



Het LARPsysteem

Inhoud

1. Inleiding	4	5. Vaardigheden	19
1.1 De wereld en mythologie van Toys in the Attic	4	5.1 Algemene Vaardigheden	19
2. Basis	6	5.2 Diefkunde Vaardigheden	20
2.1 Belangrijke Termen	6	5.3 Kennis vaardigheden	20
2.2 Veiligheid	7	5.4 Verzamelen en verwerken	21
2.3 In game Calls	8	5.4.1 Verzamelen	21
2.3.1 Belangrijke calls	8	5.4.2 Verwerken	22
2.3.2 Brawl	8	5.5 Sloten	24
2.3.3 Overige calls	9	5.6 Vallen	25
2.4 Regels over LARPWapens	10	5.7 Genezen	25
2.5 Hoofdbanden	10	Bijlage 1: Wapens Schilden en Pantser	26
2.7 In- en Uitchecken	10	1. Inleiding	26
3. Het maken van een personage	11	2. Regels over Larpwapens	26
3.1 Paspoort	11	2.1 Algemene Wapencontrole	26
3.2 Persoonlijkheid en achtergrond	11	2.2 Projectielcontrole	26
3.3 Religie	11	4. Schilden	28
3.4 Taal	12	4.1 Schildcontrole	28
3.5 Talenten, Vaardigheden en Groeien	12	4.2 Schildformaten	28
3.5.1 Nieuw Personage	12	5. Pantser	28
3.5.2 Groeien in een Bestaand Personage	13	5.1 Pantsercontrole	28
3.6 Leven, Dood en Ondood	13	5.2 Armour punten	29
3.7 Wapens	14	Bijlage 2: Handboek der Krijgskunst	30
3.8 Schilden	14	1. Inleiding	30
3.9 Concentratie	14	1.1 Kracht	30
3.10 Gift and Curse	15	1.2 Behendigheid	30
3.11 Geld	15	2. Krijgskunst uitvoeren	30
3.12 Starters uitrusting	16	2.1 Manuscripten:	30
4. Talenten	17	2.2 Nieuwe Manoeuvres leren	30
4.1 Talenten overzicht	17	3. De manoeuvres van de krijgskunst	31
4.2 Strijd Talenten	18	4. Manuscript	31
4.3 Vaardigheid Talenten	18	Bijlage 3: Handboek der Alchemie	33
4.4 Geest Talenten	18	1. Inleiding	33
		1.1 Alchemie.	33

1.2 Geavanceerde Alchemie	33	3.2 School Specialisatie	39
1.2 Recepten delen en stelen	33	3.3 Hogere Magie	39
2. Alchemie uitvoeren	33	3.4 Goddelijke inspiratie	39
2.1 Mediums	34	3.5 Ritualist	39
2.1.1 Zalf	34	4. De trappen en takken van de magie	40
2.1.2 Wapenolie	34	5. Spreukenboek	41
2.1.3 Explosieve samenstellingen	34	Bijlage 5: Uitrusting	44
2.2 Potions in grote hoeveelheden	34	Bijlage 6: Gestandaardiseerde Gift/Curses	45
2.3 Nieuwe recepten	35	1. Inleiding	45
2.2.1 Ingrediënten	35	2. Gift/Curse	45
3. Recepten	36	Bijlage 7: Addendum van SteamSpring specifieke regels	47
Bijlage 4: Handboek der magie	38	1. Inleiding	47
1. Inleiding	38	2. Vuurwapens	47
2. Magie gebruiken	38	2.1 Vuurwapens gebruiken	48
2.1 Focus	38	2.1 Munitie	48
2.2 Spreukenboek	38	2.3 Sabotage	49
2.3 Magie uitvoeren	38	3. SteamSpring uitrusting	49
2.4 Nieuwe spreuken leren	39	4. SteamSpring vaardigheden	49
3. Talenten	39		
3.1 Simpele Magie	39		



Voor meer informatie zie:

https://toysintheatic.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 gemaïld worden naar: 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.

Morrhagh: 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. Mysteries 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

Eronvé is ontstaan doordat de goden een ijskomeet en een vlamme 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:

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

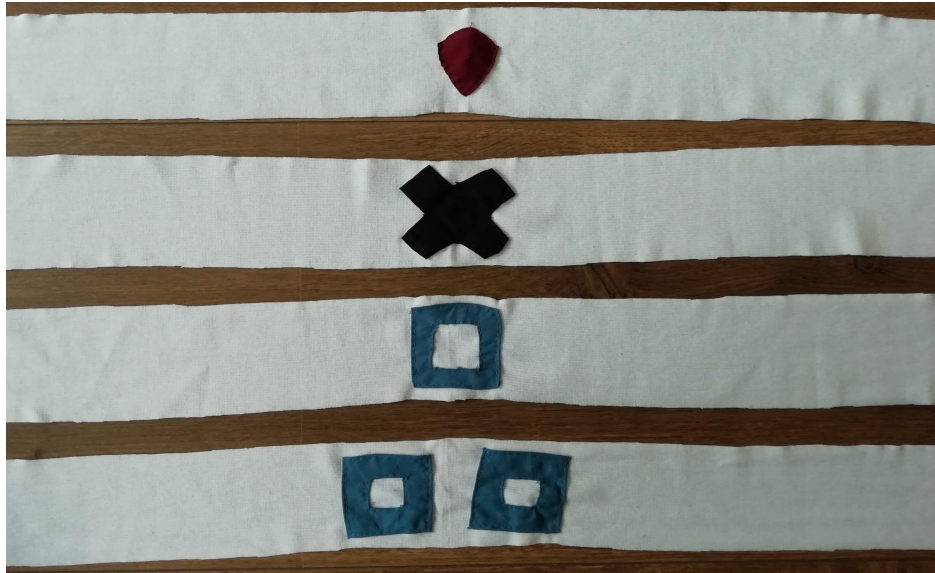
Alle overige effecten kunnen door een caster uitgelegd worden. Voor de volledige beschrijvingen zie de desbetreffende manoeuvres, recepten, en spreuken in respectievelijk: "Handboek der Krijgskunst", "Handboek der Alchemie", en "Handboek der Magie".

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.

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 bijlage 5 "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)	Bescherming Schild en pantser	Kracht 2 Manoeuvres uit krachtige/algemene krijgskunst. <i>Vereist: 1 punt in Strijd</i>
	Wapentechniek 2 wapens en 2-handige wapens	
	Schutter Bogen en meer dan 3 werpwapens	Behendigheid 2 Manoeuvres uit behendige/algemene krijgskunst. <i>Vereist: 1 punt in Strijd</i>
Vaardigheid (Zie 4.3)	Diefkunde 2 Diefkunde Vaardigheden, goedkoper Diefkunde leren	Geavanceerde Alchemie Kan geavanceerde Alchemie, 2 Recepten <i>Vereist: 1 punt in Vaardigheid</i>
	Alchemie Kan kruiden verzamelen en alchemie, 2 Recepten	
	Kennis 2 Kennis Vaardigheden, goedkoper Kennis leren	Specialisatie* Kan in 2 Vaardigheden of 1 talent specialiseren <i>Vereist: 1 punt in Vaardigheid</i>
Geest (Zie 4.4)	Simpele magie 2 Spreuken en 2 CP	Hogere Magie 2 Spreuken en 2 CP <i>Vereist: 1 punt in Geest</i>
	School Specialisatie* 1 magie school, 2 Spreuken en 2 CP	
	Ritualist Rituelen uitvoeren en 3 CP	Goddelijke Inspiratie 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](#) (zie bijlage 1).

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](#) (zie bijlage 3).

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](#) (zie bijlage 3).

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](#) (zie bijlage 4).

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.
Verzamelen (zie 5.4.1):	
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.
Verwerken (zie 5.4.2):	
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.
Verwerken (zie 5.4.2):	
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 Orakel@toysintheattic.nl 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).
Verwerken (zie 5.4.2):	
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:	
Niveau 1	Repareren van houten wapens en pantsers, en het maken van eenvoudige houten gereedschappen en voorwerpen zoals: bekers, lepels en hamers..
Niveau 2	Maken van wapens, pantser en complexere gereedschappen en voorwerpen zoals: emmers, tonnen, houtsnijwerk en meubelen.
Niveau 3	Maken van op maat gemaakte voorwerpen, deze kunnen gebruikt worden zonder de bijbehorende talenten of hebben kleine speciale eigenschappen.
Specialisatie	Maken van Gift/Curse voorwerpen.
Kleermaker:	
Niveau 1	Repareren van lederen en stoffen wapens en pantsers, en het maken van eenvoudige lederen en stoffen voorwerpen zoals: riemen tasjes en buideltjes.
Niveau 2	Maken van wapens, pantser en complexere gereedschappen en voorwerpen zoals: rugzakken, schoenen en zadels.
Niveau 3	Maken van op maat gemaakte voorwerpen, deze kunnen gebruikt worden zonder de bijbehorende talenten of hebben kleine speciale eigenschappen.
Specialisatie	Maken van Gift/Curse voorwerpen.

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



Wapens, Schilden en Pantser

1. Inleiding

Dit document is bedoeld om je te informeren over de regels die er bij Toys in the Attic gelden omtrend larp wapens, schilden en pantser, betreft veiligheid en wat zij je kunnen bieden binnen de larp. als er vragen zijn kun je altijd een mail sturen naar:

Orakel@toysintheatticlarp.nl.

2. Regels over Larpwapens

2.1 Algemene Wapencontrole

Voor LARP wapens gelden enkele strenge regels. Wapens van erg hard schuim kunnen geweigerd worden. Kijk ook na of je wapen niet te ver door zwiept bij een slag, dat kan nogal pijnlijk aankomen. Controleer of de kern goed vast zit, dit doe je door de kop van het wapen vast te pakken en dicht bij je oor te houden, draai de kop een klein beetje. Indien je gekraak hoort zit de kern hoogstwaarschijnlijk los, en dit zal dus opnieuw gelijmd moeten worden.

Kijk het schuim na op scheurtjes, slijtage en harde naden , vooral bij de punt en bij uitstekende delen aan de pommel.

Pas op met wapens zoals bijlen waarbij andere wapens kunnen inhaken, in gevecht kunnen wapens op deze wijze inscheuren.

2.2 Projectielcontrole

Bogen en kruisbogen die worden gebruikt om deze projectielen af te schieten mogen niet gebruikt worden binnen 7 meter. Bogen zijn toegestaan, tot een maximale sterkte van 25 pond. Kruisbogen tot een maximum van 30 pond.

Pijlen bestaan uit 3 elementen: LARP kop, schacht en de veren. De kop moet goed vast zitten aan de schacht en hier mag geen speling in zijn. De schacht moet onbeschadigd zijn, dit houdt in dat gebogen schachten en schachten met scheurtjes afgekeurd worden. Deze zijn levensgevaarlijk vanwege versplinterings gevaar. De veren moeten goed vast zitten. Pijlen zonder veren zijn niet toegestaan, deze zorgen namelijk dat de pijl rechter vliegt.

Pijlen mogen een vlakke en een ronde kop hebben, wij hebben een voorkeur voor ronde pijlen om 2 redenen: ze zien er beter uit, en ze zijn bedekt met een laagje zodat er geen bloot schuim is wat eventueel kan schuren of vuil in kan gaan zitten.

Werpwapens zijn kernloos, en licht. Het zijn moeilijk te controleren projectielen dus kleine of harde uitsteeksels worden afgekeurd.

Houd er rekening mee dat werpwapens op de grond terecht komen en er makkelijk iemand op kan gaan staan.

3. Toegestane formaten van wapens

In het spel tellen er enkele hanteringsregels voor de wapens, deze bepalen hoe het gehanteerd dient te worden. Verder is er bij elk type wapen een categorie voor lichte wapens, deze is van toepassing voor krijgskunsten zoals Backstab en Shield Breaker. Awesome Blow kan alleen met 2-handige wapens.

Larpwapens:	
Zwaarden	
licht*	Tot 60 cm totaal.
1 handig**	Tot 95cm totaal, tot 75cm bladlengte
2 handig**	Tot 150cm totaal, 120cm bladlengte.
Bijlen	
<i>Knotsen en bijlen zijn in realiteit heel zwaar, en je moet het gewicht van je wapen dus ook uitspelen.</i>	
licht*	Tot 40 cm totaal.
1 handig**	Tot 80cm totaal.
2 handig**	Tot 165cm totaal.
Staven en paalwapens	
<i>Je mag het wapen niet op 1/4de van de uiteinden vasthouden. ****</i>	
1 handig**	Tot 120 cm totaal.
2 handig**	Tot 200 cm totaal.

* Bruikbaar voor Backstab

** Bruikbaar voor Shield Breaker.

*** Bruikbaar voor Shield Breaker en Awesome Blow.



4. Schilden

4.1 Schildcontrole

Een schild moet aan de voorkant en aan de rand bedekt zijn met schuim. De voorkant mag vrij hard zijn maar moet lichtelijk in te drukken zijn. De rand mag net iets harder zijn als een wapen, en de kern net als in een wapen niet meer voelbaar. Er mogen geen harde uitstekende delen aan zitten die in een oog kunnen komen. De achterkant van het schild hoeft niet bedekt te zijn met schuim. Schilden zijn bij voorkeur helemaal van schuim gemaakt, dit is veiliger, en alle hoeken en versieringen moeten zeker met schuim bedekt zijn om LARPwapens te beschermen. Het is bij Toys absoluut verboden om met je schild te slaan, het is enkel ter verdediging. Het kan niet kapot gaan zoals een harnas, maar wel met de call: "Break shield"

4.2 Schildformaten

De maximale formaten toegestaan zijn:

Schildformaten:	
Rond schild	
Maximale diameter	Tot 90 cm.
Maximale oppervlak	6400 cm ²
Vierkant schild	
Maximale lengte	Tot 130 cm.
Maximale breedte	Tot 100 cm.
Maximale oppervlak	6400 cm ² (totaal maximale lengte + breedte van 160cm)
Overigen	
Maximale lengte	Tot 130 cm.
Maximale breedte	Tot 100 cm.
Maximale oppervlak	6400 cm ² (totaal maximale lengte + breedte van 180cm)

5. Pantser

5.1 Pantsercontrole

Pantser worden bij aanvang van een evenement altijd gecontroleerd voor veiligheids overwegingen om ervoor te zorgen dat er geen dingen aan zitten die een risico vormen voor onze spelers en hun spullen. zorg er dus voor dat er geen scherpe uitstekende delen of randen aan zitten.

Je mag ook een harnas van eigen materialen maken (schuim, bijvoorbeeld) en aangeven dat je dit als bijvoorbeeld plaat pantser wilt laten tellen, het moet dan wel lijken op datgene wat je wil bereiken.

5.2 Armour punten

Een pantser helpt je leven te beschermen. Het kan echter ook kapot gaan. Als dat gebeurt moet je het laten repareren bij een smidse, of iemand anders die dit kan. Pantser worden ingedeeld op sterkte. Een pantser is een aantal punten bescherming waard. Dit worden je Armorpoints genoemd (AP). Als je pantser genoeg geraakt is, is het 'kapot'. Als je dan geraakt wordt, gaat het van je HP af.

Heb je niet een volledig lichaam bedekkend harnas, maar slechts armbeschermers of beenbeschermers en een schouderstuk? Dan gelden de beschermende punten alleen op dat specifieke gebied. Wordt je naast je pantser geraakt, gaan het van je eigen HP af. Echter, met slechts stalen arm beschermers ben je wel bewegelijker dan met een lichaam bedekkend harnas...

Pantser:	
Niveau 1 harnas	1 AP
Bijvoorbeeld:	Gambeson, leer of andere lichte materialen
Niveau 2 harnas	2 AP
Bijvoorbeeld:	Verstevigd leer, en andere verstevigde stoffen
Niveau 3 harnas	3 AP
Bijvoorbeeld:	Malien, scale armor en ander harde pantser
Niveau 4 harnas	4 AP
Bijvoorbeeld:	Plaatstaal en andere harde beschermende plaat materialen

+1 AP bij het dragen van een volledig pantser van hetzelfde niveau (2x arm, 2x been, torso en helm)

De vereniging keurt bij aanvang van elk kamp de wapens, schilden en pantser op mankementen of afwijkingen van de bovenstaande regels. En behoud zich ten alle tijden het recht ze van het terrein te verwijderen. Kijk voor meer info op onze site. of vraag het ons via de mail: Orakel@toysintheatticlarp.nl.

Handboek der Krijgskunst

1. Inleiding

Binnen de Categorie Strijd zijn er 2 speciale vaardigheden, genaamd: Behendigheid en Kracht. Deze zorgen ervoor dat je speciale krachten kunt gebruiken in een gevecht. Daar gaat dit document over.

1.1 Kracht

Dit talent geeft je toegang tot de Krachtige en Algemene krijgskunsten, en geeft je de mogelijkheid om 2 manoeuvres binnen deze takken te kiezen.

1.2 Behendigheid

Dit talent geeft je toegang tot de Behendige en Algemene krijgskunsten, en geeft je de mogelijkheid om 2 manoeuvres binnen deze takken te kiezen.

2. Krijgskunst uitvoeren

Om een Manoeuvre te gebruiken **speel je de manoeuvre uitgebreid uit**, en gebruik indien nodig de bijbehorende call. De betekenis van de calls is te vinden in hoofdstuk 2.4 van het document: Regelsysteem. Incantaties of dergelijke zijn hier niet nodig. De meeste manoeuvres kun je slechts een gelimiteerd aantal keer uitvoeren. Daarna kun je als je dat wilt 5 minuten lang “mediteren” om vervolgens alle technieken die je kent opnieuw te kunnen doen tot je ze weer verbruikt hebt. De uitzondering hierop is “Backstab”. Daarna kun je eventueel weer “mediteren”. Dit mediteren kan in vele vormen, oefenen van vechtbewegingen, het doornemen van je manuscript, bidden tot je god of een manier naar eigen invulling.

2.1 Manuscripten:

Iedere speler moet een Manuscript bijhouden waarin alle Manoeuvres staan die je kent. Dit dient OC om bij te houden welke Manoeuvres je in je repertoire hebt, en IC bijvoorbeeld om je te helpen je technieken regelmatig te verversen, zorgen dat je houdingen goed zijn.

2.2 Nieuwe Manoeuvres leren

Het is mogelijk om tijdens een evenement een nieuwe Manoeuvre te leren. Dit is onderhevig aan de limitaties van je talent keuze. Een Manoeuvre leren waar je het benodigde talent al voor hebt kost 2 XP, een Manoeuvre waar je het benodigde talent nog niet voor hebt kost 3 XP.

Een Manoeuvre die je net geleerd hebt kun je hetzelfde evenement al uitvoeren, maar het “mediteren” hiervoor kost 15 minuten, in plaats van 5 minuten.

3. De manoeuvres van de krijgskunst

Krachtige krijgskunst		Algemene krijgskunst		Behendige Krijgskunst	
Naam	Aantal keer	Naam	Aantal keer	Naam	Aantal keer
Awesome Blow	1	Armour of Epicness	2	Backstab	2/dag
Berserk	1	Banner of Healing	1	Disarming Strike	2
Brutal Murder	geen limiet.	Battle Brothers	2	Never Outnumbered	geen limiet
Shield Bash	1	Challenge	2	Point Blank Shot	1
Shield Breaker	2	Shield Wall	2	Stunning Shot	2
Ultimate Shield	2	Immovable Stance	geen limiet.	Timely Retreat	1

4. Manuscript

Naam Manoeuvre	Beschrijving	Benodigd	Aantal keer
Krachtige Krijgskunst			
Awesome Blow <i>Machtige Slag</i>	Op het moment dat je iemand raakt met een 2-handig wapen kun je het "Strike" effect toepassen.	2-handig wapen	1
Berserk <i>Razernij</i>	Gedurende een onafgebroken schreeuw kun je tot maximaal 3 hits negeren.		1
Brutal Murder <i>Brute Moord</i>	Je kunt iemand angst aanjagen. Wanneer je iemand op bijzonder brute wijze doodt kan je de Call "Fear" gebruiken op 1 persoon die je moord gezien heeft.		geen limiet
Shield Bash <i>Schild Beuk</i>	Je kunt met je schild "slaan" (direct contact vermijden). Je maakt een beukende beweging met je schild en kunt de Call "Strike" gebruiken.	Schild	1
Shield Breaker <i>Schild Breker</i>	Je kunt je tegenstanders schild breken. Als je een schild 3 keer achter elkaar raakt, zonder iets anders te raken, kan je de Call "Break Shield" gebruiken.	Melee wapen groter dan Licht Wapen	2
Ultimate Shield <i>Ultiem Schild</i>	Voor iedere 3 klappen die je achter elkaar opvangt op je schild zonder van je plaats te komen, kun je 1x een hit negeren.	Schild	2
Algemene Krijgskunst			
Armour of Epicness <i>Pantser van Epischheid</i>	Tijdens een gevecht kun je epische moves uitvoeren, zoals een pirouette of heldhaftig onder een zwaard door duiken. Tijdens het uitvoeren van deze move kun je 1 hit negeren.		2

Banner of Healing <i>Vaandel der Heling</i>	Voor iedere persoon die zich bij je aansluit krijg je 1 helingspunt om jezelf en je volgelingen mee te genezen.	Vaandel of vergelijkbaar item	1
Battle Brothers <i>Strijdbroeders</i>	Als je samen met één of meer spelers die deze manoeuvre hebben rug aan rug vecht, mag ieder 1x een hit negeren.	Een Partner met Battle brothers	2
Challenge <i>Uitdaging</i>	Je daagt iemand uit. Deze persoon moet dan met jou alleen vechten en anderen moeten jullie negeren. Als de tegenstander weigert is hij onder het "Fear" effect. Ga als nodig ergens anders staan zodat jullie duidelijk een apart gevecht vormen.		2
Shield Wall <i>Schild Muur</i>	Voor iedere persoon direct naast je met een schild mag je 1x een hit negeren.	Schild	2
Immovable Stance <i>Onbeweegbaar</i>	Wanneer je met beide voeten op de grond klaar staat voor de klap, kun je het 'push' effect van een strike of push negeren.		geen limiet
Behendige Krijgskunst			
Backstab <i>Sluipmoord</i>	Doet 2 schade op de torso. Je doelwit mag niet bewust zijn van je intenties (leg hand op schouder en zeg "Backstab"). Backstab wordt in tegenstelling tot andere manoeuvres niet met mediteren verversd. (pantser kan alleen de klap opvangen voor locaties die erdoor bedekt zijn).	Licht Wapen	2x/dag
Disarming Strike <i>Ontwapenende slag</i>	Je kan mensen ontwapenen. Als je 3 keer achter elkaar op hetzelfde wapen slaat, kun je de Call "Fumble" gebruiken.		2
Never Outnumbered <i>Nooit in de minderheid</i>	Als je zonder hulp tegen meerdere vijanden vecht, mag je voor iedere 2 vijanden die je bevecht, 1x een hit negeren.		geen limiet
Point Blank Shot <i>Kort schot</i>	Binnen 7 meter doe je alsof je een pijl afvuurt en kun je de Call "Strike" gebruiken. (Ook toegestaan voor werpwapens en andere projectielen)	(kruis)boog of werpwapen	1
Stunning Shot <i>Verdovend schot</i>	Binnen 7 meter doe je alsof je een pijl afvuurt en kun je de Call "Stun" gebruiken. (Ook toegestaan voor werpwapens en andere projectielen)	(kruis)boog of werpwapen	2
Timely Retreat <i>Tijdige vlucht</i>	Wanneer je vlucht van een gevecht mag je 3 hits negeren, maar ben je onder invloed van het "Fear" Effect.		1

Handboek der Alchemie

1. Inleiding

Een alchemist weet simpele ingrediënten op zo'n manier te verwerken dat deze, wanneer ingenomen, wonderlijke, vreemde of dodelijke effecten vertonen. Wanneer je Recepten kiest, zullen de trappen van de Alchemie doorlopen moeten worden. Zo zul je in een niveau 1 Recept moeten investeren om een niveau 2 Recept te kunnen nemen.

1.1 Alchemie.

Dit talent geeft je toegang tot de niveau 1 en niveau 2 Recepten van de Alchemie, waaruit je 2 Recepten kunt kiezen. Verder krijg je de Vaardigheid Kruiden Verzamelen, waarmee je de kruiden kan verzamelen die je als alchemist gebruikt om potions van te maken.

1.2 Geavanceerde Alchemie

Dit talent geeft je toegang tot alle niveaus Recepten van de Alchemie. Verder krijg je 2 Recepten.

1.2 Recepten delen en stelen

Recepten, en notities over kruiden mogen gedeeld of gestolen worden. Wanneer je een receptenboekje gestolen hebt, meld dit dan bij de P.E.C.H.-Balie, deze zal dit registreren. Een spelleider zal het je melden als je receptenboekje gestolen is, maar zal je niet vertellen wie het gestolen heeft. Het recept bezitten betekent echter nog niet dat je het geleerd hebt.

2. Alchemie uitvoeren

Natuurlijk wil je niet alleen Alchemie leren, je wil ook Alchemie doen. Wanneer je een potion wil brouwen waarvoor je over het recept beschikt, zal je eerst de benodigde ingrediënten moeten verzamelen. Ingrediënten kan je kopen of vinden door in het bos te zoeken. Wanneer je alle ingrediënten voor een drankje hebt, ga je naar de P.E.C.H.-Balie. Deze noteert je bedoeling en wanneer je begint.

Het brouwen van een recept gaat als volgt:

1. **Selecteer een basis.** Water, Olie, Wijn, Sterke Alcohol of Mjølkk
2. **Bereid al je ingrediënten voor.** Zorg ervoor dat je alle benodigde ingrediënten gereed hebt .
3. **Klein maken.** Een ingrediënt kan in 3 verschillende toestanden toegevoegd worden. Klein gesneden, versnipperd of vermalen door middel van een vijzel of maal.
4. **Weken of koken.** Recepten vragen of een mix alleen geweekt moet worden of dat het moet worden gekookt. Ook kan een recept vragen om een specifieke tijd dat het geweekt of gekookt dient te worden.
5. **Roeren, (in voorgeschreven richtingen)** Sommige recepten vragen de brouwer om te roeren voor een bepaalde tijd en/of een voorgeschreven richting.

6. **Scheiden van het brouwsel. (Destilleren, filtreren en bezinken)** . Sommige geavanceerde recepten vragen de brouwer het brouwsel te destilleren, te filtreren of te laten bezinken.
7. **Toevoegen van een Medium.** Door een Medium toe te voegen aan het brouwsel, kan de samenstelling gewijzigd worden. Zie 2.1 "Mediums".
8. **Bottelen.** Wanneer je brouwsel gereed is kan je het in een daarvoor bestemd flesje of potje doen.

In een recept staan de benodigde stappen beschreven. Als je de nodige tijd doorgebracht hebt met uitspelen van het brouwproces ga je terug naar de P.E.C.H.-Balie. Deze zal je vragen de nodige ingrediënten in te leveren, vraagt wat je Brouwproces was en geeft je een potion flesje met een opgevouwen briefje met de werking van je potion erop.

2.1 Mediums

Om de standaard eigenschappen van een potion aan te passen is het mogelijk om een zogenaamd "Medium" te gebruiken. Mediums zijn alchemische tussenproducten, met een eigen recept. Wanneer een Medium tijdens het brouwproces aan een brouwsel wordt toegevoegd, wordt de samenstelling van dat brouwsel aangepast. Hiermee wordt de wijze van toedracht gewijzigd. Een potion kan hiermee tot een Zalf, Wapenolie of Explosieve Samenstelling worden gemaakt. Sommige recepten zijn echter al een Zalf, Wapenolie of Explosieve Samenstelling, deze kunnen niet in een andere toestand gemaakt worden.

2.1.1 Zalf

Een Zalf zorgt ervoor dat het effect wordt overgebracht door langdurig contact met de huid. Dit kan door het op de huid smeren, of in een soort verband te verwerken. Het is hierbij dus niet nodig om het potion door de mond in te nemen.

2.1.2 Wapenolie

Een Wapenolie zorgt ervoor dat het effect wordt overgebracht wanneer de olie in contact komt met het bloed van het slachtoffer. Dit kan bijvoorbeeld door het op een wapen te smeren en hier iemand mee te verwonden. Het eerste slachtoffer van het wapen zal dit middel dan toegediend krijgen. Gebruik hierbij dan de bijbehorende Call.

2.1.3 Explosieve samenstellingen

Een Explosieve Samenstelling kan worden geworpen en zorgt ervoor dat het effect wordt overgebracht in een radius van 3 meter van waar het landt. Gebruik hierbij dan de bijbehorende Call, gevolgd door de Call "Bomb".

2.2 Potions in grote hoeveelheden

Je kunt potions van hetzelfde soort en niveau tegelijk brouwen, mits het in de ketel past. De enige tijd extra die je hierbij kwijt bent is doordat het langer duurt de materialen klaar te maken en om de vloeistof warm te krijgen.

2.3 Nieuwe recepten

Het is mogelijk om tijdens een evenement een nieuwe recept te leren. Dit is onderhevig aan de limitaties van je talent keuze. Een recept leren waar je het benodigde talent al voor hebt kost 2 XP, een recept waar je het benodigde talent nog niet voor hebt kost 3 XP. Wanneer je een recept leert dien je een recept te beheersen wat 1 niveau lager ligt. Nieuwe recepten kun je ontdekken door middel van experimenten of door deze te leren van anderen. Wanneer je een onbekend potion brouwt, geef je de brouwmethode aan de P.E.C.H.-Balie door, deze zal je dan zoals normaal een potion flesje met opgevouwen briefje geven. Wanneer iemand het potion drinkt, mag de ontvanger het briefje openvouwen om te zien wat het effect is. Jij zal zelf moeten achterhalen wat het effect is, door de reacties van je proefkonijn te observeren. Het is natuurlijk mogelijk dat het potion dat je gebrouwen hebt niets doet. Wanneer je een recept overneemt van iemand anders, dan zul je het potion alsnog eerst moeten brouwen om te kijken of het inderdaad het effect heeft dat je ervan verwacht. Je kunt immers bedrogen worden.

2.2.1 Ingrediënten

hieronder volgt een lijst met alle ingrediënten die gebruikt kunnen worden in een alchemisch brouwsel.

Alruinwortel	Gewone Brunel	Nachtster
Appel	Hanenkam	Papaver
Bezoar	Honing	Peen der Wijzen
Bieslook	Houtskool	Pixie Dust
Bijvoet	Kamille	Rank van Hephaistos
Brandnetel	Klaver 4	Salie
Cornugons Hoornkruid	Kleine Veldkers	Shemeshparel
Dille	Knoflook	Tijm
Distel	Lavendel	Venkel
Eekhoortjesbrood	Maretak	Vlier
Fenix As	Morrhagh Garen	Weegbree
Geestenkruid	Munt	Wilgenbast

Andere ingrediënten kunnen zijn: Een Spreuk, het bloed van een vergiftigd persoon, een gebruikt verband, enzovoort

Voorbeeld recept:

Basis: Water

Ingrediënten: 1 handvol Distel, 1 handvol Vlierbloesem, 2 handenvol Maretak en Houtskool

Start met een basis van Water. Snij de distel klein en voeg deze samen met de Vlierbloesem toe aan de ketel. Breng het geheel gedurende 3 minuten aan de kook. Vermaal ondertussen de Maretak met een vijzel en voeg deze na de 3 minuten toe aan de ketel. Laat het nog 1 minuut koken en laat de ketel daarna rustig afkoelen. Wanneer de ketel is afgekoeld voeg het houtskool toe om de gifstoffen op te nemen. Filtreer het mengsel en het is klaar om te bottelen.

Alle ingrediënten hebben bepaalde eigenschappen het is de kunst van de alchemist deze aan het kruid te onttrekken:

Filterend,	Lichaam reinigend,	Versterkend,
Geest verhelderend,	Magisch,	Vervloeken,
Geest vertroebeld,	Ontsmettend.	Voorkomend
Geluk,	Rustgevend,	Vruchtbaarheid ,
Genezend,	Slaapverwekkend, ,	Werend,
Giftig.	Verlammend,	Zuiverend,
Hallucinerend,	Versnellend,	

3. Recepten

Niveau 1 Recepten:

Potions:

HP Potion I	Regeneert meteen 1 HP op één lichaamsdeel.
CP Potion I	Regeneert meteen 2 CP.
Spreek Potion I	Stop hier een spreuk van maximaal niveau 2 en de bijbehorende CP in, wanneer je deze potion gebruikt komt de spreuk vrij.
Bottle o' Detect Lie	Wanneer je dit potion gedronken hebt kun je één keer door iemands leugens heen kijken.
Vergif I	Traagheid, slaphed, verhoogde hartslag, lichtgevoelig, slaperigheid, 1 uur
Tegengif I	Tegengif voor niveau 1 giften.
CP Drain I	Slachtoffer verliest meteen 2 CP.
Bottle o' Sleep	Brengt iemand in een ondiepe slaap voor 5 minuten. Luide geluiden, aanraking en schade verbreken het effect.
Bottle o' Lies	Slachtoffer kan 5 minuten lang niet de waarheid spreken. Ultimate truth prikt hier doorheen.

Zalven en Wapenoliën:

<i>Zalf Medium</i>	Maakt van een alchemisch brouwsel een zalf die, bij langdurige blootstelling aan de huid, het effect over brengt.
<i>Wapenolie Medium</i>	Maakt van een alchemisch brouwsel een olie die, bij blootstelling aan bloed, het effect over brengt.
Verband	Aangebracht op een verwond lichaamsdeel geneest dit 1 HP na 15 minuten.
Holy oil	Smite Undead op de eerst geraakte persoon.
Witches Sight Salve	De persoon op wie deze zalf is aangebracht is voor 1 minuut in staat om detect magic te gebruiken op alles in de omgeving.

Niveau 2 Recepten:

Potions:

HP Potion II	Regeneert meteen alle HP op één lichaamsdeel.
CP Potion II	Regeneert meteen 4 CP.
Spreek Potion II	Stop hier een spreuk van maximaal niveau 4 en de bijbehorende CP in. Wanneer je deze potion gebruikt komt de spreuk vrij.
Potion of Gullibility	Slachtoffer gelooft 5 minuten lang alles wat hem gezegd wordt.
Bottle o' Charm	Persoon voert 1 minuut uit wat je zegt, maar tegennatuurlijke dingen kunnen geweigerd worden. Effect stopt bij schade.
Vergif II	Acute vermoeidheid, ademtekort, braken, totale verkramping, dood in 1 uur.
Tegengif II	Tegengif voor niveau 1 en 2 giften.
CP Drain II	Slachtoffer verliest meteen 4 CP.
Bottle o' Silence	Slachtoffer verliest voor 5 minuten zijn stem. Schade verbreekt het effect.
Magic Mushroom	Slachtoffer begint te hallucineren.
Liches Tongue Draft	Speak with dead gedurende 30 minuten.

Zalven en Wapenoliën:

Salve o' Warding	Mind shield, gedurende 1 uur beschermt het tegen geest beïnvloedende effecten.
Mage Bane Oil	het slachtoffer van deze olie is onder invloed van Disrupt magic gedurende 15 sec.

Explosieve Samenstellingen:

<i>Explosief Medium</i>	Dit explosieve medium dient om een alchemisch substantie te verspreiden over een gebied van 3 meter.
Alchemist Fire	Ignite, iedereen binnen 3 meter.
Stunning Glue	Stun, iedereen binnen 3 meter, gedurende 15 sec.
Magic Drain	Disrupt magic, alles binnen 3 meter, gedurende 15 sec.
Disarming Odor.	Fumble, iedereen binnen 3 meter.

Niveau 3 recepten:**Potions:**

Total Heal Potion	Geneest al iemands HP.
CP Potion III	Regenereert meteen 8 CP.
Counter Magic Potion	Het effect van de eerstvolgend spreuk die op dat moment op je gecast wordt ongedaan maken.
Resurrection Potion	Je kan iemand die gestorven is met dit drankje terug tot leven wekken.
Spreuk Potion III	Stop hier een spreuk van maximaal niveau 5 en de bijbehorende CP in. Wanneer je deze potion gebruikt komt de spreuk vrij.
Vergif III	Acute vermoeidheid, ademtekort, braken, totale verkramping, Dood in 20 minuten.
Tegengif III	Tegengif voor niveau 1, 2 en 3 giften.
CP Drain III	Slachtoffer verliest meteen 8 CP.
Ultimate Truth Potion	Iemand wordt 1 minuut lang ondervraagd en moet direct en zonder aarzeling de volledige waarheid vertellen. De persoon is in trance en kan zich achteraf niets hiervan herinneren.
Petrify Potion	Persoon versteent voor 1 minuut, hem kan geen schade worden aangedaan. Wel kan hij verplaatst worden. Steen is echter zwaarder dan vlees, dus ga ervan uit dat je hem niet in je eentje kunt dragen.
Lover's Drought	de drinker van dit potion wordt hopeloos verliefd op een persoon vastgesteld tijdens het brouwen. Het effect van dit potion duurt 1 uur.

Zalven en Wapenoliën:

Berserker's salve	Na het aanbrengen van deze zalf is de drager in staat het Berserk effect op zichzelf te gebruiken. Gedurende een onafgebroken schreeuw kun je 3 schade negeren.
Salve of many faces	deze zalf laat een persoon er uit zien als iemand anders. Kleding verandert niet. dit verbetert een vermomming. Duurt 1 uur.
Oil of the forgotten	het slachtoffer van deze olie vergeet alles wat er gebeurd is bij het toedienen van dit gif. van 20 minuten ervoor tot 10 minuten erna.

Explosieve Samenstellingen:

Flashing Blindness	Blind, iedereen binnen 3 meter, gedurende 1 minuut.
Terror's brew	Fear, iedereen binnen 3 meter, gedurende 1 minuut.
Healers spray	Heal, iedereen binnen 3 meter.

Handboek der Magie

1. Inleiding

Alle talenten van de categorie 'Geest' geven iemand toegang tot een vorm van magie. Elk doet dit echter op zijn eigen manier. Drie van deze talenten, namelijk 'School specialisatie', 'Simpele Magie' en 'Hogere Magie', houden zich aan de onderstaande regels die voor magie gelden. Goddelijke inspiratie en Ritualist echter, worden als uitzondering behandeld.

Alle soorten krachten die hieronder genoemd worden, worden door het systeem gezien als een vorm van spreuken, die een specifiek effect bekomen. Dit effect hoeft voor jouw personage niet per sé de vorm van een spreuk aan te nemen. Je kunt bijvoorbeeld ook technologie gebruiken om hetzelfde effect te creëren.

Ieder die 1 van de talenten uit de 'Geest' categorie selecteert krijgt de spreuk 'Light'. Light is een spreuk die een licht creëert en geen CP kost, meer daarover hier onder.

2. Magie gebruiken

Wanneer je magie wil gebruiken zul je een Focus nodig hebben om je magie doorheen te laten stromen, en ook een spreukenboek om te onthouden welke spreuken je hebt en hoeveel Concentratiepunten je verbruikt hebt. Wanneer je spreuken kiest, zullen de trappen van de magie doorlopen moeten worden. Zo zul je in een niveau 1 spreuk moeten investeren om een niveau 2 spreuk te kunnen nemen. Het is echter **niet** nodig dat deze spreuken in dezelfde tak zitten. De uitzondering hierop zijn de spreuken van niveau 5, hiervoor moet je een spreuk van niveau 4 hebben uit dezelfde tak (zo moet je bijvoorbeeld, vóórdat je in "Deathray" of "Petrify" kunt investeren, in "Strike" investeren).

2.1 Focus

Een object dat de magiër gebruikt om spreuken te focussen (bijv. een toverstok). Focussen zijn verkrijgbaar in 0 CP, 1 CP, 2 CP en 3 CP varianten. Afhankelijk van de toepasselijkheid en grootte van de focus, kan het de magiër 1 extra concentratiepunt geven. Indien je je wapen als focus wil gebruiken is dat mogelijk maar krijg je er geen concentratiepunten voor. De spelleiding bepaalt voor het event de sterkte van je focus. Zorg er voor dat je focus bij je personage past.

2.2 Spreukenboek

Magiërs moeten te allen tijde een spreukenboek bij zich hebben met daarin de spreuken die ze kunnen doen en hoeveel CP je hebt. Je hoeft niet je spreuken uit het boek voor te lezen. Het spreukenboek dient vooral als geheugensteuntje zodat je weet welke spreuken je kunt of hoeveel CP je nog hebt. Wanneer je spreukenboek gestolen is of je bent het kwijt, ben je niet al je spreuken direct kwijt en kun je nog steeds magie uitvoeren, tenzij je het tevens als focus gebruikte.

2.3 Magie uitvoeren

Natuurlijk wil je niet alleen magie leren, je wil ook magie uitvoeren. Wanneer je een spreuk op iets wilt uitspreken, richt je je Focus op het voorwerp of de persoon waarop je de spreuk wilt uitvoeren en spreek je de Call uit. Daarnaast mag je kiezen om een incantatie langs de lijnen van "In the name of Morrigh, Break!", of "In de naam van de krachten van de natuur, Strike!" of "Ik verzoek de krachten in mij, Blind!" deze zin kun je zelf invullen, zolang je de call van de spreuk op het einde van de incantatie noemt. Denk erover na of je uit de incantatie wil laten blijken wat de bron voor je kracht is. Het is in ieder geval belangrijk dat het casten van de spreuk uitgespeeld wordt, dit betekent dus dat het niet mogelijk om de ene call direct na de andere te gebruiken.

2.4 Nieuwe spreuken leren

Het is mogelijk om tijdens een evenement een nieuwe Spreuk te leren. Dit is onderhevig aan de limitaties van je talent keuze. Een Spreuk leren waar je het benodigde talent al voor hebt kost 2 XP, een Spreuk waar je het benodigde talent nog niet voor hebt kost 3 XP.

Een Spreuk die je net geleerd hebt kun je hetzelfde evenement al uitvoeren, maar het kost dan 1 CP meer dan normaal.

Voorbeeld: De Spreuk "Strike" kost normaal 3 CP, maar als je deze tijdens hetzelfde evenement gebruikt als dat je de Spreuk geleerd hebt, kost deze 4 CP om te casten.

3. Talenten

3.1 Simpele Magie

Dit talent zorgt ervoor dat je toegang krijgt tot de eerste 2 treden van alle takken van de magie, waarin je 2 spreuken kan uitzoeken. Ook verkrijg je de spreuk "Random" en krijg je 2 CP extra om te gebruiken.

3.2 School Specialisatie

Dit talent geeft je toegang tot 1 volledige tak van de magie, keuze uit 2 spreuken die alleen uit die specifieke tak kunnen worden gekozen en je krijgt de zogenaamde Specialisatie spreuk die alleen specialisten van die tak kunnen. Deze spreuk is gratis en kost geen CP. Tevens krijg je 2 CP extra om te gebruiken.

3.3 Hogere Magie

Dit talent zorgt ervoor dat je toegang krijgt tot alle treden van alle takken van de magie. Ook verkrijg je de spreuken "Counter magic" en "Detect magic", en krijg je 2 extra spreuken om te besteden. Tevens krijg je 2 CP extra om te gebruiken.

3.4 Goddelijke inspiratie

Kies één spreuk uit, deze mag je éénmaal per dag gebruiken zonder focus, spreuken, CP of andere kosten en zonder dat je normaal toegang zou hebben tot die spreuk.

3.5 Ritualist

Ritualist stelt een persoon in staat om, zoals de naam al zegt, Rituelen uit te voeren. Rituelen zijn een speciale vorm van magie waarbij men iets probeert te doen wat niet geheel standaard is, zoals iemand oproepen of iets verzoeken aan een hogere macht. Hierbij is een SL vereist. Je krijgt 3 CP extra om te gebruiken.

Een ander gebruik van rituelen is het casten van een spreuk zonder hier CP aan te behoeven besteden. Hierbij geldt iedere 2 personen die meewerken aan het ritueel voor 1 CP. Een spreuk op deze manier casten duurt 10 minuten.

Voorbeeld: De Spreuk "Total Heal" (4 CP) vereist minstens 8 mensen die met het ritueel meewerken

Er is een aantal dingen waar je je als ritualist aan moet houden, daarnaast zijn er richtlijnen die elke andere ritualist je zou aanraden. Helaas is, zoals hierboven genoemd, het uitvoeren van rituelen (letterlijk) geen exacte wetenschap, en zijn zelfs de meest duidelijke richtlijnen relatief cryptisch.

De basis van Rituelen

- Maak een goed zichtbare vorm op de grond die jouw 'cirkel' voorstelt. Deze vorm hoeft niet per sé een cirkel te zijn, zolang het maar een gesloten vorm is.
- Wanneer een cirkel gesloten is, is er geen fysiek contact tussen de wereld binnen en buiten de cirkel, zolang de cirkel intact is.
- Een Oproepingsritueel is gevaarlijk! Tref voorzorgsmaatregelen en sluit altijd de cirkel.
- Kneed je ritueel aan met accessoires

De IC regels: [Toys in the attic Wiki: Rituelen](#)

Rituelen stralen vaak krachtige magie uit, dit kan ongewenst gezelschap aantrekken...

4. De trappen en takken van de magie

Niveau	Restoration	Necromancy	Battlemagic	Control	Mind
spec.	Stabilise 0	Speak with 0 dead	Ignite 0	Push 0	Comprehend 0 Language
1	Heal 1	Life / Mana 1 Leech	Fumble 2	Fascinate 1	Detect Lie 1
2	Smite 1 Undead	Turn 1 Undead	Break 4	Slow 1	Stun 1
3	Protection 2	Raise 2 Undead	Mage 3 Armour	Blind 2	Fear 2
4	Mind 3 Shield	Fortify x Undead	Strike 3	Mute 2	Charm 4
5*	Total Heal 4	Resurrect 7+2hp	Deathray 5	Borrow 8	Illusion 7
	Sanctuary 4	Undead 6 Army	Petrify 7	Command 6	Ultimate 7 Truth

* Voor spreuken van niveau 5 moet je een spreuk van niveau 4 hebben uit dezelfde tak (zo moet je bijvoorbeeld voordat je in Deathray of Petrify kunt investeren in Strike investeren).

5. Spreukenboek

Naam spreuk	CP kosten	Beschrijving
Restoration		
Stabilise <i>Stabiliseren</i>	0	Zolang je deze persoon verzorgt, staat zijn K.O. klok stil. <i>Deze spreuk is gratis voor een Restoration Specialist.</i>
Heal <i>Genezen</i>	1	Geneest 1 HP op een locatie van jouw keuze.
Smite undead <i>Vernietig ondode</i>	1	Een ondode geraakt met deze spreuk verliest 2 HP.
Protection <i>Bescherming</i>	2	Beschermt 1 persoon die je aanraakt tegen bijna alles, zolang de spreuk herhaald wordt en er niet bewogen wordt. Counter Magic kan deze spreuk doorbreken.
Mind Shield <i>Brein schild</i>	3	Beschermt gedurende 1 uur tegen alle geest beïnvloedende effecten.
Sanctuary <i>Toevluchtsoord</i>	4	Werkt zoals protection maar 5 wezens kunnen je aanraken voordat de spreuk begint, deze 5 wezens zijn dan ook beschermd (Ook vijanden). Counter Magic kan deze spreuk doorbreken.
Total heal <i>Volledig genezen</i>	4	Genees alle hitpoints van 1 persoon.
Necromancy		
Speak with Dead <i>Spreken met doden</i>	0	Jij kunt (on)doden verstaan en geesten zien, en de (on)doden verstaan jou. <i>Deze spreuk is gratis voor een Necromancy Specialist.</i>
Life / Mana Leech <i>Leven / Mana zuigen</i>	1	Raak een persoon aan (schild of wapen telt niet) en deze verliest 1 HP bij Life Leech, of 1 CP bij Mana Leech (dit werkt niet als deze geen CP heeft), en je krijgt zelf 1 HP of 2 CP (eigen keus).
Turn undead <i>Vervloek ondode</i>	1	De ondode waarop deze spreuk wordt uitgesproken kan jou voor de rest van zijn onleven niet meer aanvallen. Op ondoden met een bewustzijn heeft het een uur effect.
Raise undead <i>Ondode creëren</i>	2	Je kan iemand die dood is oproepen om als ondode voor jou te vechten. De ondode heeft 2 HP. Ondoden onder jouw commando kunnen je orders automatisch begrijpen en gehoorzamen altijd.
Fortify undead <i>Versterk ondode</i>	x	De ondode waarover je deze spreuk uitspreekt krijgt 1 extra HP voor elk CP dat je gebruikt voor deze spreuk.
Resurrect <i>Wederopstanding</i>	7 + 2 hp	Iemand die gestorven is, kun je met deze spreuk terug tot leven wekken. Dit kost 2 van je eigen HP.
Raise undead army <i>Ondood leger creëren</i>	6	Iedereen die op het moment van uitspreken van deze spreuk dood is, wordt opgeroepen als ondode om voor jou te vechten. Elke ondode heeft 2 HP. Ondoden onder jouw commando kunnen je orders automatisch begrijpen en gehoorzamen altijd.
Battlemagic		
Ignite <i>Ontsteek</i>	0	Je zet de kleren van je tegenstander in brand. Hij/zij zal dit moeten doven. Na iedere 15 sec. krijgt deze 1 schade als het niet gedoofd wordt. <i>Deze spreuk is gratis voor een Battlemagic Specialist.</i>

Fumble <i>Laat vallen/laat los</i>	2	Persoon moet aangewezen voorwerp, zoals een wapen, laten vallen. Het mag meteen daarna weer worden opgepakt. (breekbare voorwerpen mogen neergelegd worden, maar je moet wel eerst opstaan voor het opgepakt mag worden).
Break <i>Breek</i>	4	Je kunt 1 voorwerp van maximaal mens- grootte op magische wijze breken. Deze voorwerpen kunnen gerepareerd worden.
Mage Armour <i>Magisch Pantser</i>	3	Bescherming van 3 AP over hele lichaam voor 1 uur. Deze AP kunnen niet gerepareerd worden.
Strike <i>Slag</i>	3	Vijand wordt naar achteren geduwd, valt op de grond en krijgt 1 schade op het torso (pantser kan alleen de klap opvangen voor locaties die erdoor bedekt zijn).
Deathray <i>Doemstraal</i>	5	Doet 1 schade op elke locatie (pantser kan alleen de klap opvangen voor locaties die erdoor bedekt zijn).
Petrify <i>Verstening</i>	7	Persoon versteent voor 5 minuten, hem kan geen schade worden aangedaan. Wel kan hij verplaatst worden. Steen is echter heel zwaar! Je kunt een versteend persoon niet alleen verplaatsen. Break werkt hierop als killing blow.

Control

Push <i>Duw</i>	0	Duwt een tegenstander in een richting. (een stap achteruit is genoeg) <i>Deze spreuk is gratis voor een Control Specialist.</i>
Fascinate <i>Facineren</i>	1	Zolang je onafgebroken tegen iemand blijft praten, zal diegene gefascineerd door je zijn (kan bijvoorbeeld aan de arm meegenomen worden) Aanvallen of tegennatuurlijke dingen breken de spreuk (bijvoorbeeld iemand bestellen).
Slow <i>Vertragen</i>	1	Persoon beweegt 15 seconden in slow motion, schade verbreekt de spreuk.
Blind <i>Verblinden</i>	2	Persoon kan 1 minuut niets zien, schade verbreekt de spreuk.
Mute <i>Stom</i>	2	Persoon kan 1 minuut niets zeggen (dus ook geen spreuken uitspreken), schade verbreekt de spreuk.
Borrow <i>Lenen</i>	8	Kan een persoon overnemen: Je laat je lichaam achter, Doe je hand omhoog. Loop naar het doelwit, leg je hand op zijn schouder (houd je andere hand omhoog) en fluister in wat hij of zij moet doen. De spreuk duurt 5 minuten, vanaf dat je je lichaam achterlaat. Als je de spreuk langer volhoudt, verlies je elke 2 minuten (vanaf 5 minuten) 1 HP op elke locatie. (pantser werkt hier dus niet). Leg een briefje neer met 'Hier ligt [naam speler]' waar je je lichaam achterlaat.
Command <i>Commando</i>	6	Geef iemand een commando van maximaal 6 woorden. Moet binnen 5 minuten worden uitgevoerd.

Mind

Comprehend Languages <i>Begrijp Talen</i>	0	Je begrijpt alle talen die iemand anders spreekt zolang je die persoon aanraakt. <i>Deze spreuk is gratis voor een Mind Specialist.</i>
Detect lie <i>Leugen betrappen</i>	1	Persoon moet zeggen of vorige uitspraak gelogen (ja) of de waarheid (nee) was. Uitleg is niet verplicht.

Stun Verdoven	1	Persoon kan 15 seconden lang alleen verdedigen (niet aanvallen of wegrennen).
Fear Angst	2	Persoon rent schreeuwend weg en blijft 1 minuut uit de buurt, minimaal 10 meter afstand.
Charm Betoveren	4	Persoon voert 1 minuut uit wat je zegt, maar tegennatuurlijke dingen kunnen geweigerd worden. Spreuk stopt bij schade.
Illusion Illusie	7	Creëer een illusie voor 5 minuten. Kan op 3 wijzen gebruikt worden; 1: Een slachtoffer wordt in een illusiewereld geworpen. Jij bepaalt wat het slachtoffer ziet. Het slachtoffer kan niks doen tegen schade die hem wordt gedaan als de oorsprong in de illusiewereld niet aanwezig is. 2: Je maakt een illusie van 1 object / wezen, maximaal ter grote van: 1 persoon. Iedereen in de buurt kan dit zien, maar fysiek contact verbreekt voor die persoon de illusie. 3: Je plaatst een illusie over jezelf of een gewillig persoon. Dit geldt als Specialisatie in vermommen.
Ultimate Truth Ultieme waarheid	7	Iemand wordt 5 min. lang ondervraagd en moet direct en zonder aarzelen de volledige waarheid vertellen. De persoon is in trance en kan er zich achteraf niets van herinneren.

Speciale spreuken

Random Willekeur	3	Je gaat naar een spelleider en meldt hem dat je een random spreuk wil doen en op welke persoon. Je mag dan blind een kaartje met een spreuk trekken. Je bent verplicht de getrokken spreuk te doen. <i>Ieder met het talent Simpele magie krijgt deze spreuk gratis.</i>
Counter magic Anti-magie	4	Je kunt het effect van een spreuk ongedaan maken. Om een direct effect te counteren moet je de incantatie van counter magic beginnen binnen 3 seconden na het einde van de betreffende spreuk. In het geval van Borrow kan dit alleen binnen 3 seconden nadat je lichaam is overgenomen, of tijdens de duur van de spreuk door een buitenstaander. <i>Ieder met het talent Hogere magie krijgt deze spreuk gratis.</i>
Light Licht	0	Je kunt een magische lichtbron aansteken (neem zelf een lichtbron zoals een zaklantaarn of breaklight mee, verkleed deze op een manier waarop deze er IC beter uitziet). <i>Ieder met een talent uit de Geest tak krijgt deze spreuk gratis.</i>
Detect Magic Detecteer magie	0	Je kunt ontdekken of een persoon of voorwerp die je aanraakt magisch is. Hoe langer je concentreert op iets, hoe meer je over de magie leert. Na 5 sec. weet je of iets magisch is of niet (bij een persoon of deze CP heeft of niet), na 30 sec. de school van de magie, of bij een persoon hoeveel CP deze heeft, na 60 sec. het niveau van de magie, of bij een persoon hoeveel CP deze maximaal kan bezitten. Na 90 sec. weet je welke specifieke effect er op zit. (je kunt een SL vragen deze info voor je na te gaan) <i>Ieder met het talent Hogere magie krijgt deze spreuk gratis.</i>

Bijlage 5: Uitrusting

Uitrusting:	Kosten (Schilden):
Wapens:	
Licht	8
1-Handig	12
2-Handig	15
Boog	12
Kruisboog	15
Munitie:	
Pijlen	1 / 2 stuks
Bolts	1 / 2 stuks
Werpwapens	1
Pantser:	
Schild	8
Niveau 1 (totaal)	12
- Arm	2 / stuk
- Been	2 / stuk
- Torso	2
- Helm	2
Niveau 2 (totaal)	18
- Arm	3 / stuk
- Been	3 / stuk
- Torso	3
- Helm	3
Niveau 3 (totaal)	24
- Arm	4 / stuk
- Been	4 / stuk
- Torso	4
- Helm	4
Niveau 4 (totaal)	30
- Arm	5 / stuk
- Been	5 / stuk
- Torso	5
- Helm	5
Krijgskunst:	
Manuscriptenboek	6

Uitrusting:	Kosten (Schilden):
Magie:	
Spreukenboek	6
0 CP Focus	6
1 CP Focus	9
2 CP Focus	12
3 CP Focus	15
Alchemie:	
Alchemist lab	15
Receptenboek	6
HP 1 Potion	10
CP 1 Potion	12
Vergif 1	8
Tegengif 1	7
Basisset Kruiden	5
Tools:	
Craftsman Tools	10
Gatherer Tools	10
Thieves Tools	10
Disguise Kit	10
Surgeon Tools	10
Kruiden verzamel kit	5
Verband	5 / stuk
Vallen:	
Caltrops	3 / stuk
Berenklem	15
Misc.:	
Touw	5
Tondeldoos	2
Rantsoenen	2 / stuk
Slot	3 / niveau
IC voedsel:	
Water	0
Drank	1
Maaltijd	2

Gestandaardiseerde Gift/Curses

1. Inleiding

Bepaalde Gift/Curses komen veel voor, of zijn voor veel spelers hetzelfde omdat het te maken heeft met een ziekte, raseigenschap, of dergelijke elementen. Om te zorgen dat er consistentie is tussen spelers die dergelijke rollen spelen, en om het werk voor zowel deze spelers als voor de spelvaarders makkelijker te maken hebben wij deze gestandaardiseerd. Indien jij zelf een idee hebt voor een dergelijke Gift/Curse laat het ons weten, dan kan deze lijst uitgebreid worden.

2. Gift/Curse

De volgende Gift/Curses zijn vastgelegd:

Vampirisme

1. Als je gebeten bent, en dan vermoord, en een vampier doet een "Raise undead" spreuk op je, ben je nu ook vampier..
2. Je telt als ondode. Fortify, smite en turn undead (gedurende 1 uur) hebben effect op je, Heal en total Heal niet. Resurrect is Killing blow, je bent dood en geen vampier meer. Dit weet je IC niet.
3. Je hebt 1 keer per dag bloed nodig. (indien slachtoffer niet "intelligent" is, is meer nodig) Dit doe je door;
Life leech;(Deze spreuk krijg je.) Raak een persoon aan (schild of wapen telt niet) en doe deze 1 schade en heal zelf 1 hp. Als je aan het eind van een dag nog geen bloed hebt gehad begint bij avondval een gekte in je op te bouwen totdat je zo bloeddorstig wordt dat je alles wat beweegt zou bijten.
4. 1 keer per dag raise undead voor gebeten slachtoffers.
5. Je hebt een opgetelde HP pool van 4, ipv per lichaamsdeel.
6. Je kan je maker geen fysiek kwaad doen, en niet direct tegen hem/haar Liegen.
7. Fenixas: rauw gedurende 1 minuut weer levend. In antigif potion genezing van Vampirisme, in combinatie met bloed van je maker.
8. Zonlicht: zeer pijnlijk. 10 min in de zon is 1 schade
9. Als je huid wordt geraakt door zilver, heeft dit het "ignite" effect.
10. Afkeer voor knoflook. (Niet schadelijk)
11. Vampiers komen na verloop van tijd terug tot "leven", mits daar geen dingen tegen gedaan zijn. (voorbeelden: staak, knoflook, onthoofding, heilige voorwerpen),
12. Vampiers komen terug tot "leven" als er een bloedoffer gedaan wordt. (2hp minimum nodig) zij komen terug met net zoveel hp als geofferd is. Indien door een andere vampier, telt dit voor half.
13. Er zijn meerdere bloedlijnen vampiers, dit houdt in dat sommigen extra krachten en zwaktes hebben. Dit kan bijvoorbeeld met een extra gift-curse gedaan worden.

Lycanthropy

1. Zowel in humanoïde vorm als de getransformeerde vorm zijn de volgende dingen in effect:
 - a. Je hebt de neiging vlees zo rauw mogelijk te eten, en je hebt soms woedeaanvallen.
 - b. Je Oplettendheid telt als 1 hoger,
 - c. Je kan 3 keer per dag 1 HP geheald worden door vlees te eten.
 - d. Je regeneert geen HP door slaap.
2. Je kunt transformeren in een lycantropische vorm. Je blijft in lycantropische vorm tot je besluit terug te veranderen. De eerste keer op een dag kun je dit zonder consequenties doen. De tweede keer moet je gedurende je transformatie een wezen met bewustzijn opeten om terug naar je normale vorm te kunnen veranderen, de derde keer twee wezens tijdens die transformatie etc.
3. In de getransformeerde vorm zijn de volgende dingen in effect:
 - a. Een wond door Zilver geeft Vergif 1, en onderdrukt alle natuurlijke genezing (inclusief verband).
 - b. Als je K.O. gaat, sta je na 1 minuut weer overeind met 1 HP op elk lichaamsdeel, tenzij je onder invloed bent van bovengenoemde zilververgiftiging.
4. Volle maan (en sommige andere effecten) brengt een onwillige transformatie teweeg. Bij een onwillige transformatie heb je geen controle over jezelf en val je iedereen aan. Vluchten voor zelfbehoud kan wel.

Alcoholisme

1. Als je dronken bent (uitspelen), heb je +1 HP op ieder lichaamsdeel.
2. Als je nuchter bent, heb je -1 HP op ieder lichaamsdeel
3. Ongeacht of je nuchter of dronken bent, geest beïnvloedende effecten duren 2x zo lang, en Fascinate wordt alleen onderbroken door het ontvangen van schade.

Bijlage 7: Addendum van SteamSpring specifieke regels

SteamSpring Addendum

1. Inleiding

SteamSpring is Toys in the Attics Victoriaanse/Steamspring setting. De IC technologie is verder gevorderd dan onze Middeleeuwse Fantasy setting. Luchtschepen zweven door de lucht, ontdekkingen worden gedaan, politieke intriges spelen achter de schermen en technologieën zoals vuurwapens verkleinen de machtsverschillen tussen magiegebruikers en magieloze wezens.

Voorbeeld: Voor SteamSpring maakt Hans een nieuw personage: Timothy "Icy Tim" Avery. Opgegroeid op een boerderij niet ver van Goudbeek, een dorpje op de grens van de eeuwige droogte en de warme wouden, leefde hij een nietszeggend leven, tot op een dag bandieten de boerderij overvielen. Door zijn moeder in de kelder verstopt, was hij de enige overlevende. Wraak zwerend gebruikte hij zijn laatste geld om een revolver te kopen. Na de bandieten opgespoord en gedood te hebben, verdient hij nu zijn brood als premiejager. De schok van de overval en de daarna uitgeoefende wraak heeft Tim vrijwel emotioneel gemaakt, wat hem de bijnaam "Icy Tim" heeft opgeleverd. Maar ook zonder zijn emoties, en met de neiging al zijn geld weg te drinken, zal hij nooit lang twijfelen goede mensen in nood te helpen.

2. Vuurwapens

In de SteamSpring setting zijn vuurwapens aanwezig. De IC technologie van vuurwapens is ongeveer gelijk aan die op Aarde tussen 1750-1850. Dit houdt in; vuursteenslot wapens en percussie wapens. Vuurwapens kunnen enkelschots of multischots zijn. Enkelshots wapens moeten na ieder schot geladen worden en worden doorgaans van voren af geladen. Multischots wapens kunnen meerdere lopen hebben, een revolver mechanisme, of iets vergelijkbaars. Kogelpatronen bestaan uit een losse kogel in een huls van stof of papier met een voorgeschreven lading kruit. Moderne stijl messing hulzen met een ontstek lading bestaan nog niet.

Vuurwapens worden verder onderverdeeld in pistolen en geweren. Pistolen mogen maximaal 60 cm lang zijn en kunnen 1-handig gebruikt worden. Geweren dienen minimaal 60 cm lang te zijn en moeten 2-handig gebruikt worden.



2.1 Vuurwapens gebruiken

Voordat een vuurwapen gebruikt kan worden, dient het geladen te worden. Dit kan worden gedaan bij de P.E.C.H.-Balie, of met behulp van een munitiezakje dat is goedgekeurd door of geleend van de P.E.C.H.-Balie. Dit munitiezakje bevat verschillende knikkers waarmee het resultaat van een toekomstig schot bepaald wordt. Er kan voor meer schoten dan het vuurwapen kan afvuren worden bepaald wat het resultaat van het schot is. Dit resultaat gebeurt dan na herladen.

- **Raak (70% kans, 80% met vaardigheid "Revolverheld"):** Het schot raakt (zie hieronder).
- **Misfire (20% kans):** Het schot wordt niet gelost, en het vuurwapen werkt niet meer tot er onderhoud aan is gepleegd, ook niet met schoten die nog niet gelost zijn.
- **Catastrofale Misfire (10% kans, 0% met vaardigheid "Revolverheld"):** Zelfde als Misfire, plus je krijgt 1 schade op het ledemaat dat de trekker heeft overgehaald.

Voorbeeld: Tim heeft een 6-schots revolver. Met het munitiezakje trekt hij 7 keer raak en voor het 8e schot een misfire. Hij schiet 6 schoten succesvol af en herlaad het geweer. Na nog eenmaal succesvol te schieten, heeft hij op het volgende schot een misfire.

Om een Vuurwapen te gebruiken, **speel uit dat je het vuurwapen afvuurt**, en gebruik de bijbehorende call "Strike". De betekenis van de calls is te vinden in hoofdstuk 2.4 van het document: Regelsysteem. Incantaties of dergelijke zijn hier niet nodig. In het geval van een Misfire of een Catastrofale Misfire dien je dit uit te spelen. **Je personage weet IC niet dat het schot een Misfire gaat zijn.**

- **Pistolen:** 1-handig, max. 60 cm lang. Per schot kan je de call "Strike" gebruiken binnen een afstand van 7 m.
- **Geweren:** 2-handig, min. 60 cm lang. Per schot kan je de call "Strike" gebruiken.

Als het vuurwapen leeg is, kan het worden herladen. Dit herladen dient uitgespeeld te worden en moet minstens 15 seconden per schot duren.

Tussen gevechten door moet er 5 minuten onderhoud worden gepleegd om het vuurwapen een volgend gevecht weer te mogen gebruiken.

2.1 Munitie

Bij aanschaf van het vuurwapen wordt een aantal patronen meegeleverd, gelijk aan het aantal schoten dat het vuurwapen kan doen. Extra patronen kunnen worden gekocht of gemaakt. Een patroon bestaat uit: de daadwerkelijke kogel, buskruit en een huls. De vaardigheid "Revolverheld" stelt je in staat alle 3 de componenten te maken. Er is geen vaardigheid benodigd om van deze componenten een werkend patroon te maken.

- **Kogel:** Gemaakt van metaal. Kan gemaakt worden door een Smid (niveau 1) of Tinkerer.
- **Buskruit:** Kan gemaakt worden door een Alchemist, recept "Explosief Medium" raadpleeg hiervoor het [Handboek der Alchemie](#) (zie bijlage 3).
- **Huls:** Gemaakt van vezel. Kan gemaakt worden door een (k)leermaker (niveau 1).

2.3 Sabotage

Vuurwapens kunnen worden gesaboteerd. Dit kan worden gedaan door iemand met één of meer van de volgende vaardigheden: Vallen Maker (niveau 1), Smid (niveau 1), Revolverheld en Tinkerer. Een vuurwapen dat gesaboteerd is geeft op het eerstvolgende schot automatisch een Catastrofale Misfire. De persoon die het gesaboteerde vuurwapen krijgt moet hier duidelijk van op de hoogte gebracht worden en aan het vuurwapen dient een sabotage-label gehangen te worden.

3. SteamSpring uitrusting

Uitrusting:	Kosten (Schilden):
Pistolen:	
Enkelschot	20
Multischot (2 shoten)	30
+ elk extra schot	+5
Geweren:	
Enkelschot	30
Multischot (2 shoten)	40
+ elk extra schot	+5
Munitie:	
Patroon	6

4. SteamSpring vaardigheden

Deze Vaardigheden zijn Algemene Vaardigheden, hiervoor heb je dus geen extra talent nodig. Algemene Vaardigheden kosten 1 XP

Vaardigheid:	Omschrijving:
Revolverheld	Een vuurwapen dat door jou geladen is heeft een kleinere kans op een misfire, en geen kans op een catastrofale misfire. Tevens ben je in staat om complete patronen te maken en vuurwapens te saboteren.
Tinkerer	[1,2,3] Je bent in staat complexe mechanieken, zoals horloges, vuurwapens en stoommachines, te maken en te repareren.