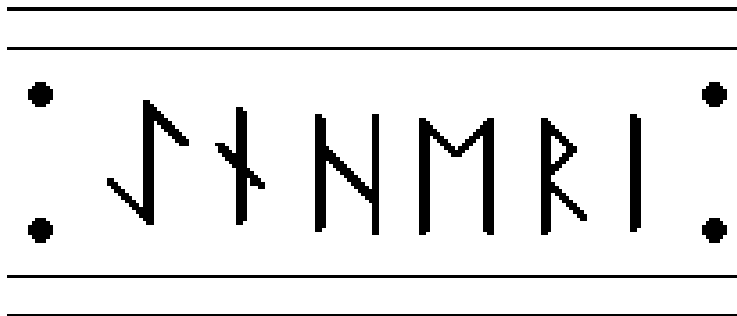


Einheri
3. De Zelf-Immolatie Gids



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

1. Magische spreukreeksen.....	6
1.1 Algemene Spreukenreeksen	6
Spreukenreeks: aanval (rood)	6
Spreukenreeks: verdediging (wit)	6
Spreukenreeks: obstructie (groen).....	7
Spreukenreeks: licht (geel)	7
Spreukenreeks: ether (grijs).....	8
Spreukenreeks: zintuigen	9
1.2 Specifieke Spreukreeksen	10
Spreukenreeks: onderzoek.....	10
Spreukenreeks: ijs (lichtblauw)	11
Spreukenreeks: lava	12
Spreukenreeks: rook.....	13
Spreukenreeks: modder	13
1.3 Verboden Spreukreeksen	15
Spreukenreeks: geest (paars)	15
Spreukenreeks: duister (zwart).....	15
Spreukenreeks: anti-magie	16
2. Goddelijke spreukreeksen.....	17
2.1 Algemene Spreuken.....	17
Spreukenreeks: genezing [genezingsreeks].....	17
Spreukenreeks: reiniging [genezingsreeks].....	18
Spreukenreeks: wet.....	18
2.2 Goddelijke Spreuken	20
Spreukenreeks: Kirmor.....	20
Spreukenreeks: Siilfe	21
Spreukenreeks: Arakill.....	21
Spreukenreeks: Alhar	22
Spreukenreeks: Sibrandur.....	22
3. Perkament Schrijven.....	24
3.1 Magische Perkamenten Maken	24
3.2 Goddelijke Perkamenten en Samenwerking.....	24
3.3 Bijzonder Perkament	24

4. Ritualisme.....	25
4.1 Een Introductie.....	25
4.2 Paden	26
4.3 Een ritueel uitvoeren	27
4.4 Voorbeeld Paden.....	27
Elementalist.....	27
Deidran	27
Patronen.....	28
Kruidenpad	28
Demonologie	28
Zee	28
5. Sjamanisme.....	29
5.1 Een Introductie.....	29
5.2 Gaven	29
5.3 Gaven Weerstaan en Reflecteren	30
5.4 Doodsgebieden en Anti-Magische velden.....	30
5.5 Pact van Kracht.....	30
5.6 Lijst van Gaven.....	31
Voorvaderlijke gaven / Spiritualisme.....	31
Afscherming / Ontneming	34
Vruchtbaarheid / Natuur / Leven	36
Verdorring / Corruptie / Dood.....	38
Orde / Vrede / Licht.....	41
Duister / Chaos / Oorlog	42
Vuur / Passie	44
Water / Wijsheid	46
Aarde / Standvastigheid / Kracht.....	47
Lucht / Vrijheid / Socialiteit.....	49

1. Magische spreukreeksen

1.1 Algemene Spreukenreeksen

Deze spreuken mogen gekozen worden door alle beginnende personages.

Spreukenreeks: aanval (rood)

Niveau 1: Vuurpijl

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 wezen.

De persoon die je aanwijst krijgt één schade op zijn of haar romp.

Niveau 2: Vuurbal

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 wezen.

De persoon die je aanwijst krijgt één schade op iedere locatie.

Niveau 3: Vuurzee

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: direct. Doel: alle wezens in je bereik.

Iedereen in bereik krijgt één schade op iedere locatie.

Niveau 4: Vuurpilaar

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 wezen.

De aangewezen persoon krijgt twee schade op elke locatie. Deze schade gaat door BP heen.

Daarnaast zijn alle niet-magische spullen die de persoon bij zich draagt verbrand/gesmolten en compleet onbruikbaar. Drankjes en perkamentrollen tellen *niet* als magisch voor deze spreuk.

Spreukenreeks: verdediging (wit)

Niveau 1: Magisch pantser

Afstand: aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De persoon die je aanraakt krijgt één BP extra op elke locatie. Deze spreuk stapelt niet met zichzelf.

Niveau 2: Krachtveld

Afstand: aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De persoon die je aanraakt mag de eerste vier schade die hij ontvangt, van welke bron dan ook, negeren. Deze spreuk stapelt niet met zichzelf.

Niveau 3: Stenen huid

Afstand: aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

Deze spreuk zorgt ervoor dat de persoon die je aanraakt van alle fysieke *niet magische niet (on)heilige* klappen die hij krijgt één schade minder ontvangt. Oftewel, iemand die één schade doet, zal je geen schade berokkenen. Deze spreuk stapelt niet met zichzelf.

Niveau 4: IJzeren geest

Afstand: aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

Deze spreuk zorgt ervoor dat de ontvanger van deze spreuk immuun is voor alle spreuken van N1 en N2. Ook als deze spreuken gemodificeerd zijn met het 'massa' voorvoegsel. De enige uitzondering hierop zijn de spreuken die de desbetreffende persoon zelf uitspreekt (indien van toepassing). Spreuken die al in effect zijn getreden werken nog zoals gewoon.

Spreukenreeks: obstructie (groen)

Niveau 1: Lijm

Afstand: 7 meter. Duur: 1 minuut. Doel: 1 wezen.

De persoon die je aanwijst kan alle lichaamsdelen die de grond aanraken een minuut lang niet van de grond losmaken.

Niveau 2: Terugslag

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 wezen.

De aangewezen persoon vliegt vijf meter naar achteren en valt op de grond. Hierbij moet minimaal zijn borstkas of rug de grond raken.

Niveau 3: Stop

Afstand: 7 meter. Duur: 10 seconden. Doel: 1 wezen.

De persoon die je aanwijst kan zich tien seconden lang op geen enkele manier bewegen.

Niveau 4: Damping

Afstand: 7 meter. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

Het doelwit kan voor de duur van de spreuk geen N1, N2 en N3 spreuken werpen. De getroffen persoon kan ook geen spreukpunten meer uitwisselen.

Spreukenreeks: licht (geel)

Niveau 1: Lichtschild

Afstand: aanraking. Duur: 1 minuut. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon is de komende minuut immuun voor schade van welke soort dan ook. Iedere actie die de aangeraakte persoon uitvoert, behalve gewoon spreken, verbreekt dit effect. Dit houdt in dat je dus niet mag bewegen behalve met je mond om te praten.

Niveau 2: Vernietig ondode

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 ondode.

De aangewezen ondode sterft. Er zijn ondoden die te krachtig zijn om door dit effect direct vernietigd te worden. De ondode weet zelf of de spreuk effect heeft. Als de ondode te sterk is loopt hij alsnog twee schade op de romplocatie op.

Niveau 3: Verblind

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 1 minuut. Doel: iedereen wezen in bereik.

Een flits van verblindend licht gaat vanuit de magiër iedereen in bereik tegemoet. Ogen sluiten helpt niet tegen deze spreuk, het licht is zo fel dat het door de oogleden heen alsnog verblindt.

Een verblind persoon doet zijn of haar ogen dicht tot de duur van de spreuk is afgelopen.

Niveau 4: Zonnestraal

Afstand: 7 meter. Duur: direct en 10 seconden. Doel: 1 wezen.

De aangewezen persoon krijgt twee schade op elke locatie. Als dit wezen ondoed is verdrievoudigt deze schade en is de persoon 10 seconden afgeleid zoals de spreuk *afleiding*.

Spreukenreeks: ether (grijs)

Niveau 1: Sprong

Afstand: Zelf. Duur: Direct. Doel: Zelf.

De werper van de spreuk mag zich zeven passen verplaatsen, hierbij zijn of haar hand ophoudend alsof hij of zij voor die zeven passen niet bestaat. Je kan door voorwerpen/muren/deuren heen verplaatsen zolang je maar de andere kant kan zien.

Niveau 2: Etherische Vorm

Afstand: Zelf. Duur: 1 minuut. Doel: Zelf.

De werper wordt immuun voor iedere fysieke aanval en alle giften en drankjes. Magische aanvallen hebben nog wel effect op de werper. De werper mag geen andere acties ondernemen dan lopen en gewoon spreken, dus geen spreuken werpen of drankjes innemen. Kiest de speler voor een andere actie, dan vervalt deze spreuk, ook als de tijdsduur nog niet verlopen is. Van veraf is de werper moeilijk te zien. Je steekt twee vingers op als je in etherische vorm bent.

Niveau 3: Ether Stap

Afstand: Zelf. Duur: 1 minuut. Doel: Zelf.

De werper mag zich voor 1 minuut verplaatsen, in welke hoedanigheid dan ook. (Lopen, rennen, kruipen...) Aan het begin van deze minuut roep je een *time-freeze* af en aan het einde roep je *time-in*. Iemand die teleporteert kan tijdens het verplaatsen geen aanvallen uitvoeren, of andere acties ondernemen. Het ene moment staat de werper hier, het volgende daar.

Niveau 4: Teleporteer

Afstand: Aanraking/zelf. Duur: direct. Doel: 1 wezen of object/zelf.

De aangeraakte persoon, object of jijzelf teleporteert naar een locatie van jouw keuze. Deze spreuk werkt niet in een gevecht op iemand anders. Je moet zelf fysiek op deze precieze plek geweest zijn. Voor hele grote afstanden kan het zijn dat de spelleiding zegt dat er extra spreukpunten nodig zijn.

Spreukenreeks: zintuigen

Niveau 1: Gladde Tong

Afstand: zelf. Duur: 5 minuten. Doel: zelf

Voor de duur van de spreuk versta en spreek je elke taal, zodra je hem hoort nadat je deze spreuk hebt geworpen. Je kan ze echter niet automatisch lezen en schrijven. De kennis verdwijnt volledig aan het einde van de spreuk, dus kan niet gebruikt worden om vreemde talen te leren.

Niveau 2: Glitterstof

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 1 minuut. Doel: alles en iedereen in bereik

Alles binnen bereik wordt voor de duur van de spreuk zichtbaar. Als hun ontzichtbaarheid langer zou duren dan deze spreuk, worden ze daarna weer ontzichtbaar.

Niveau 3: Mantel der Ontzichtbaarheid

Afstand: jezelf en 5 meter, 90°. Duur: 5 minuten. Doel: ieder wezen in bereik

Iedereen in bereik wordt ontzichtbaar voor de duur van de spreuk. Iedereen mag tijdens de duur van deze spreuk niet spreken of een andere actie ondernemen die opvalt. Iedereen mag geen voorwerpen oppakken, niemand aanvallen, niet rennen, geen geluiden maken, geen deuren openen. Doet iemand dit toch, dan vervalt de spreuk voor die persoon. Zolang de persoon niet opvalt, blijft de spreuk in werking. Je steekt één vinger op om te laten zien dat je onzichtbaar bent.

Niveau 4: Verstom

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 1 minuut. Doel: ieder wezen in bereik

Iedereen binnen bereik krijgt het *verstom* effect. Dit betekent dat ze niet kunnen spreken of spreuken kunnen werpen.

1.2 Specifieke Spreukreeksen

De hierop volgende reeksen mogen beginnende personages alleen indien je bij een factie hoort of hoorde die deze spreuk kent. Daarnaast mogen ze natuurlijk ook binnenspels geleerd worden.

Spreukenreeks: onderzoek

Verbond van Versus

Niveau 1: Versnelde Analyse

Afstand: Aanraking. Duur: Instant. Doel: 1 wezen of voorwerp

Zonder de vaardigheid Identificeer Magie heeft deze spreuk geen merkbaar effect. Je voegt je eigen energie toe aan een magisch fenomeen en kunt zo een effect of voorwerp heel snel analyseren. Het kost je 10 minuten minder om dit effect te analyseren met Identificeer Magie. Dit betekent dat de N1 en N2 van deze vaardigheid de duur 'direct' krijgen. Let op! Soms kan het toevoegen van extra energie aan effecten niet bijzonder voordelig uitpakken...

Niveau 2: Magische Manipulatie

Afstand: 7 meter. Duur: Speciaal. Doel: 1 voorwerp.

Met deze spreuk kun je op afstand voorwerpen, hendels en knoppen manipuleren. Je kunt voorwerpen met een maximale massa van 1 kilo optillen en manipuleren in de ruimte. Ook kun je een drukkracht en een duwkracht van maximaal 1 kilo uitoefenen op een voorwerp. Je fijngevoeligheid met deze spreuk is vergelijkbaar met een gehandschoende hand. Je kunt deze spreuk vol houden zo lang je je dominante hand omhoog houdt en je concentreert. Je mag bewegen en praten terwijl je deze spreuk gebruikt, maar als je dominante hand verder dan 7 meter van het voorwerp komt of je concentratie breekt, eindigt de spreuk direct. Deze spreuk kan op twee manieren gebruikt worden. Je kunt deze spreuk zonder voorbereiding gebruiken om iets op afstand snel een duw of ruk te geven – ren hiervoor zelf even OC op en neer. Als je fijngevoeligere manipulatie uit wilt voeren, vraag dan een SL om hulp. Deze spreuk kan niet gebruikt worden in gevechten.

Niveau 3: Maak Magisch Ijs

Afstand: Aanraking. Duur: Instant. Doel: jezelf.

Met deze spreuk kun je spreukpunten kristaliseren tot Rood Magisch Ijs. Rood Magisch Ijs kun je enkel voor de duur van het event bewaren en later weer gebruiken om je spreukpuntevoorraad aan te vullen. Na het werpen van de spreuk kun je net zo veel Rood Magisch Ijs maken als je nog spreukpunten over hebt, met een maximum van je maximum capaciteit – 3. De drie spreukpunten gebruikt om deze spreuk te werpen worden NIET om gezet in Rood Magisch Ijs en zijn dus effectief verloren.

Niveau 4: Persoonlijke Verbinding

Afstand: Aanraking. Duur: Speciaal. Doel: zie beschrijving.

Je kunt magisch je stempel drukken op 1 voorwerp wat je fysiek kunt dragen. Om je stempel te zetten dien je het voorwerp aan te raken en je voor vijf minuten te concentreren. Als je concentratie verbroken word, mislukt de spreuk en ben je je spreukpunten kwijt. Als je je stempel gezet hebt, kun je het voorwerp ten alle tijden naar je toe roepen, dit kost geen extra spreukpunten. Het voorwerp word dan door de Ether naar je huidige locatie getrokken alsof het voorwerp zelf een Teleporteur heeft geworpen met je huidige locatie als doel. Effecten die een teleporteur tegen gaan zullen ook het gebruik van deze spreuk tegen gaan. Levende wezens in het voorwerp worden niet mee genomen. Als je een voorwerp eenmaal opgeroepen hebt is het niet langer aan je gebonden en zul je met een nieuw incantatie van deze spreuk het voorwerp opnieuw moeten binden. Je kunt maar aan een enkel voorwerp gebonden zijn en een nieuw band aan gaan verbreekt alle andere banden. Meld steeds bij de SL als je een band bent aangegaan en met wat.

Spreukenreeks: ijs (lichtblauw)

Verbond van Versus, Broederschap van de Vier, Thimodesa, Magiërs Academie

Niveau 1: Verkil

Afstand: 7 meter. Duur: 10 seconden. Doel: 1 levend wezen.

De aangewezen persoon of monster mag tien seconden lang geen aanval uitvoeren, hetzij fysiek of magisch.

Niveau 2: Koud Schild

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon kan 5 minuten lang alle vuurspreuken negeren. De aangeraakte mag zelf, gedurende het effect van de spreuk, ook geen gebruik maken van vuurspreuken, ook niet van het magisch talent: Creëer vlam.

Niveau 3: Ijs-explosie

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: direct en 10 seconden. Doel: iedereen in bereik

Alle personen binnen het bereik van de spreuk krijgen één ijs schade op de romplocatie, en kunnen zich tien seconden niet verplaatsen. Ze kunnen echter nog wel draaien, aanvallen en verdedigen, zolang ze maar op dezelfde plek blijven.

Niveau 4: Bevries Hart

Afstand: 7 meter. Duur: speciaal. Doel: 1 levend persoon.

De aangewezen persoon kan geen aanvallen uitvoeren, hetzij fysiek of magisch. Deze spreuk telt als een vloek en is permanent tot deze verwijderd wordt. Faellan en weerwolven schudden deze vloek automatisch na een dag af.

Spreukenreeks: lava

Verbond van Versus, Broederschap van de Vier, Thimodesa

Niveau 1: Obsidiaan Kling

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 wapen

Het aangeraakte wapen slaat voor de duur van de spreuk scherp, ook al zou het dit normaal niet doen. Als het wapen al scherp sloeg, slaat het nu twee scherp. Een Knots zal dus nu zo scherp zijn als een zwaard, een zwaard zal nu 1 extra schade doen.

Niveau 2: Smeltkroes

Afstand: 7 meter. Duur: Direct. Doel: 1 niet-magisch metalen of stenen voorwerp, maximaal 1m³

Het aangewezen voorwerp krijgt een 'breek' effect en zal, indien kapot, smelten tot nutteloze zoi. Het gesmolten voorwerp voelt koud aan en zal geen schade doen aan de (mogelijke) drager.

Niveau 3: Loop door Muren

Afstand: Zelf, Duur: Speciaal, Doel: 1 stenen muur

Een stuk van de muur direct voor je krijgt de consistentie van pudding. Met een beetje moeite kun je je door de muur heen duwen, waarna de muur zich achter je sluit. Je kunt andere levende wezens mee nemen, maar dit kost je 1 extra spreukpunt per wezen, tot een maximum van het niveau van je hoogste spreuk. Met deze spreuk kun je maximaal 5 meter in een rechte lijn afleggen. Als je midden in een muur eindigt, zul je reflexmatig de spreuk nog een keer werpen en eindigen op de plek waar je de muur in probeerde te gaan. Als je niet genoeg spreukpunten over hebt voor een tweede gebruik van deze spreuk, zal de spreuk een holte voor je maken in de muur en zit je vast. Afhankelijk van het type muur kan dit betekenen dat je gaat stikken. De spreuk geeft altijd prioriteit aan jezelf en zal, bij gebrek aan spreukpunten, eerst anderen achterlaten.

Niveau 4: Kintsugi / Obsidiaan Reparatie

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten OF direct.

Doel: 1 kapot niet-magisch metalen of stenen voorwerp, maximaal 1m³

Door een niet-magisch metalen of stenen voorwerp aan te raken kun je dit voorwerp volledig herstellen. Hiervoor heb je tenminste 60% van het originele volume van het voorwerp voor nodig. Vermiste stukken worden opgevuld met keihard vulkaanglas. Dit herstelt alle BP op een pantserlocatie. Deze spreuk kan ook gebruikt worden als direct spreuk in gevechten om een pantserslocatie meteen helemaal te herstellen. Indien de spreuk op deze manier gebruikt wordt, telt het pantser als kapot voor reparatie.

Spreukenreeks: rook

Verbond van Versus, Broederschap van de Vier, Thimodesa

Let op: Voor Rook spreuken dient je mond vrij te zijn.

Niveau 1: Mantel der Rook

Afstand: Zelf. Duur: 5 minuten. Doel: Zelf

Je wikkelt jezelf in een mantel van rook en bent niet waar je lijkt te zijn. Je moet de eerste fysieke klap of aanraking negeren, ook als deze in je voordeel zou zijn. Als iets je raakt zeg je 'Geen Effect'. Deze spreuk heeft geen effect op spreuken.

Niveau 2: Rookschild

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 wezen

Rook kolkt om je heen en onttrekt je aan het zicht. Je bent immuun voor pijlen en werpwapens. Als iets je raakt zeg je 'Geen Effect'.

Niveau 3: Rookscherm

Afstand: 7 meter. Duur: 5 minuten. Doel: zelf.

Je spuugt een rookscherm uit en alles binnen bereik staat voor vijf minuten onder het effect van een Magische Duisternis. Je kunt zelf in deze Magische Duisternis zien alsof het effect er niet was.

Niveau 4: Rookvergiftiging

Afstand: 7 meter. Duur: Speciaal. Doel: 1 levend wezen of 1 persoon

Het doel van je spreuk ontvangt direct subdubbele schade gelijk aan het aantal LP op torso en valt direct bewusteloos. Als je na het werpen van de spreuk nog 30 seconde blijft concentreren op het doel, ontvangt het doel tevens een Sterf. In beide gevallen krijgt het doel van de spreuk ook last van misselijkheid, braken, hoofdpijn, verwarring en kortademigheid. Dit is een N4 permanente vloek.

Spreukenreeks: modder

Verbond van Versus, Broederschap van de Vier, Thimodesa

Niveau 1: Modderbad

Afstand: 7 meter. Duur: 5 minuten. Doel: 1 wezen of voorwerp.

Het doelwit kan 5 minuten lang geen gebruik maken van vuurspreuken, ook niet van het magisch talent: Creeer Vlam. Geraakt worden door een water spreuk beëindigt dit effect per direct.

Niveau 2: Modder Cocon

Afstand: 7 meter. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon of voorwerp.

Het doelwit wordt omsloten door een cocon van modder en kan zich niet meer bewegen. De cocon heeft 15 LP en ontvangt schade zoals normaal. Als de cocon tenminste 15 schade ontvangt of de tijdsduur verloopt, verbreekt de cocon en kan het doelwit zich weer bewegen. Een eventueel overschot aan schade op de cocon wordt niet doorgezet naar het doelwit. Voor spreuken telt de cocon als 5 locaties. Een Vuurpilaar op een cocon met 6 LP werpen zal dus (5*2=) 10 vuur schade op de cocon doen en niets op het doelwit. Een daarop volgende vuurpilaar zal het doelwit wel meteen 2 schade per locatie doen. De uitzondering hierop is Valschade, deze komt wel direct op het doelwit.

Niveau 3: Moddervorm

Afstand: zelf. Duur: 5 minuten. Doel: zelf

Je veranderd in modder maar behoud het zelfde volume en massa. Als modder heb je controle over je vloeibaarheid en kun je door gaatjes zo klein als 1 centimer 'stromen'. Als je voor het einde van de spreuk delen van je massa mist, krijg je 1 schade per 10% missende massa. Is de ruimte waarin je zit te klein voor je normale vorm, dan zul je met een terugslag en 2 schade op torso uit de eerste beste opening vliegen. Als je in je moddervorm door een vuurspreuk getroffen word, ontvang je geen schade maar verander je 5 minuten lang in steen. Dit pauzeert de duur van de spreuk.

Als je uit je moddervorm komt probeert de spreuk je 'zo perfect mogelijk' te herbouwen: Je levenspunten worden op een hoop gegooid en zo goed mogelijk verdeeld over je lichaam met de volgende prioriteit: Torso, Linker Arm, Linker Been, Rechter Been, Rechter Arm. Als je ledematen mist, zal moddervorm hier een vervanging voor aanmaken. Dit ledemaat heeft 2 LP en kan niet hoger komen. Als het ledemaat op 0 komt, je geraakt word door een belemerring, kortsluiting of verwijder macht, gaat het ledemaat kapot. Om het ledemaat in stand te houden betaal je per 12 uur 1 spreukpunt. Het ledemaat geneest 1 LP per nacht slapen en kan niet op andere manieren genezen worden.

Niveau 4: Zinkgat

Afstand: 7 meter. Duur: speciaal. Doel: 1 wezen

De persoon zakt tot aan zijn knieen in de grond en kan niet van zijn plaats af komen. Deze spreuk telt als een N4 vloek en duurt 36 uur of tot deze verwijderd wordt. Aelan en Aeran komen al na een uur automatisch los.

1.3 Verboden Spreukreeksen

Deze spreukreeksen zijn alleen binnenspels te leren.

Spreukenreeks: geest (paars)

Niveau 1: Angst

Afstand: 7 meter. Duur: 10 seconden. Doel: 1 persoon.

De werper scheidt het beeld van de grootste angst in iemands geest. Die getroffene moet hiervoor vluchten, van de werper weg. Na dertig seconden verdwijnt het beeld. *Geen invloed op personen in bloedlust.*

Niveau 2: Onzichtbaarheid

Afstand: Zelf. Duur: 5 minuten. Doel: Zelf.

De werper laat ieder om zich heen geloven dat hij er niet is. De werper mag tijdens de duur van deze spreuk niet spreken of een andere actie ondernemen die opvalt. De werper mag geen voorwerpen oppakken, niemand aanvallen, niet rennen, geen geluiden maken, geen deuren openen. Doet de werper dit toch, dan vervalt de spreuk. Zolang de werper niet opvalt, blijft de spreuk in werking. Je steekt één vinger op om te laten zien dat je onzichtbaar bent.

Niveau 3: Domineer

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De persoon die je domineert zal al je bevelen opvolgen, met hersenloze precisie. Deze spreuk werkt niet in een gevecht.

Niveau 4: Verander Geheugen

Afstand: Aanraking. Duur: speciaal. Doel 1 persoon.

Je kan bij iemand één herinnering toevoegen, verwijderen of veranderen. De werper van de spreuk heeft zijn fantasie als limiet, maar ook die van zijn doelwit. Als de ontvanger van de spreuk de geheugens te absurdistisch vindt om waar te zijn zal deze ze als een droom af doen. De ontvanger van deze spreuk herinnert zich niet dat deze spreuk geworpen werd, naast alle andere effecten.

Spreukenreeks: duister (zwart)

Niveau 1: Belemmering

Afstand: 7 meter. Duur: 5 minuten. Doel: 1 wezen.

De aangewezen persoon is omgeven door een huls van duistere energie die de overgang van positieve energie belemmert. De aangewezen persoon kan hierdoor geen magische genezing geven of ontvangen. Dit geldt ook voor de aangeboren eigenschap van de Alojars.

Niveau 2: Ontneem leven

Afstand: 7 meter, zelf. Duur: direct. Doel: 1 levend wezen, zelf.

De aangewezen persoon verliest één LP op de romplocatie, en de werper geneest één LP naar keuze.

Niveau 3: Verwijder macht

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 wezen.

Met deze spreuk verwijder je alle magische, spirituele en innerlijke voorbereiding die iemand op het gevecht heeft getroffen. Dus: Alle spreuken, bloedlust en alchemistische drankjes die in effect zijn. Zowel negatief als positief, dus ook magische ziekten en vergiffen verdwijnen met deze spreuk zolang deze spreuk maar het niveau van de ziekte of het gif evenaart.

Niveau 4: Sterf

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 levend wezen.

De aangewezen persoon staat op -1 LP op de romplocatie zoals bij het 'sterf' effect. Deze spreuk heeft geen effect op bepaalde magische wezens en ondoden. De desbetreffende persoon weet het wanneer de spreuk geen effect heeft.

Spreukenreeks: anti-magie

Niveau 1: Weersta

Afstand: zelf. Duur: 5 minuten. Doel: zelf

Voor de duur van de spreuk tel je alsof je twee keer de vaardigheid Weersta hebt. De weersta's die je door deze spreuk krijgt gaan voor op bestaande niveaus van Weersta, maar kunnen samen gebruikt worden. Deze spreuk kan echter niet twee keer tegelijk actief zijn.

Niveau 2: Reflecteer

Afstand: zelf. Duur: 5 minuten. Doel: zelf

Voor de duur van de spreuk reflecteer je iedere spreuk van N2 of lager. Je kunt er niet voor kiezen om spreuken door te laten en je kunt deze spreuk niet eerder stoppen. Voor iedere 2 extra spreukpunten die je in deze spreuk steekt kun je een N hoger reflecteren, tot maximaal de hoogste N die je beheerst in deze reeks. Dit moet bij het werpen van de spreuk genoemd worden, bijvoorbeeld "Bij de machten, ik werp Reflecteer N4".

Niveau 3: Verwijder Macht

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 wezen

Met deze spreuk verwijder je alle magische, spirituele en innerlijke voorbereiding die iemand op het gevecht heeft getroffen. Dus: Alle spreuken, bloedlust en alchemistische drankjes die in effect zijn. Zowel negatief als positief, dus ook magische ziekten en vergiffen verdwijnen met deze spreuk zolang deze spreuk maar het niveau van de ziekte of het gif evenaart.

Niveau 4: Kortsluiting

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 wezen.

De aangewezen persoon krijgt Kortsluiting 5. Voor elke 2 extra spreukpunten die je opoffert, mag er 1 bij. Bij het werpen van de spreuk moet je het getal dus ook noemen, bijvoorbeeld: "Bij de machten, ik werp Kortsluiting 6".

2. Goddelijke spreukreeksen

2.1 Algemene Spreuken

Als beginnend priester kan je de volgende drie reeksen leren, de overige reeksen die bestaan kun je alleen in het spel leren.

Spreukenreeks: genezing [genezingsreeks]

Niveau 1: Lichte genezing

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 levend persoon.

Deze spreuk geneest twee LP op de aangeraakte locatie.

Let op! Onderlingen genezen heeft nadelen, zie voor meer informatie de vaardigheid *Pijn Aanraking*.

Niveau 2: Lichaamsgenezing

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 levend persoon.

De aangeraakte persoon geneest twee LP op elke locatie.

Let op! Onderlingen genezen heeft nadelen, zie voor meer informatie de vaardigheid *Pijn Aanraking*.

Niveau 3: Complete genezing

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 levend persoon.

De persoon die aangeraakt wordt krijgt zijn volledige LP op alle locaties terug. Verder verwijdert dit alle giften van N3 en lager. Lichaamsdelen groeien door deze genezing niet terug.

Let op! Onderlingen genezen heeft nadelen, zie voor meer informatie de vaardigheid *Pijn Aanraking*.

Niveau 4: Herconstructie

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 persoon

De aangeraakte persoon zal onmiddellijk volledig, compleet en pijnloos herstellen. Je hebt ook maar een deel van een lichaam nodig om het in zijn volledige perfecte staat terug te brengen.

Deze spreuk brengt echter niets wat dood of kapot was tot leven. Als een persoon op deze manier ledenmaten terug krijgt, zal het lichaam slechts langzaam de nieuwe delen accepteren en functionaliteit zal dan ook pas over de periode van een maand terug keren. Alle LP worden echter wel genezen. Deze spreuk is vooral nuttig omdat het het kleinste deeltje van iemand terug kan brengen in de volledige staat die nodig is voor de *Reanimeer* spreuk.

Let op! Onderlingen genezen heeft nadelen, zie voor meer informatie de vaardigheid *Pijn Aanraking*.

Spreukenreeks: reiniging [genezingsreeks]

Niveau 1: Verwijder gif of ziekte

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 levend persoon.

Met deze spreuk verwijder je één gif of ziekte die een persoon heeft opgelopen. De schade van een gif of ziekte blijft wel aanwezig, dus die zullen op een andere manier genezen moeten worden. Je niveau in je hoogste goddelijke spreukenreeks bepaald hoe krachtig je spreuken zijn. Giffen en ziektes hebben een niveau. Als je hoogste goddelijke spreuk niet gelijk is aan of hoger dan het niveau van het gif of de ziekte, gebeurt er niets.

Niveau 2: Verwijder vloek of mutatie

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon zal verlost raken van een vloek of mutatie. De schade die door deze vloek of mutatie is aangericht zal op een andere manier genezen moeten worden. Je niveau in je hoogste goddelijke spreukenreeks bepaald hoe krachtig je spreuken zijn. Vloeken en mutaties hebben een niveau. Als je hoogste goddelijke spreuk niet gelijk is aan of hoger dan het niveau van de vloek of mutatie, gebeurt er niets.

Niveau 3: Regeneratie

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 levend persoon.

De aangeraakte persoon groeit één geamputeerd stuk lichaam over een periode van vijf minuten terug. In die vijf minuten zal deze persoon helse pijnen ondergaan. Deze spreuk zal ook op die locatie alle LP terugbrengen.

Niveau 4: Zinnigheid

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon wordt onmiddellijk genezen van alle effecten op zijn of haar geestelijke gesteldheid. Spreuken die direct invloed uitoefenen op de geest, zoals *charm*, *domineer*, *angst* en *heropvoeding* worden verwijderd zolang ze N4 of lager zijn. Traumatische ervaringen worden gedempt en veranderingen in de mentale gesteldheid zoals gekte of depressie als direct gevolg door traumatische effecten worden genezen. Zelfs heftige emoties die worden gedempt en de persoon wordt iets meer gemotiveerd om de oorzaken van deze heftige emoties op een constructieve manier aan te pakken. Het haalt je ook uit *bloedlust* en voorkomt zelfs dat deze nog bereikt kan worden voor de duur van de demping. Deze demping van heftige emoties duurt een week, de rest is permanent.

Let op! Onderlingen genezen heeft nadelen, zie voor meer informatie de vaardigheid *Pijn Aanraking*.

Spreukenreeks: wet

Niveau 1: Waarheidsaura

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 1 antwoord. Doel: iedereen binnen bereik.

Het eerstvolgende antwoord dat alle personen binnen bereik geven moet de waarheid zijn. Dit wordt vaak in rechtszaken gebruikt. Vaak is het zo dat als iemand een ontwijkend of onvolledig antwoord geeft als deze spreuk actief is, dit wordt beschouwd als het meest negatieve antwoord dat hij in deze positie kan geven. Dit kan leiden tot het afhakken van een hand, of erger nog, de doodstraf.

Niveau 2: Zegening

Afstand: aanraking. Duur: variabel. Doel: variabel.

Met deze spreuk kun je mensen, objecten of plaatsen zegenen. Als je een wezen zegent zal deze kortstondig door je godheid als een priester gezien worden. Verder zal hij in een gevecht één extra LP op iedere locatie krijgen voor de duur van het gevecht. Als je hiermee een wapen zegent mag degene die het hanteert voor de duur van het gevecht *heilig* zeggen (zie *heilig wapen*), daarnaast is het wapen voor de duur van het gevecht immuun voor magie. Voor een plek blijft dit een dag geldig. Geen enkel ondoed wezen zal deze plek nu willen betreden, hoewel ze het wel kunnen. Dit zal ze dan elke minuut één schadepunt op de romp opleveren.

Deze spreuk duurt echter vijftien minuten om uit te spreken over een plek in plaats van de gewone duur. De plek mag niet groter zijn dan een cirkel met een diameter van 15 meter.

Niveau 3: Heilige macht

Afstand: zelf. Duur: 1 aanval. Doel: zelf.

De eerstvolgende aanval die je doet zal, als je *vijf heilig* roept, vijf schade doen en heilig zijn. Een kwaadaardig wezen zal dus een extra schade krijgen vanwege het *heilig* (zie *heilig wapen*) waardoor het totaal zes wordt. Voor een goedaardig wezen blijft dit dus vijf. Je moet hiervoor wel diegene raken. Als je mist terwijl je dit roept, gaat de spreuk verloren. De eerste aanval die je doet na het uitspreken van de spreuk is per definitie degene waarbij je vijf heilig roept.

Niveau 4: Heropvoeding

Afstand: aanraking. Duur: direct. Doel: 1 persoon

Zodra je een persoon aanraakt verbied je een bepaalde daad. Dit mag zo specifiek zijn als je maar wilt. Zodra deze persoon aan de gespecificeerde daad denkt, krijgt de persoon hoofdpijn, die erger wordt zolang de persoon zich niet op wat anders richt. Zodra de persoon de daad probeert uit te voeren, komt er een gigantische fysieke pijn over deze persoon heen die het bijna onmogelijk maakt om de daad uit te voeren. Als de daad alsnog uitgevoerd wordt, blijft de pijn 24 uur lang. Deze spreuk brengt een daadwerkelijke fysieke verandering teweeg in een persoon en is daarna geen spreuk, vloek of gif (meer). Enkel een tweede maal *heropvoeding* op de persoon werpen of de spreuk *Zinnigheid* kan deze verandering ongedaan maken.

2.2 Goddelijke Spreuken

De volgende reeksen zijn aan goden gekoppeld en kunnen alleen in dienst van die, of een vergelijkbare, god geleerd worden. Als beginnend karakter kan je één van deze reeksen leren maar dan is je karakter een priester van de bijhorende godheid.

Spreukenreeks: Kirmor

Niveau 1: Zielscontact

Afstand: Aanraking. Duur: direct. Doel: 1 dode.

Je mag één vraag aan een dood wezen stellen. Of deze beantwoord wordt is een tweede. Deze spreuk mag meerdere malen op een lichaam uitgesproken worden. Per spreuk mag je dan één vraag stellen. Je moet wel het lichaam van de persoon hebben die je de vraag wil stellen.

Niveau 2: Vernietig ondode

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 ondode.

De aangewezen ondode sterft. Er zijn ondoden die te krachtig zijn om door dit effect direct vernietigd te worden. De ondode weet zelf of de spreuk effect heeft. Als deze te sterk is loopt hij alsnog twee schade op de romplocatie op.

Niveau 3: Keten ziel

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon kan niet sterven voor de duur van de spreuk. Deze kan wel het bewustzijn verliezen door de opgelopen wonden. Na 10 seconden geneest de aangeraakte persoon als deze normaliter stervende zou zijn 1 LP op elke locatie. Op het moment dat de spreukduur afloopt en de persoon stervende is geneest deze nog eenmaal na tien seconden 1 LP op elke locatie.

Niveau 4: Reanimeer

Afstand: Aanraking. Duur: Direct. Doel: 1 dode.

Het lichaam van een kort geleden gestorven persoon neemt de ziel weer tot zich en geneest compleet. Dit kan alleen bij een persoon die niet meer dan een week dood is. Bovendien heeft de ziel de keuze om niet terug te komen. Hiervoor is het gehele lichaam van de persoon die je wilt reanimeren nodig. Een reanimeerspreuk is enkel succesvol als een priester(es) van Siilfe en Kirmor tegelijk de spreuk uitspreken op hetzelfde doelwit.

Aangezien Siilfe en Kirmor man en vrouw zijn kunnen hun priesters een soortgelijke verbintenis aangaan. Dit wordt de Geloften of een Evenwichtsverband genoemd. Dit hoeft niet tussen geliefden te zijn. Deze priesters kunnen per persoon twee spreukpunten doneren om samen deze spreuk tot een goed einde te brengen in plaats van vier per persoon.

Spreukenreeks: Siilfe

Niveau 1: Wake

Afstand: Aanraking. Duur: Speciaal. Doel: 1 persoon.

Bij het uitspreken van de spreuk moet je lichamelijk contact hebben met je doelwit. Deze persoon kan niet sterven zolang jij compleet geconcentreerd deze aanraking volhoudt. De gave van de Onderling heeft dankzij deze spreuk een geleider waardoor je als niet-Onderling schade in plaats van alleen pijn krijgt. Deze schade is één LP per minuut.

Niveau 2: Vernietig ondode

Afstand: 7 meter. Duur: direct. Doel: 1 ondode.

De aangewezen ondode sterft. Er zijn ondoden die te krachtig zijn om door dit effect direct vernietigd te worden. De ondode weet zelf of de spreuk effect heeft. Als deze te sterk is loopt hij alsnog twee schade op de romplocatie op.

Niveau 3: Trollenbloed

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 levend persoon.

De aangeraakte persoon regenereert per 10 seconden 1 LP op elke locatie. Als je stervende raakt stop de spreuk met werken nadat het je één laatste keer 1 LP op elke locatie heeft gegeven. Deze spreuk werkt niet op ondoden.

Niveau 4: Reanimeer

Afstand: Aanraking. Duur: Direct. Doel: 1 dode.

Het lichaam van een kort gelden gestorven persoon neemt de ziel weer tot zich en geneest compleet. Dit kan alleen bij een persoon die niet meer dan een week dood is en de ziel heeft de keuze om ook niet terug te komen. Hiervoor is het gehele lichaam van de persoon die je wilt reanimeren nodig. Een reanimeerspreuk is enkel succesvol als een priester(es) van Siilfe en Kirmor tegelijk de spreuk uitspreken op hetzelfde doelwit.

Aangezien Siilfe en Kirmor man en vrouw zijn kunnen hun priesters een soortgelijke verbintenis aangaan. Dit wordt de Geloften of een Evenwichtsverband genoemd. Dit hoeft niet tussen geliefden te zijn. Deze priesters kunnen per persoon twee spreukpunten doneren om samen deze spreuk tot een goed einde te brengen in plaats van vier per persoon.

Spreukenreeks: Arakill

Niveau 1: Charmeer persoon

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon ziet jou als goede vriend. Dit werkt niet op een persoon in gevecht.

Niveau 2: Suggestie

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

Je doet een *redelijke* suggestie naar een persoon en vijf minuten lang probeert deze persoon die suggestie op te volgen. Deze spreuk werkt niet in een gevecht.

Niveau 3: Domineer

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuten. Doel: 1 persoon.

De persoon die je domineert zal al je bevelen opvolgen, met hersenloze precisie. Deze spreuk werkt niet in een gevecht.

Niveau 4: Queeste

Afstand: Aanraking. Duur: speciaal. Doel: 1 persoon.

De aangeraakte persoon moet een queeste van jouw keuze opvolgen. Dit kan een kleine zijn zoals 'haal eten voor mij', maar ook een eeuwig durende zoals, 'breng de wereld de wijsheden van Alhar bij.' Het moet iets zijn dat uitvoerbaar is. De spelleiding zal vertellen of de spreuk kan en dus effect heeft. Als de persoon er naar de mening van de spelleiding niet genoeg energie in stopt zal deze langzaam wegwijnen. Deze spreuk telt als een vloek.

Spreukenreeks: Alhar

Niveau 1: Ken vreemde taal

Afstand: Zelf. Duur: 5 minuten. Doel: Zelf.

Voor de periode van de spreuk ken je de vreemde taal naar keuze. Deze kan je verstaan, spreken, lezen en schrijven.

Niveau 2: Zie verleden

Afstand: Aanraking. Duur: speciaal. Doel: 1 voorwerp

De werper van de spreuk krijgt informatie over (een stuk van) het verleden van een voorwerp.

Niveau 3: Identificeer

Afstand: Aanraking. Duur: speciaal. Doel: 1 magisch voorwerp.

Na een concentratieperiode weet je alles van een magisch voorwerp. De concentratieperiode hangt van de kracht van het voorwerp af en word door de spelleiding bepaald.

Niveau 4: Visioen

Afstand: Zelf. Duur: Speciaal. Doel: 1 onderwerp.

Je krijgt een cryptisch visioen over een door de spreker van de spreuk uitgekozen onderwerp. Dit kan ook een persoon of voorwerp zijn.

Spreukenreeks: Sibrandur

Niveau 1: Afleiding

Afstand: 7 meter. Duur: 10 seconden. Doel: 1 persoon.

Het doelwit van de spreuk is 10 seconden lang afgeleid. Als deze persoon schade krijgt dan verliest de spreuk effect, ook bijvoorbeeld door elkaar schudden stopt de spreuk.

Niveau 2: Extra sterk

Afstand: Aanraking. Duur: 5 minuut. Doel: 1 levend persoon.

Het doel van de spreuk doet één extra schade per klap. Deze spreuk stapelt niet met zichzelf.

Niveau 3: Waanzin

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 5 minuten. Doel: iedereen in bereik.

Alle doelwitten van de spreuk gedragen zich waanzinnig, zonder enige vorm van hun vorige zelf. Ze voeren complete nutteloze handelingen uit, kunnen zich nergens op richten en maken volledig onbegrijpelijke geluiden. Als ze schade krijgen is de spreuk afgelopen. (Niet bij schudden, of water in het gezicht!)

Niveau 4: Slagveld

Afstand: 5 meter, 90°. Duur: 5 minuten. Doel: iedereen in bereik

Iedereen in bereik begint de *dichtstbijzijnde* persoon aan te vallen die ze kunnen vinden en blijven dit herhalen tot het einde van de spreuk.

3. Perkament Schrijven

3.1 Magische Perkamenten Maken

Met de vaardigheid *Perkament Schrijver* kan een magiër magische spreuken op papier zetten. Deze spreuken worden in een bepaalde taal geschreven en alle wezens die die talen kunnen lezen kunnen daarna die spreuk gebruiken, behalve Weerwolven. Als het perkament gebruikt is, vervalt het tot stof. Het duurt vrij lang om een magisch perkament te maken, namelijk een uur. Daarnaast kunnen enkel niet-goddelijke spreuken vastgelegd worden op papier, zelfs als de magiër ook een priester is. Het is een vrij lastig proces en kost daarom een spreukpunt voor elk niveau van de spreuk, naast de spreukpunten voor het werpen van de spreuk. Echter kan dit proces wel op elk moment stilgelegd en weer opgepakt worden.

Magische perkamenten blijven zo lang bestaan als dat het papier blijft bestaan of tot gebruikt zijn. Het voordeel van magische perkamenten is dat er geen bewegingen gemaakt hoeven te worden en er metamagische vaardigheden meegegeven kunnen worden aan de spreuk. Dit betekent dat spreuken van perkament geen beperkingen van harnas ondervindt. Het is niet mogelijk om metamagische vaardigheden op een later moment toe te voegen aan een perkament, ook niet op het moment dat de spreuk vanaf het perkament geworpen wordt.

3.2 Goddelijke Perkamenten en Samenwerking

Met de vaardigheid *Perkament Bekrachten* kan een magiër ook goddelijke spreuken in een perkament stoppen. De magiër kan echter ook de spreuken van anderen in het perkament stoppen. Deze persoon moet dan aanwezig zijn bij het proces en dubbel de spreukpunten van de spreuk plus eventuele metamagische vaardigheden betalen. De schrijver is nog steeds één keer de spreukpunten kwijt. Indien de schrijver zelf goddelijke spreuken kent, wordt er maar totaal 2 keer het aantal spreukpunten verbruikt als hij zijn eigen spreuken opschrijft. Waar gewone spreuken opschrijven een fijne kunst is, is goddelijke spreuken schrijven een onprecies werkje. De Goden zijn er schijnbaar niet zo van gediend dat hun spreuken vastgelegd worden op perkament. Daarom moet de schrijver de basis van ritualisme kennen om het te kunnen. Goddelijke spreukrollen vervallen soms spontaan tot stof. De kans hierop is ongeveer 17% aan het einde van elk evenement. Magische spreukrollen gemaakt met *Perkament Bekrachten* hebben hier geen last van. Er mogen alleen metamagische vaardigheden van de werper van de spreuk gebruikt worden, de schrijver heeft niets met dit proces te maken.

3.3 Bijzonder Perkament

Perkament hoeft niet van hout of papyrus gemaakt te worden. Ook rijstpapier is niet eens zo bijzonder. Er zijn echter magische soorten papier die van zichzelf al een soort van kracht hebben. Er zijn slechts heel weinig ambachtslieden die dit kunnen maken, maar af en toe wordt er nog wat gevonden. Zo zijn er bijvoorbeeld geruchten over perkament wat voorkeur heeft voor een bepaald soort spreuken en daardoor makkelijker te schrijven is. Ook wordt er gesproken over perkament wat zelf effecten toevoegen aan spreuken, zelfs sommige die buiten het normale kunnen van stervelingen liggen. Er zou zelfs goddelijk papier kunnen zijn, wat wel spreuken van priesters accepteert. Hoe het ook zij, er is nog een hoop uit te vinden over perkament.

4. Ritualisme

4.1 Een Introductie

Ritualisme is een redelijk onbekend fenomeen op Einheri. De weinige die het kennen maar het zelf niet beoefenen zien het vaak als 'slordige magie' en de gebruikers ervan als zeer gevaarlijk. Ritualisten zelf weten natuurlijk beter. Ja, het is gevaarlijk om rituelen uit te voeren en de levensduur van een ritualist wordt vaak eerder in jaren dan in decennia geteld, maar met de juiste voorbereiding en het juiste begrip kan een ritualist ook bergen verplaatsen.

Rituelen zijn van nature erg onvoorspelbaar en worden beïnvloed door veel factoren. Zelfs als een ritualist een ritueel twee keer herhaalt met exact de zelfde beweging op exact het zelfde moment van de dag, kan een net iets andere windrichting of een net iets andere stand van de maan er voor zorgen dat het ritueel een compleet andere uitkomst heeft.

Het grootste voordeel van ritualisme is dat het erg breed toepasbaar is. Zowat ieder effect, zij het magisch, zij het normaal, kan opgeroepen en toegepast worden met ritualisme, hier kleeft echter het nadeel aan vast dat de effecten van rituelen eigenlijk nooit permanent zijn. Het is dan ook te begrijpen dat genezen door middel van rituelen vaak een erg slecht idee is.

Rituelen binnen Einheri kunnen vele vormen aan nemen. Er is geen verplichting om een cirkel te gebruiken en de ritualist mag zich tijdens het ritueel ook vrij over het terrein bewegen. Zo zijn zowel een lange avondwandeling waarin de ritualist de natuur vraagt om 's morgens voor extra veel kruiden te zorgen, als een kort schietgebedje voor de ritualist een kerker in gaat, beide goede rituelen.

Er zitten natuurlijk wel enkele regels verbonden aan rituelen. Een ritueel dient altijd minimaal vijf minuten te duren en moet bij de SL aangemeld worden. Meestal kun je direct beginnen, maar er kan gevraagd worden of je even geduld hebt. Hoeveel geduld je moet hebben is dan afhankelijk van hoe grootschalig je ritueel is en hoeveel wachtenden er voor je zijn. Een ritueel dat niet aangemeld is bij de SL heeft nooit effect.

4.2 Paden

Als ritualist beschik je over tenminste 3 paden. Paden zijn manieren om ritualisme te benaderen. Ieder pad bestaat uit een serie van 6 niveau's (0 t/m 5), met op ieder niveau een sleutelwoord. Deze sleutelwoorden worden gebruikt om te bepalen of je pad wel of niet bij het ritueel wat je probeert uit te voeren past. Daarnaast heeft ieder ritueel ook een speciaal voor- en/of nadeel, welke het ritueel verder makkelijker of moeilijker maakt.

Een pad kopen werkt als volgt: per niveau in de vaardigheid *Ritualist* beschik je over 2 verdiepings punten. Deze punten mag je uitgeven om bestaande paden te verhogen of extra paden aan te kopen. Hiervoor gelden echter de volgende regels:

- Je hoogste pad mag nooit hoger zijn dan je niveau in de vaardigheid *Ritualist*
- Je mag nooit meer paden hebben $3 + (\text{je niveau in ritualisme} * 2)$

Ook met de vaardigheid *Ritueel Inzicht* krijg je extra verdiepings punten. Deze punten mag je ook gebruiken om bestaande paden op te hogen of om nieuwe paden aan te kopen, zo lang je bovenstaande regels volgt.

Als je *Ritualist N1* koopt maak je een keuze tussen de paden *Eenzelganger* en *Groepsritualist*. Zoals de namen al impliceren werkt een *Eenzelganger* veelal alleen en een *Groepsritualist* met groepen, al hoeven de andere leden van de groep zelf geen ritualist te zijn. Hoewel deze keuze permanent is en later dus niet gewijzigd kan worden, betekend *Eenzelganger* zijn niet dat je geen groepsrituelen meer kunt uitvoeren, het is alleen lastiger dan voor een *Groepsritualist*. Natuurlijk geldt het zelfde voor *Groepsritualisten* en solo rituelen. Deze paden gelden als je eerste pad en tellen wel mee voor je totaal aantal paden, maar groeien automatisch mee met je niveau in de vaardigheid *Ritualist*. Het kost dus ook geen verdiepings punten om deze paden op te hogen.

Als je een niveau omhoog gaat in een pad of een nieuw pad koopt krijg je een droom waarin je op een cryptische manier een uitleg krijgt over het pad en het sleutelwoord dat bij het nieuwe niveau hoort. Deze dromen zijn vaak verwarrend en tegensprekend, maar kunnen je een goed inzicht geven in wat je met je paden wel en niet kunt.

4.3 Een ritueel uitvoeren

Het uitvoeren van een ritueel vergt meestal enige voorbereiding. Uiteindelijk moet je toch vijf minuten lang bezig zijn. Het uitvoeren van een ritueel bestaat dan ook uit de volgende stappen:

1. *Besluit wat het doel is van je ritueel en hoe je het aan wilt pakken.*
Bedenk hierbij ook hoe je je plan verwoord aan de rituele SL. Hoe je je plan verwoord kan veel invloed hebben op de uitkomst van je ritueel!
2. *Besluit welke paden je wilt gebruiken en op welke niveau's.*
Het kan soms wijselijk zijn om bepaalde paden wel of juist niet te gebruiken of om paden in te zetten op een lager niveau. Extra energie in een ritueel waar je niets mee doet kan namelijk heel snel zorgen voor chaos.
3. *Meld je ritueel aan bij een Rituele SL.*
Als je er geen kan vinden dan kan een andere SL er meestal eentje voor je oproepen. Let er op dat er vaak meerdere ritualisten zijn en dat je soms dus even zult moeten wachten.
4. *Voer je ritueel uit.*
Als de Rituele SL je akkoord geeft, kun je beginnen met je Ritueel. Je wordt beoordeeld op basis van een aantal factoren, waaronder hoe tof je het maakt voor anderen om naar te kijken of te luisteren.
5. *Krijg het resultaat.*
Meestal zul je tijdens het ritueel al delen van het effect beschreven krijgen, maar het kan ook dat je dit pas na het ritueel hoort. Soms gaan er ook dingen mis in rituelen. Je krijgt dan te maken met zogenoemde 'complicaties'. Deze complicaties zijn afhankelijk van wat je probeerde te doen en hoe erg het mis ging.

4.4 Voorbeeld Paden

Hieronder vind je een aantal voorbeeld paden. Deze paden zijn bij de meeste ritualisten bekend en kunnen dus ook perfect gekozen worden door beginnende personages. Deze paden zijn natuurlijk alleen maar voorbeelden, dus heb je zelf een idee voor een pad? Neem dan via de mail contact met ons op, meestal weten we er dan wel een mouw aan te passen.

Elementalist

"De wereld bestaat uit zes elementen: Aarde, Lucht, Water, Vuur, Licht en Duister. Door deze elementen te manipuleren kun je eigenlijk alles: vuur aan maken, bergen verplaatsen, de passie in iemand's hart aanwakkeren of juist doven, noem het maar op..." - Isaac, Elementalist

Deidran

"De wereld is niet van de Goden en hun Priesters, ook al willen ze dat zo graag. Lang geleden hebben we ontdekt hoe we hun eigen energie kunnen stelen en tegen ze kunnen keren. Wat de Goden kunnen, kunnen wij nu ook." - onbekende Weerwolf Sjamaan-Ritualist

Patronen

De wereld bestaat uit patronen. Ritualisten die werken met dit pad zijn gespecialiseerd in het aanpassen, onderzoeken en bewerken van deze patronen. Zij beweren met dit pad veel grote dingen te kunnen doen. Immers ie een huis gewoon een iets ander patroon dan een schuur, en een berg een iets ander patroon dan een dal. Met een beetje schuiven kun je van het een naar het ander.

Kruidenpad

“Je kunt de energie natuurlijk uit jezelf halen, maar waarom zou je? Met kruiden gaat het veel makkelijker. Even goed onthouden wat welk kruid ook al weer doet en waar het goed voor werkt, en voor je het weet gaat je ritueel van een leien dakje. Je aardappels willen niet groeien, mijn kind? Nou, deze Siilfe-wortel en ik weten daar wel raad me...” - Yuyu, Onderling Kruidenheks

Demonologie

“Je eigen slooffje oproepen? Hardstikke handig toch! Het nadeel is wel dat je goed op moet letten wat het ding allemaal doet, want heel goed concentreren kunnen ze gewoon niet. Gelukkig leert dit boek je ook hoe je weer van die dingen af komt - als je ze kunt vangen tenminste!” - Achterpagina van “Demonologie voor Beginners”, Grote Bibliotheek van Pandemonium.

Zee

“De Zee is enorm. Ze geeft ons leven en brengt ons waar we moeten zijn. Maar Zij kan ook woest zijn, waar Zij geeft kan Zij ook nemen - vaak zelfs fysiek. Bewijs Haar eer, neem geen vuur mee Haar water in en vooral, misbruik Haar niet en Zij zal je belonen door je te dragen en je borden vol te storten met vis en zeewier.” - Kayako Porangi, Droomspreker van de Toa’Nagru.

5. Sjamanisme

5.1 Een Introductie

Voor de meeste Sjamanen begint de training al vroeg. Als jong kind gaan ze in de leer bij de sjamanen van de stam en door lange jaren van training, oefenen en proberen weten ze uiteindelijk hoe ze de Voorvaderen met respect moeten benaderen en hoe ze om moeten gaan met hun krachten.

Als een sjamaan goed is voor de Voorvaderen en ze respectvol behandeld, zullen de Voorvaderen de sjamaan krachten geven. Deze giften worden gaves genoemd, en hoewel deze gaves stuk voor stuk krachtiger zijn dan de spreuken van een simpele Torenmagiër of Priester, hebben sjamanen vaak veel minder gaves dan zij spreuken hebben. Een sjamaan levert meestal versatiliteit in voor pure kracht.

5.2 Gaven

Gaven zijn onderverdeeld in groepen. Deze groepen vertegenwoordigen bepaalde aspecten en bestaan uit meerdere gaves met een vergelijkbaar thema.

Als je voor het eerst *Sjamanisme* koopt, kies je twee groepen waarvan de aspecten samen jou manier van sjamanisme vertegenwoordigen. De eerste groep is je Primaire groep, de tweede je Secundaire groep. Uit je Primaire groep kies je daarna 2 gaven op N2 en uit je Secundaire groep 1 gave op N1. Dit zijn de gaven waarmee je begint.

Let op: Je kunt geen gaven kopen die niet binnen je Primaire of Secundaire groep vallen en je kunt later niet van groepen wisselen. Bedenk dus heel goed of je de groepen die je gekozen hebt wel echt wilt hebben.

Met behulp van de vaardigheid *Openbaring* krijg je toegang tot extra gaven. Voor iedere keer dat je *Openbaring* koopt krijg je toegang tot 1 gave uit je Primaire of Secundaire groep. Deze gave begint direct op N1 en kan, afhankelijk van de gave, meteen gebruikt worden.

Met de vaardigheid *Primitieve Kracht* kun je je bestaande gaven versterken. Voor iedere keer dat je *Primitieve Kracht* koopt verhoog je een gave die je al kent met 1 niveau, tot maximaal Niveau 5. Je hoeft hierbij geen rekening te houden met de niveaus van je andere gaves of in welk van je groepen de gave zit. Ook wordt deze vaardigheid niet duurder naarmate je niveau in de op te hogen gave hoger is.

5.3 Gaven Weerstaan en Reflecteren

De Voorvaderen hebben veel kracht en sjamanistische gaven zijn dan ook lastiger te weerstaan. Voor het weerstaan en reflecteren van gaves tellen de volgende regels:

- Als de gave een bestaand spreuk effect gebruikt, zoals bijvoorbeeld 'massa vuurpijl' of 'ontneem macht', mag deze gave weerstaan of gereflecteerd worden alsof het een identieke spreuk was.
- Als de gave geen bestaand spreuk effect gebruikt, telt deze als N5 spreuk voor weerstaan en reflecteren.

5.4 Doodsgebieden en Anti-Magische velden

Sjamanen zijn afhankelijk van hun Voorvaderen voor hun krachten. Soms kan het echter voorkomen dat er geen of heel weinig Voorvaderen op een plek zijn. Deze plekken worden Doodsgebieden genoemd en zijn funest voor sjamanisme. In een Doodsgebied kan een sjamaan geen gaven gebruiken.

Vaak hebben Sjamanen weinig tot geen last van Anti-Magische velden. Weinig velden zijn immers sterk genoeg om de kracht van Sjamanisme tegen te houden. Hier kunnen soms uitzonderingen op zijn, maar dit zal je gemeld worden door de SL. Let echter wel op: net zoals voor het weerstaan van gaven tellen gaven die een bestaand spreuk effect gebruiken als een identieke spreuk. Een Massa Vuurbaal gave zal nog steeds falen in een Anti-Magisch veld.

5.5 Pact van Kracht

Pact van Kracht is een speciale vorm van Sjamanisme. In plaats van zich op alle Voorvaderen te richten, bind de Sjamaan een specifieke Voorvader aan zich. Deze Voorvader geeft toegang tot 1 enkele gave op N1, waarbij de sjamaan uit alle groepen mag kiezen.

Hoewel deze vaardigheid vanwege de lage kosten aantrekkelijk klinkt kleven er stevige nadelen aan. De sjamaan kan zich namelijk niet verder ontwikkelen binnen het sjamanisme. De vaardigheid *Sjamanisme* mag niet gekocht worden en er kunnen geen extra gave gekocht worden met *Openbaring*. Ook mag de bestaande gave niet opgehoogd worden met *Primitieve Kracht*.

Daarnaast is niet iedere voorvader erg blij met het idee om gebonden te zijn aan een enkel wezen. Als je niet heel goed op past en je Voorvader tevreden houdt, kan het zo maar eens heel slecht aflopen met je, immers is de solidariteit onder de Voorvaderen groot.

Een sjamaan met Pact van Kracht heeft geen last van Doodsgebieden. De sjamaan neemt immers een eigen Voorvader mee.

5.6 Lijst van Gaven

Hieronder vind je een lijst met alle bekende sjamanistische gaven. De meeste gave hebben geen andere vereisten dan het hebben van *Sjamanisme* of *Pact van Kracht*, als een gave wel vereisten heeft staat dit duidelijk in de gave.

Hoewel de meeste gaven vijf niveaus hebben zijn hier uitzonderingen op, deze gaven hebben vaak maar een en heel soms twee of drie niveaus. Als je een gave met maar een niveau koopt als deel van je *Sjamanisme* kun je deze gave dus niet op N2 nemen. Je krijgt hier geen compensatie voor.

Achter de naam van een gave staan steeds een of meer sleutelwoord. Deze sleutelwoorden vertellen je hoe lang je bezig moet zijn met het uitvoeren van een rite om deze gave to activeren. Gaven gebruiken de volgende sleutelwoorden:

- [Constant] Het effect is altijd actief, tenzij sjamanistische gaven niet werken.
- [Direct] Het effect gebeurt meteen.
- [Kort] Je bent ongeveer 10 seconden bezig.
- [Middel] Je bent ongeveer 1 minuut bezig.
- [Lang] Je bent ongeveer 10 minuten bezig.
- [Speciaal] Zie de beschrijving van de gave.

Voorvaderlijke gaven / Spiritualisme

Superlading [Middel]

Met deze gave kun je spreukpunten herladen in andere wezens. Je herlaad deze wezens naar de helft van hun totale hoeveelheid spreukpunten (naar boven afgerond). Als een wezen bijvoorbeeld 11 spreukpunten heeft, kun je dit wezen herladen tot 6 spreukpunten. Heeft dit wezen op het moment dat je deze gave gebruikt al 6 of meer spreukpunten, dan heeft deze gave geen effect. Je verbruikt echter nog wel een gebruik van deze gave. Je kunt deze gave niet op jezelf gebruiken. Vanwege de grote hoeveelheid energie die door je stroomt is gebruik van deze gave erg pijnlijk voor zowel jou als de ontvanger.

Per dag mag je deze gave gebruiken op de volgende hoeveelheid wezens:

I 2 - II 4 - III 6 - IV 8 - V 10

Schild van de Voorouders [Direct, Middel]

Met deze gave kun je spreuken absorberen. Dit werkt net als de vaardigheid *Magieweerstand*, behalve dat je de energie van de spreuken die je hebt weerstaan opslaat. Per 2 spreuk niveaus die je op deze manier weerstaat kun je in de volgende 24 uur een keer een van de volgende spreuken gebruiken: *Lichte Genezing*, *Magisch Pantser*, *Verwijder Vervloeking (N2)*. Je hoeft pas te besluiten welke spreuk je gebruikt als je hem daadwerkelijk werpt.

Het weerstaan van spreuken is een Direct effect. Het omvormen en werpen van een spreuk is een Middel effect.

Per dag mag je de volgende hoeveelheid spreuk niveau's weerstaan:

I 2 - II 4 - III 6 - IV 8 - V 10

Inzicht van de Ouderen [Constant]

Met deze gave regeneer je spreukpunten. Afhankelijk van je niveau in deze gave gaat dit sneller of langzamer. Dit gebeurt automatisch en je hoeft hiervoor dus niet bij bewustzijn te zijn. Je kunt met deze gave niet over je maximale hoeveelheid spreukpunten heen. Op hogere niveaus kan deze spreuk onvoorziene effecten hebben op Ovatosh.

Per niveau regeneer je 1 spreukpunt per:

I 60 minuten - II 30 minuten - III 15 minuten - VI 5 minuten - V 1 minuten

Geleider van de Oerbron [Lang]

Door een rite uit te voeren kan de sjamaan een gebied maken waarin wezens spreukpunten terug krijgen. De sjamaan moet hiervoor het gebied van maximaal 7 meter doorsnede fysiek afzetten en gedurende de rite geconcentreerd bezig blijven met het geleiden van de energie. Als de sjamaan aangevallen wordt, gewond raakt of uit zijn gebied gedwongen wordt, zal de rite per direct eindigen. De sjamaan kan wel rustig praten tijdens de duur van de rite. De sjamaan kan deze rite eindeloos herhalen. Ook de sjamaan zelf krijgt spreukpunten terug. De maximale spreukpunten van een wezen kunnen hiermee niet overschreven worden.

Per half uur krijgen wezens in het gebied de volgende hoeveelheid spreukpunten terug. Wezens moeten hiervoor tenminste het hele halve uur in de rite blijven en spreukpunten worden pas aan het einde van ieder half uur hersteld:

I 1 - II 2 - III 3 - IV 4 - V 5

Zielsvoorwerp [Lang]

Met deze gave kun je een voorwerp heilig maken voor je stam of conclaaf. Je kunt hiervoor elk willekeurig voorwerp gebruiken en er zit geen limiet op de grote van het voorwerp. Het gebruik van onhandzame of rare voorwerpen kan echter onvoorspelbare gevolgen hebben. Je mag een doel specificeren, maar het uiteindelijke effect wordt door de SL bepaald. Je hebt voor deze gave dan ook een SL nodig. Een zielsvoorwerp blijft een uur lang actief, ongeacht of je er bij in de buurt blijft.

Per dag mag je deze gave gebruiken op de volgende hoeveelheid voorwerpen:

I 2 - II 3 - III 4 - IV 5 - V 7

Artefact van de Voorvaderen [Lang, Speciaal]

Voor deze vaardigheid dien je de gave Zielsvoorwerp op N2 of hoger te bezitten. Ook moet je toegang hebben tot de Kennisgebieden Flora en Fauna. Zie voor meer informatie over Kennisgebieden zie *Regelboekje 4: Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken*.

Met deze gave kun je een permanent Zielsvoorwerp maken. Een permanent Zielsvoorwerp maken heeft een paar onderdelen:

Doel: Besluit wat het voorwerp moet doen. Het doel van je voorwerp bepaald naar wat voor soort Voorvader je op zoek moet en wat voor soort voorwerp je moet maken. Natuurlijk kun je het doel van het voorwerp helemaal in handen van de Voorvaderen laten.

Voorwerp: een permanent Zielsvoorwerp is meestal een voorwerp met een speciale betekenis of

gemaakt van speciale componenten. Welk voorwerp werkt is vooral afhankelijk van het doel van het permanente Zielsvoorwerp en van de voorkeuren van de Voorvader die je er in wilt plaatsen. Je kunt er voor kiezen om dit voorwerp eerst te maken en de Voorvader er mee te overtuigen, of om een voorwerp te maken aan de hand van de wensen van de Voorvader.

Voorvader: Een permanent Zielsvoorwerp is het nieuwe thuis van de ziel van een Voorvader. Je zult dus een Voorvader moeten vinden en moeten overtuigen om je te helpen door in een voorwerp te gaan wonen en het voorwerp zijn of haar kracht te geven. Dit kan natuurlijk door praten, maar je kunt ook proberen de Voorvader ritueel te binden. Voorwerpen met onwelwillende Voorvaders zijn echter vaak erg onvoorspelbaar.

Als je alle onderdelen verzamelt hebt voer je een rite uit om de Voorvader in het voorwerp te binden. Let op: een Voorvader kan tot het einde van de rite alsnog besluiten om niet mee te werken. Je zult dan een andere Voorvader moeten vinden of de Voorvader alsnog moeten overtuigen.

De effecten van een permanent Zielsvoorwerp zijn net zo gevarieerd als van een normaal Zielsvoorwerp. Afhankelijk van hoe toepasselijk je voorwerp, Voorvader en doel zijn kan je precies het juiste effect krijgen of juist een totaal ander effect.

Deze gave is geen vervanging van de vaardigheid *Maak Magisch Voorwerp* maar juist een alternatief. Met *Maak Magisch Voorwerp* heb je veel meer controle over wat je maakt, maar het proces is wel gelimiteerder en duurder. Zie voor meer informatie over het maken van magische voorwerpen *Regelboekje 4: Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken, Hoofdstuk 5.5: Gaven als Effect-leverancier*.

Let op: Als beginnend speler raden we je aan om te kijken naar de gave Geest van de Makers uit het **Water / Wijsheid** gebied om te voldoen aan de vereisten van deze gave.

Per evenement kun je de volgende hoeveelheid permanente Zielsvoorwerpen maken:
I 1 - II 2 - III 3 - IV 4 - V 5

Kennis van de Voorouders [Middel]

Met deze gave vorm je een directe schakel tussen de Voorouders en een gebruiker van magie. Je staat ze bij door een deel van de energie van hun spreuken te leveren, waardoor het werpen van spreuken minder spreukpunten kost. Dit doe je door handen vast te houden met een spreuk gebruiker. Je kunt maximaal een persoon per hand ondersteunen. Deze gave werkt niet op jezelf maar een andere sjamaan met deze gave kan jou natuurlijk wel versterken. Deze vaardigheid stapelt niet met zichzelf en twee sjamanen geven een magie gebruiker dus ook geen hogere bonus. De Voorouders laten zich niet zo makkelijk voor de gek houden.

Je vermindert het aantal spreukpunten dat spreuken kosten met het volgende, tot minimaal 1:
I 1 - II 1 - III 2 - IV 2 V 3

Vonk van de Oerbron [Middel]

Met deze gave kun je de Voorouders vragen om een magie gebruiker te sterken door een spreuk samen met hem of haar te werpen. Door iemand aan te raken en een korte rite uit te voeren geef je een magie gebruiker de mogelijkheid om eenmalig een spreuk als massa te werpen. De magie gebruiker moet hiet wel de extra spreukpunt kosten (3) voor betalen. De magie gebruiker kiest zelf wanneer hij de massa gebruikt maar kan deze maar maximaal 24 uur vast houden. Je kunt zo vaak je wilt de zelfde persoon aanraken met deze gave, maar deze persoon kan altijd maar maximaal 1 massa op voorraad houden. Deze gave kun je op jezelf gebruiken.

Per dag mag je de volgende keren massa weg geven:

I 1 - II 2 - III 3 - IV 4 - V 5

Afscherming / Ontneming

Negeer en Reflecteer [Direct]

Met deze gave kun je per dag een aantal spreuken niveaus negeren en reflecteren. Deze gave werkt net als de vaardigheden *Magieweerstand* en *Reflecteer*, behalve dat *Reflecteer* je geen spreukpunten kost.

Per dag tel je alsof je de volgende keren *Magieweerstand* hebt en half zo veel *Reflecteer*:

I 2 - II 4 - III 6 - IV 8 - V 10

Levenshevel [Kort]

Met de gave kun je de energie van je vijanden gebruiken om jezelf te sterken. Wijs een wezen binnen 7 meter aan en zeg Ontneem Leven. Het doelwit verliest 1 LP op torso en jij krijgt een LP extra op iedere locatie. Als je gewond bent zullen eerst je wonden genezen. Als je niet gewond bent op een locatie telt de verkregen LP als extra, waardoor je over je maximale LP heen mag komen. Deze tijdelijke LP blijven 1 uur bestaan of tot je geraakt word op de locatie. Deze extra LP is geen schild of iets dergelijks en geraakt worden doet nog steeds pijn - je wonden sluiten zich simpelweg meteen. Je kunt deze vaardigheid meerdere keren gebruiken en LP verkregen van deze vaardigheid stapelt.

Let op: Sommige wezens zijn immuun voor deze spreuk. Deze wezens zullen je spreuk beantwoorden met Geen Effect. In dit geval krijg je geen LP van deze spreuk maar heb je wel een van je dagelijkse gebruiken verbruikt. Ondoden zijn altijd immuun voor deze spreuk.

Per dag mag je de volgende keren Ontneem Leven roepen:

I 4 - II 5 - III 7 - IV 10 - V 14

Verander [Lang]

Met deze gave kun je de vaardigheden twee vrijwillige personen wisselen, waar jij zelf een van de vrijwillige personen kunt zijn. Deze gave heeft een aantal belangrijke regels:

- Je kunt met deze gave niet detecteren welke vaardigheden iemand heeft.
- Je kunt met deze gave niet detecteren welke vaardigheid aangeboden wordt om te ruilen. Dit besluiten de personen zelf.
- Sjamanisme en Pact van Kracht kunnen niet gewisseld worden met deze spreuk. Gaven, met uitzondering van Verander wel. Je kunt hierdoor nooit een gave vaker gebruiken dan normaal.
- De vereisten van een vaardigheid worden niet automatisch meegenomen. Het overzetten van een spreuk zorgt er dus niet voor dat iemand automatisch spreukpunten heeft en het overzetten van een gave zorgt er niet voor dat iemand toegang heeft tot *Sjamanisme*.
- Als je niet voldoet aan de vereisten van een ontvangen vaardigheid kun je de vaardigheid niet gebruiken.
- De wissel blijft actief tot de sjamaan hem ongedaan maakt of tot de zon de volgende ochtend op komt. Het ongedaan maken van deze gave duurt ook [Lang].

Per dag kun je de volgende hoeveelheid wissels, je mag maximaal de helft van je dagtotaal op 1 persoon handhaven. Het ongedaan maken telt niet als wissel:

I 2 - II 4 - III 6 - IV 8 - V 10

Vernietig [Speciaal]

Je kunt een magisch of heilig voorwerp wat je aan raakt vernietigen. Tijdens het vernietigen van magische voorwerpen komt erg veel energie vrij. Deze energie manifesteert als effecten op jezelf en om je heen. Deze effecten kunnen zowel positief als negatief zijn.

Let op als je deze gave op Zielsvoorwerpen gebruikt! De meeste Voorvaderen zijn hier niet blij mee!

Deze gave stelt je niet in staat om in te schatten hoe machtig een voorwerp is en een te machtig voorwerp kan zo veel kracht hebben dat het jou en eventueel mensen om je heen zal doden. Eenmaal begonnen met het vernietigen van een magisch voorwerp kun je het proces niet meer stoppen. Let dus goed op wat je vernietigt!

Om een voorwerp te vernietigen dien je het aan te raken en Breek Magisch Voorwerp te zeggen. Zorg dat er een SL op de hoogte is als je dit gaat doen. Het kan tot 30 minuten duren voor je een magisch voorwerp daadwerkelijk kappot hebt.

Deze gave heeft slechts een enkel niveau en je kunt deze gave zo vaak gebruiken als je wilt.

Kortsluiting [Kort]

Wijs een persoon aan en zeg Kortsluiting X. Zie de call Kortsluiting in *Regelboekje 1: Het Nieuwe Leven* voor meer informatie.

De X is afhankelijk van je niveau in deze gave. Je mag deze gave net zo vaak per dag gebruiken als je niveau in deze gave. Per niveau is X:

I 2 - II 4 - III 10 - IV 25 - V 100

Ontnemende Slag [Direct]

Met deze gave mag je Verwijder Macht of Ontneem Spreukpunt slaan. Je besluit voor iedere slag of je deze gave toe past en zo ja, wel van de twee effecten. Verwijder Macht werkt zoals de spreuk. Bij Ontneem Spreukpunt verliest het slachtoffer een spreukpunt en krijg jij er een bij. Het is hierbij niet van belang of het doelwit zelf spreukpunten heeft, maar je moet wel daadwerkelijk schade doen. Deze gave werkt niet met pijlen of werpwapens.

Per mag je de volgende hoeveelheid keren een van beide effecten aan je slagen toevoegen:

I 4 - II 7 - III 10 - IV 16 - V 30

Vruchtbaarheid / Natuur / Leven

Genezing door Strijd [Middel]

Met deze gave kun je iemand genezen door een fysieke manifestatie van alle kwaaltjes in die persoon te maken. Je geneest iemand volledig van zijn of haar ziektes, vergiften en mutaties maar niet van wonden. Deze kwaaltjes blijven een tijdje om je heen hangen tot het rustig is. Vervolgens komt er een monster die door een vrijwillige kampioen, alleen moet verslaan. De kampioen moet aanwezig zijn als je deze gave gebruikt. Je mag hiervoor jezelf aanwijzen. Dit monster vecht tot de dood. Je hebt als sjamaan geen controle over wanneer dit monster verschijnt

Als je kampioen het gevecht met het monster verliest en dus sterft krijg de genezen persoon alle door het huidige gebruik van deze gaven verloren ziektes, giften en mutaties terug. Het monster verdwijnt daarna maar zal de volgende dag terug keren om de genezen persoon aan te vallen.

Indien je meerdere personen geneest en de zelfde kampioen aanwijst of een persoon met heel veel giften, ziektes en mutaties kan er een heel sterk monster of meerdere monsters tegelijk verschijnen. Je kampioen zal deze als nog alleen moeten bevechten.

Als de kampioen geholpen word zal het monster verdwijnen en op het volgende rustmoment terug komen, desnoods midden in de nacht.

Je kunt de volgende hoeveelheid mensen per dag genezen:

I 1 - II 3 - III 5 - IV 9 - V 11

Stamgenezing [Middel]

Met deze gave kun je een rite beginnen om je stam te genezen. Je markeert hiervoor een gebied met een maximale doorsnede van 10 meter. Iedereen die in dit gebied word gelegd telt alsof onder het effect van de vaardigheid *Revitalisatie*. Belemmering heeft geen effect op dit deel van de rite.

In het ritueel mag je wezens aanraken. De aangeraakte locatie geneest meteen 1 LP, hiermee kan je maximale LP niet overschreden worden. Je kunt ieder persoon maar een keer aanraken per gebruik van deze rite, maar je kunt de rite vaker na elkaar gebruiken. Deze genezende aanraking werkt ook op jezelf. Belemmering heeft wel effect op dit deel van de rite.

Je kunt het *Revalidatie* deel van de rite maximaal 1 uur per gebruik volhouden. Deze rite stopt direct als je schade ontvangt. Deze rite werkt niet op ondoden en Ovatosh.

Je kunt deze rite de volgende hoeveelheid keren per dag uitvoeren:

I 2 - II 4 - III 6 - IV 8 - V 10

Zegen Voedsel [Constant]

De Voorouders beschermen jou en je stam tegen giften en ziektes. Als jij mee eet aan een maaltijd worden alle giften en ziektes in het voedsel en de drank geneutraliseerd. Deze gave negeert ook de effecten van de gave Gifmenger.

Dit effect heeft maar een niveau en is continu actief.

Lichaamsbegrip [Lang]

Je hebt de parate kennis van generaties aan genezers bij de hand. Met behulp van de sturing van je Voorvaders weet je hoe je verloren ledematen terug kunt laten groeien. Je begint hiervoor een rite waarin de te genezen persoon drie hele maaltijden zal moeten wegwerken. Aan het einde van de rite zal de ledemaat volledig teruggroeit zijn. Het ledemat begint echter op 0 LP en zal aan het einde van de rite alsnog genezen moeten worden.

Je kunt ook bij jezelf ledematen terug laten groeien, maar moet wel op de een of andere manier kunnen eten. Deze rite werkt enkel op levende wezens.

Dit effect heeft maar een niveau en kun je altijd gebruiken.

Zuiverend Aura [Constant]

Voorouders van Leven en Genezen worden tot je aangetrokken en het is makkelijker om wezens te genezen in jou directe omgeving. Als je bewust aandacht besteed aan een genezing zal deze een extra LP genezen. Dit geldt voor alle soorten genezing van alle bronnen ook als je zelf de genezing uitvoert. Wezens die 's nachts bij je in de buurt slapen genezen een extra LP op iedere locatie per nacht.

Deze gave werkt enkel op levende wezens en werkt ook niet op Ovatosh.

Dit effect heeft maar een niveau en is altijd actief.

Tweede Kans [Constant]

De Voorouders gunnen je met deze gave een tweede kans. Als je gestorven bent blijf je nog minimaal 10 minuten en maximaal zo lang als je wilt liggen. Je kiest zelf het moment waarop je lijk verdwijnt. Dit kan ook als je lijk op een gruwelijke manier in stukjes is gehakt of compleet verbrand is. Meld je daarna bij de SL. Na een korting briefing zorgen wij dat je het spel weer terug in komt. Deze gave werkt enkel als je voor je overlijden nog een levend wezen was.

Als je opgestaan bent uit de dood valt deze gave terug naar niveau 1. Je kunt deze gave daarna weer opnieuw opkopen.

Deze gave heeft slechts twee niveaus. Op niveau 2 kun je een keer opstaan uit de dood.

Koppig [Constant]

De Voorouders staan je bij als je op sterven ligt. Door met je te praten en je ziel in je lichaam te houden duurt het langer voordat je sterft.

Je sterftijd word verlengd met het volgende aantal minuten en half zo veel minuten als je onder een Sterf staat, deze tijd stapelt met extra sterftijd uit andere bronnen:

I +10 - II + 20 - III + 50 - IV + 110 - V + 230

Verdorring / Corruptie / Dood

Dood [Constant, Direct]

Je trekt Voorvaderen van dood en verdorring aan. Pril leven sterft als je lang in de buurt bent en voedsel verrot. Je mag zo maak als je wilt de spreuk Massa Belemmering gebruiken. Dit werkt het zelfde als de spreuk maar kost je geen spreukpunten.

Deze gave heeft maar een niveau en je mag deze gave zo vaak gebruiken als je wilt.

Gifmenger [Direct]

De Voorvaderen weten dat niet alle maaltijden gedeeld worden met vrienden. Bij iedere maaltijd waar je aan deel neemt mag je een aantal wezens gelijk aan je niveau in deze gave aanwijzen. Als deze wezens ook deel nemen aan deze maaltijd, worden ze vergiftigd. Je mag met deze gave suggesties doen voor het effect van gif maar het uiteindelijke effect word bepaald door de SL.

Je mag per doelwit kiezen hoe sterk het gif is, tot maximaal niveau:

I 1 - II 2 - III 3 - IV 4 - V 5

Voodoo [Lang]

Met deze gave kun je pijn en ziektes in iemand oproepen. Om iemand te vervloeken maak je een poppje in het beeld van het doelwit. In een lange rite gebruik je een bezit of deel van lichaam van de vervloekte om het popje aan het doelwit te weiden. Vanaf dit moment kun je het onderstaande doen:

- Door een kwartier bezig te zijn met het folteren van het popje kun je de vervloekte pijn en schade toe brengen. Je kiest zelf hoeveel schade en dit mag maximaal je niveau in deze gave gedeeld door twee, omlaag afgerond zijn. Je kunt dus ook 0 schade doen. Deze schade komt altijd op torso. De vervloekte heeft gedurende het hele kwartier pijn, maar ontvangt de schade pas aan het einde van de vijftien minuten.
- Je kunt een ziekte veroorzaken in de vervloekte, waarbij je zelf suggesties kunt doen wat de ziekte zou moeten doen. Deze ziekte is altijd maximaal je niveau in deze gave maar kan lager.
- Op niveau 3 of hoger kun je door het verbranden of vernietigen van het popje de vervloekte een Sterf geven. Het vernietigen van het popje kost vijf minuten en pas als het popje vernietigd is krijgt vervloekte de Sterf. De vervloekte weet wel meteen waar het popje is en als het hem of haar lukt om het popje binnen 5 minuten aan te raken, zal de Sterf vervallen. Na het ontvangen van de Sterf of het aanraken van het popje is het popje niet langer gebonden aan de vervloekte.
- Je kunt het popje ten alle tijde non-destructief vernietigen. De verbinding tussen de vervloekte en het popje word dan verbroken zonder dat de vervloekte schade krijgt.
- Als de vervloekte het popje aanraakt, word de verbinding tussen de vervloekte en het popje verbroken.

Deze gave telt als een vloek van een niveau gelijk aan je niveau in deze gave en je kunt de volgende hoeveelheid popjes actief houden:

I 1 - II 2 - III 3 - IV 4 - V 5

Vriendendienst [Lang]

Met deze gave kun je een overleden persoon vragen jou een van zijn of haar vaardigheden te schenken. Door het lichaam van de overledene te balsemen en te begraven volgens de tradities van jouw stam of conclaaf krijg je contact met de ziel van de overledene. Je kunt de overledene enkel vragen om een vaardigheid aan jou te schenken en kunt geen andere vragen stellen. Doe je dit wel, dan zal het contact direct verbroken worden. De overledene besluit zelf of hij of zij een vaardigheid schenkt en welke. Als je eenmaal contact hebt kun je een vaardigheid niet weigeren.

Indien je niet voldoet aan de vereisten van de vaardigheid kun je deze niet gebruiken tot je wel voldoet.

Je niveau in deze gave bepaald hoeveel vaardigheden je op deze manier kunt hebben:

I 1 - II 3 - III 5 - IV 7 - V 9

Ovatoshi [Constant]

De Voorvaderen sterken je lichaam. Als je geraak word door een Sterf effect staat je torso direct op 0 LP maar tel je niet als onder het effect van een Sterf.

Deze gave heeft maar een niveau en is permanent actief.

Levensteler [Constant]

Je kunt de laatste levensenergie van een wezen wat je zelf gedood hebt in je opnemen. Dit doe je als volgt:

1. Om energie te kunnen stelen moet jij zelf een Sterf effect veroorzaken op een wezen. Dit kan met behulp van een spreuk maar bijvoorbeeld ook met een Doodsteek (zie *Regelboekje 1: Het Nieuwe Leven*).
2. Als je een Sterf hebt veroorzaakt op een wezen vraag je of dit wezen zich, na dood bloeden, wil melden bij jou of bij de SL. Als het wezen gered word van je Sterf hoeft dit wezen zich niet meer bij je te melden.
3. Als het wezen of de SL zich meld bij je met de melding dat het wezen overleden is, mag je kiezen uit de volgende effecten:
 - a. Je krijgt X LP op iedere locatie terug, tot aan je maximum.
 - b. Je krijgt X spreukpunten terug, tot aan je maximum.
 - c. Je krijgt X Weersta terug, tot aan je maximum via de vaardigheid *Magieweerstand*.
 - d. Je krijgt X/2 spreukpunten, naar onder afgerond, als extra spreukpunten boven op je totaal. Deze extra spreukpunten verdwijnen bij eerste gebruik of bij de volgende zonsopgang.
 - e. Je krijgt X/2 LP, naar onder afgerond, als extra LP op je torso. Deze extra levenspunten worden als eerste verbruikt, kunnen niet genezen worden en verdwijnen bij de volgende zonsopgang.

Het gebruiken van deze vaardigheid heeft geen gevolgen voor de ziel van het slachtoffer en beïnvloed pogingen om dit wezen terug tot leven te brengen niet.

De X in bovenstaande berekeningen is:

I 1 - II 2 - III 3 - IV 4 - V 5

Lextalionis [Constant]

De Voorouders houden een oogje op je en je voortijdige vertrek uit deze wereld word dan ook niet op prijs gesteld. Iedereen die een Sterf op je veroorzaakt zal ongeveer een uur later helse pijnen krijgen. Binnen 4 tot 12 uur ontvangt deze persoon zelf een Sterf, deze Sterf zal door de SL geworpen worden.

De Voorouders zijn niet makkelijk om de tuin te leiden. Als de veroorzaker van de Sterf onder het effect van een Domineer zat of handelde om aan een Queeste te voldoen, zal het effect van deze gave door slaan naar de werper van de Domineer of de Queeste.

Deze gave telt op de veroorzaker als een vloek van het volgende niveau:

I 2 - II 3 - III 4 - IV 5 - V 5

Orde / Vrede / Licht

Onverwurmbaar [Constant]

De Voorouders staan je mentaal bij en beschermen je tegen de kwade magische invloeden van anderen. Je bent immuun voor Charmeer, Domineer, Queeste, Angst en Doodsangst effecten.

Deze gave heeft maar een niveau en is altijd actief.

Diplomaat van Vrede [Kort]

Met deze gave kun je een gebied maken waarin een gedwongen vrede heerst. Om dit gebied te maken roep je Time Freeze. Je hebt daarna een aantal minuten om een figuur op de grond te markeren. Dit figuur mag getekend zijn maar mag bijvoorbeeld ook een touw zijn. Als het figuur niet duidelijk zichtbaar is op de ondergrond zal deze gave niet werken. Voor het einde van je Time Freeze moet je lijn een enkel sluitend figuur maken en moet je zelf in het figuur staan. Lukt je dit niet, dan word je met een enorme kracht en helse pijnen terug gesmeten naar de plek waar je je Time Freeze begon. De gave heeft dan geen effect. Roep na dat je klaar bent met de figuur of aan het einde van je Time Freeze tijd weer Time In.

Wezens die de grond binnen de figuur raken kunnen niet vechten en geen offensieve spreuken werpen. Dit is een continue effect en geen vloek. Wezens buiten de figuur kunnen wel wezens binnen de figuur aanvallen, mits ze de grond binnen de figuur niet aanraken. De getekende lijn is geen barriere en houdt niemand of niks binnen of buiten.

De lengte van je Time Freeze is:

I 0 - II 1 - III 2 - IV 3 - V 4

Levensbalans [Middel]

Met deze gave kun je Levenspunten uitwisselen tussen vrijwilligers. Je kunt met deze gave iemand's levenspunten niet verhogen tot boven zijn of haar maximum. Deze gave werkt enkel op levende wezens.

Deze vaardigheid heeft maar een niveau en kan altijd gebruikt worden.

Contract [Middel]

Met deze gave staan de Voorouders je bij om twee partijen aan een bindende afspraak te houden. Als je twee partijen aan raakt terwijl zij een afspraak maken, kun je de gemaakte afspraak bindend maken. Beide partijen moet hiervoor op de hoogte zijn van de gevolgen van deze gave. Je kunt zelf een van de partijen zijn.

Beide partijen moeten zich verplicht aan de afspraak houden en kunnen op geen enkele manier bewust de afspraak breken. De sjamaan kan deze gave zelf niet beëindigen.

Je kunt deze gave zo vaak gebruiken als je wilt en deze gave telt als een vloek van het volgende niveau:

I 2 - II 3 - III 4 - IV 5 - V 5

Stasis [Kort]

Met deze gave kun je iemand tijdelijk buiten de tijd zetten. Om iemand buiten de tijd te zetten wijs je iemand aan en gebruik je de call Stasis X minuten, het doelwit moet binnen 7 meter van je staan.

Stasis is een speciaal effect. Zie voor meer informatie *Regelboekje 1: Het Nieuwe Leven*.

Per dag kun je X keer Stasis werpen voor X minuten, waar X gelijk is aan:

I 2 - II 3 - III 4 - IV 6 - V 8

Duister / Chaos / Oorlog

Duistere Kant [Lang]

Met deze gave kun je letterlijk onder de huid van iemand anders kruipen. Je voert een lange rite uit waarbij je binnen 5 meter van je beoogde slachtoffer blijft. Als je tijdens deze periode schade krijgt faalt je rite en verbruik je een gebruik van deze gave. Je slachtoffer hoeft niet bij bewustzijn te zijn. Aan het einde van je rite verander je in een schaduw en kleef je vast aan je slachtoffer. Indien je slachtoffer bewusteloos is, komt het nu bij. Loop met je hand omhoog achter je slachtoffer aan. Vanaf dit moment kun je een half uur lang het volgende doen:

- Je kunt op ieder moment de spraak van je slachtoffer overnemen. Anderen horen dit als de stem van je slachtoffer. Je spreekt hierbij nog steeds enkel de talen die je zelf kent.
- Je kunt op ieder moment de bewegingen van je slachtoffer overnemen. Omdat je niet gewend bent om met het lichaam van een ander te werken gaat dit een beetje houterig. Dit doe je doorgaans door je slachtoffer te vertellen wat hij of zij moet doen. Indien beide partijen OC akkoord zijn mag je ledematen eventueel ook fysiek manipuleren.
- Je kunt op ieder moment een gesprek starten met je slachtoffer, dit gebeurt volledig in het hoofd van het slachtoffer en is niet te horen voor anderen.
- Je kunt geen spreuken of vaardigheden van het slachtoffer gebruiken, maar het slachtoffer kan dit zelf nog wel.
- Je kunt je eigen vaardigheden of spreuken niet gebruiken behalve wapenvaardigheden en spreek en lees vaardigheden. Let hier bij op dat je bewegingen nog steeds houterig zijn.
- Wezens met *Oplettendheid N2* of hoger zien dat de schaduw van je slachtoffer niet klopt. Wezens met *Oplettendheid N3* herkennen ook jouw schaduw als jezelf.
- Je kunt op ieder moment kiezen om uit een wezen te stappen. Je lijkt hierbij uit de schaduw van de persoon te stappen. Als er geen schaduw is, stap je uit zijn of haar rug.
- Als je slachtoffer dood begint te bloeden of als er een vloek van N4 of hoger verwijderd word, vlieg je me een enorme kracht uit je slachtoffer. Je ontvangt Subdue schade gelijk aan je totale LP op torso.

Deze gave telt als een N4 vloek en duurt maximaal 30 minuten. Je kunt deze gave het volgende aantal keren gebruiken:

I 1x per evenement - II 1x per dag - III 1x per dag - IV 2x per dag - V 2x per dag

Elementaal Vechter [Constant, Direct]

Deze gave stelt je in staat om Vuur, Aarde, Lucht en Water aan je slagen toe te voegen. Je kunt slechts een van deze effecten toe voegen en je kunt nooit twee keer op rij het zelfde effect gebruiken. Je kunt meer informatie over deze speciale effecten vinden in *Regelboekje 1: Het Nieuwe Leven*.

Deze gave is altijd actief en je kiest per aanval of je een effect toevoegt. De wapens waarmee je deze gave kunt gebruiken zijn afhankelijk van je niveau in deze gave:

I Melee Wapens - II Alle Wapens

Manus van Alles [Middel]

Je Voorouders willen je meer van de wereld laten zien. Door 's morgens een rite uit te voeren krijg je toegang tot een willekeurige vaardigheid. Tijdens je rite krijg je van de SL te horen welke vaardigheid je vandaag krijgt. Je kunt hierdoor ook toegang krijgen tot vaardigheden die niet in het boekje staan. Je kunt de vaardigheid altijd gebruiken, ook als je niet voldoet aan de vereisten van deze vaardigheid.

Deze vaardigheid verdwijnt bij de volgende zonsopgang.

Deze gave heeft maar een niveau en is constant actief. In een Doodsgebied verdwijnt de vaardigheid die je met deze gave hebt ook. Als je het Doodsgebied verlaat komt de vaardigheid terug.

Sjamas van Alles [Middel]

Ontelbaar veel Voorouders zijn sjamaan. Met deze gave deelt iedere dag een van deze Voorouder sjamanen zijn of haar favoriete gave met je. Door 's morgens een rite uit te voeren om contact te leggen met de Voorouders krijg je toegang tot een willekeurige gave. Deze gave is altijd van het minimale werkzame niveau. Dit betekent dat als een gave niets doet op N1, je deze gave altijd op N2 zult krijgen. De gave Artefact van de Voorvaders kun je niet krijgen, tenzij je de gave Zielsvoorwerp op N2 of hoger hebt. Je krijgt je gave toegewezen door de SL.

Deze verkregen gave verdwijnt bij de volgende zonsopgang.

Deze gave heeft maar een niveau en is constant actief.

Oorlogsverf [Lang]

Met deze gave kun je je stam of conclaaf sterken voor een komend gevecht. Door een lange rite uit te voeren met anderen kun je iedere deelnemer 2 extra levenspunten op iedere locatie geven. Je dient hiervoor wel oorlogsverf aan te brengen op de gezichten van je deelnemers. Deze tijdelijke levenspunten komen boven het normale maximum van je deelnemers en kunnen niet genezen worden. Je bent zelf ook een deelnemer voor deze gave. Extra levenspunten verdwijnen als ze er af geslagen worden of bij de volgende zonsopgang.

Je kunt deze gave het volgende aantal keren per dag gebruiken op zo veel deelnemers als je wilt. Deze deelnemers moeten wel allemaal actief deel uit maken van je rite:

I 2 - II 4 - III 8 - IV 16 - V 32

Onstabiel Leven [Kort]

Door met een korte rite een wezen te zegenen maak je de levensenergie van dit wezen erg reactief. De eerste keer dat een locatie van dit wezen tot 0 levenspunten word gereduceerd gaat er een massa effect af. Je kiest welke massa effect op het moment dat je de rite uitvoert. Je hebt de keuze uit de volgende effecten: Massa Terugslag, Massa Lijm, Massa Vuurpijl, Massa Subdue. Dit massa effect treft ook het gezegende wezen.

Het massa effect verdwijnt als het gebruikt word of bij de volgende zonsopgang. Je kunt dit effect niet eerder verwijderen. Een wezen kan maar onder een gebruik van deze gave tegelijk staan. Indien je de rite uitvoert op een wezen wat al onder het effect staat van Onstabiel Leven, zal het massa effect van dat Onstabiel Leven meteen afgaan.

Je kunt de volgende hoeveelheid wezens zegenen per dag:

I 1 - II 3 - III 5 - IV 7 - V 9

Wens van de Voorvaderen [Constant]

Veelvuldig contact met de Voorvaderen past je lichaam en geest aan. Per twee gespeelde meerdaagse evenementen gaat willekeurig een van je aanleg gebieden omhoog. Iedere keer dat je deze gave ophoogd word de evenementen teller terug gezet op 0. Je aanleg gaat pas omhoog aan het einde van ieder tweede evenement. Met deze gave krijg je met terugwerkende kracht VP terug.

Een willekeurige aanleg gaat omhoog met de volgende hoeveelheid:

I 0 - II 0 - III 1 - IV 1 - V 1

Vuur / Passie

Verteer [Direct]

Met deze gave gebruik je je eigen levensenergie om een krachtige spreuk te voeden. Voor ieder gebruik van deze gave ontvang je 1 schade op iedere locatie. Deze schade kun je niet verminderen. Daarna mag je Massa Vuurbal roepen. Dit effect gaat door, ook als je door het nemen van de voorgaande schade het bewustzijn verliest. Deze gave kun je gebruiken tijdens *Bloedlust*.

Je mag deze gave de volgende keren per dag gebruiken:

I 1 - II 4 - III 7 - IV 10 - V 13

Vurige Ziel [Constant]

Je bent immuun voor Vuur schade. Als je de vaardigheid *Vuur Zwakte* hebt, worden alle effecten van deze vaardigheid teniet gedaan, maar ben je niet immuun voor Vuur.

Deze gave heeft maar een niveau en is constant actief.

Ontenmbaar [Middel]

Je woede komt van dieper. Het duurt langer voor je op gang komt, maar als je eenmaal bezig bent ben je bijna niet meer te stoppen. Deze gave geeft je extra LP per locatie in *Bloedlust* maar zorgt er voor dat het [Middel] duurt voor je *Bloedlust* actief word.

Indien je de vaardigheid *Bloedlust* niet hebt kun je een keer in *Bloedlust* gaan per dag alsof je *Bloedlust N1* hebt. Heb je de vaardigheid *Bloedlust* wel, dan tellen de normale regels. Extra levenspunten van deze gave stapelen met de extra levenspunten van hogere niveaus *Bloedlust*.

Per niveau in deze gave krijg je de volgende extra levenspunten per locatie:

I 1 - II 4 - III 6 - IV 8 - V 10

Vuurzwaard [Lang]

Door de smedevuren van de Voorvaderen goed op te stoken kun je speciale, vurige wapens maken. Door een lange rite uit te voeren waarin je een of meerdere handwapens zegend door ze aan te raken kun je deze wapens in vuur en vlam zetten. Op deze manier gezegende wapens slaan Twee Vuur. Na 1 uur dooft het wapen en valt het spontaan uit elkaar in een wolkje as. Er is niet genoeg over om het wapen te repareren.

Deze gave kan niet gebruikt worden op magische wapens maar kan wel gecombineerd worden met de spreuk Obsidiaan Kling. Wapens met zowel Obsidiaan Kling als Vuurzwaard slaan Drie Vuur en vergaan nog steeds na 1 uur.

Per dag kun je de volgende hoeveelheid wapens zegenen:

I 5 - II 8 - III 13 - IV 20 - V 40

Het Geheim van Vuur [Lang]

Vuur is sterk en niemand weet dit beter dan een Faelan. Soms is het echter ook belangrijk dat een ander ras de brandende passie van de Faelan kan voelen. Met deze gave kun je een wezen tijdelijk in een Faelan veranderen.

Door een lange rite uit te voeren waarin je het te veranderen wezen met IC schmink een rood voorhoofd geeft veranderd het wezen in een Faelan. Het wezen behoudt alle voor- en nadelen van zijn of haar huidige ras, maar krijg de volgende vaardigheden er bij: *Water Zwakte*, *Rasspreuk: Vuurpijl*. Tevens voelt het veranderde wezen meer passie en zal dit ook uitstralen. Na 1 uur loopt de spreuk af en verliest het wezen de door deze gave verkregen vaardigheden.

Deze gave kan niet op Queran gebruikt worden.

Per dag kun je de volgende hoeveelheid wezens veranderen:

I 1 - II 3 - III 5 - IV 7 - V 9

Water / Wijsheid

Geest van de Makers [Constant]

De Voorouders vertellen je over de wereld om je heen. Kies uit de volgende kennisgebieden: Flora, Fauna of Curiosa. Je krijgt toegang tot dit kennisgebied alsof je de vaardigheid *Componentenkennis* had en telt als het hebben van het gekozen kennisgebied voor alle vaardigheden, ambachten en beroepen. Je telt niet als het hebben van *Componentenkennis* en kunt deze vaardigheid zonder extra kosten kopen tot maximaal N4. In een Doodsgebied verlies je je kennis over bekende componenten niet, maar je kunt geen onderzoek doen naar effecten die onder het door deze gave verkregen kennisgebied vallen. Zie voor meer informatie over kennisgebieden *Regelboekje 4: Twaalf Ambachten, Dertien Ongelukken*.

Deze gave heeft maar een niveau en is altijd actief.

Alchemistische Kennis [Middel]

Met deze gave kun je de slapende krachten in een alchemisch mengsel aanspreken. Door je [Middel] te concentreren op een mengsel worden alle effecten van het mengsel twee keer zo sterk. Dit effect verdwijnt na 10 minuten nadat je stopt met concentreren. Het gebruik van een versterkt mengsel voor rituelen of de vaardigheid *Maak Magisch Voorwerp* kan vreemde effecten hebben.

Deze gave kun je zo vaak gebruiken als je wilt.

Begeleiding [Lang]

Je kunt je beroepen op de collectieve kennis van je Voououders. Door een lange rite kun je een enkele ja / nee vraag stellen aan de Voorouders. Deze vraag zal, voor zo ver mogelijk, naar waarheid beantwoord worden. Je kunt vragen over de toekomst stellen, maar zult dan geen antwoord krijgen, wel verbruik je een gebruik van deze gave.

Per evenement kun je de volgende hoeveelheid vragen stellen:

I 1 - II 4 - III 7 - IV 9 - V 12

Vampirisch [Middel]

Door het drinken van het bloed van een wezen kom je meer te weten over het wezen. Des te meer bloed je drinkt, des te specifiekere informatie die je krijgt. Het maakt niet uit hoe lang het bloed al buiten het lichaam is, zo lang er maar genoeg voor je is om te drinken of op te likken. Je krijgt geen informatie over wat het wezen gedaan heeft nadat het bloed van het lichaam is gescheiden. Je kunt voor deze vaardigheid ook organen gebruiken.

Deze gave heeft maar een niveau en kan zo vaak gebruikt worden als je wilt.

Fysieke Herinneringen [Lang]

Door je op een voorwerp of plek te concentreren kun je terug kijken in het verleden. De informatie die je hier mee kunt krijgen is afhankelijk van het voorwerp of de plek. Je moet hier wel voorzichtig mee zijn, want soms kun je verdwalen in het verleden. Het kan ook voor komen dat een bijzondere plek of een speciaal voorwerp je geest bewust vast houdt.

Deze gave heeft maar een niveau en kan zo vaak gebruikt worden als je wilt.

Aarde / Standvastigheid / Kracht

Huid van Steen [Kort]

Met deze gave word je huid erg hard, waardoor je minder schade ontvangt van fysieke effecten. Je verminderd alle niet-magische schade uit fysieke bronnen met 1. Fysieke bronnen zijn doorgaans alle schades van het type Bot of Scherp. Pijlen vallen hier ook onder. Indien je de schade van een aanval verminderd tot 0 of lager, moet je ook alle andere effecten van de aanval negeren. Deze gave telt als een N3 spreuk. Als je het doelwit bent van *Verwijder Macht* kun je deze gave weer starten met een [Kort] rite.

Op lagere niveaus moet deze gave moet geactiveerd worden met een [Kort] rite en duurt het effect vijf minuten. Op hogere niveaus is dit effect permanent actief.

Per dag kun je jezelf de volgende keren een stenen huid geven:

I 2 - II 5 - III Permanent - IV Permanent - V Permanent

Huid van Staal [Kort]

Om deze gave te kopen dien je de gave Huid van Steen op N3 of hoger te bezitten. Met Huid van Staal word je huid nog veel harder. Deze gave is identiek aan Huid van Steen, behalve dat je de genoemde schade verminderd met 2. De effecten van deze gave en Huid van Steen stapelen niet. Deze gave telt als een N4 effect.

Per dag kun je jezelf de volgende keren een stalen huid geven:

I 2 - II 5 - III 10 - IV Permanent - V Permanent

Huid van Diamant [Kort]

Om deze gave te kopen dien je de gave Huid van Staal op N4 of hoger te bezitten. Met Huid van Diamant word je huid nog veel harder. Deze gave is identiek aan Huid van Diamant, behalve dat je de genoemde schade verminderd met 3. De effecten van deze gave en Huid van Diamant en Huid van Steen stapelen niet. Deze gave telt als een N5 effect.

Per dag kun je jezelf de volgende keren een diamanten huid geven:

I 2 - II 5 - III 10 - IV 20 - V Permanent

Klap van een Aeran [Constant]

Er is geen wezen op Einheri wat de rauwe fysieke kracht van de Aeran in twijfel trekt. Je gebruikt de kennis van de Voorvaderen over deze macht om je eigen klappen meer kracht te geven.

Voor iedere slag kies je of deze gave wilt gebruiken. Als je deze gave niet gebruikt gelden de normale regels. Gebruik je deze gave wel dan word al je schade vervangen door Aarde schade. Je kunt het effect van deze gave niet combineren met extra schade uit andere bronnen. Vanaf niveau 3 sla je Aarde Terugslag. Deze gave werkt niet met bogen of kruisbogen maar wel met werpwapens.

Per niveau sla je de volgende hoeveelheid Aarde schade:

I 1 - II 2 - III 3 - IV 4 - V 5

Stap door Steen [Middel]

Deze gave werkt net zoals de Lava spreuk *Loop door Muren*. Je verbruikt echter geen spreukpunten en het aantal personen dat je kunt mee nemen, inclusief jezelf, is gelijk aan je niveau in deze gave. Deze gave emuleert een N3 spreuk.

Per dag kun je *Loop door Muren* de volgende keren gebruiken:

I 1 - II 3 - III 5 - IV 7 - V 10

Standje [Kort]

Door op je plaats te blijven neem je de energie uit de aarde in je op. Door je [Kort] te concentreren kun je jezelf met de aarde onder je verbinden. Zo lang je op dezelfde plek blijft en je voeten op de grond houdt stroomt deze genezende en sterkende energie door je lichaam. Afhankelijk van je niveau krijg je levenspunten terug op alle locaties, waarbij eerst je wonden genezen worden, eventuele overgebleven LP blijven als extra LP.

Op het moment dat je je voeten vrijwillig of onvrijwillig van de grond haalt eindigt het effect. Wonden blijven genezen maar extra levenspunten verkregen door deze gave verdwijnen.

Per dag kun je de rite het volgende aantal keren uitvoeren, waarbij je op iedere locatie de volgende hoeveelheid LP krijgt:

I 2 - II 3 - III 5 - IV 7 - V 10

Diamantmijner [Lang]

De kennis van de Voorvaderen vertelt je waar de aarde anders is. Door een [Lang] rite uit te voeren kun je edelstenen en andere zeldzame mineralen uit de grond halen. De waarde van deze bodemschatten varieert. Als je het kennisgebied *Metalen & Mineralen* hebt kun je op zoek gaan naar specifieke edelstenen of mineralen.

Per dag kun je de volgende hoeveelheid bodemschatten vinden:

I 2 - II 6 - III 10 - IV 15 - V 20

Lucht / Vrijheid / Socialiteit

Onhoudbaar [Kort]

Je bent vlug als de wind en komt zelfs door de vreemdste gaatjes. Met deze gave ben je letterlijk onhoudbaar en bijna niets kan je gevangen houden. Met deze gave kun je onder andere ontsnappen uit ketens, gevangenissen, touwen, iemand's grip, de spreuk lijm, de spreuk stop en bijvoorbeeld levend begraven worden.

Per dag kun je de volgende hoeveelheid ontsnappingen uitvoeren:

I 2 - II 4 - III 6 - IV 8 - V 10

Vluchtigheid [Direct]

Deze gave emuleert de *Rassenspreuk: Ontwijk* met een belangrijk verschil: Je krijgt gebruiken van deze gave per dag en kunt deze niet opsparen.

Per dag mag je de volgende hoeveelheden Ontwijk gebruiken:

I 2 - II 4 - III 7 - IV 10 - V 15

Gasvorm [Middel]

Met deze gave ben je de wind. Door een [Middel] rite uit te voeren verander je in een gaswolk met een vaag menselijke vorm, je kunt dit zo lang volhouden als je zelf wilt. Als gaswolk ben je immuun voor alle fysieke aanvallen maar niet voor magische effecten.

Als je een magische spreuk, ritueel of sjamanistische gave uitvoert eindigt deze gave direct. Je kunt jezelf niet vervormen in deze vorm en kunt dus niet door gaten en kieren glippen. Wel ben je in deze vorm dusdanig licht dat een windvlaag op de juiste manier je makkelijk naar hooggelegen plekken blaast, ook heb je geen last van val-schade en kun je niet stikken. In deze vorm kun je echter ook niet eten en drinken. Eventuele giften en ziektes die je hebt zijn 'gepauzeert' voor de duratie van deze gave.

Doorgaans is de wind niet sterk genoeg om je weg te blazen.

Per dag kun je het volgende aantal keren een gasvorm aan nemen:

I 1 - II 2 - III 4 - IV 7 - V 11

Windmuur [Constant]

De wind houdt van je en doet wat het kan om je te beschermen. Projectielen worden weg geslagen voor ze effect op je hebt. Afhankelijk van je niveau mag je pijlen, wapens en werpdrankjes negeren. Roep hiervoor Geen Effect als je geraakt wordt. Je kunt er voor kiezen om aanvallen door te laten.

Welke projectielen je mag negeren is afhankelijk van je niveau:

I Pijlen - II Pijlen, wapens en werpdrankjes

Tyfoonslag [Direct]

Je bent een echte man, zo mysterieus als de donkere kant van de Maan. Met deze gave kun je Terugslag aan je wapen- en vuistslagen toevoegen. Deze gave werkt niet op bogen en kruisbogen, maar wel op werpwapens.

Per dag kun je de volgende keren Terugslag toevoegen:

I 2 - II 5 - III 9 - IV 15 - V 25

De Lange Adem [Constant, Kort]

Waar je ook bent, de lucht volgt je. Met deze gave ben je volledig immuun voor Verstikking en hoeft dus nooit je adem in te houden. Je zou zelfs over de bodem van een meer of de zee kunnen lopen, mits je niet te diep gaat en verpletterd word door de druk.

Door een [Kort] rite uit te voeren kun je je Lange Adem met andere wezens delen. Deze wezens kunnen dan net als jij blijven ademen. Je kunt je adem delen met zo veel wezens als je zelf wilt, maar ieder wezen haalt de totale duur van het effect omlaag. Je kunt je adem twee keer per dag delen.

Deel de volgende waarde door het aantal wezens waar je je adem mee deelt, exclusief jezelf, de gave houdt het zo lang vol in minuten:

I 20 - II 40 - III 100 - IV 240 - V 480