

Emphebion



Wijzigingen regelset
zomer 2024

Beste Emphebion deelnemers,

Met de hulp van een focusgroep bestaande uit een gevarieerde groep spelers, npcs, bestuur, verhaal commissie en regel commissie zijn er een grote hoeveelheid wijzigingen doorgevoerd in het systeem. Dit kan gevolgen hebben op jouw karakter maar ook op de spelwereld om je heen. Het is dus goed om dit document door te nemen om te zien wat er anders is.

Zo is er een strakkere definitie vastgesteld over de verschillende stromingen van de magie en zijn de spreuken van de priesters meer gericht op het immateriële en de magiërs juist op het materiële. Tevens is er goed gekeken naar de balans van spreuken en zijn er veel nieuwe spreuken toegevoegd. Strijders maken minder onderscheid tussen wapens voor hun vaardigheden, maar zijn nu ook meer gericht op het bestrijden van de individu. Zij richten zich dus niet langer op groep-effecten op de tegenstander.

Omdat voorheen de economie binnen Emphebion een flinke rework heeft gehad is ook opnieuw geïntroduceerd dat het repareren van voorwerpen grondstoffen kost, en ook de regels van het repareren zijn uitgebreid. Het verzamelen van grondstoffen is daarentegen makkelijker gemaakt, waarmee we de handel in grondstoffen nog meer willen stimuleren.

Ten slotte zijn er een aantal aanpassingen gedaan ten behoeve van de Nexus, het nieuwe karakter systeem van Emphebion. Zeker iets om naar uit te kijken!

Mocht het zo zijn dat door deze wijzigingen je karakter belangrijke vaardigheden gaat missen die voor het concept of spelplezier belangrijk zijn, neem dan vooral contact op met de verhaalcommissie. Deze zullen dan samen met de regelcommissie gaan kijken wat de mogelijkheden zijn. Doe dit wel voor het live, zodat er ruim de tijd is om over na te denken.

Namens de RC, veel plezier met alle vernieuwingen.

Inhoudsopgave

1. Affiliatie	4
2. Klassen	5
2.1 Strijders	5
2.2 Avonturiers	5
2.3 Priester	5
2.4 Magiër	6
2.5 Vakmeester	6
3. Vaardigheden	7
4. Magie	11
4.1 Uitvoering van rituelen en spreuken	11
4.2 Niveau 3 rituelen en spreuken	11
4.3 Magiër magie	11
4.4 Priester magie	14
5. Strijdersvaardigheden	17
5.1 Strijdvaardigheden design	17
5.2 Strijdersvaardigheden	17
6. Alchemische voorwerpen	19
7. Effectenlijst	20

1. Affiliatie

Een belangrijke stap in het maken van een karakter is het kiezen van een affiliatie. De affiliatie van je karakter bepaalt in hoofdzaak wie er (primair) zeggenschap over jouw karakter heeft en wie jouw karakter opdrachten en/of een reprimande kan geven. Het gaat dus niet om je klasse, maar om de machtsgroep waar je bij hoort. Zo doet iemand die geaffilieerd is met de gildes er goed aan om te luisteren naar een gildemeester, omdat deze binnen zijn specifieke pilaar een 'meerdere' is. Een persoon die geaffilieerd is met het geloof kan minder waarde hechten aan een 'opdracht' van een gildemeester, maar kan maar beter wel luisteren naar de wensen van een hogepriester.

De samenleving in Annalusië en Dosforks (het land in de setting van Emphebion waar de evenementen zich afspelen) is verdeeld in drie pilaren van macht: de adel, het geloof, en de Gildes. Hoewel niet alle personen in Dosforks zich dat altijd realiseren, valt iedere persoon in Dosforks onder een van de drie pilaren.

De keuze voor een affiliatie bestaat uit twee stappen. Eerst kies je van welke pilaar jouw karakter deel uitmaakt. Daarna kies je van welk onderdeel van die pilaar jouw karakter deel uitmaakt. Er kan gekozen worden uit de volgende pilaren en onderdelen.

2.1 Adel

2.1.1. Burger (Adel)

Je hebt geen bijzondere affiniteit en bevind je in Dosforks of Annalusië.

Let op: je karakter hoeft zichzelf niet als burger te beschouwen, maar sinds de *Gelijkheidswet van 609* wordt je binnen het systeem wel als burgers beschouwd en behandeld.

2.1.2. Adel (Adel)

Je bent actief geallieerd met de Adel, bijvoorbeeld als je hoge status adel hebt of voor een adellijk huis werkt.

Je krijgt achtergrondkennis: Adel

2.1.3. Militair (Adel)

Je bent onderdeel van het lokale leger van een adelman en bent dus in dienst van deze persoon.

Je krijgt achtergrondkennis: Militair (adel)

2.1.4. Rechterlijke macht (Adel)

Alleen verkiesbaar in overleg met verhalencommissie

Je bent een onderdeel van de rechterlijke macht, een aparte tak met veel bijzondere plichten en verantwoordelijkheden en daarmee heeft het kiezen van deze pilaar veel gevolgen voor het spel van anderen en jezelf.

Je krijgt achtergrondkennis: Rechterlijke Macht

2.2 Geloof

2.2.1. Priesterorde (Geloof)

Je bent onderdeel van een specifieke priesterorde.

Overleg eventueel met de verhalencommissie welke ordes er zijn voor welke goden. Het is (meestal) ook mogelijk om zelf een orde voor te dragen aan de verhalencommissie.

Je krijgt achtergrondkennis: Geloofsordes

2.2.2. Tempelordes (Geloof)

Je bent onderdeel van een specifieke tempelorde, de strijdtak van het geloof.

Overleg eventueel met de verhalencommissie welke tempelordes er zijn voor welke goden, het is (meestal) ook mogelijk om zelf een orde voor te dragen aan de verhalencommissie.

Je krijgt achtergrondkennis: Tempelordes

2.3 Gildes

2.3.1. Gildelid (Gildes)

Je bent onderdeel van een specifieke gilde, gespecialiseerd in een bepaalde taak.

Overleg eventueel met de verhalencommissie welke gildes er zijn. Het is niet zomaar mogelijk om zelf een gilde voor te dragen aan de verhalencommissie, gezien het oprichten van een nieuw gilde zelden voorkomt.

Je krijgt achtergrondkennis: Gildes

2.4 Wisselen van affiliatie

In principe is een affiliatie voor het leven, maar het kan toch voorkomen dat je karakter op een gegeven moment van affiliatie wisselt. Dit kan niet zomaar, het moet het resultaat zijn van spel, en moet gedaan worden in overleg met de verhalencommissie.

Bij het wisselen van affiliatie kun je nieuwe achtergrondkennis krijgen naar inzicht van de verhalencommissie.

2. Klassen

2.1 Strijders

Strijders hebben nu 3 specialisaties. Afhankelijk van de specialisatie krijgt een strijder de tweedegraads strijdvaardigheid “Uitdaging”, “Stamina” of “Krijgers respijt”.

De specialisaties hebben alle drie ook 1 of 2 makkelijk te leren vaardigheden. “Eenhandige wapens” of “pantser klasse 3” zijn niet langer gratis. Rode waas is enkel nog goedkoop te leren voor de Bruut. De strijdersvaardigheden zijn niet langer beperkt per wapen. Een aantal Strijders vaardigheden zijn verwijderd. Niveau 2 en 3 Strijders vaardigheden zijn nog maar 1 maal aan te schaffen.

2.2 Avonturiers

Afhankelijk van het type Avonturier kan deze alle niveau 1 vaardigheden van drie klassen leren voor de normale kosten, zoals aangegeven in de tabel. Waarden herkennen, Afstandwapens en Staven zijn nu voor alle avonturiers makkelijk te leren.

2.3 Priester

Priesters krijgen voortaan MP voor het gratis niveau 2 ritueel.

De strijdpriester is vervangen door de Kampioen krijgt nu “Spierherstel” in plaats van “versterk wapen”.

De inspiratiepriester is vervangen door de Voorganger, en krijgt “Waarde herkennen” en “Identificeer vakmeestersvoorwerp” als makkelijk te leren vaardigheden in plaats van “1e en 2e graads alchemische recepten”.

De natuurpriester is vervangen door de Heremiet, en krijgt “Natuurgids” als gratis ritueel en “Alchemie vrije stijl” als makkelijk te leren vaardigheid.

2.4 Magiër

Magiërs krijgen voortaan MP voor het gratis niveau 2 ritueel.

De elementenmagiër krijgt “bescherming tegen element” in plaats van “magische bescherming”, en kan “grondstoffen zuiveren” makkelijk leren in plaats van “1e en 2e graads alchemie”

De schaduwmagiër krijgt “onzichtbaarheid”, en kan “verdwijnen” makkelijk leren in plaats van “onklaar maken”.

De Doodsmagier is vervangen voor de Essentiemagiër. Deze krijgt “Wonden genezen”, “Ziekten genezen” en “Giffen genezen” als makkelijk te leren vaardigheden in plaats van het Herrijzenisritueel.

De Strijdmagiër is toegevoegd als nieuwe klasse. Deze krijgt “Magische lading” (een nieuw ritueel), en kan “paalwapens” en “duelleerstijl” makkelijk leren.

2.5 Vakmeester

Vakmeesters krijgen Wonden genezen als goedkoop te leren vaardigheid.

De Constructeur krijgt de nieuwe vaardigheid “Reparateur” als makkelijk te leren vaardigheid.

De Alchemist krijgt “Ziekten genezen” als makkelijk te leren vaardigheid.

3. Vaardigheden

Kennis

Toegevoegd aan omschrijving:

“Het onderwerp van je kennis bepaal je in overleg met de verhaalcommissie. Dat wil zeggen: je mag helemaal zelf iets verzinnen en de VC zal daarna jouw voorstel zo goed mogelijk in een bestaand kennissysteem plaatsen. Er zijn 7 hoofdrichtingen waarbinnen de kennisvaardigheden kunnen vallen, dat zijn: wezens (natuurlijk), monsters (onnatuurlijk), machtsstructuren en recht, religie en geloof, magie/bovennatuurlijk, landen, volkeren/groeperingen/rassen. Iedere hoofdrichting heeft verschillende uitgewerkte subcategorieën.”

Extra MP

Deze vaardigheid mag voortaan tot maximaal driemaal genomen worden.

Bloed magie (Nieuw)

(Kost 1 punt)

Een bloedmagiër onderschat nooit de waarde van zijn eigen vitaliteit. Door jezelf te snijden kun je de kosten van een spreuk of rituele spreuk met 3 MP verlagen, maar kan niet minder kosten dan 0 MP. Dit kost 1 permanente LP die pas terugkomt na een goede nachtrust én het uitvoeren van het ochtendritueel of een equivalent hiervan als je deze normaal niet uitvoert.

Bloedoffer (Nieuw)

(Kost 1 punt)

Vereist bloedmagiër. Een bloed ritualist is uiterst bedreven in het offeren van bloed. Je kunt nu ook je eigen bloed offeren in rituelen als je het ritualist voordeel hebt. Tevens kun je bloed van anderen offeren in rituelen en rituele spreuken wanneer dit vrijwillig wordt aangeboden. Voor anderen kost dit 1 permanente LP die pas terugkomt na een goede nachtrust, maar vereist geen uitvoering van een ochtendritueel.

Staven

Kost nu 3 punten.

Onderscheid tussen eenhandige en tweehandige staven is verwijderd. Eenhandige staven valt onder eenhandige wapens.

Een staf is minimaal 110 cm en maximaal 200 cm lang. Een staf moet met twee handen, en minstens één hand in het midden van het wapen, gehanteerd worden. Een staf doet één schade.

Paalwapens (Nieuw)

(Kost 2 punten)

Staven met een wapen onderdeel (hellebaard, speer, etc) worden gehanteerd zoals een stafwapen maar kunnen 2 schade doen. Vereist de vaardigheid staven.

Eenhandige wapens

Kost 2 punten.

Twee wapens

Vervalt

Duelleer stijl (Nieuw)

(Kost 2 punten)

De vaardigheid om een kort wapen in de andere hand te gebruiken. Zonder deze vaardigheid mag een karakter slechts met één wapen (met of zonder schild) vechten.

Twee wapens meester (Nieuw)

(Kost 2 punten)

De vaardigheid om met twee eenhandige wapens te vechten. Vereist “duelleerstijl” en “eenhandige wapens”.

Tweehandige wapens

“Staf” verwijderd uit omschrijving. Kost nog maar 2 punten, vereist nu eenhandige wapens.

Bogen

Vervalt

Werpwapens

Vervalt

Afstand wapens (Nieuw)

(Kost 2 punten)

Deze vaardigheid stelt je in staat gebruik te maken van alle bogen, kruisbogen en werpwapens (maar niet alchemische granaten). Een boog mag een maximale trekkracht van 30 pond hebben.

Een (kruis)boog mag niet afgevuurd worden op een persoon binnen 5 meter. Wanneer een persoon binnen 5 meter nadert mag je eenmaal een pijl laten vallen in plaats van deze aan te spannen. Wijs daarna de persoon aan en roep het effect “1 schade”. Dit telt dan alsof je de persoon hebt beschoten. Een versterkte en/of gezegende boog kan op deze manier dus 2 schade en/of gezegende schade doen. Als de persoon zijn aanval daarna doorzet, dien je te vluchten of van wapen te wisselen.

Rode Waas

Enkel nog goedkoop te leren voor de Bruut. Kost nu 3 punten.

Herrijzenis ritueel

Kost nu 3 punten.

Grondstoffen zuiveren

Kost nu 3 punten.

Pantser (licht, halfzwaar, zwaar) (Nieuw)

De vaardigheid om pantser te dragen en te repareren. Afhankelijk van de zwaarte van het pantser geeft deze meer beschermingspunten (BP), die in een gevecht eerst verwijderd worden door schade alvorens je levenspunten (LP) kunnen worden verminderd.

Licht pantser is meestal gemaakt van leer of dikke stof, en geeft 1 BP.

Halfzwaar pantser is meestal gemaakt van hard leer of van maliën, en geeft 3 BP.

Zwaar pantser is meestal gemaakt van metalen platen of dubbele maliën, en geeft 5 BP.

In zwaar pantser kun je geen rode waas en (in beginsel) geen gevechtsspreuken gebruiken.

Om te tellen als bescherming moeten minstens de borst en armen of benen met het desbetreffende pantser bedekt zijn.

Iemand met de pantservaardigheid gelijk aan het pantser kan een pantser repareren tot maximaal de helft van de BP van een pantser (0, 1 of 2 respectievelijk), naar beneden afgerond. Als deze ook een passende Ambacht heeft mag het aantal BP naar boven worden afgerond (1, 2 of 3 respectievelijk). Dit repareren dient wel uitgespeeld te worden. Het repareren van een pantser kost, onafhankelijk van hoe erg het beschadigd is, altijd 10 minuten en kost voor Pantser (middel) en Pantser (zwaar) één toepasselijke grondstoffen naar keuze.

Pantser Savant (Nieuw)

(Kost 1 punt)

Vereist Pantser (zwaar). Met deze vaardigheid ben je in staat spreuken te gebruiken in zwaar pantser.

Schild (klein en groot)

Klein schild kost nu 1 punt. Groot schild kost nu 2 punten maar vereist nu klein schild. Een schild krijgt niet langer schade, maar kan nog steeds vernietigd worden door het vernietig effect.

Helm

Aangepast:

Afhankelijk van het gedragen pantser geeft de helm 1 of 2 Beschermingspunten. Als de helm van metaal is en wordt gedragen in combinatie met een metalen pantser dan geeft deze 2 BP. In alle andere gevallen geeft deze 1 BP.

Let wel: de helm geeft alleen BP als men de helm draagt en dient samen met de rest van je pantser gerepareerd te worden. Dit kost geen extra tijd of grondstoffen.

Grondstoffen verzamelen

Kost altijd 1 uur, ongeacht het aantal grondstoffen (1-3), maar mag niet meer gecombineerd worden met andere activiteiten.

Het eerste uur direct na het avondeten kunnen er geen grondstoffen verzameld worden.

Hoge status

Toegevoegd:

“... Om daar aanspraak op te kunnen maken moet je een statusbrief kunnen laten zien. Zo'n brief wordt aangeleverd door de verhaalcommissie. "Zorg (onder andere daarom) dat je deze vaardigheid altijd in overleg met de verhaalcommissie neemt.”

Hospik (Nieuw)

(Kost 1 punt)

Vereist Wonden genezen. Als Hospik kun je met wat uitleg één onervaren persoon laten assisteren in het genezen van iemands wonden. Je voert zelf de complexere taken uit als hechtingen zetten, maar kunt daarna de nazorg overlaten aan de assistent. Een gewonde dient nog steeds ±10 min behandeld te worden, maar de tijd mag verdeeld worden tussen de Hospik en de assistent. Je mag gedurende de dag vrij wisselen van assistent. Deze vaardigheid kan maximaal 2 keer genomen worden, wat betekent dat je in dat geval twee assistenten tegelijk kunt aansturen.

Reparateur (Nieuw)

(Kost 1 punt)

Als reparateur ben je, op niet magische manier, in staat om een beschadigd of vernietigd voorwerp te repareren. Een wapen of schild kan weer gebruikt worden en een pantser wordt hersteld naar de volledige BP waarde. Dit repareren dient wel uitgespeeld te worden. Het repareren van een schild of wapen kost altijd 10 minuten en kost één toepasselijke grondstoffen naar keuze. Het repareren van een pantser kost, onafhankelijk van hoe erg het beschadigd is, altijd 10 minuten en kost voor Pantser (middel) en Pantser (zwaar) één toepasselijke grondstoffen naar keuze.

4. Magie

4.1 Uitvoering van rituelen en spreuken

Toegevoegd: Een incantatie heeft als richtlijn ongeveer 10 lettergrepen.

4.2 Niveau 3 rituelen en spreuken

Er zijn voorbeelden toegevoegd voor niveau 3 rituelen en spreuken voor magiërs en priesters. Deze dienen tevens als inspiratie om zelf rituelen of spreuken te verzinnen. Let op: niveau 3 rituelen en spreuken zijn in principe alleen in het spel te leren. Indien je bij karakter creatie een niveau 3 ritueel of spreuk wil nemen, is dit alleen mogelijk na overleg (en goedkeuring) van de verhaalcommissie.

4.3 Magiër magie

Niveau 1 spreuken

Magisch projectiel

Deze spreuk kost voortaan 0 MP ongeacht de klasse.

Angst

De Angst spreuk is nu een priester spreuk.

Witte dood (Nieuw)

Voor deze spreuk is geen incantatie vereist. Na het uitvoeren van deze spreuk val je direct op de grond (of gebruikt het gebaar dat je op de grond ligt). Zolang je blijft liggen lijkt het voor eenieder die je onderzoekt of je dood bent. Kleine bewegingen (zoals ademen of verliggen om pijn te voorkomen) worden door de spreuk gemaskeerd, maar zodra je een activiteit uitvoert of opstaat eindigt de illusie. Zolang de spreuk actief is zal de eerste genadeslag je niet direct doden maar in plaats daarvan naar 0 LP brengen.

Niveau 2 spreuken

Steel vitaliteit (Nieuw)

Wijs iemand aan binnen 5 meter. De spreuk doet het slachtoffer 2 schade en jij krijgt 1 tijdelijke LP. (Tijdelijke LP kan niet bij elkaar worden opgeteld).

Vernietig verdediging (Nieuw)

Door naar een schild of pantser te wijzen kun je deze met een enkele spreuk vernietigen.

Vernietig wapen (Nieuw)

Door naar een wapen te wijzen kun je deze met een enkele spreuk vernietigen.

Niveau 3 spreuken

Vinger des doods (Nieuw)

Wijs iemand aan binnen 5 meter. De spreuk doet 3 schade en een duw effect.

Explosie (Nieuw)

Wijs een groep aan binnen 15 meter. Een explosie werkt op iedereen binnen ongeveer 5 meter, doet 1 schade en creëert een 'val'-effect.

Gebonden lot (Nieuw)

Met een enkele spreuk ontzeg je een hele groep 50 tellen de mogelijkheid om zich te verplaatsen.
Sleutelwoord: Groep sta stil

Niveau 1 rituelen

Spreken met de doden

Verwijderd.

Laatste zicht (Nieuw)

Met dit ritueel ben je in staat om zelf de laatste ervaring van een overleden persoon waar te nemen. Hoewel het ritueel vaak gebruikt wordt om te zien wat een overleden persoon heeft gezien, kan ieder zintuig aangeroepen worden om de complete ervaring van de laatste momenten van de persoon te voelen. Gezien dit echter overweldigend kan zijn, wordt er doorgaans een selectie gemaakt.

Niveau 2 rituelen

Beschermende cirkel tegen magie

Verwijderd.

Zielenvoeder

Toegevoegd: Dit ritueel heeft een omstreden reputatie.

Bescherming tegen element

Aangepast: Werkt voortaan op een groep. Vuur beschermt voortaan tegen Sta stil i.p.v. angst.

Ontrafel magie (Nieuw)

Dit ritueel ontrafelt de magie van een voorwerp, omgeving of persoon binnen 5 meter, of 25 meter in het geval van een actief ritueel. Hiermee kun je een magisch effect verwijderen of een ritueel verstoren. Je dient te weten welk magisch effect je probeert te ontrafelen, wat bijvoorbeeld mogelijk is met Identificeer magie. Het verstoren van een ritueel houdt in dat het langer kan duren voor het ritueel effect heeft of zelfs faalt, afhankelijk van welke van de ritualisten deze strijd wint. Bijzondere magische verschijningen en rituelen kunnen moeilijker te ontrafelen zijn, of het ontrafelen zelfs weerstaan. Vervloekingen zijn door hun complexe natuur niet te verwijderen met dit ritueel. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te (laten) lichten.

Magische lading (Nieuw)

Heeft enkel effect op de ritualist. Stelt de ritualist gedurende een dagdeel eenmaal in staat om 2 schade te doen door te wijzen naar een slachtoffer binnen 5 meter. Dit is geen spreuk, en vereist op het moment van gebruik géén incantatie. Na gebruik van de lading kan de ritualist zichzelf opnieuw opladen door 5 minuten ongestoord te herladen. Het is niet mogelijk om meer dan één lading tegelijk te dragen.

Niveau 3 rituelen

Zielenverslinder (Nieuw)

Je krijgt 5 MP (netto 3) terug uit een persoon. Bij de start van het ritueel kan de persoon nog levend zijn. In het geval van een dood lichaam mag deze bij het starten van het ritueel maximaal 15 minuten oud zijn. Dit ritueel heeft een omstreden reputatie.

Gestolen lot (Nieuw)

Dit ritueel ontnemt een persoon in de omgeving al diens LP om de ritualist te sterken met 5 tijdelijke LP. Het is niet mogelijk om exact te bepalen wie het doel wordt van dit ritueel, maar het is mogelijk om te sturen. Het slachtoffer zal merken dat er iets mis is tijdens het uitvoeren van het ritueel, maar weet niet exact wat er speelt. Dit ritueel heeft een omstreden reputatie. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te lichten.

Verheven zicht (Nieuw)

Dit ritueel werkt alleen op jezelf. Je bent een dagdeel lang in staat om onzichtbare wezens te zien.

Astraal Contract (Nieuw)

Wanneer dit ritueel succesvol is uitgevoerd verschijnt een evenbeeld van de persoon waar het ritueel op gericht is en deze persoon is op dezelfde manier in staat om de ritualist te zien en horen. De ritualist en opgeroepen persoon kunnen een afspraak maken die door magie gebonden wordt. Overtreding van dit contract heeft vooraf bepaalde gevolgen voor de overtreder. Het effect van overtreden is doorgaans vergelijkbaar met een niveau 3 spreuk. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te lichten.

4.4 Priester magie

Niveau 1 spreuken

Mantra (Nieuw)

Helpt een slachtoffer om bij te komen van een Angst effect. Na de incantatie dien je 15 seconden op het slachtoffer in te praten om deze gerust te stellen. Enkel wanneer de spreukgebruiker in veiligheid is kan deze de spreuk ook op zichzelf gebruiken.

Vrije doorgang (Nieuw)

Verwijder een effect dat een persoon belemmert in diens beweging (doorgaans sta stil of verstijf). Let op dat verstijf niet te verhelpen is als deze op jezelf is geplaatst. Bij een doorlopend effect werkt de spreuk voor 50 tellen.

Niveau 2 spreuken

Angst

De Angst spreuk is nu een priester spreuk.

Bescherming tegen magie

Toegevoegd: en onderdrukt bestaande negatieve effecten voor dezelfde duur.

Versterk wapen

De incantatie van deze spreuk versterkt direct een wapen dat je aanraakt. Voor het eerstvolgende gevecht (of tot het einde van het huidige gevecht) doet het wapen één extra schade. Wanneer het gevecht langer dan 15 minuten duurt, vervalt het effect. Het is niet mogelijk om meer dan 1 extra schade te doen.

Deze spreuk werkt op 1 wapen (inclusief boog), of 5 werpwapens.

Hervorm wapen/schild (Nieuw)

Hersteld onmiddellijk een vernietigd wapen of schild, zolang deze op dat moment niet actief gebruikt wordt. Na één gevecht is het voorwerp onmiddellijk vernietigd, ongeacht of deze nog BP heeft.

Wanneer het gevecht langer dan 15 minuten duurt, vervalt het effect.

Heilige bescherming

Dit ritueel kan enkel op jezelf uitgevoerd worden en maakt je immuun voor niet gezegende schade.

Ook maakt het ritueel dat je niet aangeraakt kan worden als het met kwaadwillige bedoeling is (zachthandig opzij duwen kan dus wel). Je mag zelf geen non-verbale dreigende handelingen uitvoeren of je mengen in een gevecht op welke manier ook anders dan praten. Dit betekent o.a. ook dat je niet moedwillig in de weg mag gaan staan of helpende spreuken of handelingen mag uitvoeren op anderen (inclusief wegslepen of genezen). Deze spreuk duurt 1 gevecht, met een maximum van 15 minuten na het uitspreken van de spreuk.

Niveau 3 spreuken

Krijgsrecht (Nieuw)

Wijs een slachtoffer aan en spreek de incantatie en het sleutelwoord uit. (Breid dat gerust uit met een heel verhaal en een stel beledigingen, zolang je maar aan het eind duidelijk het sleutelwoord gebruikt). Je daagt een tegenstander uit tot een één op één gevecht dat niet geweigerd kan worden, met de goden als getuigen. Tevens krijg je 2 tijdelijke BP. Inmenging van anderen is niet zonder gevolgen.

Charmeer (Nieuw)

Het slachtoffer dat je aanraakt zal je voor maximaal 1 dagdeel zien als een zeer goede vriend. Als het slachtoffer wordt aangevallen door jou of je groepsgenoten, dan wordt het charmeer effect verbroken. Deze spreuk kan niet gebruikt worden op iemand die actief aan het gevecht deelneemt.

Reinig lichaam (Nieuw)

Genees onmiddellijk alle vloeken, ziekten en giften op het doel van deze spreuk. Bijzondere aandoeningen kunnen complicaties met zich meebrengen.

Niveau 1 rituelen

Séance (Nieuw)

Je bent in staat te spreken met de geest van een overleden persoon als je toegang hebt tot (een deel van) een lichaam hebt, of wanneer je een andere sterke connectie hebt of kunt creëren. Geesten zijn niet altijd bereikbaar en dit kan leiden tot het falen van het ritueel. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te lichten.

Repareer pantser/wapen

Verwijderd. Repareren is nu een vaardigheid.

Stem van de natuur (Nieuw)

Je kunt gedurende de dag eenmaal met dieren spreken voor 15 minuten. De intelligentie van de dieren is bepalend voor het gesprek, wat betekent dat niet alle gesprekken even nuttig zullen blijken. Voor dit ritueel dien je van tevoren een SL in te lichten.

Niveau 2 rituelen

Zegen voorwerp

Voortaan niveau 2. Toegevoegd: Werkt op 1 voorwerp, 1 wapen (inclusief boog), of 5 werpwapens.

Bescherm voorwerp (Nieuw)

Wanneer deze bezwering op een wapen, pantser of schild geplaatst is, kan deze gedurende een dag eenmaal een vernietig effect negeren.

Spierherstel (Nieuw)

Je kunt met dit ritueel iemand anders in staat stellen een strijders vaardigheid nogmaals te gebruiken wanneer deze dit dagdeel al gebruikt is. Zoals gebruikelijk is dit herstel niet overdraagbaar naar een ander dagdeel. Dit ritueel mag niet op jezelf worden uitgevoerd.

Niveau 3 rituelen

Groepszegening (Nieuw)

Dit ritueel werkt op maximaal 6 personen. Elke aanwezige persoon, waarvan de ritualist er één kan zijn, ontvangt een speciale zegening door het bijwonen van het zegeningsritueel. Door deze zegening is alle schade die de ontvanger de rest van het dagdeel met een (willekeurig) wapen doet, gezegend. De ontvangers moeten het hele ritueel bijwonen om het effect te krijgen.

Groepsgenezing (Nieuw)

Dit ritueel werkt op maximaal 6 personen. Elke aanwezige persoon, waarvan de ritualist er één kan zijn, geneest voor 3 LP. De ontvangers moeten het hele ritueel bijwonen om het effect te krijgen.

Deel Wilskracht (Nieuw)

Dit ritueel vereist de aanwezigheid van een persoon met de strijdersvaardigheid Stamina en werkt op maximaal 5 andere personen, waarvan de ritualist er één kan zijn. Elk aanwezig persoon kan éénmaal gebruik maken van het Stamina voordeel zolang de originele persoon met Stamina zich in de groep begeeft.

Heilig Bastion (Nieuw)

Dit ritueel heeft het effect van Heilige bescherming, maar met de maximale duur van een dagdeel.

5. Strijdersvaardigheden

5.1 Strijdvaardigheden design

Strijdvaardigheden worden nog maar in 4 categorieën ingedeeld: algemeen, contactwapens, afstandwapens en schilden. Er zijn ook een aantal strijdersvaardigheden van algemeen naar contactwapens verhuist omdat hier een wapen voor vereist is. Daarnaast kunnen niveau 2 en 3 vaardigheden maar eenmaal worden aangeschaft. Ten slotte wordt aan de designregels toegevoegd dat groep effecten worden vermeden om andere klassen deze specialisatie te geven.

5.2 Strijdersvaardigheden

Niveau 2 algemeen

Krijgers respijt (Nieuw)

Niveau 2. Je kunt, na genezen te worden van welke bron dan ook, 5 minuten respijt nemen om de gekregen genezing te verdubbelen. Wanneer je bijvoorbeeld 2 keer 2 LP (dus 4 LP) terugkrijgt van een genezing spreuk kun je direct erna respijt nemen om nogmaals 4 LP te genezen. Genezing die boven je maximale LP zou genezen gaat zoals altijd verloren. Krijgers respijt kan uitgespeeld worden op verschillende manieren door bijvoorbeeld een dutje te nemen, je spieren te masseren of een rustige training te ondergaan. Je mag echter geen zware activiteiten ondergaan zoals het uitvoeren van een ambacht, ritueel of echt gevecht.

Verstel pantser (Nieuw)

Niveau 2. Je kunt eenmaal de onderdelen van je pantser vakkundig herschikken en aanpassen om te zorgen dat je pantser nog enige bescherming geeft, ook nadat deze zwaar beschadigd is. Je kunt buiten een gevecht je pantser 'repareren' zoals beschreven in de pantservaardigheid maar hebt hier slechts 50 tellen voor nodig. Dit kost geen grondstof. Het pantser moet hierna eerst gerepareerd worden voordat deze vaardigheid nogmaals gebruikt kan worden op het pantser.

Uitdaging

Niveau 2 in plaats van niveau 3. De uit te dagen persoon dient binnen 5 meter te staan.

Contactwapens

Ontwapen (Herschreven)

Niveau 2. Na het raken van het wapen mag je tegenstander zijn wapen 50 tellen niet gebruiken. Als een slag gedurende deze tijd geblokkeerd wordt door het wapen en de drager zou raken, dan telt dit als een rake klap. Als de tegenstander een tweede wapen heeft mag deze zijn wapen laten vallen en een tweede wapen trekken, maar deze mag niet zijn wapen laten vallen en direct weer oprapen.

Sla schild weg (Herschreven)

Niveau 2. Na het raken van het schild mag je tegenstander zijn schild 50 tellen lang niet gebruiken. Als een slag gedurende deze tijd geblokkeerd wordt door het schild en de drager zou raken, dan telt dit als een rake klap.

Sleutelwoord: Onbalans schild

Krater

Verwijderd vanwege designkeuze.

Kreupel

Vertraag verdwijnt en daarmee ook deze vaardigheid.

Schilden

Ervaren schilddrager

Niveau 1. Je hebt een stevige grip op je schild en kunt eenmaal een onbalans schild negeren door 'No Effect' te roepen.

Verdedig een ander

Verwijderd gezien deze in het spel niet blijkt te werken.

Schildmeester

Niveau 2. Herschreven: Je geeft iemand tijdelijk de vaardigheid om te gaan met een schild waar je zelf bekwaam mee bent. Die persoon moet wel binnen 5 meter afstand van jou blijven, anders vervalt het effect.

Bastion

Verwijderd gezien schilden niet langer stuk gaan door schade.

Afstandwapens

Gericht schot (Nieuw)

Niveau 1. Als de tegenstander je slag blokkeert, mag je 'Doorslag' roepen. Je slag gaat dan door het blok van een tegenstander heen.

Sta stil (Nieuw)

Niveau 1. Je kunt een persoon zo verwonden of vastpinnen dat deze 50 tellen niet kan verplaatsen. Dit is het sta stil-effect.

Val (Nieuw)

Niveau 2. Als je een tegenstander raakt, kun je Val roepen. Dit is het val-effect.

6. Alchemische voorwerpen

Levensdrank

Levensdrank geneest nu 3 levenspunten in plaats van 2.

Granaten algemeen

Granaten kunnen geen gezegend schade krijgen van externe bronnen (je kunt het alchemisch voorwerp wel zegenen, maar daardoor doet het geen gezegende schade)

Minibom

Minibom is verlaagd van niveau 2 naar niveau 1.

Orkenwater

Verduidelijkt: De gebruiker kan ook geen strijdersvaardigheden gebruiken.

7. Effectenlijst

Ten slotte zijn er enkele wijzigingen aan de effectenlijst. Vertraag wordt verwijderd en onderstaand effect wordt toegevoegd of aangepast.

Verwijder ...	Verwijderd het effect wat genoemd wordt, bijvoorbeeld verwijder vervloeking.
Bewusteloos	Duur verlaagd naar 1 gevecht.
Vernietig	Het voorwerp is vernietigd en kan niet langer functioneren tot deze weer gerepareerd is.
Hervorm ...	Repareert een voorwerp voor de duur van 1 gevecht. Dit herstelt geen details dus kan bijvoorbeeld niet gebruikt worden om een verbrande brief alsnog te lezen.
Versterk ...	Het voorwerp (doorgaans een wapen) doet voor 1 gevecht 1 extra schade.