



# Het LARPsysteem

## Inhoud

<b>1. Inleiding</b>	<b>3</b>	3.7 Wapens	13
1.1 De wereld en mythologie van Toys in the Attic	3	3.8 Schilden	13
<b>2. Basis</b>	<b>5</b>	3.9 Concentratie	13
2.1 Belangrijke Termen	5	3.10 Gift and Curse	14
2.2 Veiligheid	6	3.11 Geld	14
2.3 In game Calls	7	3.12 Starters uitrusting	15
2.3.1 Belangrijke calls	7	<b>4. Talenten</b>	<b>16</b>
2.3.2 Brawl	7	4.1 Talenten overzicht	16
2.3.3 Overige calls	8	4.2 Strijd Talenten	17
2.4 Regels over LARPwapens	9	4.3 Vaardigheid Talenten	17
2.5 Hoofdbanden	9	4.4 Geest Talenten	17
2.7 In- en Uitchecken	9	<b>5. Vaardigheden</b>	<b>18</b>
<b>3. Het maken van een personage</b>	<b>10</b>	5.1 Algemene Vaardigheden	18
3.1 Paspoort	10	5.2 Diefkunde Vaardigheden	19
3.2 Persoonlijkheid en achtergrond	10	5.3 Kennis vaardigheden	19
3.3 Religie	10	5.4 Verzamelen en verwerken	20
3.4 Taal	11	5.4.1 Verzamelen	20
3.5 Talenten, Vaardigheden en Groeien	11	5.4.2 Verwerken	21
3.5.1 Nieuw Personage	11	5.5 Sloten	23
3.5.2 Groeien in een Bestaand Personage	12	5.6 Vallen	24
3.6 Leven, Dood en Ondood	12	5.7 Genezen	24



**Voor meer informatie zie:**

[https://toysintheattic.nl/?page=onze\\_wereld](https://toysintheattic.nl/?page=onze_wereld)

# 1. Inleiding

In dit document leggen we uit wat LARP bij Toys in the Attic inhoudt. Wanneer er vragen zijn over het LARPsysteem kunnen deze per pb gestuurd worden aan [onze facebook](#) of gemaild worden naar: [Orakel@toysintheattic.nl](mailto:Orakel@toysintheattic.nl)

Dit is een Infoblok. Hierin is extra handige informatie te vinden, zoals voorbeelden, achtergronden en tips. Niet direct benodigd, maar handig voor hen die meer inspiratie of inzicht willen hebben.

## 1.1 De wereld en mythologie van Toys in the Attic

De wereld waarin Toys in the Attic haar LARP-evenementen houdt heet Eronvé. Deze wereld en haar inwoners zijn gecreëerd door zes goden, wiens favoriete bezigheid het is om elkaar te haten, maar daarnaast helpen zij de bewoners van Eronvé.

De Goden zijn:

**Cornugon:** God van Oorlog en Vuur, Passie en Genot. Destructief en Onbestendig.

**Morragh:** God van Bedrog en Lucht, Geluk en Ambitie. Bedrieglijk en Grillig.

**Ainurin:** God van Kennis en Water, Planning en Ontwikkeling. Samenhangend en Geleerd.

**Hephaistos:** God van Arbeid en Aarde, Groei en Vruchtbaarheid. Solide en Betrouwbaar.

**Shemesh:** Godin van de Dag en de Zon, Genezing en Zorgzaamheid. Stralend en Warm.

**Xeridwyn:** Godin van de Nacht en de Sterren, Dromen en Bescherming. Mysterieus en Elegant.

Er worden ook andere goden dan deze zes aangehangen, maar deze zijn vaak niet krachtig genoeg om iets van zich te laten horen, laat staan een effect op de levens van hun volgelingen te hebben.

Meer informatie over de Goden en over de wereld van Eronvé kun je vinden op:

[https://toysintheattic.nl/?page=onze\\_wereld](https://toysintheattic.nl/?page=onze_wereld)

Eronvé is ontstaan doordat de goden een ijskomeet en een vlammeende maan in botsing brachten. Hierdoor ontstond een enigszins pindavormige wereld met een ijspool, een vuurpool en een leefbaar gebied in het midden. Richting de ijspool wordt "Ijswaards" genoemd (Noord), richting de vuurpool wordt "Vuurwaards" genoemd (Zuid). Langs de omtrek worden de richtingen respectievelijk "Aardwaards" (Oost) en "Luchtwaards" (West) genoemd.

## 2. Basis

### 2.1 Belangrijke Termen

Buiten het spel om zijn er een aantal termen die door spelers, spelleiding en de organisatie gebruikt worden om dingen aan te geven. Deze terminologie helpt om iedereen op dezelfde lijn te houden.

- **In Character (IC):** Je speelt je personage, alles wat je zegt en doet wordt aan je personage toegeschreven.
- **Out of Character (OOC):** Je bent weer jezelf, alles wat je zegt en doet wordt aan jou, de speler, toegeschreven. Als je er echt niet onderuit kan om even uit je personage te stappen, laat je dit zien door een 'stop' gebaar te maken met je open hand richting een persoon die met je probeert te communiceren/vechten.
- **Hitpoints (HP):** Levenspunten, deze nemen af wanneer je gewond raakt.
- **Concentrationpoints (CP):** Je moet concentratiepunten hebben om magie te kunnen uitvoeren. Spreuken verbruiken CP.
- **Experience points (XP):** Ervaringspunten die men verdient door het spelen tijdens een evenement. hiermee koopt men talenten, vaardigheden, etc.
- **Armourpoints (AP):** Het aantal slagen dat een pantser kan opvangen voor het kapot gaat.
- **Knock Out (K.O.):** Wanneer je K.O. gaat, verliest je personage het bewustzijn.
- **Spelleider (SL):** Deze persoon leidt het verhaal en spel. Hij bepaalt of iets lukt, of er monsters komen, hoe succesvol iets gaat ect. De SL bepaalt tevens de regels als er iets niet duidelijk is. Een SL is te herkennen door een witte hoofddoek met een rood schild erop. (zie 2.6 "Hoofddoeken").
- **P.E.C.H.:** Staat voor Plot En Character Hulp. Voor vragen die niet met het plot te maken hebben, zoals vragen over het regelsysteem, grondstoffen verzamelen, en alchemie, ga je naar de P.E.C.H.-Balie.
- **Schade:** Het verliezen van HP. Als je pantser draagt waar je geraakt wordt, gaat dit eerst van je AP af.
- **Caster:** Degene die een spreuk uitspreekt.

Voorbeeld: Hans wordt geraakt door "Backstab", dat 2 schade op het torso doet. Hij wordt geraakt op zijn pantser, waar nog 1 AP op over is. Hans verliest dus zijn laatste AP op zijn borstpantser en 1 HP.

## 2.2 Veiligheid

We vragen je deze sectie goed door te lezen zodat we het spel voor iedereen leuk en veilig kunnen houden. Ga vooral met gezond verstand en bedachtzaam een gevecht in!

### Niet toegestaan:

- Extreem hard slaan. Dit heeft geen toegevoegde waarde, en zo gaat je wapen snel kapot. Houd rekening met je tegenstander. Elkaar slaan kan iedereen; een overtuigend gevecht neerzetten is een kunst!
- Je mag **nooit** met een schild slaan. Doe alsof, maar maak geen contact.
- Je mag **nooit** steken met je wapen. De kans bestaat dat de kern door het schuim heen komt en je medespeler verwondt. Op je wapen leunen kan hetzelfde effect opleveren.
- Andermans wapens gebruiken. Dit mag alleen met **expliciete** toestemming van de eigenaar.
- Met wapens gooien waar een kern in zit. Alleen met werpwapens (klein en kernloos) mag worden gegooid. Zie het document Wapens, Schilden en Pantser.
- Echte wapens zijn onder geen enkele omstandigheid tijdens een LARP evenement toegestaan. Scherpe uitsteeksels zoals spikes aan je kostuum ook niet. (Dit geldt ook voor tasjes met bestek en andere scherpe voorwerpen.)
- Vermijd fysiek contact, zoals het ruw aan de kant duwen van iemand anders. Dit is verboden, tenzij je dit van tevoren hebt afgesproken met je tegenstander. Mocht je een IC worstel wedstrijd willen doen (Brawl), bespreek dit dan van tevoren met je tegenstander. (Zie 2.4 Brawl)
- Het afschieten van bogen en kruisbogen binnen 7 meter.
- Snijdende bewegingen langs iemands huid met een LARP wapen, dit irriteert de huid.

Zie je iemand een regel overtreden, bewust of onbewust, dan is het het beste om de organisatie hierover aan te spreken, of de persoon zelf achteraf te vragen of hij zich realiseert wat hij doet. Doe dit op een zodanige manier dat het huidige spel zo min mogelijk wordt onderbroken.

### Veiligheid:

- Vermijd slaan op het hoofd, nek, borsten of in het kruis van je tegenstander. Dit spreekt vanzelf.
- Vergeet niet dat dit een spel is waarbij we elkaar slaan. Blauwe plekken zijn onvermijdelijk, maar probeer de kracht van je tegenstander goed in te schatten en daarnaar te vechten.
- Wees bewust van je omgeving. Vecht niet rondom een kampvuur of scheerlijnen. Waarschuw iemand als deze onbewust te dichtbij gevaren komt.
- Let goed op jezelf, neem pauzes wanneer nodig en drink genoeg. Probeer wanneer mogelijk dit IC te doen voor ieders spelplezier.
- Bogen zijn toegestaan, tot een maximale sterkte van 25 pond. Kruisbogen tot een maximum van 30 pond. Uiteraard dien je speciale, veilige LARP pijlen te gebruiken.
- Toys in the Attic behoudt zich het recht voor om wapens te weigeren wanneer deze onveilig geacht worden.
- Toys in the Attic behoudt ten allen tijde het recht om in te grijpen in een situatie en af te wijken van de regels als de situatie dit vereist.
- Als laatste; gebruik je gezond verstand! Gebruik het handvat van een wapen niet om mee te slaan, sla niet met een boog, ga niet op de vuist en onthoud altijd dat het een spel is.

## 2.3 In game Calls

Dit zijn call outs die gebruikt worden om veiligheid te waarborgen en om de spelwereld te creëren. Spreuken, Manoeuvres, en Potions gebruiken deze Call-Outs om een effect op andere spelers te plaatsen. Speel deze effecten zoveel mogelijk uit.

### 2.3.1 Belangrijke calls

dit zijn de belangrijkste calls om te onthouden, deze worden gebruikt om veiligheid te waarborgen of om het spel te starten of stil te leggen.

- **Man Down:** De term 'Man Down' wordt geroepen wanneer er iemand ernstig verwond is. Dit is de meest belangrijkste term in LARP. In het geval van een verwonding roept degene die gewond is (of de persoon die er dichtbij staat) zo hard als mogelijk 'Man Down'. Zodra je dit hoort gaat iedereen, behalve degene die 'Man Down' geroepen heeft, zitten. Zo kunnen de EHBO'ers direct zien waar ze moeten zijn. Iedereen blijft zitten totdat de organisatoren verdere informatie verstrekken.
- **No Play:** Deze term gebruik je als het spel je even te veel wordt, dit geeft aan de andere spelers aan dat ze je even met rust moeten laten, deze zullen je de ruimte geven om weer tot rust te komen.
- **No Fight:** Als je deze term gebruikt doe je handen op je hoofd alsof je je overgeeft. Deze term wordt gebruikt om aan te geven dat je niet geslagen of geraakt wil/mag worden door wapens.
- **Tijd in:** Deze term geeft het begin of de hervatting van het spel aan. Vanaf nu ben je 'IC'.
- **Tijd uit:** De (tijdelijke) stop van het spel, vanaf nu ben je 'OOC'. Voor je personage is er geen tijd tussen "Tijd uit" en "Tijd in" voorbij gegaan, tenzij dit door een spelleider vermeld wordt.

### 2.3.2 Brawl

Binnen het spel van Toys in the Attic gebruiken wij de speciale **Brawl** call. Deze dient om spelers de ruimte te geven wat meer fysiek theater aan hun spel te geven. Brawl is een call die werkt als een soort uitdaging, wanneer een andere persoon Brawl terug roept mag er "Gebrawld" worden. spelers mogen daarna overgaan op wat meer fysiek Theater vechten. Het is nog steeds niet de bedoeling daadwerkelijk op de vuist te gaan.

Voorbeeld: Hans denkt dat de situatie vraagt om een worsteling en roept duidelijk "Brawl?" naar de tegenstander. Zodra deze antwoord met "Brawl!" beginnen ze met worstelen.

### 2.3.3 Overige calls

Voor het mogelijk maken van speciale effecten zijn calls nodig. Deze worden gebruikt door magiërs, ritualisten, volgers van de krijgskunst, en Alchemisten. Het is goed om deze Calls te onthouden:

<b>Backstab:</b>	Je wordt ongezien neergestoken en krijgt 2 schade op je torso.
<b>Blind:</b>	Je ziet 1 minuut niets, schade verbreekt het effect.
<b>Brawl!:</b>	Iemand die 'Brawl!' roept, daagt je uit om te worstelen. Door "Brawl" terug te zeggen geef je toestemming voor fysiek contact. (zie 2.3.2 "Brawl")
<b>"..." Bomb:</b>	De call hiervoor heeft effect op alles binnen 3 meter van het geworpen item
<b>Break:</b>	Datgene wat genoemd is, is kapot en werkt niet meer.
<b>Charm:</b>	Doe 1 minuut wat de caster je opdraagt. Extreme opdrachten of schade verbreekt dit.
<b>Command:</b>	Doe voor 5 minuten precies wat de caster je opdraagt.
<b>Counter Magic:</b>	Je gaat een direct effect tegen of stopt een doorlopend effect.
<b>Deathray:</b>	1 schade op alle lichaamsdelen.
<b>Disrupt Magic:</b>	Maakt het gebruik van magie onmogelijk voor 15 sec.
<b>Fear:</b>	Vlucht 1 minuut voor de caster. Je houdt daarna minimaal 10 meter tussen jou en de caster.
<b>Fumble:</b>	Laat vallen wat je vasthoudt (leg op grond indien breekbaar).
<b>Heal:</b>	Het doelwit regeneert 1 HP op een aangewezen plaats.
<b>Ignite:</b>	Je kleren staan in brand en je zult dit moeten doven. Na iedere 15 sec. krijg je 1 schade als het niet gedoofd wordt. (met de hand uitkloppen is voldoende)
<b>Killing Blow:</b>	Met behulp van deze call kun je iemand die K.O. is, dood maken. (Zie 3.5 "Leven, Dood, en Ondood")
<b>Life Leech:</b>	Haalt 1 HP weg bij het doelwit waar deze aangeraakt wordt, en regeneert caster voor 1 HP óf 2 CP.
<b>Mana Leech:</b>	Haalt 1 CP weg bij het doelwit (werkt niet als deze geen CP heeft), en regeneert caster voor 1 HP óf 2 CP.
<b>Mute:</b>	Je kan 1 minuut niet spreken, schade verbreekt dit.
<b>No Effect:</b>	De zojuist gespeelde call heeft geen effect op het doelwit dat deze call gebruikt.
<b>Protection:</b>	Deze persoon is magisch beschermd tegen vrijwel alles.
<b>Push:</b>	Reageer alsof je een stevige duw krijgt. (een stap achteruit is genoeg.)
<b>Sanctuary:</b>	Werkt als "Protection" voor ieder die de caster aanraakt. Max. 5 personen.
<b>Slow:</b>	Je beweegt 15 sec. in slow motion. Schade verbreekt dit.
<b>Smite Undead:</b>	Een ondode verliest 2 HP.
<b>Strike:</b>	1 schade op de torso en je valt om.
<b>Stun:</b>	Je kan 15 sec. niet je plek verlaten, schade verbreekt dit.
<b>Total Heal:</b>	Regeneert alle HP.
<b>Turn Undead:</b>	De ondode mag de caster niet meer lastig vallen (onbepaalde tijd).

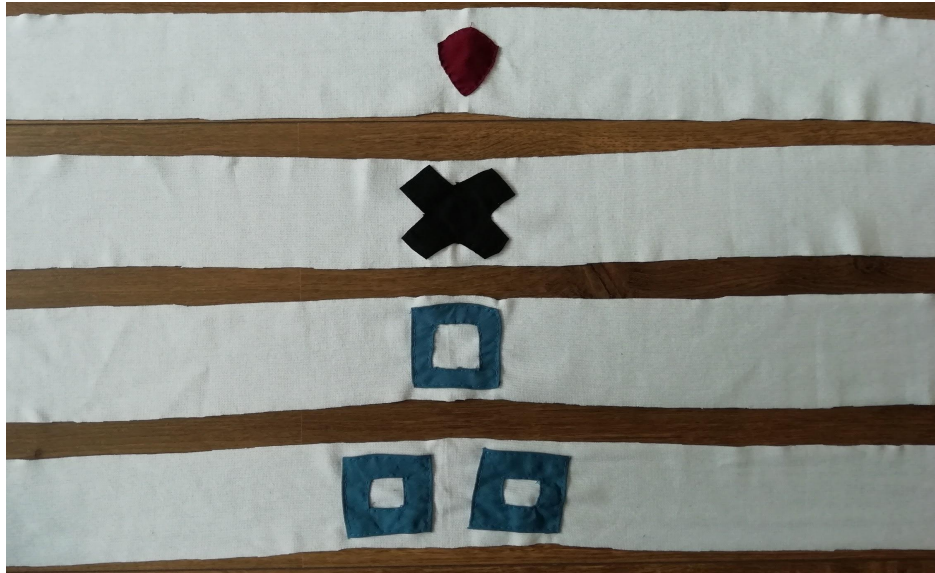
Alle overige effecten kunnen door een caster uitgelegd worden. Voor de volledige beschrijvingen zie de desbetreffende manoeuvres, recepten, en spreuken in respectievelijk: "Handboek der Krijgskunst", "Handboek der Alchemie", en "Handboek der Magie".

## 2.4 Regels over LARPwapens

Voor LARPwapens gelden enkele strenge regels. Kijk voor de regels omtrent wapens naar het document [Wapens, Schilden en Pantser](#). De vereniging keurt bij aanvang van elk evenement de wapens op mankementen of afwijkingen en mag wapens weigeren aan de deur.

## 2.5 Hoofdbanden

Toys in the attic maakt gebruik van hoofdbanden om bepaalde dingen duidelijk te maken.



Witte hoofdbanden met een rood schild representeren spelleaders, zij zijn voor het spel niet zichtbaar, zij kunnen benaderd worden voor vragen of zij vertellen wat er gebeurt. Witte hoofdbanden met een zwart diagonaal kruis representeert een geest. Alleen mensen met "Spreken met doden" kunnen deze persoon zien of ermee spreken. Witte hoofdbanden met een blauw vierkant zijn mensen die vermomd zijn. Hun vermomming dient zichtbaar te zijn maar je herkent deze persoon niet als de persoon wie hij is, tenzij je oplettendheid niveau 3 bezit. Mensen die gespecialiseerd zijn in vermommen, dragen een hoofdband met twee blauwe vierkanten. Om deze te kunnen herkennen, moet je gespecialiseerd zijn in oplettendheid. Een speler met vermommen wordt aangeraden zelf een dergelijke hoofdband mee te nemen.

## 2.7 In- en Uitchecken

Voor het begin van een evenement dient een speler even langs de P.E.C.H.-Balie te lopen. Hier krijgt elke speler de items waar het personage dit evenement mee begint. Je dient op dit moment ook al je Larp wapens bij te hebben zodat deze gecontroleerd kunnen worden. Wij controleren de wapens ieder evenement.

Na afloop dient ook weer elke speler langs de P.E.C.H.-Balie te lopen om daar alle in-game items en het paspoort in te leveren zodat deze bij een volgend evenement weer meegenomen kunnen worden. Tot deze items horen bijvoorbeeld het geld, ingrediënten, potions en andere IC items. De speler kan gevraagd worden om van bepaalde items de volgende keer zelf een Fysieke representatie mee te nemen. Na afloop van elk event behoudt elke speler maximaal 5 potions en 10 grondstoffen.



## 3. Het maken van een personage

### 3.1 Paspoort

Het paspoort is een IC representatie van je character sheet. Je paspoort krijg je aan het begin van een evenement en lever je aan het einde weer in.

De SL kan je soms vragen naar je paspoort om iets te checken of een notitie te maken.

Houd deze dus altijd bij je!

Het bevat daarnaast ruimte voor een tekening/foto, je verdiende titels, en ruimte voor notities.

### 3.2 Persoonlijkheid en achtergrond

Verzin een mooie naam, geschiedenis en persoonlijkheid voor je personage. Kijk vooral eens op [onze website](#) voor inspiratie over rassen, landen en culturen. Bij twijfel kun je contact opnemen met [Orakel@toysintheattic.nl](mailto:Orakel@toysintheattic.nl).

*Voorbeeld:* Hans bedenkt zijn personage en noemt hem "Titaius". Titaius is een mens, streng gelovig, rechtvaardig, eervol en goedlachs. Hij is daarnaast trots, is lichtgeraakt en heeft een lichte gokverslaving. Geboren in Taricia als de tweede zoon van een laag adellijke familie, is hij op tienjarige leeftijd het klooster van Shemesh ingetrokken. Daar hij niet geschikt werd geacht als geestelijke, is hij daar als Tempel Krijger getraind.

### 3.3 Religie

Er zijn een paar voordelen in het aanhangen van de 6 goden;

**Cornugon:** Je hebt eens per dag de optie om een slag te negeren.

**Morrhag:** Je mag eens per dag een vijand (of vriend) ontwapenen met "Fumble".

**Ainurin:** Je kan eens per dag gratis de spreuk "Stun" gebruiken.

**Hephaistos:** Je hebt een extra AP op je torso per dag (ook als je geen pantser draagt).

**Shemesh:** Je kan eens per dag een undead 2 schade doen met "Smite Undead".

**Xeridwyn:** Je kan eens per dag een undead creëren ("Raise Undead").

Om een van deze voordelen te kunnen gebruiken, moet je tijdens het spel demonstreren door woord of gebaar of welke andere manier dan ook, dat je een aanhanger van deze god of godin bent. Je kunt maximaal 1 voordeel krijgen door Goden aan te hangen.

Behalve de permanente voordelen van het aanhangen van een specifieke god, is het ook mogelijk om een "Blessing" te krijgen. Om deze Blessing te krijgen maak je een offer bij het altaar van je god, meestal in de vorm van Schilden (zie 3.11 "Geld"). Blessings komen in de vorm van 1 extra HP (op een lichaamsdeel naar keuze) óf 1 extra CP. Blessings verlopen aan het eind van de dag. Het is niet mogelijk meer dan één Blessing tegelijkertijd actief te hebben. Mocht je om een Blessing vragen terwijl er nog één actief is, dan vervalt de oude.

*Voorbeeld:* Als Tempel Krijger van Shemesh hangt Titaius natuurlijk Shemesh aan. Op zijn kleding is op meerdere locaties het symbool van Shemesh te zien; de Zon. Tijdens het larpen zegt Hans regelmatig zinnen als; "Moge Shemesh haar licht uw pad verlichten" en "Shemesh, geef mij kracht in deze strijd" om zijn religie extra te benadrukken. Gezien zijn devotie aan Shemesh kan hij 1x per dag een Smite Undead toepassen, waarmee hij 2 schade op een ondode kan doen. Halverwege de dag bereidt Titaius zich voor op een gevaarlijke quest door bij het altaar van Shemesh te bidden en een offer van 10 schilden te brengen om haar Blessing (in de vorm van 1 extra HP) te krijgen.

## 3.4 Taal

Alle wezens in Eronvé kunnen 'Common' (Nederlands) spreken, ten behoeve van communicatie. Elfs wordt gesproken d.m.v. Brits Engels. Dwergs is Schots Engels. Goblins en Orcs spreken wel Common, maar met een zwaar accent (veel gegrom of gekras). Om meer talen te spreken of verstaan moet je specifieke vaardigheden hebben. Je kunt ervoor kiezen dat je personage alleen zijn of haar moedertaal kan spreken, maar denk eraan dat veel wezens in Eronvé alleen Common spreken. Om te kunnen lezen en schrijven heb je daar ook de juiste vaardigheid voor nodig.

We snappen dat niet iedereen een accent of een specifieke taal kan spreken. Als dit het geval is, maak dan duidelijk aan je luisteraars in welke taal je aan het spreken bent.

## 3.5 Talenten, Vaardigheden en Groeien

### 3.5.1 Nieuw Personage

Bij het maken van je personage krijg je 15 "Experience Points" ("Ervarings punten", XP), die je kan besteden aan het volgende:

- **Talenten (4 XP):** Geven toegang tot wapens, pantsers, vaardigheden, magie, etc. (Zie 4 "Talenten")
- **Manoeuvres (2 XP):** Speciale krijgskundige krachten. Hiervoor zijn de Talenten Kracht en/of Behendigheid benodigd. (Zie "Handboek der Krijgskunst")
- **Recepten (2 XP):** Potions en Giffen die je kunt brouwen, Hiervoor zijn de Talenten Alchemie en/of Geavanceerde Alchemie benodigd. (Zie "Handboek der Alchemie")
- **Spreuken (2 XP):** Magische krachten. Hiervoor zijn de Talenten Simpele magie, Schoolspecialisatie, en/of Hogere magie benodigd. (Zie "handboek der Magie")
- **Vaardigheden (1 XP):** Wat je personage kan of weet. Voor sommige vaardigheden zijn de talenten Diefkunde of Kennis benodigd. (Zie 5 "Vaardigheden")

Bij aanmaken van een personage is het **niet** mogelijk om Manoeuvres, Recepten, Spreuken of Vaardigheden te "kopen" (XP aan te besteden), waarvoor het benodigde talent niet al geleerd is, dit is wel mogelijk met groeien in een bestaand personage.

*Voorbeeld:* Om Titaius een echte Tempel Krijger te laten zijn, geeft Hans hem de talenten "Bescherming" (4 XP), "Behendigheid" (4 XP), en "Schoolspecialisatie: Restoration" (4 XP). Omdat hij het talent "Behendigheid" heeft, kent hij 2 manoeuvres uit Behendige of Algemene Krijgskunst. Hij neemt "Never Outnumbered" en "Banner of Healing". Van "Schoolspecialisatie" kent hij de spreuk "Light", de specialisatie spreuk "Stabilise", en de spreuken "Heal" en "Smite Undead" Hij heeft 2 CP om dit mee te doen. Tot nu toe is er 12 XP besteed, dus heeft hij nog 3 XP over. Hans vindt dat Tempel Krijgers moeten kunnen lezen, dus geeft hij Titaius de vaardigheid "Geletterd" (1 XP). Verder wil hij magische bescherming, dus geeft hij Titaius ook de spreuk "Protection" (2 XP) erbij.

### 3.5.2 Groeien in een Bestaand Personage

Aan begin van een evenement krijgt een personage 4 XP, deze kan tijdens het evenement besteed worden om nieuwe dingen te leren. Het is ook mogelijk om "offscreen" tussen evenementen door dingen te leren, hiervoor is dan een IC verklaring nodig. Talenten en manoeuvres, recepten, spreuken en vaardigheden waarvoor het benodigde talent nog niet geleerd is, **moeten** IC tijdens een evenement geleerd worden. Een personage kan het volgende leren:

- **Talent (4 XP):** moet IC geleerd worden, veel tijd tijdens Evenement voor nodig, leraar vereist (tenzij in overleg SL), het talent kan pas volgend evenement gebruikt worden.
- **Manoeuvre (2 XP, 3 XP als benodigd talent niet geleerd is):** kan hetzelfde evenement gebruikt worden, maar dan is 15 minuten "meditatie" nodig, ipv 5 minuten. Moet IC geleerd worden als benodigd talent niet geleerd is.
- (Zie "Handboek der Krijgskunst")
- **Recept (2 XP, 3 XP als benodigd talent niet geleerd is):** kan hetzelfde evenement gebruikt worden, maar dan is er van ieder ingrediënt 1 meer benodigd. Moet IC geleerd worden als benodigd talent niet geleerd is.
- **Spreuk (2 XP, 3 XP als benodigd talent niet geleerd is):** kan hetzelfde evenement gebruikt worden, maar dan kost deze 1 CP meer dan normaal. Moet IC geleerd worden als benodigd talent niet geleerd is.
- **Vaardigheid (1 XP, 2 XP als benodigd talent niet geleerd is):** kan hetzelfde evenement gebruikt worden. Moet IC geleerd worden als benodigd talent niet geleerd is.

Voorbeeld: Hans merkt tijdens het evenement dat Titiaus wel wat meer magische bescherming kan gebruiken. Hij wil graag de spreuk "Mage Armour" leren. Omdat dit een spreuk is die niet binnen zijn specialisatie valt, kost dit hem 3 XP. Hij gaat op zoek naar boeken, en/of iemand die hem de spreuk kan leren, en besteed hier tijdens het evenement wat tijd aan. Omdat "Mage Armour" 3 CP kost, en Titiaus er maar 2 heeft, besluit hij zijn laatste XP van het evenement te besteden aan de vaardigheid 'Concentratie', welke gewoon 1 XP kost omdat iedereen hier vrij toegang tot heeft. Nadat Titiaus "Mage Armour" heeft geleerd, blijkt hij hem al snel nodig te hebben. Alleen omdat hij de spreuk pas net kent, kost het hem meer moeite, en kost de spreuk hem 4 CP ipv 3. Nu hij "Concentratie" heeft geleerd, heeft hij 2 extra CP tot zijn beschikking, in totaal 4, waardoor hij precies genoeg heeft.

### 3.6 Leven, Dood en Ondood

Elk personage heeft 5 locaties, namelijk beide armen, beide benen en de torso. Elke locatie heeft 2 hitpoints. Het hoofd en het kruis zijn géén locatie! Elke keer dat je door een wapen geraakt wordt verlies je 1 HP op de locatie waarop je geraakt bent. Wanneer je alle HP kwijt bent op een locatie verlies je gebruik van die locatie.

HP terugkrijgen kan door verband, spreuken of andere genezende talenten of vaardigheden.

Ook kan je HP regenereren door te slapen. Elke drie uur dat je IC slaapt krijg je 1 HP terug.

Je gaat K.O. wanneer je alle hitpoints van je torso, of je beide armen of je beide benen kwijt bent. Wanneer dit gebeurt ga je op de grond liggen. Als je na 10 minuten nog steeds niet genezen of gestabiliseerd bent, ben je dood en zal je verder kunnen spelen als geest. Iemand die K.O. is kan ook daadwerkelijk gedood worden voordat de 10 minuten over zijn. Dit dient duidelijk uitgespeeld te worden met bijvoorbeeld een genadeslag of onthoofding of de Krijgskunst 'Brutal Murder'. Hierbij dient de call "Killing Blow" gebruikt te worden.

Geesten krijgen een Geestenhoofdband (zie 2.6 “Hoofdbanden”) om hun voorhoofd om aan te geven dat ze geest zijn. Personages die de passieve spreuk “Speak with Dead” (spreken met doden) hebben, kunnen geesten zien als schimmen, en kunnen met hen praten, anderen kunnen geesten niet zien of horen. Let op, geest zijn is geen makkelijk bestaan; weinig wezens kunnen je daadwerkelijk zien en zelfs als geest zijn er nog dingen die het op je gemunt hebben. Hoe langer je als geest ronddwaalt, hoe groter de kans dat je door deze entiteiten naar het hiernamaals wordt gesleept.

Je kunt terug tot leven worden gebracht door de spreuk “Resurrection”, of je lichaam kan als ondode geanimeerd worden door een “Raise Undead (Army)”. Een dergelijke ondode heeft volledig gebruik van zijn of haar lichaamsfuncties, maar heeft echter geen toegang tot talenten en vaardigheden, behalve welke hem/haar toestaan wapens en pantser te gebruiken. De ondode heeft geen eigen gedachten en denkt niet voor zichzelf na. Als je sterft als ondode, ben je weer een geest. Hiernaast zijn er nog Speciale Ondoden, zoals Liches en Vampiers. Zij hebben wel eigen wil en gedachten, en daarmee ook vaardigheden en talenten.

### 3.7 Wapens

Wapens worden verdeeld tussen Lichte wapens, 1-handige en 2-handige wapens. Dit wordt bepaald door de lengte van het wapen. Als je een 2-handig wapen hebt, betekent dit dat beide handen bezet zijn, en je dus niet nog een schild of ander klein wapen erbij mag gebruiken. Iedere speler kan altijd een Licht Wapen of 1-handig wapen en tot maximaal 3 werpwapens gebruiken. Je mag ervoor kiezen dit niet te doen als dat bij je personage past.

Voor 2-handige wapens moet je het talent “Wapentechniek” kopen, en om een schild te kunnen gebruiken moet je het talent “Bescherming” nemen. Zie de Talententabel onder het kopje “Strijd”. Bogen kun je gebruiken als je het talent “Schutter” neemt.

Kijk voor de regels omtrent wapens zoals de lengte en controles in het document [Wapens, Schilden en Pantser](#).

### 3.8 Schilden

Het is bij Toys **absoluut verboden** om met je schild te slaan, het is enkel ter verdediging (**ook bij de Manoeuvre Shield Bash is dit nog steeds verboden!**). Een schild kan alleen kapot door middel van de call Break. Kijk voor de regels omtrent wapens naar het document [Wapens, Schilden en Pantser](#).

### 3.9 Concentratie

Wanneer je magie wil uitvoeren, heb je concentratie nodig. Concentratie bestaat in de vorm van Concentratie punten, ofwel CP. Echter zit er altijd een maximum op hoeveel je je kunt concentreren.

De enige manier om CP terug te winnen is door speciale Concentratie potions te drinken, of door te slapen, waar je voor elk uur dat je slaapt 1/6de van je totale CP regenerereert (Na zes uur slaap is je CP dus weer volledig).

### 3.10 Gift and Curse

Toys in the Attic wil zo veel mogelijk de originaliteit van de spelers stimuleren, daarom introduceren wij de 'Gift and Curse'. Dit mag alles zijn, wees creatief! Houd echter in gedachten dat elke Gave een Vloek met zich meedraagt en hoe groter de vloek, hoe voordeliger je gave mag zijn, maar het moet in balans zijn. Alle Gifts and Curses worden door de organisatie beoordeeld voor het begin van een kamp. De Gift and Curse is niet verplicht, en kan ook tijdens het spel ontwikkelen. Bepaalde Gift and Curses zijn gestandaardiseerd, zoals bijvoorbeeld vampirisme. Zie hiervoor [Gestandaardiseerde Gift-Curses](#). De organisatie behoudt het recht om tijdens een evenement een Gift and Curse stop te zetten.

Voorbeeld: Hans heeft besloten Titaius wel een Gift and Curse te geven. In de geest van een Tempel Krijger van Shemesh, de Godin van de Zon en Leven, heeft Titaius als Gift dat, mocht hij sterven, zijn lichaam immuun is voor Necromantische magie, zoals Raise Undead. Als Curse staat hier tegenover dat hij op geen enkele manier terug uit de dood kan worden gebracht, met als mogelijke uitzondering goddelijke interventie.

### 3.11 Geld



In Eronvé betaalt men hun spullen met goederen, of platte metalen muntstukken die men Schilden noemt. De kleine langwerpige smalle munten zijn 1 Schild waard. De munten met 3 gaten zijn 2 schilden waard. De onbeslagen munten zijn 5 Schilden waard, en de munten met een Schild erop gedrukt zijn 10 Schilden waard. Dit geld kan gebruikt worden om IC drinken, wapens, gunsten of genezing mee te kopen. Hoe je meer geld verdient, is helemaal aan jou! Je kan door de vaardigheid 'Rijkdom' meer geld aan het begin van een evenement ontvangen. Een speler kan geld of spullen verdienen door in het spel quests te doen, monsters te "looten", handelen, enzovoort. Wapens en dergelijke die van verslagen monsters worden "geloot", mogen alleen door spelers worden gebruikt als een SL daar expliciet toestemming voor geeft, ze kunnen wel verkocht worden aan IC handelaars.



### 3.12 Starters uitrusting

Elk personage start met een bepaalde hoeveelheid uitrusting. Dat wat je personage heeft, moet verdiend worden. Tijdens het creëren van je personage heb je 50 Schilden aan startersgeld, met de vaardigheid "Rijkdom" kan dit verhoogd worden. Dit geld kan gebruikt worden om bepaalde items te kopen bij creatie, of mee het spel in gebracht worden om tijdens het spel items mee te kopen. Wat valt hier onder:

Pantser, Wapens, Potions, Verband, Focussen, gereedschap en goederen (touw, tondeldoos, enz)

Om de economie binnen de LARPwereld in stand te houden kan je personage alleen items in het spel brengen die je tijdens karakter creatie, of IC gekocht hebt.

Zie het document "Uitrusting" voor een lijst met startersuitrusting en hun kosten.

Het aantal schilden dat je over hebt na het kopen van je startersuitrusting, is het aantal schilden waarmee je het evenement begint.

Natuurlijk is het mogelijk OC meer uitrusting mee te nemen dan je personage heeft kunnen kopen. Deze spullen kun je dan bij de P.E.C.H.-balie afgeven bij aanvang van het evenement. Deze zorgt dan dat ze bij een IC handelaar terecht komen, voorzien van een label met je naam, waar je het IC kan kopen.

Voorbeeld: Titaius is een nieuw personage, dus krijgt hij een budget van 50 Schilden om zijn starters uitrusting mee te kopen. Hij koopt hiermee een volledige set niveau 2 pantser (18 Schilden), een 1-handig wapen (12 Schilden), een Manuscriptenboek (6 Schilden), een Spreukenboek (6 Schilden) en een 0 CP Focus (6 Schilden). Dit kost hem 48 schilden, dus hij begint het evenement met 2 Schilden.



## 4. Talenten

### 4.1 Talenten overzicht

Talenten	Talenten kosten 4 XP	
Strijd (Zie 4.2)	<b>Bescherming</b> Schild en pantser	<b>Kracht</b> 2 Manoeuvres uit krachtige/algemene krijgskunst. <i>Vereist: 1 punt in Strijd</i>
	<b>Wapentechniek</b> 2 wapens en 2-handige wapens	
	<b>Schutter</b> Bogen en meer dan 3 werpwapens	<b>Behendigheid</b> 2 Manoeuvres uit behendige/algemene krijgskunst. <i>Vereist: 1 punt in Strijd</i>
Vaardigheid (Zie 4.3)	<b>Diefkunde</b> 2 Diefkunde Vaardigheden, goedkoper Diefkunde leren	<b>Geavanceerde Alchemie</b> Kan geavanceerde Alchemie, 2 Recepten  <i>Vereist: 1 punt in Vaardigheid</i>
	<b>Alchemie</b> Kan kruiden verzamelen en alchemie, 2 Recepten	
	<b>Kennis</b> 2 Kennis Vaardigheden, goedkoper Kennis leren	<b>Specialisatie*</b> Kan in 2 Vaardigheden of 1 talent specialiseren  <i>Vereist: 1 punt in Vaardigheid</i>
Geest (Zie 4.4)	<b>Simpele magie</b> 2 Spreuken en 2 CP	<b>Hogere Magie</b> 2 Spreuken en 2 CP  <i>Vereist: 1 punt in Geest</i>
	<b>School Specialisatie*</b> 1 magie school, 2 Spreuken en 2 CP	
	<b>Ritualist</b> Rituelen uitvoeren en 3 CP	<b>Goddelijke Inspiratie</b> Kosteloos 1 gekozen Spreuk per dag  <i>Vereist: 1 punt in Geest</i>

\*kan meerdere keren gekozen worden

## 4.2 Strijd Talenten

**Bescherming:** Je mag schilden en pantser dragen. [Wapens, Schilden en Pantser](#).

Niveau Pantser	Bescherming	Extra's
Niveau 1	1 AP	+1 AP bij het dragen van een volledig pantser van hetzelfde niveau (2x arm, 2x been, torso en helm)
Niveau 2	2 AP	
Niveau 3	3 AP	
Niveau 4	4 AP	

**Wapentechniek:** Dit stelt je in staat om twee lichte en/of 1-handige wapens tegelijk te hanteren, of 2-handige wapens te hanteren.

**Schutter:** Dit stelt je in staat om bogen en kruisbogen te gebruiken, en om meer dan 3 werpwapens te gebruiken (geen limiet).

**Kracht:** Je mag 2 Manoeuvres uitkiezen uit de categorieën Kracht en Algemene Krijgskunst. Bij Krijgskunsten is uitspelen cruciaal!

**Behendigheid:** Je mag 2 Manoeuvres uitkiezen uit de categorieën Behendigheid en Algemene Krijgskunst. Bij Krijgskunsten is uitspelen cruciaal!

Een uitgebreide beschrijving van de Krijgskunsten is te vinden in het [Handboek der Krijgskunst](#).

## 4.3 Vaardigheid Talenten

**Diefkunde:** Je krijgt toegang tot de Diefkunde Vaardigheden tabel (5.2), en 2 vaardigheden uit deze tabel.

**Alchemie:** Je kunt potions brouwen en de bijbehorende kruiden verzamelen, raadpleeg hiervoor het [Handboek der Alchemie](#).

**Kennis:** Je krijgt toegang tot de Kennis Vaardigheden tabel (5.3), en 2 vaardigheden uit deze tabel.

**Geavanceerde Alchemie:** Je kunt geavanceerde potions brouwen, raadpleeg hiervoor het [Handboek der Alchemie](#).

**Specialisatie:** Je kunt iets extreem goed. Je mag bijvoorbeeld wapens maken met een Gift-Curse, of andere fantastische dingen. Je bepaalt samen met de SL vóór het eerste evenement de specialisatie van je personage. Je kunt je specialiseren in 2 Vaardigheden óf 1 Talent.

## 4.4 Geest Talenten

**Simpele Magie:** Je krijgt 2 concentratiepunten, 2 Spreuken die je mag kiezen uit de eerste 2 treden van de magie, en je krijgt de Spreuk Random.

**School Specialisatie:** Je krijgt 2 concentratiepunten, 2 Spreuken die je mag kiezen uit een school van de magie, en de specialisatie Spreuk die bij je school hoort.

**Ritualist:** Je krijgt 3 concentratiepunten en je weet hoe je relatief veilig rituelen moet uitvoeren.

**Hogere Magie:** Je krijgt 2 concentratiepunten, 2 Spreuken die je mag kiezen uit alle treden van de magie, en je krijgt de Spreuken Counter Magic en Detect Magic.

**Godelijke Inspiratie:** Je mag 1 Spreuk kiezen uit de Spreukentabel en kunt deze gratis, eens per dag casten. Dit kan je niet naderhand veranderen en moet vóór een evenement bekend zijn.

In ieder geval krijgt ieder die een talent uit de Geest categorie kiest de spreuk Light. Een uitgebreide beschrijving van alles over magie is te vinden in het [Handboek der Magie](#).



## 5. Vaardigheden

Vaardigheden zijn onderverdeeld in 3 categorieën; Algemene Vaardigheden, Diefkunde Vaardigheden, en Kennis Vaardigheden. Om een Vaardigheid uit Diefkunde of Kennis te leren, heb je het bijbehorende talent nodig, óf moet je het IC tijdens een evenement leren. Een vaardigheid uit Algemene Vaardigheden, of een vaardigheid waar je het benodigde talent al voor hebt, kost 1 XP. Een vaardigheid waarvoor je het benodigde talent nog niet hebt, kost 2 XP.

Een aantal van de vaardigheden hebben meerdere niveaus. Dit staat achter deze vaardigheden aangegeven [1,2,3]. Ieder niveau dat je hierin omhoog wilt gaan kost 1 XP extra.

Voorbeeld: Oplettendheid niveau 3 kost 3 XP, 1 XP per niveau.

### 5.1 Algemene Vaardigheden

Om uit de Algemene vaardigheden te kunnen kiezen heb je geen extra talent nodig. Algemene Vaardigheden kosten 1 XP

Vaardigheid:	Omschrijving:
Concentratie [1,2,3]	+2 Extra CP per niveau.
Geletterd	Je kunt je moedertaal & common lezen en schrijven.
Oplettendheid [1,2,3]	Je kunt oplichterij, stelen, en vermommen van gelijk en lager niveau betrappen. Bij gelijk niveau kun je het niet stoppen maar weet je wel wie het is.
Performer	Je bent in staat om een act uit te voeren, en hier geldt mee te verdienen.
Praten met dieren	Je kunt met de lokale fauna praten.
Praten met planten	Je kunt met de lokale flora praten.
Rijkdom [1,2]	+6 startersgeld per niveau. Tussen evenementen verdien je 6 schilden bovenop waar je vorig evenement mee bent geëindigd.
Talenknobbel	Je kunt een extra taal naar keuze spreken, lezen en schrijven.
Eigen invulling	In overleg met een spelleider mag je zelf een vaardigheid verzinnen.
<b>Verzamelen (zie 5.4.1):</b>	
Boer	Je kunt gewassen, vezels eieren, vlees en veren verzamelen.
Houthakker	Je kunt zachthout, hardhout en magisch hout verzamelen.
Jager	Je kunt vlees, been, pels, bloed, vezels, gif 1 en veren verzamelen.
Mijnwerker	Kan koper, ijzer, mithril, zilver, goud en edelstenen verzamelen.
Monsterherder	Kan Mjölls Mjølken, en door vriendelijk met monsters om te gaan vezels, gif 1 en 2, eieren, been en bloed verkrijgen.
<b>Verwerken (zie 5.4.2):</b>	
Chef [1,2,3]	Kan brood en gebak bakken, koken en drank brouwen.
Houtbewerker [1,2,3]	Kan met hout voorwerpen maken en repareren.
(K)leermaker [1,2,3]	Kan met textiel en leer voorwerpen maken en repareren.
Smid [1,2,3]	Kan met metaalertsen metalen voorwerpen maken en repareren.

## 5.2 Diefkunde Vaardigheden

Om uit de Diefkunde Vaardigheden te kunnen kiezen heb je het talent 'Diefkunde' nodig, óf moet je het IC tijdens een evenement leren.

Diefkunde Vaardigheden kosten 1 XP, óf 2 XP als je het talent Diefkunde niet hebt.

Vaardigheid:	Omschrijving:
Oplichterij [1,2,3]	Je kunt iemand een loer draaien, valsspelen of documenten vervalsen.
Stelen [1,2,3]	Je kunt voorwerpen van anderen stelen. Je sluipt op iemand af en legt je hand op de schouder van het slachtoffer. Je zegt wat je steelt en je stelen niveau. Je krijgt dat object en sluipt weer weg. Je slachtoffer weet IC niet wat er is gebeurd. Als je een onbewaakt voorwerp steelt (bijvoorbeeld van een tafel), geef dit dan altijd door aan de P.E.C.H.-balie.
Sloten openen [1,2,3]	Kan sloten van gelijk of lager niveau openen. Hiervoor zijn "Thieves Tools" benodigd (Zie 5.5: "Sloten").
Vermommen	Je kunt je als iemand anders vermommen, je kleding moet verwijzen naar de persoon of groep als wie je je vermomd. Alleen niveau 3 oplettendheid kan je hierbij betrappen. speel dit uit.
<b>Verwerken (zie 5.4.2):</b>	
Vallen maker [1,2,3]	Kan vallen maken en ontmantelen van gelijk of lager niveau (zie 5.6: "Vallen")

## 5.3 Kennis vaardigheden

Om uit de kennis vaardigheden te kunnen kiezen heb je het talent 'Kennis' nodig, óf moet je het IC tijdens een evenement leren.

Kennis Vaardigheden kosten 1 XP, óf 2 XP als je het talent Kennis niet hebt.

Vaardigheid:	Omschrijving:
Schrijver	Kan officiële documenten opstellen (contracten, schuldbekentenissen, etc.)
Eronvic	Kan nieuw en oud Eronvic lezen en schrijven. (neem contact op met <a href="mailto:Orakel@toysintheattic.nl">Orakel@toysintheattic.nl</a> om het schrift te krijgen)
Kennis over geschiedenis en mythologie	Je hebt kennis over (lokale) geschiedenis en mythologie. vraag hiervoor eventueel een SL.
Kennis over ...	Kennis over een zelf in te vullen onderwerp. vraag hiervoor eventueel een SL.
Leraar	Je kunt aan maximaal 5 anderen tegelijk (normaal is dit maar 1), één van jouw kennissen leren, zoals talenten, spreuken, of vaardigheden
Plastisch chirurg	Je kan uiterlijke kenmerken van wezens veranderen.
Eerste hulp	Je kunt wonden verbinden met verband en wezens die stervende zijn stabiliseren door erbij te blijven (fysiek contact blijft nodig gedurende effect)
Chirurgijn	Je kan een gestabiliseerd persoon opereren om wonden te genezen. 5 minuten per HP. Chirurg Gereedschap nodig.
Kruiden verzamelaar	Kan kruiden verzamelen en erachter komen wat deze doen (gratis voor Alchemisten).
<b>Verwerken (zie 5.4.2):</b>	
Focus maker [1,2,3]	Kan Focussen maken en repareren.

## 5.4 Verzamelen en verwerken

De vaardigheden die tot verzamelen of verwerken horen, zijn vaardigheden die ook gezien kunnen worden als beroepen.

Het verwerken of verzamelen wordt gedaan door middel van rollenspel. We hebben van Toys geen echte mijnschacht of houtzagerij, je zal dus zelf voor de nodige spullen moeten zorgen die jij als verzamelaar of verwerker nodig hebt om je beroep uit te voeren. Ook moet je zelf voor een representatie zorgen voor producten die je verwerkt. Neem dus een aambeeld, hamers, een oven, zaag of dergelijke materialen mee om je ambacht te representeren. Alhoewel we niet gaan verwachten dat je een hele werkplaats mee neemt, moet dit moet allemaal wel worden uitgespeeld. Een representatie van een aambeeld kan bijvoorbeeld ook met schuim gemaakt worden, of een oven met een flinkerend lampje.

### 5.4.1 Verzamelen

Verzamelvaardigheden geven je personage de mogelijkheid om veel verschillende grondstoffen te verzamelen. Deze kunnen worden verkocht of worden verwerkt door de personages met verwerk vaardigheden.

Verzamelen doe je als volgt:

- Ga naar de P.E.C.H.-balie en vertel dat je bepaalde grondstoffen zou willen verzamelen.
- Speel het verzamelen van deze grondstoffen uit. Wij zorgen voor locaties op het terrein waar kistjes geplaatst worden waar grondstoffen in te vinden zijn. Verzamelaars mogen 1 grondstof uit een kistje nemen als ze deze vinden. Voor Specialisten zijn extra kistjes beschikbaar Deze grondstoffen kunnen gebruikt worden om verwerkende vaardigheden te beoefenen. Van de meeste grondstoffen zijn daadwerkelijke fysieke representaties aanwezig in de omgeving van het evenement, alhoewel het niet de bedoeling is de omgeving kaal te plukken is het zeker mogelijk deze te gebruiken.
- Ga terug naar de P.E.C.H.-balie, geef deze door wat je gevonden hebt, en of er kistjes waren die leeg zijn. dan kunnen wij deze ophalen en nieuwe plaatsen. Om hierbij te helpen staan er cijfers op de bodem van de kistjes.

De boer verzamelt zijn grondstoffen op een net wat andere manier. De boer moet tijd in een veld steken en stopt grondstoffen in de kistje(s) op zijn land. Dit werkt als volgt:

- Ga naar de P.E.C.H.-balie en vertel dat je bepaalde grondstoffen zou willen planten, je veld gaat onderhouden of dat je wil gaan oogsten.
- Er wordt een kistje op het boerenveld geplaatst, de boer moet hier grondstoffen in stoppen die hij wilt gaan verbouwen.
- De SL stopt grondstoffen in het kistje, gebaseerd op de grondstoffen die geplant zijn, en op de hoeveelheid werk en tijd die er in het veld gestoken is. Voor Specialisten zijn extra kistjes beschikbaar Deze grondstoffen kunnen gebruikt worden om verwerkende vaardigheden te beoefenen.
- De boer kan oogsten door grondstoffen uit de kistjes te halen.
- Ga terug naar de P.E.C.H.-balie, geef deze door wat je gedaan hebt en of je nog iets op het veld geplant of geoogst hebt.

Als je gaat verzamelen kun je dus daadwerkelijk dingen vinden. en dingen tegenkomen onderweg. Als je dus niet daadwerkelijk uit speelt dat je op zoek bent naar grondstoffen ga je ook niets vinden.

## 5.4.2 Verwerken

Verwerk vaardigheden geven je personage de mogelijkheid om grondstoffen te verwerken tot bruikbare middelen. Deze grondstoffen komen van verzamelaars maar zijn ook op andere manieren te krijgen, zoals van handelaren.

Voor alle verwerkers zijn recepten beschikbaar, deze vertellen hoeveel tijd en grondstoffen nodig zijn voor het maken van bepaalde producten. Uiteraard heeft iedereen de creatieve vrijheid eigen recepten te maken of recepten aan te passen aan de hand van de grondstoffen die je uitgekozen hebt, of tot je beschikking hebt.

Verwerken doe je als volgt:

- Ga naar de P.E.C.H.-balie en vertel wat je wil maken.
- Maak gebruik van de props die je mee hebt gebracht om jouw verwerkende vaardigheid uit te oefenen bijvoorbeeld een oven, aambeeld en hamers enzovoort,
- Ga terug naar de P.E.C.H.-balie, aan de hand van de tijd en grondstoffen die in het product zijn gestopt wordt er een waarde aan het product gegeven. de grondstoffen die je gebruikt hebt lever je nu ook in bij de Pechbalie

Een grondstof verwerken kost minstens 5 minuten. De minimale hoeveelheid grondstoffen die je in een product moet stoppen krijg je te horen bij de P.E.C.H.-balie. Om een idee te geven van wat een verwerker kan, met elk niveau van de vaardigheid is hier een handig lijstje:

Houtbewerker:	
<b>Niveau 1</b>	Repareren van houten wapens en pantsers, en het maken van eenvoudige houten gereedschappen en voorwerpen zoals: bekers, lepels en hamers..
<b>Niveau 2</b>	Maken van wapens, pantser en complexere gereedschappen en voorwerpen zoals: emmers, tonnen, houtsnijwerk en meubelen.
<b>Niveau 3</b>	Maken van op maat gemaakte voorwerpen, deze kunnen gebruikt worden zonder de bijbehorende talenten of hebben kleine speciale eigenschappen.
<b>Specialisatie</b>	Maken van Gift/Curse voorwerpen.
Kleermaker:	
<b>Niveau 1</b>	Repareren van lederen en stoffen wapens en pantsers, en het maken van eenvoudige lederen en stoffen voorwerpen zoals: riemen tasjes en buideltjes.
<b>Niveau 2</b>	Maken van wapens, pantser en complexere gereedschappen en voorwerpen zoals: rugzakken, schoenen en zadels.
<b>Niveau 3</b>	Maken van op maat gemaakte voorwerpen, deze kunnen gebruikt worden zonder de bijbehorende talenten of hebben kleine speciale eigenschappen.
<b>Specialisatie</b>	Maken van Gift/Curse voorwerpen.

<b>Smid:</b>	
<b>Niveau 1</b>	Repareren van metalen wapens en pantsers, en het maken van eenvoudige metalen gereedschappen en voorwerpen zoals: hamers, bestek en tangen.
<b>Niveau 2</b>	Maken van wapens, pantser en complexere gereedschappen en voorwerpen zoals: takels, boren, scharnieren en sloten.
<b>Niveau 3</b>	Maken van op maat gemaakte voorwerpen, deze kunnen gebruikt worden zonder de bijbehorende talenten of hebben kleine speciale eigenschappen.
<b>Specialisatie</b>	Maken van Gift/Curse voorwerpen.
<b>Chef:</b>	
<b>Niveau 1</b>	Maken van uitgebreide recepten. en gebruik van kruiden.
<b>Niveau 2</b>	maken van gecompliceerdere gerechten. en gebruik van ongewone ingrediënten.
<b>Niveau 3</b>	maken van speciale gerechten op basis van recepten die degene die het eet een speciaal effect geeft.*
<b>Specialisatie</b>	maken van speciale gerechten op basis van recepten die degene die het eet sterke speciale effecten geeft.**
<b>Focus maker:</b>	
<b>Niveau 1</b>	Maken van focussen met 0 CP en repareren van alle focussen.
<b>Niveau 2</b>	Maken van focussen met 1 tot 2 CP.
<b>Niveau 3</b>	Maken van focussen met 3 CP of van ongewone samenstelling.
<b>Specialisatie</b>	Maken van Gift/Curse voorwerpen.

\* Deze effecten zijn gebaseerd op Alchemie niveau 1 recepten.

\*\* Deze Effecten zijn gebaseerd op Alchemie niveau 2 recepten.

## 5.5 Sloten

Er zijn in het spel sloten te vinden die op slot zitten. Om deze te openen heb je ofwel een bijpassende sleutel nodig, of je moet over de vaardigheid sloten openen beschikken. Een slot wordt gerepresenteerd door een D-sluiting met een bout erdoor.



Om een slot te openen zonder de juiste sleutel, heb je "Thieves Tools" nodig. "Thieves Tools" bestaan uit een setje gereedschap wat jouw personage gebruikt om sloten te openen. Je rang in sloten openen bepaalt hoeveel sloten jij geopend kan krijgen met jouw setje. Om dit te representeren hebben de bouten in de D-sluitingen verschillende koppen. Jouw rang bepaalt welke en hoeveel verschillende sleutels voor die koppen jouw personage mag hebben. Een speler wordt aangeraden zelf "Thieves Tools" mee te nemen.

- **Sloten Openen Niveau 1:** Platkop maat SL 9 (Vanaf maat SL 6,5 werkt ook prima)
- **Sloten Openen Niveau 2:** Kruiskop maat PH 3
- **Sloten Openen Niveau 3:** Inbus maat 4, en Inbus maat 5
- **Sloten Openen Specialisatie:** standaard D-sluiting (is anders alleen met sleutel)
- **Magische Sloten:** Soms is een slot naast een conventionele sleutel ook gesloten met magie. Naast de juiste sleutel of hoog genoeg rang in Sloten Openen, is dan ook een spreuk van een minimaal bepaald niveau op het slot benodigd (de spreuk heeft dan verder geen effect). Dit niveau wordt aangegeven met kleuren:
  - *Blauw:* Niveau 0 Spreuk (bijvoorbeeld "Light" of "Ignite")
  - *Groen:* Niveau 1 Spreuk (bijvoorbeeld "Heal" of "Fascinate")
  - *Geel:* Niveau 2 Spreuk (bijvoorbeeld "Turn Undead" of "Stun")
  - *Oranje:* Niveau 3 Spreuk (bijvoorbeeld "Mage Armour" of "Blind")
  - *Rood:* Niveau 4 Spreuk (bijvoorbeeld "Mind Shield" of "Charm")
  - *Paars:* Niveau 5 Spreuk (bijvoorbeeld "Deathray" of "Command")

Om te bepalen of een sleutel op een slot past, lijn je de labels met elkaar uit. Als de twee labels samen één figuur vormen, dan past de sleutel op dat slot.



**Voorbeeld:** In bovenstaande figuur vormt het label van de sleutel één figuur met het label van het bovenste slot. De sleutel past dus op dit slot. Het label van het onderste slot vormt niet één figuur met de sleutel, dus op dit slot past de sleutel niet.

## 5.6 Vallen

Vallen zijn er in verschillende vormen en maten. Voorbeelden van de meest toegepaste varianten zijn hier genoemd;

- **Vallen Maker Niveau 1:** Vallen die vertragen, maar geen schade doen.
  - *Ball Bearings:* In het gebied waarover de Ball Bearings verspreid zijn, is iedereen onder invloed van "Slow". Gerepresenteerd door oranje bolletjes of een laken met oranje cirkels.
  - *Tripwire:* Iemand die over een Tripwire loopt, maar er niet duidelijk overheen stapt, krijgt een "Push" in de richting waarin ze bewegen. Gerepresenteerd door een oranje touw. **Leg deze vlak op de grond.**
- **Vallen Maker Niveau 2:** Vallen die vertragen, vastzetten en/of max 1 schade doen.
  - *Caltrops:* In het gebied waarover de Caltrops verspreid zijn is iedereen onder invloed van "Slow", en iemand die op een Caltrop staat of valt krijgt 1 schade op het lichaamsdeel dat contact maakt. Gerepresenteerd door Rode piramides of een laken met rode driehoeken.
  - *Berenklem:* Iemand die op een Berenklem gaat staan is onder het invloed van "Stun" en krijgt 1 schade op het lichaamsdeel in de klem. Gerepresenteerd door rode schijven.
- **Vallen Maker Niveau 3:** Grote vallen die veel schade doen, of meerdere mensen voor langere tijd vast zetten.
  - *Vallende/zwaaiende massa's:* Bijvoorbeeld een vallend aambeeld of zwaaiende boomstam. Doet 2 schade waar deze raakt. Gerepresenteerd door schuimen replica's **zonder kern.**
  - *Alchemical Mines:* Iemand die op een Alchemical Mine staat, activeert de Explosieve Samenstelling waarmee het gemaakt is. Geeft het aangegeven "Bomb" effect. Gerepresenteerd door blauwe vierkanten

Vallen als Caltrops en Berenklemmen kunnen ook schuimen replica's van de werkelijke vallen zijn. In dit geval dienen ze (deels) voorzien te zijn van de juiste kleur om het effect aan te geven.

## 5.7 Genezen

Genezen van wonden kan op verschillende wijzen gedaan worden;

- **Magische Genezing:** Bijvoorbeeld met de spreuk "Heal" of "Total Heal".
- **Verband Aanleggen:** Een verbonden lichaamsdeel krijgt na 15 minuten 1 HP terug, het verband is hiermee verbruikt. Een stervend persoon moet eerst gestabiliseerd worden.
- **Chirurgie:** voor iedere 5 minuten dat een chirurgijn aan een gewonde werkt, krijgt deze 1 HP terug. Een stervend persoon moet eerst gestabiliseerd worden.
- **Helende Potions:** Regenereren HP zoals vermeld in het recept.
- **Slaap:** Een normale IC nachtrust regeneert 3 HP. Anders 1 HP per 3 uur.

