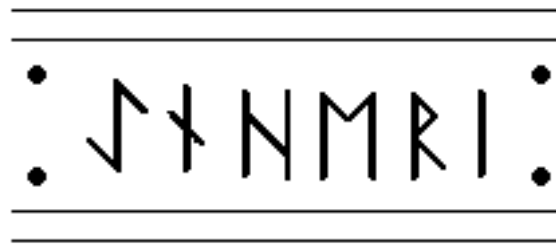


Einheri
1. *Het Nieuwe Leven*



Versie 6.0

Dankwoord

Einheri had niet tot stand kunnen komen zonder de volgende personen en verenigingen; Attila, Yurth van Bleda, Geart Klooster, Marco Oostendorp, Mijntje van Paridon, Joost Huttenga, Menno Dijkstra, Rob Buurman, Renee Scheerder, Kristan Kits, Marco van der Spek en Bram Hagedouw.

Mensen die in dit lijstje misschien vergeten zijn maar wel hebben geholpen; ook jullie hulp wordt erg gewaardeerd; bedankt!

Bedankt! Zonder jullie hulp en inzet was Einheri er nu niet.

de Spelleiding van Einheri

Over dit regelsysteem

Einheri werkt voor haar regelsysteem met een set van vijf documenten:

1. *Het Nieuwe Leven*
Bent u op zoek naar iets nieuws? Vlot het allemaal niet meer in de werkelijkheid? Begin dan opnieuw bij Einheri.
Dit document bevat: de algemene regels voor het evenement (zowel IC als OC), een beknopte lijst van de meest belangrijke calls, de handleiding voor het maken van een personage, en de rassen zoals deze beschikbaar zijn voor spelers.
2. *Een Cursus Voor Gevorderden*
“Hoe doe ik dat?” En zo’n kleine tweehonderd andere belangrijke vragen en antwoorden!
Dit document bevat een overzicht van alle beschikbare vaardigheden.
3. *De Zelf-Immolatie Gids*
Altijd al eens u zelf, of anderen, op willen blazen? Lees deze gids en begin uw leven met een knal! Deze gids bevat informatie over Magier spreuken, Priester Spreuken, Sjamanistische Gaves en Rituelen.
4. *Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken*
“Ik wil een magisch zwaard” en dertien andere 5-stappen plannen.
Je kunt hier alles in vinden over: Ambachten, Reparatie Vaardigheden, Componentenkennis, Alchemie en Maak Magisch Voorwerp.
5. *De Atlas Einheri*
Hier vindt u ‘alle’ informatie over de wereld van Einheri en de wonderlijke wezens die erin leven. Geschreven in duidelijke taal die zelfs de aardigste Aeran begrijpt. Wij raden personages van Aarde aan dit niet te lezen.

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 0: Wat is LARP of LRP?	6
Hoofdstuk 1: Huisregels, spelregels en veiligheid.....	7
1.1 Huisregels	7
1.2 OC calls.....	8
1.3 Handgebaren	9
1.4 Gevechten en Schade.....	9
1.5 Genezing.....	10
1.6 Bepantsering.....	10
1.7 'Subdue' Schade.....	11
1.8 Bijzondere Schade.....	11
1.9 Sterf en Doodsteek.....	12
1.10 Talen.....	13
Hoofdstuk 2: Lijst van Calls (beknopt).....	14
Schade Types.....	14
Aanval Effecten.....	14
Spreuk Effecten (Beknopt).....	15
Overige Effecten.....	16
Hoofdstuk 3: Karakter creatie	17
3.1 Introductie.....	17
3.2 Waar kom je vandaan?	17
Einheri.....	17
Aarde	17
3.3 Welk ras ben je?	19
Mens.....	19
Elf.....	20
Dwerg.....	20
Halfling.....	20
Ork.....	21
Faelan.....	21
Aelan.....	22
Aeran.....	22
Queran.....	23
Onderlingen.....	23
Alojar.....	24
Weerwolven.....	24
Loze.....	25

Serpentai	25
Kristalschrijvers.....	26
3.3 Waar ligt je Aanleg?	27
Kracht.....	27
Behendigheid	27
Intelligentie.....	27
Wilskracht	27
3.4 Wat zijn je Vaardigheden?.....	28
3.5 Wie ben je?	29
3.6 Wat heb je bij je?	30
Appendix A: Lijst van Calls.....	32
OC Calls.....	32
IC Calls	33

Hoofdstuk 0: Wat is LARP of LRP?

Indien je weet wat LARP is, sla dit hoofdstuk vooral over.

LARP staat voor Life-Action Role Playing. Het is een soort improvisatie theater met spel-elementen. Doormiddel van kostuums, grime en voorwerpen op een locatie proberen we een andere wereld neer te zetten gevuld met fantasie en magie. Er bestaan spelers, figuranten en spelleiding.

Spelers (of PCs) zijn soort van de hoofdrolspelers in het spel. Ze hebben een achtergrond, een verhaal over waar hun personage vandaan komt en wat ze meegemaakt hebben, en gebruiken dit en hun vorige ervaringen om verder te komen. Dit hoeft niet persé naar winnen te zijn, want winnen in een LARP is onmogelijk. Het belangrijkste is dat de ervaring die je meemaakt het belangrijkste is. Om te zorgen dat alles eerlijk verloopt volgen in dit boekje regels over hoe je een personage maakt. Er is een duidelijk verschil tussen jou en je personage. We verwachten van jou dat je redelijk en eerlijk bent, waar je personage zo gemeen mag zijn als je wilt, al kunnen daar wel binnenspelse consequenties aan zitten. Als je bijvoorbeeld een moord pleegt in het spel, zullen de autoriteiten in het spel hier een mening over hebben. Dit verschil geven we aan met IC (in character) en OC (out of character).

Naast figuranten (of NPCs) zijn mensen die steeds van rol wisselen en de wereld proberen te vertolken. Het ene moment zijn ze een boer bedreigd door een monster, het andere moment zijn ze dat vreselijke monster en dan weer de koning die je beloond voor je hulp. Het is een goede plek om te beginnen, omdat je je achtergrond van de spelleiding krijgt, samen met instructies van wat de bedoeling is te bereiken.

Als laatste hebben we de spelleiders, degene het spel aansturen. Ze zijn de scheidsrechters die de regels handhaven, degene die de wereld schrijven en de figuranten gebruiken om een verhaal te vertellen. De regels zijn belangrijk, want dit zorgt ervoor dat alles eerlijk verloopt. Tijdens bepaalde situaties zullen er bepaalde uitroepen gedaan worden, en je wordt verwacht te weten wat deze uitroepen, of *calls* zoals we ze noemen, te kennen. Er staat een rijtje van deze calls in dit boekje.

We hopen je interesse gewekt te hebben. Als je wilt weten hoe het werkt, of hoe een personage maken gaat, lees dan vooral verder in dit boekje.

Hoofdstuk 1: Huisregels, spelregels en veiligheid

1.1 Huisregels

- Behandel alle decorstukken en de omgeving met respect.
- Luister altijd naar de spelleiding. Bij misdragingen mogen zij je zonder opgave van reden de (verdere) toegang tot het terrein weigeren, waarbij géén inschrijfgeld zal worden teruggegeven.
- Houd bij de gevechten je slagen in en mijdt gevoelige plekken zoals het hoofd, borsten en het kruis. Het is verboden om met wapens te steken. Daarnaast tellen te snel opeenvolgende slagen als één enkele klap.
- Zelf meegebrachte wapens moet je van tevoren laten testen door een wapenmeester. Indien de wapenmeester het wapen afkeurt wordt het ingenomen. Deze beslissing is niet aanvechtbaar. Indien een afgekeurd wapen alsnog wordt gebruikt, zal de gebruiker onmiddellijk de toegang tot het terrein ontzegd worden, waarbij géén inschrijfgeld zal worden teruggegeven.
- Als een verenigingswapen schade oploopt door 'misbruik' dient dit door de 'dader' te worden vergoed. Met misbruik wordt het volgende bedoeld: het met de hand vastpakken van wapens op plekken die daar niet voor bedoeld zijn, neerzetten met de punt naar beneden, voor andere doelen als vechten gebruiken. Met 'kosten' worden de reparatiekosten bedoeld indien het wapen te repareren is, indien de wapenmeester oordeelt dat het wapen niet meer te repareren is dient de nieuwprijs te worden betaald aan Vereniging Attila.
- Het misbruiken van fysieke kracht wordt te allen tijde afgekeurd, dus vuist vechten of iets dergelijks wordt niet getolereerd.
- Als er *man down* wordt geroepen betekent dit dat iemand werkelijk gewond is en wordt het spel direct stopgezet. Iedereen dient op zijn hurken te gaan zitten zodat de gewonde gemakkelijk te vinden is.
- Het deelnemen aan een evenement van Vereniging Attila is op eigen risico. Vereniging Attila is niet aansprakelijk voor ongevallen, diefstal, of schade opgelopen op haar evenementen.

1.2 OC calls

OC calls ('Out of Character' calls) zijn een set van instructies en opmerkingen die buiten het spel worden gebruikt: deze calls hebben geen effect op je personage maar op jou als persoon en dienen te allen tijde opgevolgd te worden. Einheri gebruikt de volgende calls:

Call	Effect
Time Freeze	De tijd binnen het spel staat tijdelijk stil. Sluit je ogen, dek je oren af, en begin te neuriën. Je personage krijgt niets mee van wat er gebeurt tijdens de <u>Time Freeze</u> . Deze call mag alleen gemaakt worden door Spelleiding en door personages met specifieke vaardigheden.
Time In / Tijd In	Het spel gaat verder en vanaf nu dien je je personage te spelen. Deze call is altijd de eerste van de speeldag en wordt ook gebruikt na een <u>Time Freeze</u> om aan te geven dat het spel weer verder gaat. Deze call mag alleen gemaakt worden door Spelleiding en door personages met specifieke vaardigheden.
Time Out / Tijd Uit	Deze call is identiek aan een <u>Time Freeze</u> , behalve dat je je ogen en oren niet hoeft te sluiten. Je hoeft ook niet te gaan neuriën. Deze call sluit ook een speeldag af.
Man Down	Iemand is echt gewond. Als je deze call hoort, stop je met spelen, ga je op je knieën zitten en roep je zo hard als je kunt <u>Man Down</u> . Blijf op je knieën zitten tot er een <u>Tijd In</u> wordt geroepen. Als je iemand gewond ziet raken, dien je zo hard mogelijk <u>Man Down</u> te roepen. Je blijft dan bij de gewonde staan (niet hurken!) zodat de EHBO'ers de gewonde makkelijk kunnen vinden. Volg de instructies van de EHBO'ers op als zij de gewonde aan het helpen zijn.
Groen	Bij heftiger spel kan er gevraagd worden of alles goed gaat. " <u>Groen</u> " geeft aan dat er geen problemen zijn en dat je door kunt.
Oranje / Mango	Bij heftiger spel kan er gevraagd worden of alles goed gaat. " <u>Oranje</u> " en " <u>Mango</u> " geven aan dat je het nu nog kunt hebben, maar dat het niet veel heftiger moet worden. Je mag deze termen natuurlijk ook altijd uit jezelf roepen.
Rood / Computer	Bij heftiger spel kan er gevraagd worden of alles goed gaat. " <u>Rood</u> " en " <u>Computer</u> " geven aan dat je het niet meer kunt hebben en dat de scene nu direct moet stoppen. Gebruik deze termen ook zeker uit jezelf als je ze nodig hebt – Spelleiding zal regelen dat je een rustig plek hebt om even uit te puffen en, indien je dat wilt, een vertrouwenspersoon om mee te praten.

1.3 Handgebaren

- Een persoon met zijn *vlakke hand* omhoog telt als 'niet aanwezig op het speelveld' en kan niet aangevallen of opgemerkt worden. Misbruik van dit gebaar wordt gezien als valsspelen.
- Een persoon met alleen *één vinger* omhoog is onzichtbaar, maar kan nog wel geroken, gehoord en gevoeld worden.
- Een persoon met *twee vingers* omhoog is Etherisch. Etherische wezens zijn doorzichtig en kunnen niet geroken of gevoeld worden. Als je het verschil tussen één en twee vingers omhoog niet makkelijk kan zien, zijn ze onzichtbaar.
- Een persoon met *een vuist* omhoog is in moddervorm. Een persoon in moddervorm ziet er uit als een bewegende klodder modder.

1.4 Gevechten en Schade

Als je personage in een gevecht terecht komt, bestaat de kans dat je schade oploopt en mogelijk sterft. Om dit goed te representeren maakt Einheri gebruik van het volgende systeem:

- Schade wordt bijgehouden met 'Levenspunten' (LP). Doorgaans zorgt elke aanval waarbij je geraakt wordt voor 1 LP schade op de geraakte locatie.
- Een personage heeft vijf locaties: Linker Arm, Rechter Arm, Torso, Linker Been, Rechter Been. Sommige wezens kunnen natuurlijk andere locaties, of meer of minder locaties, hebben.
- Ieder personage heeft 1 LP per locatie, tenzij verhoogd door vaardigheden of magische bonussen.
- Als een locatie op 0 LP komt is deze niet meer te gebruiken. Als deze locatie je Torso is wordt je bewusteloos en begin je dood te bloeden.
- Indien je dood aan het bloeden bent, heb je nog 10 minuten om genezen of gestabiliseerd te worden. Na 10 minuten ben je dood. Je sterftijd kan door sommige vaardigheden en effecten verlengd of verkort worden. Als je genezen wordt, kom je weer bij.
- Als je dood bent, meld je je bij een spelleider. Wij kijken dan samen met je hoe het verder gaat. Doodgaan is niet altijd het einde op Einheri.

1.5 Genezing

Einheri heeft een systeem van genezing waarmee je Levenspunten terug kunt krijgen op gewonde locaties en kunt voorkomen dat iemand dood zal bloeden. Genezing kan op de volgende manieren:

- *Verband Leggen*: Door een verbandje om een wond te leggen, begint de wond langzaam te genezen. Dit duurt een hele dag. Zie voor meer informatie de vaardigheid *Verband Leggen* in *Een Cursus Voor Gevorderden*. Ook zonder de vaardigheid *Verband Leggen* kun je een verband aan leggen bij een stervend persoon: als je dit doet word zijn sterftijd direct met 10 minuten verlengd.
- *Medische Vaardigheden*: Sommige *Medische* vaardigheden kunnen wonden genezen. Zie hiervoor de *Vaardigheden* van de groep *Medisch* in *Een Cursus Voor Gevorderden*
- *Spreuken*: Sommige spreuken kunnen een of meer wonden genezen. Zie hier voor *Priester Spreuken: Genezing* en een select aantal *Sjamanistische Gave* in *De Zelf-Immolatie Gids*.
- *Alchemische Brouwsels*: Sommige alchemische brouwsels kunnen genezend werken. Zie voor meer informatie over alchemie *Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken*.
- *Een goede nachtrust*: Ook door gewoon te slapen genees je op Einheri. Voor iedere, goede nacht slaap, genees je 1 Levenspunt per gewonde locatie.

1.6 Bepantsering

Om jezelf beter te kunnen verdedigen in gevechten kun je, met de juiste vaardigheden, pantser gaan dragen. Pantser geeft je *Beschermingspunten* (BP). Beschermingspunten zijn alleen geldig voor de locatie waarop je het pantser draagt.

BP worden altijd eerst opgemaakt in een gevecht, tenzij je geraakt wordt door een effect met het Direct sleutelwoord. Schade veroorzaakt door het Direct sleutelwoord negeert BP en wordt direct van je LP afgetrokken, je verliest dus ook geen BP bij een Direct effect.

Als je geraakt wordt door een Breek effect verlies je direct alle BP op de getroffen locatie. Je pantser is direct helemaal kapot.

Als je pantser op 0 punten komt, is het kapot. Met behulp van een toepasselijke *Ambacht*, zoals *Leerbewerker* voor lederen pantsers en een *smid* voor plaatstaal, kan een pantser weer gerepareerd worden. Zie voor meer informatie over repareren *Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken*.

1.7 'Subdue' Schade

Soms wil je iemand niet dood hebben, maar alleen knock-out. Doorgaans doe je dit door iemand even een flinke optater te geven. Omdat het nog best lastig is om te weten hoe je dit doet, heb je hier de vaardigheid *Terughoudendheid* voor nodig. Zonder *Terughoudendheid* of een andere vaardigheid kun je in gevechten geen subdue schade doen.

Voor het oefenen en trainen van gevechten, kunnen spar wapens gebruikt worden, of echte wapens gewikkeld in dikke dekens, waardoor je ook zonder *Terughoudendheid* subdue kunt slaan. Deze regel bestaat omdat we rollenspel willen bevorderen, en kan dus niet gebruikt worden tegen vijanden of in andere niet-training situaties.

Subdue schade heeft de volgende regels:

- Subdue schade kan enkel toegebracht worden aan het torso. Iemand subdue schade geven aan zijn armen of benen heeft geen effect.
- Met *Terughoudendheid* kan Subdue schade zowel toegebracht worden met wapens, als met een goedgemikte stoot. Let hierbij op dat je altijd onder de schouders mikt en genoeg afstand houdt en bespreek dit idealiter eerst met je slachtoffer.
- Subdue schade kan enkel toegebracht worden als de ontvanger geen BP meer heeft op zijn torso, het is immers erg lastig om door een stuk pantser heen te meppen.
- Als de door jouw ontvangen Subdue schade gelijk is of groter dan het aantal LP dat je nog over hebt op je torso, wordt je bewusteloos.
- Je geneest iedere 5 minuten 1 Subdue schade. Als je bewusteloos bent geslagen, kom je na 5 minuten dus weer bij bewustzijn.
- Als je genezen wordt door een magisch genezings effect (Spreuk, Gave, Drankje), genees je direct ook alle Subdue schade. Indien je knock-out bent, kom je direct weer bij.

1.8 Bijzondere Schade

Het kan voorkomen dat een klap speciale schade doet, zo kan het voorkomen dat een klap extra grote wonden veroorzaakt (Twee), je pantser negeert (Direct) of er voor zorgt dat je tijdelijk verlamt raakt (Verlam). Bij hoofdstuk 2. *Lijst van Calls* van dit boek vind je meer informatie over deze effecten.

Let op: als je de schade van een klap of spreuk weet te weerstaan, bijvoorbeeld met *Ontwijk* of *Elementale Weerstand*, moet je ook alle extra effecten van de klap negeren.

V.b.: Je wordt geraakt door een Twee Terugslag Verlam Normaal zou je nu als een lappenpop achteruit vliegen. Je gebruikt echter *Ontwijk* om deze klap te negeren: je vliegt niet achteruit en bent ook niet verlamd.

1.9 Sterf en Doodsteek

Een bijzonder effect is Sterf. Sterf komt zelden voor en wordt meestal enkel gebruikt bij hele nare dingen: er landt een enorm rotsblok op je, een professionele huurmoordenaar steekt een dolk door je hart, je ritueel gaat zo hard mis dat er enkel nog chunky salsa van je over is.

In de praktijk betekent een Sterf dat je lichaam dusdanig beschadigd is dat een simpele genezing niet meer gaat werken en dat je hele gespecialiseerde zorg nodig hebt:

- Je sterftijd wordt gehalveerd. Een standaard personage gaat dan ook van 10 naar 5 minuten. Indien het nog mogelijk is om een verbandje om je torso te leggen, voegt dit slechts 5 minuten toe aan je overlevingstijd. Eventuele andere bonussen worden ook gehalveerd.
- Je kunt nog wel gestabiliseerd worden met een toepasselijke magische spreuk of *Medische* vaardigheid.

Om te genezen van een Sterf moet je ziel eerst terug gebracht worden naar je lichaam. Dit kan op de volgende manieren:

- Een Priester of Sjamaan gebruikt een genezende Spreuk of Gave op je.
- Je wordt behandeld door iemand met de vaardigheid *Chirurg*.
- Je krijgt een Alchemisch Brouwsel met een 'Genees Sterf' effect. Normale genezende alchemische brouwsels werken niet bij een sterf.

Bovenstaande manieren genezen altijd enkel de Sterf, eventuele extra genezen Levenspunten gaan verloren. Nadat je op een van bovenstaande manieren genezen bent, staat je torso nog steeds op 0 LP en tel je als verbonden. Direct na de genezing gaat er een nieuwe sterftijd van 20 minuten + enige bonussen die je hebt in. Binnen deze nieuwe sterftijd kun je zonder verdere restricties opnieuw genezen worden.

Je kunt bewust iemand een Doodsteek toebrengen. Een doodsteek heeft de volgende regels:

- Het doelwit moet op 0 LP op torso staan en bewusteloos zijn.
- Speel uit hoe je de persoon een fatale wond toe brengt: een zwaard door het hart, de keel doorsnijden, onthoofden, helemaal tot pulp slaan, verbranden met een vuurspreuk. Het slachtoffer krijgt nu onmiddellijk een sterf.
- Een doodsteek wordt bijna altijd als een misdaad gezien en staat gelijk aan moord.

1.10 Talen

Einheri is een wereld met verschillende talen. Omdat we deze diversiteit graag terug zien bij onze spelers, hanteren we voor iedere taal een aparte 'echte' taal. Laat het niet kennen van de echte taal je zeker niet tegen houden: als je enigszins moeite doet om Duits te klikken, is dat voor ons al perfect Dwergs.

- Einheriaans: Nederlands
- Elfs: Engels
- Dwergs: Duits
- Ondertaal: Nederlands of Engels, maar dan alsof je de leadsinger van een deathmetal band bent.

Hoofdstuk 2: Lijst van Calls (beknopt)

Let op: Onderstaande lijst is geen complete lijst van alle calls op Einheri, maar alleen de calls die belangrijk zijn voor gevechten. Zie voor een complete lijst van calls *Regelboekje 1: Appendix A*.

Schade Types	
Aarde	Deze aanval doet aarde schade.
Bot	Deze aanval doet botte schade (bijvoorbeeld knuppel of staf).
Heilig	Deze aanval doet heilig schade.
Ijs	Deze aanval doet ijs schade.
Lucht	Deze aanval doet lucht schade.
Scherp	Deze aanval doet scherpe schade (bijvoorbeeld zwaard of dolk).
Subdue	Deze aanval doet tijdelijke schade. Zie <i>Regelboekje 1, hoofdstuk 1.7</i>
Vuur	Deze aanval doet vuur schade.
Water	Deze aanval doet water schade.
Twee	Deze aanval doet 2 LP schade.
Drie	Deze aanval doet 3 LP schade.

Aanval Effecten	
"..." Vergif	Je krijgt het voorgaande effect als gif. Zie <i>Regelboekje 4</i> .
Afleiding	Je bent 10 seconde afgeleid. Schade beëindigd dit effect.
Angst	Je vlucht 10 seconden lang weg van de bron van het effect.
Belemmering	Je kunt 5 minuten lang geen magische genezing gebruiken of ontvangen. Dit geldt ook voor drankjes.
Breek	Het aangewezen of benoemde voorwerp is kapot en moet op een speciale manier gerepareerd worden. Zie <i>Regelboekje 4</i> . Tenzij expliciet <u>Breek Magisch Voorwerp</u> wordt gebruikt heeft dit geen effect op permanente magische voorwerpen.
Demping	Je kunt voor 5 minuten geen N1, N2, of N3 spreuken werpen.
Direct	Deze aanval negeert pantser.
Doodsangst	Je vlucht 1 minuut lang weg van de bron van het effect en wilt er een uur lang niet in de buurt zijn.
Doof	Je bent 1 minuut lang doof. Dit maakt je niet immuun voor massa-effecten.
Lijm	Je bent aan de grond vast gelijmd en kunt alle lichaamsdelen die op het moment van het effect aan de grond zitten 1 minuut lang niet los maken.

Ontneem Leven	Je ontvangt 1 schade op torso.
Ontneem Spreukpunt	Je verliest 1 spreukpunt.
Sterf	Je torso staat meteen op 0 LP - zie <i>Regelboekje 1, hoofdstuk 1.9.</i>
Stop	Je kunt je 10 seconden op geen enkele manier bewegen.
Terugslag	Je vliegt 5 meter weg van de bron van het effect en valt op de grond.
Verblind	Je bent 1 minuut lang blind.
Verkil	Je kunt 10 seconden lang geen aanvallen uitvoeren of aanvallende spreuken werpen.
Verlam	Je spieren stoppen er even mee en je zakt in elkaar voor 10 seconden.
Verstik	Je begint te stikken. Per 1 minuut krijg je 1 schade op torso. Deze schade negeert BP en andere schade-verminderende effecten.
Verstom	Je kunt 1 minuut lang niet praten en dus ook geen spreuken werpen.
Verwijder Macht	Alle op jouw actieve spreuken, bloedlust en alchemische effecten stoppen direct. Dit geldt voor positieve en negatieve effecten.

Spreuk Effecten (Beknopt)	
"..." Pijl	1 schade van het voorgaande element op torso.
"..." Bal	1 schade van het voorgaande element op alle locaties.
"..." Golf	De gebruiker spreidt zijn armen. Iedereen binnen een denkbeeldige kegel van 7 meter van de gebruiker krijgt 1 schade van het voorgaande element op alle locaties.
"..." Pilaar	2 schade van het voorgaande element op alle locaties. Alle niet-magische spullen die je bij je draagt zijn vernietigd, inclusief kleding, wapens, perkamentrollen en drankjes.
Zonnestraal	2 licht schade op alle locaties.
Ijs Explosie	1 ijs schade op torso en 10 seconden lijm.
Kortsluiting <getal>	Je verliest <getal> SP of je resterende SP, welke dan ook lager is. Daarna ontvang je op iedere locatie X schade, waar X het totaal op deze manier verloren SP is.

Overige Effecten

Geen Effect	Het gebruikte effect, spreuk, of aanval heeft geen merkbaar effect op dit doelwit.
Massa "..."	Iedereen die de massa hoort, ontvangt het effect.
Reflecteer	Je ontvangt het volledige effect van de door jouw gebruikte klap op spreuk terug op jezelf.
Verlengde "..."	Dit effect duurt langer dan normaal: 10 seconden wordt 1 minuut, 1 minuut wordt 5 minuten, 5 minuten wordt 1 uur, 1 uur wordt 6 uur, 6 uur wordt 24 uur.
Stasis <tijd>	Je staat helemaal buiten de tijd. Je krijgt niets mee van wat er om je heen gebeurt en kunt helemaal geen invloed uitoefenen op je omgeving. Je omgeving kan ook helemaal geen invloed uitoefenen op jou. Je negeert alle spreuken en schade die je tijdens de stasis zou ontvangen. Stasis blijft actief voor de genoemde tijd.

Hoofdstuk 3: Karakter creatie

3.1 Introductie

Een personage maken op Einheri is bijna hetzelfde als bij de meeste evenementen: Je doorloopt een aantal stappen om je personage in orde te maken volgens de regels, en sluit af door hem of haar tot leven te brengen met een achtergrond verhaal.

Einheri is gericht op intensieve roleplay met een stevige dot ontdekking en een klein beetje vechten. We stellen dan ook bepaalde eisen aan je personage:

- We dienen minimaal 1 week voor het evenement je personage met de door jou gekozen vaardigheden en een achtergrond te ontvangen.
- Je background dient minimaal **een half A4-tje** lang te zijn, en maximaal 6 A4-tjes.

Lukt het niet of heb je vragen? Stuur dan een e-mail naar einheri@attilalrp.nl, we helpen je dan om een background in elkaar te zetten die past bij wat jij wilt spelen.

Let op: Uitzonderingen op deze twee regels kunnen natuurlijk altijd gemaakt worden voor late inschrijvers, maar dit is meer uitzondering dan regel. Indien je voor Tijd-In geen passende background hebt, zul je dat evenement niet kunnen spelen als je personage, maar enkel kunnen NPCen, zonder restitutie of verrekening van je inschrijving.

3.2 Waar kom je vandaan?

In de setting van Einheri zijn de wereld van Aarde en Einheri verbonden. Als speler kun je er dan ook van kiezen om je personage van Einheri of van Aarde af te laten komen.

Einheri

Het grootste deel van het spel speelt zich af op Einheri: Einheri is een high-fantasy wereld zonder adel bestaande uit een enorm continent met een enorme hoeveelheid kleine en grote stadstaatjes waar verschillende gildes en organisaties de macht hebben. Omdat de drukpers nog niet is uitgevonden, is het grootste deel van de bevolking niet belezen. Einheri heeft een gevarieerd klimaat maar de meeste gebieden hebben een, met Nederland te vergelijken, zeeklimaat.

Een personage geboren op Einheri kan geen Mens zijn: Mensen zijn erg zeldzaam op Einheri en komen van nature niet voor.

Als je ervoor kiest om een Einheriaan te spelen, raden we je aan om *Regelboekje 5: De Atlas Einheri* goed door te nemen.

Aarde

Aarde is een wereld die veel lijkt op de onze rond het jaar 1300. Er zijn echter een paar stevige uitzonderingen. De Aarde van de Einheri setting kent geen bestaande geloven en er is geen overkoepelende kerk. Aarde kent geen andere rassen dan mensen en magie bestaat niet.

Een personage van Aarde is op de een of andere manier op Einheri uit gekomen. Vaak gebeurt dit met portalen, ontmoetingen met vreemde heren in donkere mantels, of door simpelweg op de verkeerde plek in slaap te vallen. De meeste personen die van Aarde naar Einheri reizen blijven geen mens, maar veranderen in een van de andere rassen. Slechts heel zelden heeft het lot een vreemde kronkel en behoudt iemand zijn pure menselijke vorm.

Als je personage van Aarde af komt, moet je nog kiezen wanneer je personage op Einheri terecht is gekomen.

Het kan zijn dat je jaren geleden al op Einheri bent beland. Meestal zul je dan snel de verhalen en folklores hebben gehoord over verwarde wezens die spreken over een andere wereld - Aarde - en hoe zij daar terug naar toe willen. De lokale bevolking kent zelden meer van Aarde dan deze verhalen, maar zullen je meestal niet als gek bestempelen.

Als je ervoor kiest om al langer op Einheri te zijn, raden we je aan om *Regelboekje 5: De Atlas Einheri* goed door te nemen.

Natuurlijk kun je ook pas net op Einheri zijn, of tijdens het evenement zelf binnen komen rollen. Je bent dan pas net wakker geworden in (waarschijnlijk) voor jou geheel nieuwe lichaam, in een compleet nieuwe wereld. In dit geval raden we je aan om *Regelboekje 5: De Atlas Einheri* niet door te nemen.

3.3 Welk ras ben je?

In de setting van Einheri zijn heel veel rassen te vinden. Als speler mag je natuurlijk zelf weten welk ras je speelt, maar let op dat er aan sommige rassen extra voor- en nadelen kleven! Deze voor- en nadelen staan voor een deel al beschreven bij het ras in dit boek, maar kijk ook zeker in in *Regelboekje 5: De Atlas Einheri* om te zien hoe de samenleving van Einheri tegen bepaalde rassen aan kijkt - natuurlijk zijn dit veelal stereotypes en kan je personage hier van af wijken!

Let op: Voor elk ras, behalve mensen, is een fysieke representatie nodig. Deze moet je zelf verzorgen!

Mens

Fysiek kenmerk: Geen
Verplichte Aanleg: Geen
Gratis vaardigheden: Veelzijdigheid
Vaardigheid korting: 2 VP korting op de Ambacht en Potentie groepen.
Vaardigheid toeslag: Geen.

Mensen waren ooit erg zeldzaam op Einheri. Recentelijk worden ze echter steeds meer gezien. Vroeger waren Mensen wezens uit legendes en mythes en veel kleine dorpjes zien ze nog steeds zo. Een Mens kan in Einheri nog steeds op de nodige discriminatie rekenen, al word hun positie langzaam aan wel steeds beter.

Ooit was er een tijd dat de meeste mensen van Aarde kwamen, want het aantal keer dat mensen op Einheri geboren werden was zeldzaam van mythische properties. Daardoor zijn de paar verhalen die hierover vertelt worden zeldzaam en vaak inconsequent. Recentelijk is er echter een enorme vloedgolf van mensen binnen gekomen op Einheri waarvan men niet zeker is of ze van Aarde komen of niet. Het is mogelijk om één van deze mensen te spelen, al vereist dit wel een bepaalde achtergrond die de spelleiding je kan geven. Lees *regelboekje 5: De Atlas Einheri* voor meer informatie als je hierin interesse hebt.

Mensen blinken uit in het werken met hun handen en het drijven van handel. Tevens kunnen ze zich goed aanpassen, waardoor het voor Mensen makkelijker is om verschillende specialisaties te hebben.

Mensen worden volwassen rond de twintig jaar en worden ongeveer tachtig jaar oud.

Elf

Fysiek kenmerk: Puntoren
Verplichte Aanleg: Geen
Gratis Vaardigheden: Spreek Taal: Elfs, 2× Spreukpunt, IJzerzwakte
Vaardigheid korting: Krijgen 2 VP korting op de Metamagie groep.
Vaardigheid toeslag: Geen.

Elven zijn het meest voorkomende ras op Einheri. Elven voelen zich van nature meer thuis in steden en zijn daar dan ook meestal te vinden. Hoewel ze van nature een sterk talent voor magie hebben, is het niet vreemd om Elfen in alle soorten baantjes te vinden, van handelaar tot keukenmeid. Ondanks dat is een Elf boer ook geen vreemd gezicht.

Elf avonturiers zijn meestal magiërs vanwege hun *IJzerzwakte*.

Elven worden volwassen rond de vijftig jaar en worden ongeveer honderddertig jaar oud.

Dwerg

Fysiek kenmerk: Baard
Verplichte Aanleg: Minimaal Kracht 1, Maximaal Intelligentie 1.
Gratis Vaardigheden: Spreek Taal: Dwergs, LP2, Gelimiteerd Bereik
Vaardigheid korting: 2 VP korting op de Pantser groep, 1 VP korting op Magieweerstand.
Vaardigheid toeslag: Geen.

Je zou Dwerger de grootste tragedie van Einheri kunnen noemen. De ouderen van het ras beweren dat er vroeger, in de tijd van voor de Elven, grote Dwergse steden onder de grond waren. Inmiddels is hier helaas weinig meer van te merken: de korte, potige en bovenal sterke Dwerg is langzaam aan een zeldzaamheid in het 'beschaafde' stuk van Einheri aan het worden.

Dwerger worden rond de dertig jaar volwassen en worden ongeveer honderdvijftig jaar oud.

Halfling

Fysiek kenmerk: Dikke buik
Verplichte Aanleg: Minimaal Behendigheid 1, Maximaal Wilskracht 1 & Kracht 1.
Gratis Vaardigheden: Alleseter, Gelimiteerd Bereik
Vaardigheid korting: 2 VP korting op de Medische groep, 1 VP korting op waarden.
Vaardigheid toeslag: Geen.

Halflingen zijn klein en behendig, en houden van goed en veel eten, maar zijn over het algemeen niet zo dapper of betrouwbaar. Ze zijn wel gezellig en joviaal en de enigen die Dwerger onder de tafel kunnen drinken, dat voor wederzijds respect zorgt. Door te eten voor twee kunnen Halflingen 1 LP extra per nacht genezen.

Halflingen worden volwassen rond de twintig jaar en worden ongeveer tweehonderd jaar oud.

Ork

Fysiek kenmerk: Groen gezicht.
Verplichte Aanleg: Minimaal 1 Kracht, Maximaal 1 Intelligentie.
Gratis Vaardigheden: Spreek Taal: Ondertaal, volledige Wapen groep.
Vaardigheid korting: 1 VP korting op de Training groep.
Vaardigheid toeslag: Geen.

Orks worden door de meeste andere rassen gezien als barbaren en ongeleerde wilden. Wat echter niemand kan ontkennen is dat Orks een ingewikkelde set tradities en een enorme loyaliteit aan hun stam er op na houden.

Orks hebben van nature een sterk vechtinstant, wat in Kirmor's Velden, waar de meeste wonen, ook zeker nodig is. Ze hebben een bijna boven-natuurlijk gevoel voor wapens en kunnen instinctief met alle wapens overweg.

Orcs worden volwassen rond de vijftien jaar en worden ongeveer vijftig jaar oud.

Faelan

Fysiek kenmerk: Rood voorhoofd.
Verplichte Aanleg: Geen.
Gratis Vaardigheden: Ras Spreuk: Vuurpijl, Magisch talent: Vuur, Water zwakte.
Vaardigheid korting: 2 VP korting op de Vuur groep.
1 VP korting op de Spreuken Reeks *Magiër: Aanval*.
Vaardigheid toeslag: 1 VP toeslag voor de Water en Spreuk groepen.

Een Faelan is in vele aspecten menselijk, maar heeft een beetje van het element vuur door zijn aderen lopen. De aanraking van een Faelan is warmer dan die van een ander ras. Faelan zijn gepassioneerd, maar die passie is ook weer even snel opgebrand als een Faelan zijn interesse verliest, wat regelmatig gebeurt. Een Faelan boos maken is nog makkelijker dan onder de tafel gedronken worden door een Halfling.

Faelan kunnen slecht tegen magische vloeistoffen, hierdoor smaken alle magische drankjes extreem smerig. Een Faelan zal zelden uit zichzelf een drankje drinken, tenzij er levensgevaar dreigt. Een Faelan krijgt dubbele schade van water effecten.

Faelan worden volwassen rond de twintig jaar en worden ongeveer negentig jaar oud.

Aelan

Fysiek kenmerk: Wit voorhoofd.
Verplichte Aanleg: Maximaal Kracht 1.
Gratis Vaardigheden: Luchthoofd, Ontwijk, Aarde zwakte
Vaardigheid korting: 2 VP korting op de Lucht groep. 1 VP korting op de Potentie groep.
4 VP korting op Tactische Manoeuvre.
Vaardigheid toeslag: 1 VP toeslag voor de Aarde groep.

Ook een Aelan is in vele aspecten menselijk, maar heeft een fractie van het element lucht door zijn aderen lopen. Het lijkt alsof er permanent een briesje om een Aelan heen hangt. Aelan worden door velen als oppervlakkig beschouwd. Hun interesse gaat dan ook niet diep. Ze zijn echter goedlachs en fijn gezelschap.

Een Aelan heeft altijd twee standpunten nodig om een complexe vaardigheid te leren. De volgende Vaardigheds groepen tellen als complex: "Metamagie, Tactiek, Boogkunst, Gevorderd." Aelan hebben voor deze Vaardigheden twee verschillende leermeesters nodig.

Aelan worden volwassen rond de twintig jaar en worden ongeveer negentig jaar oud.

Aeran

Fysiek kenmerk: Bruin voorhoofd
Verplichte Aanleg: Mogen geen Behendigheid & Intelligentie aanleg hebben.
Gratis Vaardigheden: Ras Spreuk: Magisch Pantser, Lucht zwakte.
Vaardigheid korting: 2 VP korting op de Aarde groep. 1 VP korting op de Verdediging groep.
6 VP korting op Krachtraining.
Vaardigheid toeslag: 1 VP toeslag voor de Lucht groep.

De Aeran is in vele aspecten menselijk, maar heeft een fractie van het element aarde door zijn aderen lopen. Hun huid is hard en steenachtig. Aeran zijn niet dom te noemen, maar wel traag van begrip. Zij zijn degenen die, nadat iedereen uitgelachen is, beginnen te lachen om de grap.

Niemand zal ze echter in hun gezicht belachelijk durven maken, en iedereen zal getuigen dat ze niemand anders liever naast zich willen hebben als er problemen zijn. Als je eenmaal het vertrouwen van een Aeran hebt gewonnen, gaat de vriendschap diep.

Aeran worden volwassen rond de twintig jaar en worden ongeveer negentig jaar oud.

Queran

Fysiek kenmerk: Blauw voorhoofd.

Verplichte Aanleg: Minimaal Intelligentie 1.

Gratis Vaardigheden: Literair Autodidact, Magisch Talent: Creëer water, Fijnproever, Volledige Taal groep, Lezen en Schrijven: Einheri, Vuur zwakte, Koudbloedig.

Vaardigheid korting: 2 VP korting op Water en Literair.

Vaardigheid toeslag: 1 VP toeslag op de Vuur groep.

Ook een Queran is in vele aspecten menselijk, maar heeft een fractie van het element water door zijn aders lopen. Queran hebben permanent een vochtige huid. Daarnaast zijn ze zeer intelligent en streven vaak naar kennis, wat hen in de ogen van velen wat saai maakt. Hoewel ze weinig gevoel voor humor hebben, zijn ze goed te vertrouwen en heel nuttig.

Een Queran worden volwassen rond de twintig jaar en worden ongeveer negentig jaar oud.

Onderlingen

Fysiek kenmerk: Hoorns

Verplichte Aanleg: Minimaal Behendigheid 1.

Gratis Vaardigheden: Rugaanval, Duisterzicht, Spreek Taal: Ondertaal, Pijn Aanraking.

Vaardigheid korting: 2 VP korting op de Creatief groep.

Vaardigheid toeslag: Geen.

Deceso, of Onderlingen, zoals dit ras vaak spottend word genoemd door de andere rassen van Einheri zijn in vele aspecten menselijk. Hoewel Deceso van nature niet meer geneigd zijn om crimineel te worden, zorgt de discriminatie tegen ze er wel voor dat ze toch veelal in de minder legale baantjes te vinden zijn.

Er word gefluisterd dat Deceso afstammeling zijn van Démonen, al kan dat niet waar zijn. Démonen zijn immers maar verhaaltjes om te zorgen dat je kinderen zich gedragen. De pijnlijke aanraking van een Deceso en de hoorns die uit hun hoofd groeien verraden echter dat dit verhaal misschien toch een kern van waarheid kan bevatten.

Onderlingen worden volwassen rond de vijftien jaar en worden ongeveer tachtig jaar oud.

Alojar

Fysiek kenmerk: Gouden glans over het lichaam, eventueel gouden lenzen, goud haar, etc.
Verplichte Aanleg: Geen.
Gratis Vaardigheden: Ras Spreuk: Complete genezing, Pure Ziel.
Vaardigheid korting: 1 VP korting op de Medische groep.
Vaardigheid toeslag: Geen.

De voorouders van deze wezens zijn gehuld in mysterie, maar duidelijk is dat ze een zeer goedaardige achtergrond hebben. Alojar zijn door iedereen geliefd, en zijn de meest oprechte wezens in Einheri. Helaas leidt hun rechtlijnigheid over goed en kwaad er soms toe dat hun aandacht even afgeleid moet worden van de wat minder fijne zaken van het leven. Iedereen die een goed hart heeft vindt een vriend in de Alojar.

Een Alojar kan nooit liegen, tot groot ongenoegen van sommigen van hen. De smet die op de Ondertaal zit is zo duidelijk te voelen door de Alojar dat deze geschriften in de taal altijd zullen willen vernietigen en sprekers van de taal hun dwaalwegen in willen laten zien. Als deze niet willen luisteren, kan dit gewelddadig worden.

Alojar worden volwassen rond de vijftig jaar en worden ongeveer honderd jaar oud.

Weerwolven

Fysiek kenmerk: Staart, en eventueel Elven-oren met vacht en/of zwarte neus.
Verplichte Aanleg: Minimaal Kracht 1 of Behendigheid 1.
Gratis Vaardigheden: Analfabeet, Bloedlust N1
Vaardigheid korting: 2 VP korting op de Strijd en Bloedlust groep.
Vaardigheid toeslag: 2 VP toeslag op de Literair groep.

Hoewel Weerwolven de neiging hebben om simpel en primitief te leven, zijn ze geenszins dom. Weerwolven leven tegenwoordig vaak in grote roedels verspreid door de bossen en vlaktes van Einheri en als deel van gemixte stammen samen met Orks in Kirmor's Velden.

De doorsnee Weerwolf hecht veel waarde aan zijn roedel, al hoeft deze natuurlijk niet alleen uit andere Weerwolven te bestaan. Hoewel Weerwolven niet in daadwerkelijke wolven kunnen veranderen, kunnen ze wel allemaal in *Bloedlust*, wat ze minstens net zo eng en meestal zelfs enger maakt dan een wilde wolf.

Weerwolven worden volwassen rond de vijftien jaar en worden ongeveer vijftig jaar oud.

Loze

Fysiek kenmerk: Lijkbleek of grauw gelaat met ingevallen ogen.
Verplichte Aanleg: Gratis Wilskracht 1 (en drie Aanlegpunten vrij te verdelen),
Gratis Vaardigheden: 3× Spreukpunt, Dode Kern.
Vaardigheid korting: 1 VP korting op de Potentie groep.
Vaardigheid toeslag: Geen.

Een Loze, of Ovatosh zoals ze officieel heten, is een wezen dat al met één been in het graf staat. Ze zijn gedeeltelijk dood of ondoed; welke van de twee is een onderwerp van discussie. De aanraking van een Loze is koud, zijn huid is bleker dan natuurlijk mogelijk is en zijn ogen lijken in zijn hoofd weggezakt. Lozen zijn vaak afstandelijk tegen andere rassen, wat meestal wederzijds is. Dit zorgt ervoor dat Lozen vaak loners zijn. Vaak zijn ze stoïcijns en zijn de tradities die ze geleerd hebben hen heilig. Ze hebben dan ook een sterk begrip van goed en kwaad. Lozen zijn zelden bang voor de dood aangezien ze al half in de volgende wereld leven. Een Loze is een gevaarlijk ras om te spelen omdat hun genezing zo anders werkt en heeft hierdoor een wat lagere overlevingskans dan de andere rassen. Sta hier bij stil voor je besluit dit ras te spelen!

Lozen worden volwassen rond de dertig jaar en hebben een variabele leeftijd waarop ze overlijden van ouderdom. Dit komt omdat Lozen hun ouderdom kunnen 'genezen' door spreukpunten te gebruiken. Wanneer een Loze dagelijks meer aftakelt dan deze kan genezen overlijdt hij. Rond de honder jaar begint het aftakelen en sommige worden wel rond de driehonderd jaar oud! De meeste zullen echter de tweehonderd niet passeren.

Serpentai

Fysiek kenmerk: In meer of mindere mate bedekt met schubben.
Verplichte Aanleg: Minimaal Wilskracht 1 of Intelligentie 1.
Gratis Vaardigheden: Lotsbestemming, Koudbloedig.
Vaardigheid korting: Geen.
Vaardigheid toeslag: Geen.

Serpentai hebben voor zover men kan gaan altijd al bestaan op Einheri, maar hebben tot enkele jaren geleden altijd in kleine verspreide enclaves gewoont. Voor zover iedereen op kan maken, hebben enkelen spontaan besloten de wereld te gaan ontdekken.

Alle Serpentai worden geboren met twee dingen die ze Serpentai maken. Ze hebben allemaal schubben, die in aantal toenemen naarmate ze ouder worden. Daarnaast hebben ze een schijnbaar willekeurig talent of aanleg. In de Serpentai cultuur wordt dit gezien als een hint naar je ware roeping. Serpentai leren dan ook hard om die ware roeping te vinden.

Serpentai worden ongeveer 250 jaar oud.

Kristalschrijvers

- Fysiek kenmerk: Tussen 1 en 6 kristallen op het voorhoofd.
Verplichte Aanleg: Minimaal Wilskracht 1 en Intelligentie 1. Geen Behendigheid.
Gratis Vaardigheden: Handelsfamilie, Kristallen Ziel, Lezen en Schrijven: Einheri,
Lezen en Schrijven: Kristalschrift, Lucht Zwakte
Vaardigheid korting: 2 VP korting op de Aarde en Ambacht groepen.
3 VP korting op Zakelijk Talent.
Vaardigheid toeslag: 1 VP toeslag op de Lucht groep.

Alle Kristalschrijvers behoren tot één familie en zijn dus, de facto, verwant aan elkaar. In een ver verleden zijn ze afgesplitst van de Aeran hoofdtak en zijn ze sommige van de eigenschappen van de Aeran hoofdtak kwijt geraakt. Dus, hoewel ze tot het ras Aeran behoren, zien ze er nogal anders uit. Het stukje aarde wat in het ras Aeran zit uit zich bij de Kristalschrijvers als kristallen die uit hun voorhoofd groeien.

De Kristalschrijver familie is een kleine maar prominente handelsfamilie. Ze staan bekend om hun onpartijdigheid en eerlijkheid en worden dus vaak door de andere handelsfamilies ingehuurd als bemiddelaar.

Kristalschrijvers zijn volwassen rond hun 18de en verdwijnen na hun 60ste uit het publieke leven.

3.3 Waar ligt je Aanleg?

Ieder persoon word geboren met talenten en een aanleg voor bepaalde vaardigheden. In Einheri word dit gerepresenteerd door vier gebieden:

Kracht

Hoe sterk ben je? Hoe goed kun je fysieke klappen incasseren? Hoeveel uithoudingsvermogen heb je?

Behendigheid

Hoe vingervlug en lenig ben je en hoe snel zijn je reflexen?

Intelligentie

Hoe intelligent is je personage? Hoe snel pak je theoretische vaardigheden op? Hoeveel inzicht heb je in de werking van de 'gestroomlijnde' magie van Magiers?

Wilskracht

Hoeveel doorzettungsvermogen heb je? Hoeveel innerlijke kracht heb je? Hoe koppig ben je?

Als je je personage maakt, mag je drie punten verdelen over deze gebieden, maar je mag niet meer dan twee punten in een enkele aanleg steken. Bij sommige rassen is het verplicht om een aantal punten in een bepaalde aanleg te steken. Dit staat aangegeven bij het ras.

De aanleg van je personage geeft je korting op vaardigheden. Zie hier voor de volgende stap.

3.4 Wat zijn je Vaardigheden?

Ieder personage begint met een set vaardigheden. Deze vaardigheden vertegenwoordigen het leven van je personage van voor dat je actief deel word van het spel. Deze vaardigheden kun je binnen het spel weer ontwikkelen door Vaardigheidspunten (VP) te verzamelen en uit te geven. Per evenement waar je je personage speelt, krijg je een aantal Vaardigheidspunten.

Naast de gratis vaardigheden die je als beginnend personage van je ras krijgt, heb je **25 VP** om uit te geven aan andere vaardigheden. Alle vaardigheden waarvoor je aan de voorwaarden voldoet mag je nemen, echter zijn er bepaalde **Gevorderde** vaardigheden. Deze mag je als startend personage niet nemen.

De voorwaarden voor vaardigheden zijn vaak andere vaardigheden, maar er zijn ook voorwaarden zoals leermeesters en een aantal keer vaardigheden uit bepaalde groepen hebben.

Je vindt alle vaardigheden en hoe je ze aan kunt kopen in *Regelboekje 2: Een Cursus voor Gevorderden*.

3.5 Wie ben je?

Het belangrijkste deel van je personage is je achtergrond. Nu je je afkomst, ras, aanleg en vaardigheden hebt gekozen heb je waarschijnlijk al een beeld van wie je personage is. Met behulp van *Regelboekje 5: De Atlas Einheri* kun je je personage verder aanvullen met informatie over Einheri, waardoor hij/zij echt deel word van de setting.

Stuur je personage en achtergrond tenminste 1 week voor het evenement naar einheri@attilalrp.nl. We zullen je dan snel laten weten of je personage klopt volgens de regels en of we nog opmerkingen, aanvulling of suggesties hebben voor je achtergrond.

Loop je vast met het maken van een personage of het schrijven van een achtergrond? Of wil je simpelweg iets wat nog niet in onze regels staat? Neem ook dan even contact met ons op. We helpen je met schrijven en kijken of er een mouw te passen is aan je wensen.

3.6 Wat heb je bij je?

Ringen zijn de munteenheid binnen Einheri. Er zijn koperen, zilveren, gouden en mithril ringen. De waarde hiervan vind je onderaan deze pagina. Je begint het spel met **zestig zilveren ringen**, tenzij je de vaardigheid Nalatenschap hebt. Met deze ringen koop je een uitrusting voor je karakter. Deze uitrusting moet je zelf meenemen naar het evenement. Als je met een personage speelt dat al eerder mee heeft gedaan, heb je uiteraard de uitrusting waar je vorige keer mee geëindigd bent. Eventueel hebben wij enige spullen te leen, maar ons beleid is: op is op, en als er niets meer is heb je pech.

Als je een vaardigheid hebt gekocht, betekent dat niet direct dat je alle materialen voor de vaardigheid hebt (als je *verband leggen* als vaardigheid hebt, moet je nog wel het verband kopen). Het kan dus zijn dat je bepaalde vaardigheden al wel hebt (zoals bijvoorbeeld zware bepantsering) maar daar de uitrusting voor nog niet kan betalen. Daarvoor moet je het geld verdienen in het spel.

Voorwerp	Prijs in zilveren ringen
Zwaard, bijl of knots	15
Tweehandig zwaard	25
Staf	20
(Kruis)boog	25
Pijlen (per stuk)	1
Dolk	7
Werpmes	5
Schild	15
Beukelaar	10
Bepantsering: licht	25
Bepantsering: middel	30
Bepantsering: zwaar	50
Helm	7
Reparatiesetje (schild, beukelaar en pantser)	20
Verband	4

Loperset	20
Vallenset (1 schade op romp)	15
Alchemisten starters kit	35
Schrijfset (notitie boekje a x perkament vellen + vulpen/potlood/houtskool)	5
10 perkament vellen	1

Dit is een basistabel, er is nog veel meer te koop in de wereld van Einheri. Als startend karakter kan je hier niets van kopen. Meer informatie is te vinden in *Regelboekje 4: Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken*. Denk bijvoorbeeld aan mithril, een metaal waarmee elven om kunnen gaan. Deze dingen zijn wel te vinden, maar zullen prijzig zijn!

Eén glas of groen is 5 koperen ringen waard.

Twintig koperen ringen zijn één zilveren ring waard.

Twintig zilveren ringen zijn één gouden ring waard.

Honderd gouden ringen zijn één mithril ring waard.

Appendix A: Lijst van Calls

OC Calls	
Time Freeze	De tijd binnen het spel staat tijdelijk stil. Sluit je ogen, dek je oren af, en begin te neuriën. Je personage krijgt niets mee van wat er gebeurt tijdens de <u>Time Freeze</u> . Deze call mag alleen gemaakt worden door Spelleiding en door personages met specifieke vaardigheden.
Time In / Tijd In	Het spel gaat verder en vanaf nu dien je je personage te spelen. Deze call is altijd de eerste van de speeldag en wordt ook gebruikt na een <u>Time Freeze</u> om aan te geven dat het spel weer verder gaat. Deze call mag alleen gemaakt worden door Spelleiding en door personages met specifieke vaardigheden.
Time Out / Tijd Uit	Deze call is identiek aan een <u>Time Freeze</u> , behalve dat je je ogen en oren niet hoeft te sluiten. Je hoeft ook niet te gaan neuriën. Deze call sluit ook een speeldag af.
Man Down	Iemand is echt gewond. Als je deze call hoort, stop je met spelen, ga je op je knieën zitten en roep je zo hard als je kunt <u>Man Down</u> . Blijf op je knieën zitten tot er een <u>Tijd In</u> wordt geroepen. Als je iemand gewond ziet raken, dien je zo hard mogelijk <u>Man Down</u> te roepen. Je blijft dan bij de gewonde staan (niet hurken!) zodat de EHBO'ers de gewonde makkelijk kunnen vinden. Volg de instructies van de EHBO'ers op als zij de gewonde aan het helpen zijn.
Groen	Bij heftiger spel kan er gevraagd worden of alles goed gaat. " <u>Groen</u> " geeft aan dat er geen problemen zijn en dat je door kunt.
Oranje / Mango	Bij heftiger spel kan er gevraagd worden of alles goed gaat. " <u>Oranje</u> " en " <u>Mango</u> " geven aan dat je het nu nog kunt hebben, maar dat het niet veel heftiger moet worden. Je mag deze termen natuurlijk ook altijd uit jezelf roepen.
Rood / Computer	Bij heftiger spel kan er gevraagd worden of alles goed gaat. " <u>Rood</u> " en " <u>Computer</u> " geven aan dat je het niet meer kunt hebben en dat de scene nu direct moet stoppen. Gebruik deze termen ook zeker uit jezelf als je ze nodig hebt – Spelleiding zal regelen dat je een rustig plek hebt om even uit te puffen en, indien je dat wilt, een vertrouwenspersoon om mee te praten.

IC Calls	
"..." gif	Je krijgt het voorgaande effect als gif. Zie <i>Regelboekje 4</i> .
Aarde	Deze aanval doet aarde schade.
Aardebal	Je krijgt 1 <u>Aarde</u> schade op iedere locatie.
Aardepijl	Je krijgt 1 <u>Aarde</u> schade op je torso.
Aardepilaar	Je krijgt 2 <u>Aarde</u> schade op iedere locatie. Niet-magische bezittingen zijn vernietigd.
Aardegolf	Je krijgt 1 <u>Aarde</u> schade op iedere locatie als je binnen 5 meter en de opgehouden armen van de bron staat.
Afleiding	Je bent afgeleid voor 10 seconden.
Angst	Je vlucht 30 seconden lang weg van de bron.
Anti-magisch veld	Je kunt binnen die gebied geen spreuken werpen. Voor Sjamanistische gaven gelden speciale regels, zie hiervoor <i>Regelboekje 3</i> . Zwakke magische voorwerpen (N2 of lager) gaan kappot.
Belemmering	Je kunt niet magisch genezen of magisch genezen worden. Je kunt ook niet genezen met behulp van drankjes.
Berg-aura	Je bent immuun voor <u>Aarde</u> schade en kunt de aarde-versies van de N1 t/m N3 Aanvalreeks spreuken werpen met LP in plaats van SP.
Bevries hart	Je kunt geen vijandige acties meer ondernemen en word heel erg kalm. Dit is een permanente vloek.
Bot	Deze aanval doet botte schade (bijvoorbeeld knuppel of staf)
Breek	Het geraakte of aangewezen niet-magische voorwerp gaat direct stuk en kan niet verder gebruikt worden. Breek op zich doet geen schade, maar een achterliggende klap kan alsnog schade doen. Het repareren van dit voorwerp is lastiger. Zie <i>Regelboekje 4</i> .
Breek magisch voorwerp	Het zelfde als <u>Breek</u> maar deze vorm werkt wel op permanente magische voorwerpen.
Breek pantser	Het zelfde als <u>Breek</u> maar deze vorm werkt enkel op pantser. Andere voorwerpen gaan niet stuk door dit effect.
Breek schild	Het zelfde als <u>Breek</u> maar deze vorm werkt enkel op schilden. Andere voorwerpen gaan niet stuk door dit effect.
Breek wapen	Het zelfde als <u>Breek</u> maar deze vorm werkt enkel op wapens. Andere voorwerpen gaan niet stuk door dit effect.

Charmeer persoon	Je ziet de bron van dit effect voor 5 minuten als een goede vriend en zal hem of haar ook zo behandelen.
Complete genezing	Je geneest als je levenspunten en giften van N3 of lager verdwijnen.
Cycloon-aura	Je bent immuun voor <u>Lucht</u> schade en kunt de lucht-versies van de N1 t/m N3 Aanvalreeks spreuken werpen met LP in plaats van SP.
Demping	Je kunt 5 minuten lang geen spreuken van N3 of lager werpen. Je kunt ook geen spreukpunten uitwisselen.
Direct	Deze aanval negeert pantser.
Domineer	Je bent voor 5 minuten gebonden aan de wil van de bron van dit effect. Je volgt de opdrachten van de bron van dit effect tot op de letter op.
Doodsangst	Je vlucht 1 minuut lang weg van de bron van het effect en wilt er een uur lang niet in de buurt zijn.
Doof	Je kunt 1 minuut lang niets horen. Dit maakt je niet immuun voor massa-effecten.
Drie	Deze aanval doet 3 LP schade
Ether stap	De werper stapt door de Ether en lijkt ineens te verdwijnen en ergens anders weer te verschijnen.
Etherische vorm	De werper van dit effect is immuun voor fysieke schade en doorschijnend.
Extra sterk	Je slaat voor 5 minuten 1 schade extra.
Gift van Genezing	Je kunt voor 5 minuten anderen genezen. Het precieze effect zal je uitgelegd worden door de werper van de spreuk.
Graf	Je zakt in de grond. Je ontvangt 3 botte schade per locatie + 1 schade voor ieder BP dat je nog over hebt op die locatie. Je begint te stikken.
Heilig	Deze aanval doet heilig schade.
Ijs	Deze aanval doet ijs schade.
Ijs-explosie	Je ontvangt 1 <u>Ijs</u> schade op torso en staat voor 10 seconde vastgelijmd aan de grond.
Ijzeren geest	Je bent voor 5 minuten immuun voor N1 en N2 spreuken.
Kortsluiting <getal>	Je verliest <getal> SP of je resterende SP, welke dan ook lager is. Daarna ontvang je op iedere locatie X schade, waar X het totaal op deze manier verloren SP is.

Koud schild	Je negeert voor 5 minuten alle vuurspreuken, maar kunt ook op geen enkele manier <u>Vuur</u> schade doen of <i>Magisch Talent: Vuur</i> gebruiken.
Krachtveld	Negeer de eerste 4 schade.
Lichaamsgenezing	Je geneest 2 LP op iedere locatie.
Lichte genezing	Je geneest 2 LP op de aangeraakte locatie.
Lichtschild	Je bent 1 minuut immuun voor alle schade, behalve stikken, mits je niets meer doet dan praten en ademen.
Lijm	Je staat voor 1 minuut vast aan de grond.
Lucht	Deze aanval doet lucht schade.
Luchtbal	Je krijgt 1 <u>Lucht</u> schade op iedere locatie.
Luchtpijl	Je krijgt 1 <u>Lucht</u> schade op torso.
Luchtpilaar	Je krijgt 2 <u>Lucht</u> schade op iedere locatie. Niet-magische bezittingen zijn vernietigd.
Luchtgolf	Je krijgt 1 <u>Lucht</u> schade op iedere locatie als je binnen 5 meter en de opgehouden armen van de bron staat.
Modderbad	Je kunt voor 5 minuten geen vuurspreuken werpen, <i>Magisch Talent: Vuur</i> gebruiken of op een andere manier <u>Vuur</u> schade doen.
Obsidiaan kling	Je wapen slaat voor 5 minuten <u>Scherp</u> . Als het al <u>Scherp</u> sloeg (zwaarden, bijlen etc.) slaat het nu <u>Twee Scherp</u>
Obsidiaan reparatie	Herstelt 1 niet-magisch metalen of stenen voorwerp. Herstelt ook alle BP op een heel panster. De volgende keer dat dit panster op 0 komt krijgt het automatisch een <u>Breek</u> .
Oceaan-aura	Je bent immuun voor <u>Water</u> schade en kunt de water-versies van de N1 t/m N3 Aanvalreeks spreuken werpen met LP in plaats van SP.
Ontneem leven	Je verliest 1 LP op je torso.
Ontneem Spreukpunt	Je verliest 1 spreukpunt. Als je geen spreukpunten hebt, gebeurd er niets.
Ontzieling	Je krijgt een <u>Sterf</u> en komt niet bij als je genezen word. Roep een SL.
Onweerstaanbare "..."	Het volgende effect kan niet weerstaan of gereflecteerd worden. Als je immuun zou zijn voor het effect gaat het nog steeds door, maar kun je het wel weerstaan en reflecteren.
Queeste	Je krijgt een opdracht die je moet vervullen. De bron van het effect geeft je verdere uitleg.

Reflecteer	Kaatst een effect terug naar de bron van het effect. Een <u>Reflect</u> op een <u>Reflect</u> zorgt dat het effect weer bij de werper van de eerste <u>Reflect</u> uit komt.
Rook schild	De bron van dit effect kan niet geraakt worden door afstandswapens.
Rook vergiftiging	Je ontvangt <u>Subdue</u> schade op je torso gelijk aan je totale resterende LP op torso en valt bewusteloos.
Scherp	Deze aanval doet scherpe schade (bijvoorbeeld zwaard of dolk)
Slagveld	Voor 5 minuten val je de dichtstbijzijnde persoon aan. Als deze persoon bewusteloos is ga je door naar de volgende.
Stasis	Je staat helemaal buiten de tijd. Je krijgt niets mee van wat er om je heen gebeurt en kunt helemaal geen invloed uitoefenen op je omgeving. Je omgeving kan ook helemaal geen invloed uitoefenen op jou. Je negeert alle spreuken en schade die je tijdens de stasis zou ontvangen. Stasis blijft actief voor de genoemde tijd.
Stenen huid	Fysieke klappen doen 1 schade minder.
Sterf	Je valt bewusteloos en bloed sneller dood. Zie <i>Regelboekje 1</i> .
Stop	Doelwit kan niet bewegen inclusief ademen (10 sec)
Subdue	Deze aanval doet tijdelijke schade. Zie <i>Regelboekje 1, hoofdstuk 1.7</i>
Suggestie	De bron van dit effect doet je een magische suggestie. Tenzij deze suggestie tegen je persoonlijkheid en normen en waarden in gaat, zul je deze suggestie uitvoeren.
Teleporteer	De werper van dit effect verdwijnt.
Terugslag	Je vliegt 5 meter achteruit en valt. Je rug of buik moeten de grond raken voor je weer mag opstaan.
Twee	Deze aanval doet 2 LP schade
Verblind	Je bent voor 1 minuut blind.
Verkil	Je mag 10 seconde lang geen aanvallen uitvoeren. Je mag jezelf wel verdedigen.
Verlam	Je spieren ontspannen voor 10 seconde en je valt om. Je rug of buik moeten de grond raken voor je weer op kan staan, situaties als op een stoel zitten daargelaten.
Verlengde "..."	Dit effect duurt langer dan normaal: 10 seconden wordt 1 minuut, 1 minuut wordt 5 minuten, 5 minuten wordt 1 uur, 1 uur wordt 6 uur, 6 uur wordt 24 uur.

Vernietig ondode	Als je een ondode bent krijg je hier schade van. Ben je geen ondode, dan doet dit effect niets.
Verstik	Je begint te stukken. Per minuut ontvang je 1 schade op torso. Als er geen tijd genoemd word bij dit effect, blijf je net zo lang stikken tot je torso op 0 staat of je een andere call krijgt.
Verstom	Je kunt 1 minuut lang niet spreken en dus ook geen spreuken werpen.
Verwijder macht	Je word gestript van alle magische, innerlijke en alchemische voorbereiding. Het effect van alle spreuken van N3 of lager, alle alchemische drankjes en giffen en Bloedlust verdwijnen.
Vulkaan-aura	Je bent immuun voor <u>Vuur</u> schade en kunt de vuur-versies van de N1 t/m N3 Aanvalreeks spreuken werpen met LP in plaats van SP.
Vuur	Deze aanval doet <u>Vuur</u> schade.
Vuurbal	Je krijgt 1 <u>Vuur</u> schade op iedere locatie.
Vuurpijl	Je krijgt 1 <u>Vuur</u> schade op je torso.
Vuurpilaar	Je krijgt 2 <u>Vuur</u> schade op iedere locatie. Niet-magische bezittingen zijn vernietigd.
Vuurgolf	Je krijgt 1 <u>Vuur</u> schade op iedere locatie als je binnen 5 meter en de opgehouden armen van de bron staat.
Waanzin	Voor 5 minuten draai je compleet door en gedraag is alsof je helemaal knetter bent.
Water	Deze aanval doet water schade.
Waterbal	Je krijgt 1 <u>Water</u> schade op iedere locatie.
Waterpijl	Je krijgt 1 <u>Water</u> schade op je torso.
Waterpilaar	Je krijgt 2 <u>Water</u> schade op iedere locatie. Niet-magische bezittingen zijn vernietigd.
Watergolf	Je krijgt 1 <u>Water</u> schade op iedere locatie als je binnen 5 meter en de opgehouden armen van de bron staat.