel gebruiken

Level 2 - 15 punten

Je kunt visioenen oproepen van zowel het verleden als de toekomst. Deze visioenen geven slechts hints en tips en zijn van toepassing op het verleden of de toekomst.

Limiet: Je kan deze skill 2x per dagdeel gebruiken

Level 3 - 40 punten

Je kunt visioenen oproepen van zowel het verleden als de toekomst. Hierbij kan je één bijstander meenemen. De personen in het visioen zijn slechts schimmen, maar gesprekken kunnen wel gevolgd worden.

Limiet: Je kan deze skill 8x per dag gebruiken

Level 4 - 50 punten

Je kunt visioenen oproepen van zowel het verleden als de toekomst. Hierbij kan je twee bijstanders meenemen. De personen in het visioen zijn slechts schimmen, maar gesprekken kunnen wel gevolgd worden.

Daarnaast kan je één keer per dag een levensecht visioen oproepen. Je ziet nu ook alle betrokkenen tijdens dit visioen. Dit visioen lijkt dusdanig echt, waardoor het zeer vermoeiend is, hierdoor kan je het slechts één keer per dag.

Limiet: Je kan deze skill 8x per dag gebruiken, 1x per dag levensecht visioen.

Healer

Deze skill zorgt ervoor dat je kunt genezen op een niet magische manier, namelijk door chirurgie en eerste hulp te verlenen. Je hebt bijvoorbeeld een studie gedaan naar het menselijke lichaam en verwondingen zodat je deze kunt genezen.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Je kunt nu wonden effectief verbinden met verband, zodat het bloeden door normale verwondingen stopt. De persoon stabiliseert (bloedt dus niet dood) waardoor deze tijdelijk één HP extra krijgt, indien de persoon niet zijn of haar maximale 'Hitpoints' heeft. Ook komt de verbonden persoon weer bij bewustzijn. Er kunnen door de verbonden persoon geen intensieve fysieke inspanningen verricht worden, dan wordt namelijk het verbandeffect teniet gedaan. De persoon verliest dan de tijdelijke één HP en raakt weer

buiten bewustzijn als hij/zij hierdoor op 0 HP komt. Verband is dus alleen een tijdelijke oplossing.

Limiet: -

Level 2 - 20 punten

Je kunt nu wonden effectief verbinden met verband, zodat het bloeden door normale verwondingen stopt. De persoon stabiliseert (bloedt dus niet dood) waardoor deze tijdelijk één HP extra krijgt, indien de persoon niet zijn of haar maximale 'Hitpoints' heeft. Ook komt de verbonden persoon weer bij bewustzijn. Er kunnen door de verbonden persoon geen intensieve fysieke inspanningen verricht worden, dan wordt namelijk het verbandeffect teniet gedaan. De persoon verliest dan de tijdelijke één HP en raakt weer buiten bewustzijn als hij/zij hierdoor op 0 HP komt. Verband is dus alleen een tijdelijke oplossing.

Daarnaast kun je nu wonden genezen met een snelheid van 1 HP per 5 minuten die je bezig bent, tot een maximum van 3 HP per gebruik van de skill. (3 HP genezen kost dus 15 minuten en telt als 1x wonden genezen). Deze manier van wonden genezen kan je maximaal 3 keer gebruiken per wezen per dag.

Limiet: 3x per wezen per dag met een maximum HP van 3 per keer

Level 3 - 35 punten

Je kunt nu wonden effectief verbinden met verband, zodat het bloeden door normale verwondingen stopt. De persoon stabiliseert (bloedt dus niet dood) waardoor deze tijdelijk één HP extra krijgt, indien de persoon niet zijn of haar maximale 'Hitpoints' heeft. Ook komt de verbonden persoon weer bij bewustzijn. Er kunnen door de verbonden persoon geen intensieve fysieke inspanningen verricht worden, dan wordt namelijk het verbandeffect teniet gedaan. De persoon verliest dan de tijdelijke één HP en raakt weer buiten bewustzijn als hij/zij hierdoor op 0 HP komt. Verband is dus alleen een tijdelijke oplossing.

Daarnaast kun je nu wonden genezen met een snelheid van 1 HP per 5 minuten die je bezig bent, tot een maximum van 7 HP per gebruik van de skill. (7 HP genezen, kost dus 35 minuten en telt als 1x wonden genezen). Deze manier van wonden genezen kan je maximaal 6 keer gebruiken per wezen per dag.

Limiet: 6x per wezen per dag met een maximum HP van 7 per keer

Level 4 - 50 punten

Je kunt nu wonden effectief verbinden met verband, zodat het bloeden door normale verwondingen stopt. De persoon stabiliseert (bloedt dus niet dood) waardoor deze tijdelijk één HP extra krijgt, indien de persoon niet zijn of haar maximale 'Hitpoints' heeft. Ook komt de verbonden persoon weer bij bewustzijn. Er kunnen door de verbonden persoon geen intensieve fysieke inspanningen verricht worden, dan wordt namelijk het verbandeffect teniet gedaan. De persoon verliest dan de tijdelijke één HP en raakt weer buiten bewustzijn als hij/zij hierdoor op 0 HP komt. Verband is dus alleen een tijdelijke oplossing.

Daarnaast kun je nu wonden genezen met een snelheid van 1 HP per 5 minuten die je bezig bent. (12 HP genezen, kost dus 60 minuten en telt als 1x wonden genezen). Deze manier van wonden genezen kan je maximaal 6 keer gebruiken per wezen per dag.

Ook kan je nu 1x per wezen per dag een 'Fatal' effect behandelen. Dit kost ongeveer 15 minuten en het proces mag niet onderbroken worden. Verder is een assistent aan te raden om ervoor te zorgen dat de procedure goed verloopt. Na de behandeling van de fatal staat het wezen op 1 HP.

Limiet: 6x per wezen per dag / 1x 'Fatal' per wezen per dag behandelen

Hiding

Je kunt jezelf verstoppen, zodat anderen je moeilijk kunnen vinden. Let op dat iemand je wel kan vinden, als er actief naar je wordt gezocht op jouw verstopplek.

Vereisten: -

Level 1 - 15 punten

Je kunt jezelf verstoppen in/achter een bosje/struik als je daar ook echt fysiek in/achter past. Je kunt daarna je vinger opsteken om aan te geven dat je onzichtbaar bent. Je mag geen geluid maken of bewegen, terwijl je verstopt bent. Indien je dat wel doet dan ben je weer zichtbaar. Je hebt tenminste 30 seconden nodig om jezelf goed te verstoppen in/achter een bosje/struik.

Limiet: -

Level 2 - 20 punten

Je kunt jezelf verstoppen in/achter een bosje/struik of in een schaduw waar je fysiek helemaal in/achter past, de schaduw mag niet midden op een open plek liggen. Je kunt daarna je vinger opsteken om aan te geven dat je onzichtbaar bent. Je mag geen geluid maken of bewegen terwijl je verstopt bent. Indien je dat wel doet ben je direct weer zichtbaar. Je hebt tenminste 15 seconden nodig om jezelf goed te verstoppen in een schaduw of bosje/struik.

Limiet: -

Level 3 - 40 punten

Je kunt jezelf verstoppen in/achter een bosje/struik of in een schaduw waar je fysiek helemaal in/achter past, de schaduw mag niet midden op een open plek liggen. Je kunt daarna je vinger opsteken om aan te geven dat je onzichtbaar bent. Je mag geen geluid maken of bewegen terwijl je verstopt bent. Indien je dat wel doet ben je direct weer zichtbaar. Je hebt tenminste 15 seconden nodig om jezelf goed te verstoppen in een schaduw of bosje/struik.

Je kunt je nu ook verstoppen in schaduwen of gewassen die kleiner zijn dan jij. Indien de SL vindt dat je jezelf achter een te klein object probeert te verstoppen, dan zal hij/zij je dat laten horen. Verder moet je nog steeds stil blijven zitten en geen geluid maken als je verstopt wilt blijven.

Als je verstopt bent, kan je vanuit de verstopplek één keer iemand aanvallen die zich binnen 3 meter van de verstopplek bevindt. Hierbij loop je met vinger omhoog naar het slachtoffer toe, valt deze één keer aan terwijl je één vinger in de lucht houdt en daarna loop je terug naar de verstopplek. Afstandsaanvallen (bijv. met boog of spreuken) kunnen binnen hun normale range ook op deze manier gebruikt worden. Nadat je terug bent op je verstopplek, zul je je 15 seconden stil moeten houden anders ben je niet langer meer verstopt. Daarna kan je weer aanvallen.

Limiet: -

Level 4 - 50 punten

Je kunt jezelf verstoppen in/achter een bosje/struik of in een schaduw waar je fysiek helemaal in/achter past, de schaduw mag niet midden op een open plek liggen. Je kunt daarna je vinger opsteken om aan te geven dat je onzichtbaar bent. Je mag geen geluid maken of bewegen terwijl je verstopt bent. Indien je dat wel doet ben je direct weer zichtbaar. Je hebt tenminste 15 seconden nodig om jezelf goed te verstoppen in een schaduw of bosje/struik.

Je kunt je nu ook verstoppen in schaduwen of gewassen die kleiner zijn dan jij. Indien de SL vindt dat je jezelf achter een te klein object probeert te verstoppen, dan zal hij/zij je dat laten horen. Verder moet je nog steeds stil blijven zitten en geen geluid maken als je verstopt wilt blijven.

Als je verstopt bent, kan je vanuit de verstopplek één keer iemand aanvallen die zich binnen 3 meter van de verstopplek bevindt. Hierbij loop je met vinger omhoog naar het slachtoffer toe, valt deze één keer aan terwijl je één vinger in de lucht houdt en daarna loop je terug naar de verstopplek. Afstandsaanvallen (bijv. boog of spreuken) kunnen ook op deze manier gebruikt worden. Nadat je terug bent op je verstopplek, zul je je 15 seconden stil moeten houden. Daarna kan je weer aanvallen.

Je bent nu ook in staat om ook te bewegen terwijl je verstopt bent. Zolang als je redelijkerwijs achter begroeiing of beschutting bent en je jezelf langzaam beweegt en weinig geluid maakt, kun je onzichtbaar blijven en bewegen.

Limiet: -

Hunting

Of het nou kleine of grote dieren zijn, jij probeert deze op te jagen waarbij het dier gevangen of gedood wordt. Meld vooraf bij de SL dat je gaat jagen. Er wordt dan een minigame gespeeld. De SL heeft een buideltje en daar pak je een aantal tokens uit. Hiermee wordt verteld wat er in het bos gaat gebeuren tijdens het jagen. Vervolgens kun je dit uit gaan spelen, terwijl je jaagt.

Vereisten: -

Level 1 - 15 punten

Je bent bedreven in het jagen op wezens. Het vlees van deze wezens kan gebruikt worden voor voedselkaarten. Tevens kun je spoorzoeken.

Na 30 minuten actief jagen, heb je iets gevangen en krijg je (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) twee voedsel. Langere tijd jagen geeft meer profijt, maar ook meer risico's.

Tevens kun je één keer per dag een val zetten voor klein wild. Wanneer je de vallen leegt krijg je in totaal (in de vuistregel) 1 voedsel (1 per val).

Limiet: Vlees verzamelen duurt 30 of meer minuten per jacht, 1x per dag een val maken en zetten voor wild.

Level 2 - 15 punten

Je bent bedreven in het jagen op wezens. Het vlees van deze wezens kan gebruikt worden voor voedselkaarten. Tevens kun je spoorzoeken.

Je kunt nu ook dierenhuiden van dieren halen, die op hun beurt weer als leer kunnen fungeren.

Na 30 minuten actief jagen, heb je iets gevangen en krijg je (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) twee voedsel en twee leer. Langere tijd jagen geeft meer profijt, maar ook meer risico's.

Tevens kun je twee keer per dag een val zetten voor klein wild. Wanneer je de al je vallen leegt krijg je in totaal (in de vuistregel) 2 voedsel (1 per val).

Limiet: Vlees en leer verzamelen duurt 30 of meer minuten per jacht, 2x per dag een val maken en zetten voor wild

Level 3 - 35 punten

Je bent bedreven in het jagen op wezens.. Het vlees van deze wezens kan gebruikt worden voor voedselkaarten. Tevens kun je spoorzoeken.

Je kunt nu ook dierenhuiden van dieren halen, die op hun beurt weer als leer kunnen fungeren.

Tevens kan je nu kiezen voor 4 vlees (maar geen huiden) of 4 huiden (maar geen vlees)

Na 30 minuten actief jagen, heb je iets gevangen en krijg je (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) twee leer en twee voedsel, vier voedsel of vier leer. Langere tijd jagen geeft meer profijt, maar ook meer risico's.

Tevens kun je drie keer per dag een val zetten voor klein wild. Wanneer je de vallen leegt krijg je in totaal (in de vuistregel) 3 voedsel (1 per val).

Limiet: Vlees en huiden verzamelen duurt 30 of meer minuten per jacht, 3x per dag een val maken en zetten voor wild

Inspire

Jij bent dusdanig goed in het inspireren dat jouw aanwezigheid grote gevolgen kan hebben. Je houdt een speech, bespeelt een instrument of doet iets buitengewoons, waarmee je je kameraden inspireert om boven zichzelf uit te stijgen. Het precieze effect van je actie zal altijd door de SL bepaald worden. Het is dus niet mogelijk om deze skill te gebruiken zonder SL.

Vereisten: -

Level 1 - 30 punten

Jij kunt per dagdeel 'Inspire' doen. Roep hiervoor een SL

Limiet: 1x 'Inspire' per dagdeel

Level 2 - 20 punten

Jij kunt 2x per dagdeel 'Inspire' doen. Roep hiervoor een SL

Limiet: 2x 'Inspire' per dagdeel

Leather Processing

Met deze vaardigheid kun je dingen maken van leer. Vaak gaat dit om bepantsering (en eventuele accessoires). Om iets te kunnen maken, heb je wel leer nodig.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Je kunt 'Light Armour' (zacht leer) en 'Medium Armour' (hard leer) repareren.

Tevens kan een leerbewerker lederen pantsers maken. Het repareren van een pantserlocatie kost je 5 minuten voor 'Light Armour' en 10 minuten voor 'Medium Armour'. Hierna is de pantserlocatie gerepareerd naar de volle 'Armour Points'. Als dit proces onderbroken wordt, moet je opnieuw beginnen met de reparatie. Een pantserlocatie vanaf rauw leer maken, kost dezelfde hoeveelheid tijd als het repareren van een pantserlocatie.

Limiet: -

Level 2 - 15 punten

Je kunt 'Light Armour' (zacht leer) en 'Medium Armour' (hard leer) repareren.

Tevens kan een leerbewerker lederen pantsers maken. Het repareren van een pantserlocatie kost je 5 minuten voor 'Light Armour' en 10 minuten voor 'Medium Armour'. Hierna is de pantserlocatie gerepareerd naar de volle 'Armour Points'. Als dit proces onderbroken wordt, moet je opnieuw beginnen met de reparatie. Een pantserlocatie vanaf rauw leer maken, kost dezelfde hoeveelheid tijd als het repareren van een pantserlocatie.

Doordat leer makkelijk bewerkbaar is, kan een leerbewerker een lederen pantser tijdelijk verstevigen met extra stukken leer die één extra 'Armour Point' geven. Dit kan voor elke locatie, omdat de zwakkere punten dan verstevigd worden. Na een hit op die locatie verdwijnt de versteviging direct. Dit verstevigen kost 5 minuten voor een 'Light Armour' locatie, en 10 minuten voor een 'Medium Armour'. Let op dat het verstevigen ook leer kost.

Limiet: -

Level 3 - 35 punten

Je kunt 'Light Armour' (zacht leer) en 'Medium Armour' (hard leer) repareren. Tevens kan een leerbewerker lederen pantsers maken. Het repareren van een pantserlocatie kost je 5 minuten voor 'Light Armour' en 10 minuten voor 'Medium Armour'. Hierna is de pantserlocatie gerepareerd naar de volle 'Armour Points'. Als dit proces onderbroken wordt, moet je opnieuw beginnen met de reparatie. Een pantserlocatie vanaf rauw leer maken, kost dezelfde hoeveelheid tijd als het repareren van een pantserlocatie.

Doordat leer makkelijk bewerkbaar is, kan een leerbewerker een lederen pantser tijdelijk verstevigen met extra stukken leer die één extra 'Armour Point' geeft. Dit kan voor elke locatie, omdat de zwakkere punten dan verstevigd worden. Na een hit op die locatie verdwijnt de versteviging direct. Dit verstevigen kost 5 minuten voor een 'Light Armour' locatie, en 10 minuten voor een 'Medium Armour'. Let op dat het verstevigen ook leer kost.

Door slim gebruik te maken van extra lagen, kan een leerbewerker lederen pantsers verstevigen, zodat het pantser het eerste 'Through' effect op de pantserpunten opvangt in plaats van rechtstreeks op de 'Hitpoints'. Deze vorm van verstevigen kost 10 minuten voor een 'Light Armour' locatie, en 15 minuten voor een 'Medium Armour' locatie. Let op dat dit verstevigen ook leer kost.

Limiet: -

Level 4 - 45 punten

Je kunt 'Light Armour' (zacht leer) en 'Medium Armour' (hard leer) repareren. Tevens kan een leerbewerker lederen pantsers maken. Het repareren van een pantserlocatie kost je 5 minuten voor 'Light Armour' en 10 minuten voor 'Medium Armour'. Hierna is de pantserlocatie gerepareerd naar de volle 'Armour Points'. Als dit proces onderbroken wordt, moet je opnieuw beginnen met de reparatie. Een pantserlocatie vanaf rauw leer maken, kost dezelfde hoeveelheid tijd als het repareren van een pantserlocatie.

Doordat leer makkelijk bewerkbaar is, kan een leerbewerker een lederen of metalen pantser tijdelijk verstevigen met extra stukken leer die één extra 'Armour Point' geeft. Dit kan voor elke locatie, omdat de zwakkere punten dan verstevigd worden. Na een hit op die locatie verdwijnt de versteviging direct. Dit verstevigen kost 5 minuten voor een 'Light Armour' locatie, en 10 minuten voor een 'Medium Armour' locatie. Let op dat dit verstevigen ook leer kost.

Door slim gebruik te maken van extra lagen, kan een leerbewerker lederen pantsers verstevigen, zodat het pantser het eerste 'Through' effect op de pantserpunten opvangt in plaats van rechtstreeks op de 'Hitpoints'. Deze vorm van verstevigen kost 10 minuten voor een 'Light Armour' locatie, en 15 minuten voor een 'Medium Armour' locatie. Let op dat dit verstevigen ook leer kost.

Je kunt nu door jouw gemaakte lederen pantsers combineren met bepaalde edelmetalen of edelstenen. Je weet niet precies wat deze voor extra effecten hebben, dat zal je IC uit moeten zoeken. Als je dit harnas wilt (laten) repareren, moet dit door iemand met level 4 leatherprocessing gedaan worden met het bijpassende materiaal. Doordat dit soort bepantseringen van hele hoge kwaliteit zijn, ben je 15 minuten per 'Light armour' locatie

en 20 minuten per 'Medium Armour' locatie bezig. Voor het maken van deze bepantsering zijn zowel leer als edelmetaal/edelstenen nodig.

Limiet: -

Mining

Iemand met mijnwerkerservaring weet hoe erts uit de grond gehaald kan worden. Deze erts kan door een Blacksmith gebruikt worden voor allerlei taken. Meld vooraf bij de SL dat je grondstoffen gaat delven en kom naar de bar na het delven. Voordat je grondstoffen gaat delven en je te horen krijgt wat je verzameld hebt, wordt er een minigame gespeeld. De SL heeft een buideltje en daar pak je een aantal tokens uit. Hiermee wordt verteld wat er in de mijn gaat gebeuren tijdens het delven. Vervolgens kun je dit uit gaan spelen, terwijl je aan het delven bent.

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Je kunt nu erts zoeken, waarbij je per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) twee willekeurige ertsen kunt vinden. Je kunt nu veel voorkomende ertsen vinden.

Je kunt bij de SL een voorkeur uitspreken, voor wat voor erts je delft.

Limiet: 2 erts per half uur

Level 2 - 15 punten

Je kunt nu efficiënter erts zoeken, waarbij je per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) vier willekeurige ertsen kunt vinden. Je kunt nu veel voorkomende ertsen vinden.

Je kunt bij de SL een voorkeur uitspreken, voor wat voor erts je delft.

Limiet: 4 erts per half uur

Level 3 - 35 punten

Je kunt nu efficiënter erts zoeken, waarbij je per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) vier willekeurige ertsen kunt vinden. Je kunt nu veel voorkomende ertsen vinden.

Ook kun je ervoor kiezen om i.p.v. veel voorkomende ertsen naar de meer bekende edelmetalen (adamantium en mithril) te gaan zoeken. Per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) kan je 1 edelmetaal erts vinden.

Je kunt bij de SL een voorkeur uitspreken, voor wat voor erts je delft.

Limiet: 1 edelmetaal erts per half uur of 4 erts per half uur

Level 4 - 45 punten

Je kunt nu efficiënter erts zoeken, waarbij je per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) vier willekeurige ertsen kunt vinden. Je kunt nu veel voorkomende ertsen vinden.

Ook kun je ervoor kiezen om i.p.v. veel voorkomende ertsen naar bekende edelmetalen (adamantium en mithril) te gaan zoeken. Per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) kan je 2 edelmetaal erts vinden.

Als laatste kan je ervoor kiezen om i.p.v. bekende edelmetalen naar zeldzame edelmetalen of edelstenen te gaan zoeken. Het is echter niet algemeen bekend wat het materiaal precies doet, dat zal je IC uit moeten vinden. Per half uur (in de vuistregel, maar afhankelijk van de minigame) kan je 2 zeldzaam edelmetaal erts of 2 edelstenen vinden.

Je kunt bij de SL een voorkeur uitspreken, voor wat voor erts je delft.

Limiet: 2 (zeldzaam) edelmetaal erts of edelstenen per half uur of 4 erts per half uur

Night Vision

Dankzij uitstekende ogen ben je in staat om in natuurlijk donker net zo goed te zien als overdag. (Je mag een OC lampje gebruiken, zodat je beter kan zien)

Vereisten: -

Level 1 - 20 punten

Dankzij uitstekende ogen ben je in staat om in natuurlijk donker net zo goed te zien als overdag.

Limiet: -

Level 2 - 25 punten

Je had al buitengewoon goede ogen maar nu blijkt dat jouw ogen zich zo goed hebben aangepast aan het duister dat je zelfs door een magische duisternis gewoon nog ziet alsof het dag is.

Limiet: -

Perfect Body

Jouw lichaam is getraind om meer aan te kunnen dan een normaal lichaam.

Vereisten: -

Level 1 - 15 punten

Jouw lichaam is getraind om meer aan te kunnen dan een normaal lichaam. Zo zul je minder last hebben van giften. Effectief heb je maar half zo lang last van een gif of krijg je bij directe schade-effecten maar de helft van de schade.

Limiet: -

Level 2 - 20 punten

Jouw lichaam is getraind om meer aan te kunnen dan een normaal lichaam. Zo zul je minder last hebben van giften. Effectief heb je maar half zo lang last van een gif of krijg je bij directe schade-effecten maar de helft van de schade.

Je lichaam is verder getraind om pijn te verdragen. Je kunt vanaf nu pijn voor 30 seconden deels negeren. Zo zul je bijvoorbeeld niet onderbroken worden tijdens het uitspreken van spreuken en kun je hits minder uitspelen, omdat het immers minder pijn doet. Je kunt nu 1x per dagdeel 'Ignore Pain'.

Limiet: 1x 'Ignore Pain' per dagdeel

Level 3 - 35 punten

Jouw lichaam is getraind om meer aan te kunnen dan een normaal lichaam. Zo zul je minder last hebben van giften. Effectief heb je maar half zo lang last van een gif of krijg je bij directe schade-effecten maar de helft van de schade.

Je lichaam is zo gewend aan pijnen en problemen, dat je nu vaker gedurende 30 seconden, pijn volledig kunt negeren. Zo zul je bijvoorbeeld niet onderbroken worden tijdens het uitspreken van spreuken en kun je hits minder uitspelen, omdat het immers minder pijn doet. Je kunt nu 1x per encounter 'Ignore Pain'. Ook is het nu mogelijk om 1x per dag gif volledig te negeren, roep hierbij 'Ignore Poison'.

Limiet: 1x 'Ignore Pain' per encounter, 1x 'Ignore Poison' per dag

Level 4 - 45 punten

Jouw lichaam is getraind om meer aan te kunnen dan een normaal lichaam. Zo zul je minder last hebben van giften. Effectief heb je maar half zo lang last van een gif of krijg je bij directe schade-effecten maar de helft van de schade.

Je lichaam is zo gewend aan pijnen en problemen, dat je nu vaker gedurende 30 seconden, pijn volledig kunt negeren. Zo zul je bijvoorbeeld niet onderbroken worden tijdens het uitspreken van spreuken en kun je hits minder uitspelen, omdat het immers minder pijn doet. Je kunt nu 1x per encounter 'Ignore Pain'. Ook is het nu mogelijk om 1x per dag gif volledig te negeren, roep hierbij 'Ignore Poison'.

Je lichaam is zo sterk geworden dat je nu permanent 1 schade minder neemt van alle elementaire bronnen (schade van vuur,water,etc. zie uitleg bovenaan) en je mag alle 'Pain' effecten negeren.

Limiet: 2x 'Ignore Pain' per encounter, 1x 'Ignore Poison' per dag, immuniteit tegen de call 'Pain', elementaire damage reduction (1).

Ritualist

Een ritualist kan door mana te gebruiken, krachten oproepen in een door hem of haar gecreëerde omgeving. Een rituele vorm kan in nagenoeg elke vorm en formaat voorkomen en wordt op een niet of nauwelijks bewegende ondergrond geplaatst. Alle wezens binnen de rituele vorm, kunnen gezien worden als deelnemers aan het ritueel en mogen hun krachten inbrengen in het ritueel.

Een ritualist kan alleen van binnenuit het ritueel kracht aanleveren en moet deze zodoende van binnenin starten en sluiten. Het is mogelijk om vanaf buiten het ritueel te sluiten, maar dan kun je geen kracht in het ritueel stoppen. Het is dan meer een "barrière", dan iets waar je wat mee kunt doen.

Een rituele vorm sluiten kost altijd minimaal 1 mana. Naarmate er meer kracht in het ritueel gestopt wordt, wordt ook de rituele vorm sterker. Je moet wel altijd zelf een rituele vorm maken, anders heeft het ritueel geen zin, of heeft het zelfs een negatief effect. Als je een ritueel uit wilt gaan voeren, roep er dan altijd een SL bij. (Let op, je krijgt geen mana van deze vaardigheid!)

Vereisten: -

Level 1 - 10 punten

Je bent een beginnende ritualist. Je kunt rituelen leiden tot maximaal 10 mana en met maximaal 3 personen.

Limiet: -

Lightly Specialised Ritualist

Je bent nu een licht gespecialiseerd ritualist en kunt tot maximaal 20 mana gebruiken en maximaal 10 personen begeleiden in een ritueel. Ook kun je nu rituelen van anderen proberen te onderbreken. Roep hier een SL voor.

Daarnaast moet je vanaf nu een specialisatie richting kiezen. Je kunt kiezen uit:

- Ethereal => Focus op de geest en de ziel
- Elemental => Focus op aarde, lucht, vuur en water
- Harmonic => Focus op leven geven en genezen
- Destructive => Focus op dood brengen en schade doen
- Balance => Focus op licht, duister en de balans daartussen
- Chaotic => Focus op Chaos Magic en het omarmen van de chaos

Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker (denk aan een manabonus). Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker (denk aan mana-af trek). Het kan zelfs zo zijn, dat sommige beschreven rituelen alleen door mensen met een bepaalde specialisatie gedaan kunnen worden.

Deze vaardigheid mag vaker aangekocht worden om meerdere specialisaties te nemen.

Vereisten: Ritualist level 1

Level 1 - 20 punten

Je mag naar eigen keuze één specialisatie kiezen die je nog niet hebt uit de bovenstaande lijst. Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker.

Limiet: Als je in totaal 2 Lightly Specialised Ritualist specialisaties hebt, koop je verdere Lightly Specialised Ritualist specialisaties aan tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 25 punten

Je mag naar eigen keuze één specialisatie kiezen die je nog niet hebt uit de bovenstaande lijst. Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker.

Limiet: Als je in totaal 4 Lightly Specialised Ritualist specialisaties hebt, koop je verdere Lightly Specialised Ritualist specialisaties aan tegen het level 3 tarief van deze vaardigheid.

Level 3 - 30 punten

Je mag naar eigen keuze één specialisatie kiezen die je nog niet hebt uit de bovenstaande lijst. Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker.

Limiet: -

Heavily Specialised Ritualist

Je kunt jezelf nu zeer gespecialiseerd ritualist noemen. Je kunt rituelen tot maximaal 80 mana leiden met maximaal 25 personen. Ook kun je nu rituelen van anderen proberen te onderbreken. Roep hier een SL voor. Daarnaast moet je vanaf nu een specialisatie richting kiezen. Je kunt alleen kiezen uit een specialisatie waarvan je ook de Lightly Specialised Ritualist vaardigheid hebt:

- Ethereal => Focus op de geest en de ziel
- Elemental => Focus op aarde, lucht, vuur en water
- Harmonic => Focus op leven geven en genezen
- Destructive => Focus op dood brengen en schade doen
- Balance => Focus op licht, duister en de balans daartussen
- Chaotic => Focus op Chaos Magic en het omarmen van de chaos

Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou aanzienlijk makkelijker (denk aan een mana bonus). Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist veel moeilijker (denk aan mana aftrek). Het kan zelfs zo zijn, dat sommige beschreven rituelen alleen door mensen met een bepaalde specialisatie gedaan kunnen worden.

Deze vaardigheid mag vaker aangekocht worden om meerdere specialisaties te nemen.

Vereisten: Ritualist, Lightly Specialised Ritualist, IC only

Level 1 - 40 punten

Je mag naar eigen keuze één specialisatie kiezen die je nog niet hebt uit de bovenstaande lijst. Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker.

Limiet: Als je in totaal 2 Heavily Specialised Ritualist specialisaties hebt, koop je verdere Heavily Specialised Ritualist specialisaties aan tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 45 punten

Je mag naar eigen keuze één specialisatie kiezen die je nog niet hebt uit de bovenstaande lijst. Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker.

Limiet: Als je in totaal 4 Heavily Specialised Ritualist specialisaties hebt, koop je verdere Heavily Specialised Ritualist specialisaties aan tegen het level 3 tarief van deze vaardigheid.

Level 3 - 50 punten

Je mag naar eigen keuze één specialisatie kiezen die je nog niet hebt uit de bovenstaande lijst. Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker.

Limiet: -

Incredibly Specialised Ritualist

Je bent een echte meesterritualist in de door jou gekozen specialisatie en kunt tijdens rituelen die bij jouw specialisatie passen een onbepaalde hoeveelheid mana en een onbepaald aantal personen tijdens een ritueel begeleiden. Je kunt alleen kiezen uit specialisaties waar je ook de Heavily Specialised Ritualist van hebt:

- Ethereal => Focus op de geest en de ziel
- Elemental => Focus op aarde, lucht, vuur en water
- Harmonic => Focus op leven geven en genezen
- Destructive => Focus op dood brengen en schade doen
- Balance => Focus op licht, duister en de balans daartussen
- Chaotic => Focus op Chaos Magic en het omarmen van de chaos

Ook kun je nu rituelen van anderen proberen te onderbreken. Roep hier een SL voor.

Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou veel makkelijker. Daarnaast heb je een mate van controle die ervoor zorgt, dat je aan kunt voelen wanneer rituelen mis dreigen te gaan. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist aanzienlijk moeilijker (denk aan mana aftrek).

Deze vaardigheid mag vaker aangekocht worden om meerdere specialisaties te nemen.

Vereisten: Ritualist, Lightly Specialised Ritualist, Heavily Specialised Ritualist, IC only

Level 1 - 50 punten

Je mag naar eigen keuze één specialisatie kiezen die je nog niet hebt uit de bovenstaande lijst. Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker.

Limiet: Als je in totaal 2 Incredibly Specialised Ritualist specialisaties hebt, koop je verdere Incredibly Specialised Ritualist specialisaties aan tegen het level 2 tarief van deze vaardigheid.

Level 2 - 55 punten

Je mag naar eigen keuze één specialisatie kiezen die je nog niet hebt uit de bovenstaande lijst. Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker.

Limiet: Als je in totaal 4 Incredibly Specialised Ritualist specialisaties hebt, koop je verdere Incredibly Specialised Ritualist specialisaties aan tegen het level 3 tarief van deze vaardigheid.

Level 3 - 60 punten

Je mag naar eigen keuze één specialisatie kiezen die je nog niet hebt uit de bovenstaande lijst. Wanneer je rituelen doet die passen bij jouw specialisatie is dit voor jou makkelijker. Rituelen die niet bij jouw specialisatie passen worden juist moeilijker.

Limiet: -

Thieving

Er zijn mensen bedreven om datgene te stelen wat (nog) niet van hen is. Dit is geleerd door bijvoorbeeld lang op straat te wonen of gewoon door veel ervaring op te doen. Je kunt vaardigheden gebruiken die dieven vaak kennen.

Vereisten: -

Level 1 - 20 punten

Je kunt zakkenrollen. Om dit succesvol te doen, dien je een sticker op een voorwerp te plaatsen zonder opgemerkt te worden. Daarna kun je naar een SL toe gaan om via de SL het voorwerp te bemachtigen. Je kunt hiermee alleen kleinere voorwerpen stelen. Denk daar bij aan dingen die je in 1 hand kunt dragen, of die je onder je kleding weg zou kunnen smokkelen. Vraag bij twijfel aan de SL of je het kunt stelen.

Limiet: -

Level 2 - 10 punten

Je kunt zakkenrollen. Om dit succesvol te doen, dien je een sticker op een voorwerp te plaatsen zonder opgemerkt te worden. Daarna kun je naar een SL toe gaan om via de SL het voorwerp te bemachtigen. Je kunt hiermee alleen kleinere voorwerpen stelen. Denk daar bij aan dingen die je in 1 hand kunt dragen, of die je onder je kleding weg zou kunnen smokkelen. Vraag bij twijfel aan de SL of je het kunt stelen.

Je kunt normale sloten proberen te openen. Meld aan de SL dat je wilt lockpicken, je krijgt dan een fysiek slot en de tools waarmee je het kunt proberen te openen.

Limiet: -

Level 3 - 30 punten

Je kunt zakkenrollen. Om dit succesvol te doen, dien je een sticker op een voorwerp te plaatsen zonder opgemerkt te worden. Daarna kun je naar een SL toe gaan om via de SL het voorwerp te bemachtigen. Je kunt hiermee alleen kleinere voorwerpen stelen. Denk daar bij aan dingen die je in 1 hand kunt dragen, of die je onder je kleding weg zou kunnen smokkelen. Vraag bij twijfel aan de SL of je het kunt stelen.

Je kunt nu moeilijkere sloten proberen te openen en normale sloten zijn makkelijker. Meld aan de SL dat je wilt lockpicken, je krijgt dan een fysiek slot en de tools waarmee je het kunt proberen te openen.

Je mag nu ook éénmaal per dagdeel één 'Open Lock' gebruiken om een normaal slot direct te openen.

Limiet: Je mag 1x per dagdeel een normaal slot direct openen

Inschrijven voor Fable Forge

Wanneer jij weet dat je wilt gaan spelen bij Fable Forge, kun je jezelf inschrijven voor een event via <https://fableforge.nl/inschrijving>. Op deze webpagina staat de informatie die benodigd is om te kunnen spelen op een Live (een 3 daags evenement) of een Special (een extra event naast de Live evenementen). Het is handig om eerst alle skills uitgedacht te hebben. Mocht je vragen hebben of hulp nodig hebben bij het maken van een karakter, dan kun je contact met ons opnemen via de mail. Het inschrijven moet je uiteraard gedaan hebben voordat het event begint zodat je mee kunt doen.

IC skills Leren

Het is mogelijk om skills IC te leren als je hier niet mee begint. Het is echter een lastiger proces om te doen en je krijgt een deel van de kennis van degene die het aan je leert. Dit betekent dat je pas je nieuwe level behaalt, wanneer die persoon al zijn of haar kennis van het te leren level met jou heeft gedeeld. Je wordt voor de bepaalde skill als je in de leer bent 'leerling' genoemd.

Naast het leren beginnen met een skill, is het ook mogelijk om hogere levels te behalen. Level 1 en 2 van de skills kun je bij karaktercreatie direct kiezen door de punten hiervoor uit te geven. Van Level 1 naar 2 kan IC gedaan worden door veel met de skill bezig te zijn en de punten voor de skill uit te geven.

Wij geven echter de voorkeur voor het uitspelen van een bepaalde skill, waardoor level 3 en 4 alleen met IC spel behaald kunnen worden. Indien je level 3 wilt halen als je level 2 bezit, zul je hier IC je best voor moeten doen. Hetzelfde geldt voor level 4 leren. Het leren kan op verschillende manieren:

- Veel uitspelen, de skill aan anderen leren en veel experimenteren.
- Een leermeester (Speler of NPC) vinden/zoeken, die je gaat uitleggen wat je met level 3 of 4 kunt.
- Een andere speler die een hoger level dan jij bezit, vragen om jou dit uit te leggen en eventueel aan te leren.

Indien je iemand vindt die een hoger level in de skill bezit dan jij en bereid is om je te helpen, ben je in leer bij die persoon. De volgende regels en stappen zijn van toepassing wanneer je in de leer bent:

- 1) Bepaal wie de hoogste skill heeft, haal hier 1 van af; dit is het aantal personen dat in de leer kan bij het persoon met de hoogste skill. (Bijvoorbeeld; level 3 Alchemy $-1 = 2$ personen. In de volgende voorbeelden wordt dit voorbeeld aangehouden)
- 2) Tel de levels van de betrokken personen bij elkaar op. Deze levels kunnen verdeeld worden over de personen. (Stel 2 level 1 alchemisten willen level 2 leren, is dit $3+1+1 = 5$. Twee personen kunnen hierdoor dus level 2 leren, want $5-2 \times 2$ is nog steeds positief). Er kan slechts tot en met het level van de persoon met de hoogste vaardigheid geleerd worden (Een level 3 alchemist kan bijvoorbeeld maximaal level 3 leren aan iemand anders). Let op: je kunt maximaal 1 level hoger dan dat je al bezit per keer leren!
- 3) Wanneer de levels verdeeld zijn, licht je een SL in, zodat je met het leren kunt beginnen. Dit betekent dat je, wanneer je level 3 hebt en twee level 1's hebt die van

je willen leren, zij beiden tijdelijk level 2 van de vaardigheid kennen. Er is één level over (vanwege 5-2x2 is de restwaarde 1) en daarom is het leren niet extreem intensief. Hierdoor kun jij zelf nog iets doen met de skill (Bijvoorbeeld zelf een level 1 brouwsel maken van Alchemy).

- 4) Weet je niet zeker hoe of wat, roep dan een SL om te bepalen wat je wel en niet mag leren.

IC te behalen skills (level 3 en 4) zijn niet zomaar geleerd, je zult hier een aantal events (richtlijn hiervoor is eerder al genoemd) intensief mee bezig zijn. Het is namelijk in veel gevallen niet mogelijk om alles binnen een paar dagen te leren. Daarnaast is het ook niet mogelijk om bij meerdere level 3 of 4 vaardigheden tegelijk een leerling te zijn. Je hebt immers al jouw focus nodig, om meester in dit ene onderwerp te worden.

Na een event

Na het event zijn er 3 mogelijkheden die op jouw karakter van toepassing kunnen zijn; je hebt het overleefd, je hebt het niet overleefd of je karakter is 'op reis' gegaan.

Wanneer het event over is en je dit overleefd hebt, zul je extra punten krijgen. In de vuistregel krijg je 5 punten per gespeeld en overleefd dagdeel. Voor een Live event (3 dagen) krijgt je dus normaal gesproken 25 punten en voor een Special 5 punten per gespeeld dagdeel. Deze punten kun je naast de standaard 100 punten gebruiken om jouw karakter direct te ontwikkelen, of opsparen om hogere levels van vaardigheden aan te schaffen.

Het is ook mogelijk dat je karakter het event niet overleefd heeft. Als dit het geval is, kun je dat karakter niet meer spelen en zul je een nieuw karakter moeten maken. Eventuele niet gespendeerde/gespaarde punten gaan **niet** over naar een nieuw karakter.

Je kunt een karakter ook 'op reis' laten gaan. Dit betekent dat je niet met het karakter speelt volgend event, maar met een ander karakter. Punten worden niet overgezet en je zult een nieuw karakter moeten maken en spelen, totdat jij zelf bepaald dat het vorige karakter terug komt.

Als laatste krijg je per 3 daags event dat je gespeeld hebt bij Fable Forge 10 'Loyalty' punten. Deze punten worden bijgehouden voor je, zodat je, wanneer je karakter overlijdt, een aantal punten extra hebt. Zo kun je met meer punten beginnen dan alleen de 100 standaardpunten. Deze 'Loyalty' punten zijn alleen beschikbaar voor nieuwe karakters nadat je minstens één Live event (3 dagen) volledig gespeeld hebt. Voor specials krijg je geen extra 'Loyalty' punten. 'Loyalty' punten spaar je op tot een maximum van 100 punten. Als deze gebruikt worden begin je weer opnieuw met sparen.