



Spelregelsysteem Ravenskeep

(Versie 2023.1 - juni 2023)

© 2023 LRP-vereniging Ravenskeep Adventures Sommige rechten voorbehouden.

Dit regelsysteem is ontworpen voor gebruik op de evenementen van LRP-vereniging Ravenskeep Adventures. Alle teksten zijn beschikbaar onder een Creative Commons licentie onder naamsvermelding-nietcommerciële doeleinden-gelijk delen (CC BY-NC-SA 4.0). Dit betekent dat iedereen ze mag (her)gebruiken, met vermelding van Ravenskeep Adventures, plus een link naar de licentie, een link naar de verenigingswebsite, én vermelden wanneer er wijzigingen zijn aangebracht.

Voor meer informatie zie <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.nl>



Inhoud

1	Hitpoints en basiswaarden	1
1.1	Levenspunten	1
1.2	De basiswaarden van een personage	1
1.2.1	Hitpoints	1
1.2.2	Strength	1
1.2.3	Sanity	2
1.2.4	Soul	2
1.2.5	Occupied	3
1.3	Overzicht Soorten Schade	4
2	Armor en wapens	5
2.1	Armor	5
2.2	Wapens	5
2.3	Schilden	6
3	Crafting en Items	7
3.1	Coating van wapens	7
3.2	Items	7
3.2.1	Persoonlijke Items	7
4	Ziektes, aandoeningen, drankjes en giften	8
4.1	Ziektes en aandoeningen	8
4.2	Drankjes en Giften	8
5	Klassieke en spirituele magie	9
5.1	Power (macht)	9
5.2	Spirituele magie	9
5.3	Goden	9
5.4	Klassieke Magie	10
5.4.1	Cantrips	10
5.4.2	Curses	10
5.4.3	Het uitroepen van Spreuken	11
5.4.4	Counterspells	12
5.5	Rituelen	12
5.6	Scrolls	13
6	Economie	14
6.1	Valuta	14
6.2	Waarde	14
6.2.1	Waardeverlies/bederf	14
6.3	Salaris van Stadsambachten	15
6.4	Handelscontracten	15

6.5	Eigendom	15
6.6	Diefstal	16
7	Grondstoffen, kruiden en componenten	17
7.1	Grondstoffen	17
7.2	Kruiden	17
7.3	Componenten	17
7.4	De Pawn Shop	17
8	Het Path-systeem	19
8.1	De basisregels	19
8.2	De paden van het Path-systeem	20
8.3	De vrije vaardigheden	20
9	Action Paths	22
9.1	Path of the Warrior	22
9.2	Path of the Skirmisher	23
9.3	Path of the Barbarian	24
9.4	Path of the Beast	25
9.5	Path of the Rogue	26
10	Craft Paths	27
10.1	Path of the Crafter	27
10.2	Path of the Ritualist	28
10.3	Path of the Occultist	29
10.4	Path of the Healer	30
10.5	Path of the Witch and Warlock	31
10.6	Path of the Alchemist	33
10.7	Path of the Apothecary	33
11	Magische Paths	34
11.1	Cantrips	34
11.2	Path of Fire	35
11.3	Path of Ice	36
11.4	Path of Storm	39
11.5	Path of the Fae	41
11.6	Path of Knowledge	43
11.7	Path of the Traveler	45
11.8	Path of the Mind	46
11.9	Path of Necromancy	48
12	Spirituele Paths	50
12.1	Path of Nature	50
12.2	Path of the Shaman	51

12.3	Path of the Circle	53
12.4	Path of Authority	55
12.5	Path of Corruption	57
12.6	Path of Life	59
12.7	Path of the Damned	59
12.8	Path of Creation	61

1 Hitpoints en basiswaarden

1.1 Levenspunten

Ravenskeep gebruikt een systeem waarbij je gecombineerde aantal levenspunten staat voor de gezondheid van je gehele lichaam. Dit betekent dus dat je net zo goed kunt doodgaan aan het verlies van een hand of een voet, als aan genoeg schade op je torso.

Armor werkt ook volgens het gecombineerde systeem. De beschermingspunten van het armor beschermen het hele lichaam, ongeacht op welk lichaamsdeel het armor gedragen wordt. Armor van het juiste type dient altijd écht gedragen te worden, als het armor niet gedragen wordt gaan je hitpoints weer naar het normale niveau.

1. Levenspunten (*LP*): dit is een levenspunt, deze heb je op je lichaam en kan worden genezen. Levenspunten raak je kwijt door bv een slag van een wapen, gif etc.
2. Beschermingspunten (*BP*): is een armor punt of een magische of spirituele bescherming. Een beschermingspunt kan vernietigd worden. Een armor moet dan gerepareerd worden en magische of spirituele bescherming moet opnieuw gecast worden. *Let op: als iemand Through schade doet, dan tellen je beschermingspunten niet mee! Je armor, en magische of spirituele bescherming is dan nutteloos. Voor verdere uitleg kijk bij Through (1.3).*

1.2 De basiswaarden van een personage

Ieder Personage bestaat uit 4 basiswaarden die weergeven hoe sterk hij lichamelijk en geestelijk is. Het gaat om de volgende waarden:

1. Hitpoints De gezondheid van je lichaam
2. Strength De spierkracht van je lichaam
3. Sanity De geestelijke kracht en gezondheid van je geest
4. Soul De sterkte van de bescherming van je ziel

1.2.1 Hitpoints

- Elk personage heeft in de basis 2 Levenspunten, daarbovenop komen nog de eventuele beschermingspunten.
- Als je op 0 LP staat ben je bewusteloos en "Stervende". *Enmaal bewusteloos, start een periode van 10 minuten tot je personage sterft. In deze 10 minuten kan je personage verbonden of genezen worden om te voorkomen dat je personage sterft. Gebeurt dit niet, dan is je personage permanent dood en kun je niet meer spelen met dit personage. De tijd dat een personage bewusteloos is kan eenmalig verlengd worden via bepaalde vaardigheden, spreuken of drankjes (voor verdere uitleg kijk in het Path systeem).*
- Verlengen van de "Stervende" tijd kan slechts 1x per karakter, per keer..

1.2.2 Strength

- Een basispersonage heeft 3 strength punten.
- Strength is je spierkracht. Het geeft aan hoe sterk je personage lichamelijk is.
- Als je strength op 0 staat voel je je zwak en vermoeid en kun je niet meer rennen, je kunt buiten je kleding, pantser en wapen niets meer dragen en bovendien kun je nog maar één arm gebruiken.
- Door rust te nemen geneest strength met 1 punt per uur (*je kunt ook een drankje gebruiken*).
- Strength is bedoeld als een roleplay tool.

1.2.3 Sanity

- Een basispersonage heeft 3 sanity punten.
- Sanity is je geestelijke gezondheid. Het beschermt je tegen gekte en geestelijke aandoeningen.
- Als jouw sanity gelijk of hoger is dan die van je aanvaller, kun je een sanity aanval trotseren.
- Als je een uur geen gevaar ervaart, genees je 1 sanity punt. Dit geldt NIET als je op 0 staat.
- Als je sanity op 0 staat krijg je een Lobotomy: Je kunt 30 seconden lang geen vaardigheid of spreuk meer gebruiken waar je je hersens voor nodig hebt (vechten kan dus gewoon, maar je bent niet erg strategisch). Na deze 30 seconden heb je een Geestelijke aandoening opgelopen, zoals een angststoornis, pleinvrees, smetvrees, paranoia, schizofrenie, depressie, een manie etc., totdat je genezen wordt. Tijd geneest deze aandoening NIET.
Je mag zelf de aandoening kiezen, maar deze MOET logisch zijn voor je personage en met de omstandigheden waarin je hem kreeg. Je meldt deze aandoening bij de GOD tent. Je kunt maximaal 3 geestelijke aandoeningen tegelijkertijd hebben. Sanity kan alleen worden genezen door iemand met de vaardigheid Shrink en geestelijke aandoeningen kunnen alleen worden genezen een Mind Magiër.
- Als je drie geestelijke aandoeningen hebt, en je verliest nog een sanity point, dan word je gek (insane). Je overlegt met een spelleider (SL) wat er met je personage gebeurt. Gekte oftewel Insanity is een alles omvattende verandering van je personage, die ervoor zorgt dat jij je personage niet meer kunt spelen zoals je gewend bent. Insanity kan alleen behandeld worden door een Mind Magiër.
- Een spelleider kan in sommige gevallen bepalen dat jij je sanity zo snel verliest dat je eraan sterft. Dit zal vooral gebeuren als de omstandigheden daarom vragen.

1.2.4 Soul

- Een basispersonage heeft 3 soul punten.
- De soul waarde zegt iets over de bescherming van je ziel.
- Je hebt een ziel nodig om een connectie te hebben met je God, Totem, voorouders etc., hierna beschreven als Weldoener.
- Als een ziel tainted is heeft hij geen connectie meer met zijn Weldoener en zal hij, als het personage sterft niet naar zijn Weldoener kunnen reizen. De ziel gaat dan dwalen.
- Als een ziel tainted is kan een spiritualist geen spreuken meer gebruiken, Een taint is permanent, tenzij je een confessie doet bij een dedicated priest.
- Een dedicated priest is niet vatbaar voor een taint.
- Als een soul op 0 staat, heb je geen controle meer over je eigen ziel. De ziel zit niet meer verankerd in je eigen lichaam. Je kunt deze weer verankeren door een confessie bij een dedicated priest te doen. Door deze confessie staat je soul weer op 1. Hierna krijg je door veel te bidden/bezig te zijn met je zielenheil (speel dit uit!) 1 soul punt per uur terug.
- Mensen van wie de ziel gestolen/afgepakt is of hun soul op 0 hebben staan, hebben geen connectie meer hebt met een Weldoener (God, Totem, Voorouder, Spirit, etc.), en daardoor geen spirituele acties meer kunt uitvoeren...
- Zielloos (= soul op 0) zijn betekent dat je pijn lijdt, want je lichaam heeft de connectie met de levende wereld nodig en voelt hoe hij van het leven wordt weggetrokken. Als je personage zielloos is verwachten we dat je dit blijft uitspelen.
- Als je langer dan 1 dag zielloos bent zal de Nexus (de grote magische motor die alle waarden van het leven in stand houdt) je beginnen te vergeten, waardoor je ziel je lichaam steeds moeilijker zal kunnen vinden en je steeds meer buiten het leven zal komen te staan. Na een jaar ben je compleet onzichtbaar voor de Nexus en verander je van een zielloze naar een Unliving. Een Unliving is een wezen dat buiten de cyclus van het leven staat. Hij kan niet van ouderdom kan sterven, maar hij weet dat als hij sterft (bv door een wapen) hij nergens heen zal gaan en niemand hem zal herinneren. Als je Unliving wordt, heb je geen pijn meer. Je kunt nog wel magie gebruiken, maar telkens als je een spreuk zal uitspreken zal je weten dat je magie aan het stelen bent, want uiteindelijk is magie iets levends en jij bent dat niet.
- Als je Unliving bent en je wordt genezen door Spirituele energie, dan moet je dit melden aan degene die jou geneest. Het werkt wel, maar degene die jou geneest weet nu dat je Unliving bent!

1.2.5 Occupied

Demonen (Entiteiten) willen zich kunnen manifesteren in de normale wereld van Mordath om zo hun macht en invloed uit te kunnen breiden. In hun eigen vorm is dat erg moeilijk: een Demon kan maar kort op Mordath zijn totdat de Nexus hem opmerkt en zal optreden om de Demon er weer uit te gooien.

De meest simpele manier voor Demonen is om zielen te vergaren en daarmee machtiger te worden om langer de Nexus te kunnen weerstaan, maar hier zitten altijd restricties voor hen aan. Denk hierbij maar eens aan de Goden die nooit zullen accepteren dat een Demon op deze wijze te veel macht verzamelt door ziertjes van hun af te pakken.

Sommige Demonen hebben daarom omwegen gecreëerd om toch langer op Mordath te kunnen zijn zonder dat de Nexus of de Goden hen direct op zullen merken: de (unieke) situatie van een Occupied Personage.

- Als je Occupied bent, heeft een Entiteit (meestal een Demon) een manier gevonden om jouw ziel op te eisen, maar deze wel gekoppeld te laten aan jouw lichaam. Je ziel zit niet meer aan je lichaam vast, maar is nog wel verbonden met je lichaam middels een onzichtbare kabel (een Astrale lijn of Tether). De Demon lift op deze manier mee in jouw lichaam, maar laat jou (meestal) aan het stuur. Op deze wijze kan de Demon zijn invloed verder uitbreiden in de normale wereld, terwijl jouw Personage de volledige controle heeft over zijn of haar lichaam, tenzij door SL's anders wordt bepaald.
- Hiermee heeft de Demon het doel om zich te kunnen manifesteren op de Nexus. Het lichaam van het Personage in kwestie zal in deze unieke situatie niet door de Nexus worden opgemerkt als Unliving, ondanks dat je Soul op 0 punten staat.
- Door deze unieke situatie heb je ook geen last van de helse pijnen die normaal bij Unliving gepaard gaan en kan je jouw Personage gewoon normaal blijven spelen.
- Natuurlijk zit er ook een downside aan vast want de Demon wil er tenslotte ook iets voor terug krijgen. Het negatieve effect is dat als andere Demonen in de gaten krijgen in wat voor unieke situatie jouw Personage verkeerd (Occupied), deze andere Demonen óók heel gemakkelijk zouden kunnen instappen in het lichaam van jouw Personage. Met alle gevolgen van dien....
Je kunt je vast iets voorstellen bij wat dit met je lichaam zal doen als er meerdere Demonen aan het vechten zijn om wie er controle over jouw Personage krijgt. Dit kan dan ook nooit spontaan gebeuren, en zal er altijd een SL aanwezig moeten zijn.
- Als je Personage door bepaalde omstandigheden Soul Schade krijgt en onder de 0 zakt, dan zal de Demon dat voor je rechtekken. Hij of zij wil immers zijn voertuig niet kwijt! Maar aan alles zit een prijskaartje, en de consequenties zal je verder met de Demon moeten uitspelen middels rollenspel.
- Als de link door wat voor reden dan ook kapot gaat in het spel, dan wordt je Unliving zoals omschreven in het Regelsysteem. De Entiteit/Demon wordt dan als het ware op harde wijze uit je lichaam getrokken. Ook hiervoor zal altijd een SL aanwezig moeten zijn en ook dit kan niet zomaar spontaan gebeuren.

Let op: De status Occupied kan alleen verkregen worden in overleg met een SL omdat dit een unieke situatie moet blijven in het spel.

1.3 Overzicht Soorten Schade

Hieronder volgt een kort overzicht van de diverse soorten schade die je karakter tegen kan komen in het spel en wat die schades voor gevolgen hebben.

Soorten	Type	Omschrijving	Opmerking	Hoe te Genezen
Normal	Fysieke wonden	Alle vormen van fysieke schade uiteenlopend van open wonden door wapens tot aan interne schade door giften.	Onder normale schade verstaan we alles wat je fysiek kan overkomen in het spel tenzij apart benoemd in dit overzicht.	Via genezing, drankjes, spreuken of langdurige rust.
Magical	Door toedoen van een magisch effect, een fysieke wond oplopen	Veelal door magische spreuken of magisch geprepareerde Items veroorzaakt	Onder magische schade verstaan we bijv. Shockschade of Fireball schade	Via genezing, drankjes, spreuken of langdurige rust.
Spiritual	Door toedoen van een spiritueel effect, een fysieke wond oplopen	Veelal door spirituele spreuken of spiritueel geprepareerde Items veroorzaakt	Onder spirituele schade verstaan we bijv. Spirit of Nature schade of Spiritual Weapon schade	Via genezing, drankjes, spreuken of langdurige rust.
Through	Fysieke wonden	Deze vorm van schade negeert het dragen van Armor, magische of spirituele bescherming, want daar gaat het doorheen.	Het voornaamste voorbeeld hiervan zijn pijlen, maar er kunnen ook andere oorzaken zoals magische of spirituele effecten	Via genezing, drankjes, spreuken of langdurige rust.
Strike	Fysieke wonden	Fysieke schade toegebracht door enorme kracht of snelheid	Voorbeelden hiervan zijn bijvoorbeeld het effect van een STRIKE slag waardoor je 5 meter naar achteren gekatapulteerd wordt.	Via genezing, drankjes, spreuken of langdurige rust
Crush	Fysieke wonden (5 schade, eerst AP indien aanwezig, daarna LP)	Grote zware voorwerpen die een verpletterende druk op je lichaam uitoefenen waardoor bij aanhoudende blootstelling het lichaam uiteindelijk afsterft.	Als je onder een rotsblok of boom terechtkomt, is dat een vorm van Crush Schade.	Dodelijke afloop tenzij datgene wat de Crush Schade veroorzaakt wordt verwijderd.
Poison	Fysieke wonden, vooral in het lichaam	Gif schade wordt vaak toegebracht via drankjes of via contact schade van Items en wapens waardoor het gif in het lichaam wordt opgenomen en van binnenuit zijn werk doet.	Klassieke gif schade kunnen in diverse vormen uiteenlopen van een simpel Paralyse die het lichaam doet verstijven, tot aan dodelijke varianten die het lichaam van binnenuit doen afsterven.	Genezing meestal via specifieke spreuken of via drankjes. Er bestaan echter hele dodelijke varianten.
Unholy	Fysieke wonden met één extra schade in de vorm van Soul Schade	Unholy schade zorgt bij iedere wond dat je ziel tainted wordt.	Zie verder bij Soul schade	Zie verder bij Soul schade
Holy	Fysieke wonden	Datgene wat geen last heeft van fysieke schade krijgt die wel als het Holy schade is	(*) Speciaal Hier hebben specifieke creaturen last van.	(*) Speciaal Wanneer hier een speler toch mee te maken krijgt, dan zal de SL daarover uitleg geven.
Sanity	Geestelijke wonden waarvan je lichamelijks niets kan zien	Schade aan je geestelijke gesteldheid	Zie omschrijving bij punt 1.2.3	Via de psychiater (Genezers) en/of via een Mind Mage
Soul	Geestelijke wonden waarvan je lichamelijks niets kan zien	Schade aan je ziel	Zie omschrijving bij punt 1.2.4	Door een confessie bij een dedicated priest

2 Armor en wapens

2.1 Armor

- Een armor geeft alleen bescherming als deze gedragen wordt.
- Een armor kan alleen gedragen worden als je de vaardigheid van dat armor bezit via het juiste level in het Path-systeem.
- Een armor geeft extra beschermingspunten.
- Bij schade worden **eerst** de beschermingspunten van je armor afgetrokken. *Let op: er is speciale schade die armor negeert, namelijk Through.*
- Een armor wordt alleen als armor geaccepteerd als minimaal de hele torso is bedekt.
- Een gebruiker van Power (klassiek/Spiritueel) kan deze niet casten als hij/zij armor draagt, tenzij hij/zij deze skill gekocht heeft (zie het Path-systeem).

Verschillende pantsers hebben verschillende beschermingspunten.

Niveau	Type	Beschermingspunten	Opmerking
Light Armor (1)	Zacht leer, Bont, Gambeson	+1	
Medium Armor (3)	Maliënkolder & Hard Leer	+3	
Heavy Armor (5)	Plaatstaal	+5	
Helmet	Helm	+1	Alleen in combinatie Medium of Heavy Armor

2.2 Wapens

Er zijn ontelbare hoeveelheden verschillende wapens te bedenken in een fantasiewereld. Bij Ravenskeep classificeren we de volgende groepen:

Basis wapen

- Een basis wapen is gratis in het Path-systeem.
- Een basis wapen doet 1 punt schade.

Dit zijn alle wapens die simpel te hanteren zijn. Hieronder vallen:

- Kleine wapens zoals dolken, spijkers en messen.
- Eenhandige wapens zoals zwaarden, bijlen, hamers en knotsen.
- De houten staf zoals deze bijvoorbeeld gebruikt wordt door zwervers, bedelaars, magiërs en monniken.

Tweehandig wapen

- Een tweehandig wapen kun je alleen hanteren als je deze gekocht hebt in het Path-systeem.
- Een tweehandig wapen doet 1 schade. Een keer in de 30 seconden kan een tweehandig wapen een Strike effect geven. Dit speel je uit met een groots gebaar en je vermeld 'Strike!'.

Tweehandige wapens zijn grotere varianten op eenhandige wapens die alleen maar met twee handen te gebruiken zijn door hun gewicht en lengte. Denk hierbij aan:

- Een tweehandig zwaard (*claymore etc.*), tweehandige Ax (*battleaxe*), tweehandige hamer (*warhammer*).
- Stafwapens (*alle soorten staf wapens behalve de simpele houten staf. Zie 'basis wapen'*)

Bogen

- Bogen kunnen alleen gekocht worden via het Path-systeem.
- De pijlen van Bogen doen 1 punt "Through" schade

Bogen zijn wapens die gebruik maken van een pees mechanisme. Denk hierbij aan:

- Handbogen, kruisbogen en ballista's.

Werpwapens

- Je kunt deze alleen gebruiken als je de vaardigheid hebt gekocht via het Path-systeem.
- Werpwapens doen 1 punt schade.

Werpwapens zijn kleine werpwapens. Denk hierbij aan:

- Werpmessen, ninja-sterren, stenen, werpbijlen etc.

Boulders, etc

- Je kunt deze vaardigheid niet kopen in het Path-systeem.
- Boulders etc. doen crush schade en daarmee direct 5 punten schade.
- Een crush maakt alle (crafted) Items kapot, met uitzondering van artefacten.

Boulders zijn enorme voorwerpen die boven op je kunnen vallen of gegooid kunnen worden. Denk hierbij aan:

- Een enorme steen, een boom of een blok ijs.
- Deze voorwerpen kunnen alleen gehanteerd worden door enorm sterke wezens zoals Reuzen, trollen, Draken etc. ([Deze kunnen niet door spelers gekozen worden](#)).

2.3 Schilden

Je hebt allerlei soorten schilden van verschillende materialen. In het spel onderscheiden we echter maar twee soorten schilden: klein en groot.

Type	Omvang
Klein schild	Van 40 tot 80 cm
Groot schild	Vanaf 80 cm

- Een klein schild is gratis in het Path-systeem en is voor iedereen beschikbaar.
- Een groot schild moet je aanschaffen via het Path-systeem ([Path of the Warrior](#)).
- Als een schild kapot is kun je hem laten repareren door een Crafter.
- Een schild geeft geen bescherming tegen een Strike.

Een schild kan worden vernietigd door spreuken en effecten die ervoor gemaakt zijn, zoals beschreven zijn in het Path-systeem. Shatter en Crush maakt beide soorten schilden DIRECT kapot. In het geval van een Crush ([5 schade](#)), vangt je schild 1 van de schade op, daarna is je schild kapot.

3 Crafting en Items

3.1 Coating van wapens

Het is al heel lang bekend dat bepaalde materialen bepaalde effecten beter geleiden dan anderen. Crafters weten echter ook dat als je specifieke grondstoffen op een bepaalde manier behandelt, je een poeder krijgt waarmee je een wapen kunt coaten, zodat deze 5 minuten een extra effect geeft. Deze 5 minuten starten op het moment dat je met dat wapen begint te vechten. Het effect kan niet gestapeld worden en er is maar 1 toepassing per wapen mogelijk. *(Zie Path of the Crafter.)*

Materiaal	Power	Effect
Firestone	Fire	Elke wond met dit wapen maakt dat je 30 seconden Fear krijgt.
Icestone	Ice	Bij iedere wond zal het slachtoffer een 'Slow' effect krijgen, wat betekent dat hij 30 seconden lang niet meer kan rennen.
Gold	Magic	Magische schade
Holy Bone	Spiritual	Spirituele schade
Silver	Holy	Dubbele schade voor wezens die niet natuurlijk zijn ontstaan <i>(zoals bijvoorbeeld Demonen en Undead)</i> .
Obsidian	Unholy	Elke wond maakt dat de ziel van je tegenstander tainted wordt.

3.2 Items

Er zijn verschillende soorten items in het spel. Dit zijn de belangrijkste om te onthouden:

Type	Omschrijving
Item	Een item heeft een waarde, maar heeft geen positieve of negatieve invloed op het spel <i>(bijv. een zwaard)</i> .
Mastercrafted	Mastercrafted items worden gemaakt om er special items en Artefacten van te maken. Na het evenement is het Mastercrafted item kapot.
Magical/Spiritual/Special Item	Dit item heeft een powersource, waardoor het magische of spirituele dingen kan. Na het evenement is het item kapot.
Artifact	Een Crafter, een magiër én een Occultist van het juiste level kunnen een machtig magisch of spiritueel item met een bron die eeuwig zal bestaan. Alleen te vernietigen door een destroy Een artefact behoort een naam te hebben en moet 'geboren' worden onder speciale omstandigheden <i>(SL Call)</i> . Een Artefact blijft bestaan na afloop van het evenement.

3.2.1 Persoonlijke Items

Als je een persoonlijk item het spel in wilt brengen als een item met waarde, dan kun je dit regelen bij de GOD-tent. Je betaalt de waarde 1-op-1 met IC-goud, je krijgt een item-kaartje en je kunt ermee spelen. De waarde moet minimaal 1 goud zijn.

De reden hiervoor is dat we als SL-Team, meer duidelijkheid willen creëren over wat er in het spel, nou wel een IC item is en wat niet. Op deze manier willen we voorkomen dat hele inventarissen van IC-tenten weggehaald wordt door de stelende medeburgers van Ravenskeep.

4 Ziektes, aandoeningen, drankjes en giffen

4.1 Ziektes en aandoeningen

Er bestaan veel ziektes en aandoeningen in de wereld van Ravenskeep. Het verschil tussen een disease en sickness is:

Disease

- Een disease geeft 1 LP schade per uur tot je genezen wordt.
- Daarnaast voel je je ziek en zwak en speel je dat uit.

Sickness

- Een sickness is een ernstige aandoening die je slechter laat presteren op ieder level van je vaardigheid.
- Een sickness heeft altijd een zichtbaar kenmerk.
- Ieder pad dat je hebt in het Path-systeem zal het hoogste level vervallen totdat je genezen wordt. Bijvoorbeeld: als je een level 3 Warrior bent en een level 4 Shaman, presteer je vanaf het begin van je sickness nog maar als een level 2 Warrior en een level 3 Shaman. Als een karakter een level 1 pad heeft kan dus geen van deze vaardigheden gebruiken.

Als je een sickness of disease oploopt, dan ga je dat melden bij de GOD-tent. Een disease of sickness kun je alleen genezen via iemand van het Healer pad, met een healing spreuk of een drankje.

4.2 Drankjes en Giffen

Er zijn vele drankjes en giffen in de wereld. Alleen spelers met de juiste vaardigheid kunnen drankjes en giffen herkennen aan hun logo (*met behulp van een detectie formulier*).

Spelers die deze vaardigheid niet hebben zullen drankjes of giffen niet herkennen. Als zo'n speler een drankje naar binnen werkt met een logo erop, moet deze zich onmiddellijk bij de GOD-tent of een Spelleider melden om te vragen wat het effect is.

Drankjes en Giffen maken

Alleen iemand met het Apothecary of Alchemy pad kan een drankje of gif maken. Een drankje of een gif maak je met kruiden en componenten volgens het recept waar jij kennis van hebt. Je krijgt de recepten jij kent van de SL.

Toedienen en gebruik

- Giffen werken alleen als ze in het bloed terechtkomen: door gif in een wond of door het drinken/eten van het gif. Gif dringt niet door een armor.
- Een drankje moet altijd gedronken worden. Dat kan ook als iemand bewusteloos is.

Drankjes en giffen, die eenmaal uit het flesje zijn, kunnen niet meer in het flesje worden teruggestopt. Na 5 minuten buiten het flesje zonder opgedronken of toegediend te zijn, verliest een gif of drankje zijn kracht. Een gif op een voorwerp/item is dan ook slechts 5 minuten 'houdbaar'.

Iedereen kan drankjes en giffen gebruiken. Je gaat niet dood als je een wapen vasthoudt met gif erop. Pas als het in je bloed komt (via een wond, of via een drankje dat je opdrinkt) heeft het gif effect.

5 Klassieke en spirituele magie

5.1 Power (macht)

Power (macht) is een ongedefinieerde energie die gebruikt kan worden in bepaalde paden. Power kan omgevormd worden tot magie. Er zijn vele vormen van magie, zowel magisch als spiritueel. Hieronder de belangrijkste vormen en hoe deze gespeeld worden.

5.2 Spirituele magie

Spirituele magie krijg je van je Weldoener in de vorm van Power (macht). Weldoeners zijn Goden, Voorouders, Geesten, Totems enz. Weldoeners hebben Power en zij kunnen die Power met jou delen zolang je maar doet wat zij willen. Je hebt dus niet zelf de mogelijkheid om Power (macht) op te halen om spreuken te doen, maar vraagt deze aan een Weldoener die iets van zijn Power aan jou geeft.

Priests

Priests is de verzamelnaam voor diegenen die spirituele magie gebruiken, maar in het spel kun je deze tegenkomen als bijvoorbeeld Priester, Novice, Broeder, Pater, Overste, Shaman, etc. Priester is de meest voorkomende titel.

Dedicated

Een Spiritualist die zich uitzonderlijk inzet voor zijn Weldoener kan dedicated worden. Als dit gebeurt is je karakter zo dicht verbonden met zijn Weldoener dat zelfs een taint soul geen effect meer heeft. Ook zal je personage op dat moment een confession kunnen uitvoeren (zie het Path-systeem voor verdere uitleg). Een dedication is niet gebonden aan een bepaald level van een pad, maar kun je verdienen door je hard in te zetten voor je Weldoener. Denk hierbij aan: naamsbekendheid verwerven, het uitoefenen van de specifieke eigenschappen van je Weldoener, etc... *(Let op: deze beloning wordt toegekend door de Spelleiding en kan niet gekozen worden!)*

Blessings

Een blessing is een spirituele dienst of mis van minimaal 15 minuten waarin een bepaald effect wordt weggehaald of wordt opgeroepen. Het aantal mensen dat aanwezig mag zijn bij een blessing is ongelimiteerd, maar: alle aanwezigen moeten je stem kunnen horen. De blessing werkt alleen voor de aanwezigen die de gehele dienst bij hebben gewoond én die tijdens de dienst van de Priest de persoonlijke blessing hebben ontvangen. *(Aanraking op voorhoofd, een dansje om je heen, etc.).*

5.3 Goden

De Goden van Ravenskeep die je als speler kunt kiezen als Weldoener:

- Arcanus: Magie
- Claw: Bloeddorst & jacht
- Equinox: Wet, regels & recht
- Fenris: Maan & jacht & wolf
- Hammar: Oorlog
- Knox: Moed & rechtvaardigheid
- Mortos: Dood
- Nana: Moeder Godin
- Noelf: Cirkel van het leven
- Pecunia: Geld, handel & schoonheid
- Raven: Kennis & wetenschap
- Shade: Duisternis & dieven

- Shield: Bescherming
- Skarr: Pijn
- Sylvana: Natuur & recht van de sterkste
- Topas & Topal: Geluk & ongeluk
- Vaine: Zang, dans, genot & bards
- Venohm: Giffen & verraad
- Tranqus: Druïden & Groven

5.4 Klassieke Magie

Klassieke Magie komt uit de manastroom: een grote rivier van Power (*macht*) waaruit klassieke magie gebruikers Power halen om spreuken te kunnen gebruiken. Er zijn voor deze magiërs drie verschillende manieren om spreuken te gebruiken:

1. Via Arcanus ('Favoured' magiërs)

Arcanus is de God van Magie en via hem kun je de Power (*macht*) van magie verkrijgen. Het is de meest veilige manier om magie te gebruiken en ook de makkelijkste. Deze vorm van magie wordt gekenmerkt door studie en het jarenlang onderzoeken van de effecten van magie. Het is het pad van wijsheid en inzicht. In de magiërs wereld is men ervan overtuigd dat magie via Arcanus ook de beste manier is om met de Nexus-stromen om te gaan. Misbruik of verkeerd gebruik van magie kan er namelijk voor zorgen dat de Nexus verstoord wordt, met alle gevolgen van dien.

2. Via Bloed ('Wilde' of 'Cursed' magie)

Magie kan ook via het bloed kan worden opgeroepen. Gebruikers hebben hun bloed weten te veranderen om zo Arcanus buiten spel te houden. Gebruik van magie via het bloed gaat vaak mis: het bloed tast het lichaam aan, en maakt de gebruiker gek. Het wordt ook vaak de 'vervloekte manier van magie' genoemd omdat zij die het gebruiken zichzelf kunnen verliezen in razernij. Een voorbeeld van deze magie is Necromancy, in de magiërs wereld gezien als een verkeerde manier van magie gebruik. Gebruikers van deze vorm van magie worden sinds jaar en dag achtervolgd door de inquisitie van de magiërs die onder Arcanus staan.

3. Via een Link ('Gifted' magie)

Sommige magiërs hebben een link naar de magische wereld van de Nexus. Fae zijn daar het beste voorbeeld van. Op de een of andere manier zijn ze verbonden met de Ley lines van de wereld waardoor ze via hun Gifted magie kunnen oproepen. Door deze link is de magie dicht bij hen en in veel gevallen is hun hele bestaan gebaseerd op deze link en de bijbehorende magie. Vaak wordt dit soort magiërs als passioneel en onvoorspelbaar gezien, omdat niet wijsheid of inzicht de koers van hun acties bepaalt, maar hun hart en emoties.

De link heeft echter ook een nadeel: Magiërs die deze vorm van magie gebruiken moeten één van deze gifted paden als basis kiezen: Fire, Ice of Storm magie. Gifted magiërs mogen de deze 3 paden niet met elkaar combineren. Je mag uiteraard wel je basis pad combineren met andere paden van magie. *(Bij elk van de gifted paden staat een uitgebreide omschrijving wat de keuze doet met het karakter van je personage.)*

5.4.1 Cantrips

Een cantrip is een klein, magisch effect, dat bedoeld is om spelers die klassieke magie hebben gekozen, te ondersteunen in hun rollenspel. Een cantrip kost niets, maar moet wel worden gekozen. Voor ieder nieuw level in een magisch pad mag er 1 cantrip gekozen worden. Een cantrip mag nooit vaker gebruikt worden dan 1x per 5 minuten. *(In hoofdstuk 11 staat een lijst met cantrips waar je uit kunt kiezen.)*

5.4.2 Curses

Er is een groot verschil tussen een curse en een spell. Een spell kan door de counterspell 'block magic' worden tegengegaan, maar een curse niet. Een curse moet worden ondergaan, totdat het effect is afgelopen, of totdat iemand een remove curse heeft gedaan.

Een curse kan alleen gemaakt en gebruikt worden door een Witch of een Warlock (*zie Paths*). Omdat een curse zo machtig is en er weinig manieren zijn die het effect kunnen tegengaan, is het erg moeilijk om er eentje te 'brouwen'. Bij het vervaardigen van een curse moeten namelijk elementen worden toegevoegd van de persoon die je gaat vervloeken.

- Level 1 Curse: 1 persoonlijk component en 1 kruid
- Level 2 Curse: 2 verschillende persoonlijke componenten en 2 kruiden
- Level 3 Curse: 3 verschillende persoonlijke componenten en 3 kruiden
- Level 4 Curse: 4 verschillende persoonlijke componenten en 4 kruiden
- Level 5 Curse: 5 verschillende persoonlijke componenten en 5 kruiden

Een persoonlijk component kan van alles zijn, maar moet een redelijke omvang hebben om de curse te laten slagen. Dus één haar of één druppel bloed volstaan niet. Denk bijvoorbeeld aan:

- Een persoonlijk item dat deze persoon gebruikt of waaraan hij/zij herinneringen heeft
- Een flinke hoeveelheid bloed (*50 ml of meer*)
- Een flinke pluk haar
- Een hele nagel
- Een oog
- Een stuk bot
- Een flinke hoeveelheid snot of slijm (bv een eetlepel vol)
- Een droom van deze persoon
- Een groot geheim van deze persoon

Bij het vervaardigen van een curse mag een bepaalde persoonlijke component slechts **eenmaal** in het brouwsel zitten. Voor een level 3 curse gebruik je dus 3 verschillende persoonlijke componenten. Omdat deze vloeken zo machtig zijn, worden de mensen die ze kunnen maken vaak met argwaan bekeken.

5.4.3 Het uitroepen van Spreuken

Om magie te gebruiken spreekt een magiër een zin uit die de functie van de spreuk uitlegt. De spreuk moet hoorbaar zijn voor degene voor wie het effect is bedoeld. Deze zin bestaat uit twee delen.

Het eerste gedeelte is voor de gebruiker om te verzinnen. Hiervoor zijn er twee richtlijnen:

1. Degene die de spreuk te horen krijgt moet begrijpen dat het om een spreuk gaat.
2. Maak duidelijk van wie je de spreuk krijgt, of op welke manier je spreuken gebruikt.

Voorbeelden:

- In the name of Arcanus
- By the power of my Bloodline
- By heat of the Holy Fire
- By the power of the Fae
- In the name of the Demon Umbuzu
- By the strength of Hammar

In het tweede gedeelte van de spreuk **moet** de letterlijke naam van het effect worden uitgesproken zoals deze staat vermeld in het Path-systeem. De ontvanger van je spreuk moet immers weten wat je van hem of haar verwacht!

Voorbeelden:

- Freeze
- Remove Curse
- Force Truth
- Terror

Afstand bij het uitroepen van spreuken

De maximale afstand om een spreuk naar iemand uit te spreken is 10 meter. Daarbuiten is de kans te groot dat de ontvanger de spreuk niet hoort of je überhaupt niet opmerkt. Let op, als je een spreuk uitspreekt op 10 meter, zorg dan ook dat de ontvanger je kan horen.

Een uitzondering: Bij 'Blast Spells' moet je een werpwapen (*in de vorm van een voorwerp, bijvoorbeeld een foam ball*) gooien als representatie van de spreuk. Als je gebruik maakt van een dergelijk werpwapen, dan geldt dat de afstand van de spreuk simpelweg de afstand is die je werpt met je werpwapen. Je kunt dus ook misgooien. *Bij discussie over de uitvoering neemt de SL een beslissing.*

Duur van de spreuk

De meeste spreuk effecten hebben een tijdsduur, die steeds vermeld staat bij de betreffende spreuk in het Path-systeem. Een effect van een spreuk kan variëren van 30 seconden tot een variabele tijdsduur, zoals 'tot zonsopgang' of zelfs 'permanent'. Een vuistregel is dat een positief effect (*voor degene die het ondergaat*) over het algemeen 5 minuten is, en een negatief effect 30 seconden. Na afloop van de aangegeven tijd verdwijnt het effect, zonder aankondiging.

5.4.4 Counterspells

In het spel willen we liever dat de effecten van spreuken worden ondergaan in plaats van dat ze allemaal tegengehouden worden. Om die reden zijn counterspells niet voor ieder pad beschikbaar. Er zitten echter genoeg mogelijkheden in het systeem die effecten kunnen weghalen nadat een effect van een spreuk is ingegaan. De enige spreuk die zowel spirituele als magische spreuken kan tegenhouden is de level 4 spreuk 'Block Magic'.

5.5 Rituelen

Een ritueel is een bijeenkomst waarin Power (*macht*) wordt verzameld en waarbij die Power wordt gebruikt om een bepaald doel te bereiken.

Power inbrengen in een ritueel doe je door bijvoorbeeld spreuken of vaardigheden te 'doneren' aan het ritueel, of door je Weldoener aan te roepen. Tevens kun je items, zoals een Artefact inbrengen maar ook Soul en Sanity of zelfs een leven (op)offeren. Daar zitten wel consequenties aan verbonden.

Een ritueel is moeilijk om te leiden en onder controle te houden. Een ritueel dat gevoed wordt uit dezelfde vorm van magie is makkelijker onder controle te houden dan een ritueel dat wordt gevoed uit veel verschillende bronnen van magie.

Iedereen die Power inbrengt, kan een ritueel leiden. Iemand die het ritualistische pad heeft gekozen gaat dat makkelijker af dan anderen, omdat deze vaardigheden kan aanwenden die grotere kans geven op een succesvol ritueel.

Rituelen zijn niet zonder gevaar. De Power die in een ritueel wordt gebruikt kan twee kanten op stromen: richting je doel (*als je weet wat je aan het doen bent en het ritueel onder controle hebt*) of juist tegen je doel in (*als je bijvoorbeeld te veel Power aanwendt, of niet weet hoe je de Power onder controle houdt*).

Een paar regels:

- Bij een ritueel is **altijd** een spelleider aanwezig.
- De leider van een ritueel moet het ritueel ook écht leiden, anders is hij een negatieve factor.
- De symboliek in een ritueel moet vooral zichtbaar zijn: voorwerpen, spreuken, acties, etc. en niet bestaan uit 'praatjes' of smeekbeden.
- Er moet een duidelijk doel zijn en dit doel moet nagestreefd worden. Als een ritueel onduidelijk is of als het doel niet wordt nagestreefd, zal een ritueel imploderen. Dit gebeurt met gepaste kracht. Als de Spelleider het ritueel niet begrijpt gaat het sowieso fout.
- Een ritueel vindt altijd plaats binnen een ritueel gebied. Deze hoeft niet per se gesloten te worden, maar een ritueel in een gesloten gebied is makkelijker onder controle te houden. Echter een ritueel gebied kan alleen gesloten worden als je daar een vaardigheid of item voor hebt.

- Een ritueel is alleen klaar als alle energie die erin is gestopt ook gebruikt is.
- Iedereen in het ritueel moet iets te doen hebben: een actie, een spreuk, etc.
- Het helpt als iedereen in het ritueel weet wat de bedoeling is (*maar er zijn natuurlijk redenen te bedenken waarom dat juist niet moet...*).
- Als er in het ritueel conflicterende items, artefacten en belangen worden gebruikt, wordt een ritueel heftiger en machtiger, maar ook moeilijker onder controle te houden.
- Als de leider de controle over een ritueel verliest, krijgt iedereen in het ritueel (*en soms ook de omstanders*) schade.
- Rituelen zijn niet bedoeld als 'vragenuurtje aan je weldoener'. De hogere machten zitten niet te wachten op jouw 'verlanglijstje' of een onredelijk grote vraag. Je bent voor een weldoener een nietig wezen.
- Hou er rekening mee dat als je een entiteit aanroept, de kans aanwezig is dat deze het ritueel overneemt.

5.6 Scrolls

- Een scroll maken is een vaardigheid die je moet kopen in het Path-systeem.
- Scrolls zijn formulieren waarin een spreuk is opgeslagen. Door de scroll hardop voor te lezen en het te verscheuren zal de spreuk zijn effect geven.
- Een magische scroll kan alleen gelezen worden door een magiër. Alle anderen begrijpen de woorden te slecht om effect te verkrijgen.
- Een spirituele scroll kan alleen gelezen worden door een spiritualist. Alle anderen begrijpen de woorden te slecht een effect te verkrijgen.
- Een Skirmisher en een Occultist kunnen alle scrollen lezen als ze op level 4 komen van hun paden.
- Een scroll verliest zijn effect aan het einde van het evenement en kan dus niet meegenomen worden naar het volgende evenement.

6 Economie

Bij Ravenskeep spelen we met economie, bezit en rijkdom. Dit vergt een basiskennis van iedereen van de waarde van geld, bezit, en van de manier waarop zaken worden gedaan en geregeld. Hieronder de belangrijkste dingen die ieder personage standaard weet.

6.1 Valuta

De betaalmiddelen zijn Goud, Zilver en Koper munten

- 1 Goud = 10 Zilver
- 1 Zilver = 10 Koper
- 1 Goud = 100 Koper

6.2 Waarde

Om de waarde van de valuta toe te lichten, hieronder een aantal voorbeelden.

Item	Niveau	Waarde
Voedsel	Overleven	1 koper
	Simpel	2 koper
	Gemiddeld	5 koper
	Luxe	1 zilver
	Adellijk	5 zilver
Drank	Cider, bier	1 koper
	Wijn slechte	2 koper
	Wijn goed	5 koper
	Wijn luxe	1 zilver
Kleding	Armoedig	4 koper
	Simpel	2 zilver
	Goed	4 zilver
	Luxe	1 goud
	Adellijk	4 goud
Diversen	Inktpot	3 koper
	Schrijfpen/veer	5 koper
	Touw	5 koper
	Kaars	2 koper
Wapens	Mes	1 zilver
	Staf hout simpel	4 koper
	Zwaard	5 zilver
	Tweehandig	1 goud

6.2.1 Waardeverlies/bederf

In het Path-systeem zullen veel dingen hun waarde verliezen aan het einde van het evenement. Dit doen we om te voorkomen dat er te veel componenten en andere spullen in tasjes blijven zitten, zonder dat er iets mee gedaan wordt.

- | | |
|--------------------------------|---|
| • Herbs/kruiden | Verdwijnt aan het einde van het evenement |
| • Componenten | Verdwijnt aan het einde van het evenement |
| • Grondstoffen | Verdwijnt aan het einde van het evenement |
| • Mastercrafted | Verdwijnt aan het einde van het evenement |
| • Items | Verdwijnt aan het einde van het evenement |
| • Artefacten | behoudt hun waarde en effect. |
| • Persoonlijk items met waarde | behouden hun waarde (zie 3.2.1 items) |

6.3 Salaris van Stadsambachten

Veel spelers werken hard in onze setting om de stad draaiende te houden. Sommige van die spelers verdienen geld door hun ambacht uit te oefenen en producten en diensten te verkopen. Denk aan de Alchemisten die geld verdienen door de verkoop van hun drankjes en giften, of de koerier die tegen betaling een boodschap overbrengt. Er zijn echter ook spelers die hard werken in de setting maar niet door andere spelers betaald worden voor hun werk. Om te zorgen dat iedereen de beschikking heeft over geld, gaan we werken met een basisinkomen. Dit is het geld dat de spelers krijgen aan het begin van het evenement als ze een beroep hebben en een heel evenement hebben aangetoond dat ze dat beroep uitoefenen. Dit inkomen staat gelijk aan wat er overblijft na de dagelijkse kosten van het leven, zoals huur, eten, etc. *(Let op: Het SL team bepaalt welke spelers voor Ravenskeep werken en dus salaris krijgen.)*

Er zijn Stadsambachten op drie niveaus:

Niveau	Omschrijving	Basisinkomen
Arbeider	Een simpel beroep dat je zonder veel scholing kunt uitoefenen, zoals: werkster, postbode, omroeper, boer, serveerster, rioolwerker, jager, tuinknecht, stadswacht, timmerknecht, arbeider, verpleger/verzorger	2 zilver per evenement
Ambachtsman of -vrouw	Een kundig beroep waarvoor je enkele jaren bent opgeleid, zoals: smid, bakker, kledingmaker, begrafenisondernemer, slager, genezer, kapitein van de stadswacht	1 goud per evenement
Meester	Een beroep met een lange opleiding, zoals: edelsmid, magistraat, regent, generaal	3 goud per evenement

6.4 Handelscontracten

Spelers kunnen een handelscontract hebben. Daarin staat een afspraak over een handelsroute waarmee ze grondstoffen van de ene naar de andere plek laten gaan. In dit contract staat hoeveel ze eraan verdienen, maar ook hoeveel van die grondstoffen voor hen beschikbaar komen. Het kan dus zijn dat je aan de hand van een handelscontract een hoeveelheid van een grondstof krijgt die je mag verhandelen in de stad. Het is belangrijk te realiseren dat een handelscontract ook verantwoordelijkheden met zich meebrengt. Bandieten die je plotseling te lijf moet gaan om je route veilig te stellen, of wellicht vijandige overnames door de plaatselijke concurrent.

Handelscontracten kunnen alleen via de Spelleiding verkregen worden.

Een contract moet fysiek in je bezit zijn bij de uitcheck om het volgende evenement uitbetaald te worden. Als iemand anders jouw contract 'vindt' en uitcheckt, is die dus de ontvanger van de opbrengsten.

6.5 Eigendom

Sommige spelers zullen eigendom hebben die hen voorziet van inkomen en soms zelfs handelswaar. Denk hieraan aan de adel die kastelen bezitten met een grondgebied. Bezit levert inkomen op, maar wordt ook belast. Dit geld wordt gebruikt om de economie te laten groeien.

Eigendom biedt lusten, maar ook lasten! Je zult ook af en toe problemen ondervinden. Inwoners van een grondgebied kunnen belasting betalen, maar kunnen ook rebelleren omdat je te veel goud vraagt oid. Het is dus belangrijk om je eigendom goed te beheren en er aandacht aan te besteden. Dat kan door briefwisselingen, het sturen van gezanten, etc. Aan een eigendom kan ook een bepaalde handel zitten zoals bijvoorbeeld een goudmijn. Deze handel wordt vastgelegd door de Spelleiding in een handelscontract. Eigendommen in je achtergrond moet altijd worden goedgekeurd door de Spelleiding.

6.6 Diefstal

- Er mag alleen iets gestolen worden dat een waarde heeft in het spel (*zie ook hoofdstuk 3.2.1 met betrekking tot persoonlijke items*). Voorwerpen met waarde in het spel hebben ALTIJD een itemkaartje of item-code. Voorbeelden: kruiden, grondstoffen, geld, componenten, artefacten, etc. De uitzonderingen hierop zijn *correspondentie* en *geld*. Beide hebben geen item-code, maar mogen wél gestolen worden. Andere voorwerpen kunnen NIET gestolen worden. Denk aan persoonlijke wapens, tent aankleding, OC voorwerpen etc.
- Met de vaardigheid Pickpocket (*zie Paths*) kun je alleen kleine dingen stelen, zoals componenten, edelstenen en geld. Tasjes etc. blijven dus bij de eigenaar. De speler die Pickpocket heeft, plakt een sticker op de zak of tas die hij open wil maken. Hij meldt zijn diefstal bij een Spelleider die vervolgens datgene wat gestolen is, komt halen bij het slachtoffer.
- *Let op: wapens en armor van figuranten hebben GEEN restwaarde, tenzij er een item-kaartje aan hangt!*

7 Grondstoffen, kruiden en componenten

7.1 Grondstoffen

Grondstoffen zijn nodig om items te kunnen maken. Denk aan zilver voor een ketting, of ijzer om een zwaard mee te maken. Grondstoffen komen op diverse manieren in het spel:

- Crafters krijgen via hun pad grondstoffen in de ochtend bij de GOD-tent.
- Via handelscontracten van spelers (*handelscontracten zijn contracten waarmee je een bepaalde goederenstroom beheerst*).
- Via eigendom van spelers (*bijvoorbeeld een ijzermijn*).
- Door het vinden van deze grondstoffen bij vijanden en avonturen.
- Grondstoffen zijn te herkennen aan een label/code. Iedereen kan grondstoffen herkennen, hier is geen speciale vaardigheid voor nodig.

Let op: gebruik of verkoop je grondstoffen! Opsparen is zinloos: aan het eind van het evenement verdwijnen je grondstoffen.

7.2 Kruiden

Herbs (kruiden) zijn nodig om zowel drankjes als giffen te maken. Kruiden komen als volgt in het spel:

- Via de 'Find Herbs' vaardigheid in verschillende paden.
- Per 'Find Herbs' vaardigheid die je hebt gekozen, krijg je 10 random kruiden in de ochtend bij de GOD-tent.
- Via het vinden van kruiden in de omgeving. (*Je moet wel de 'Find Herbs' vaardigheid hebben.*)
- Via handelscontracten van spelers (*handelscontracten zijn contracten waarmee je een bepaalde goederenstroom beheerst*).
- Via eigendom van spelers (*bijvoorbeeld een specifieke kruidentuin*).
- Door het vinden van kruiden bij vijanden en avonturen.
- Kruiden zijn te herkennen aan een label/code. Alleen iemand met de vaardigheid 'Find Herbs' kan kruiden herkennen.

Let op: gebruik of verkoop je kruiden! Opsparen is zinloos: aan het eind van het evenement verdwijnen je kruiden.

7.3 Componenten

Componenten zijn specifieke dingen die een bepaalde Alchemistische of Apothecarische waarde hebben. Denk hierbij aan de traan van een eenhoorn, of het hart van een trol. Componenten zijn heftiger dan kruiden. Ze zijn heel zeldzaam en daarom kan je met componenten makkelijker hogere levels drankjes en giffen maken. In de bijlage voor Alchemisten en Apothecary's worden de componenten verder omschreven. Componenten worden door de Spelleiding in het spel gebracht.

7.4 De Pawn Shop

De Pawn shop (GOD-tent) is een handelsplek waar je als speler twee dingen kunt doen:

- Je kruiden, componenten en grondstoffen verkopen omdat je er niets meer mee wilt gaan doen of geen handelaar kunt vinden. De Pawn shop betaalt je 10% van de waarde uit. Dit is niet onderhandelbaar.
- Kruiden, componenten en grondstoffen kopen, bijvoorbeeld als je geen handelaar kunt vinden of niemand hetgeen wat je zoekt in de verkoop heeft. Alles wat ingekocht wordt door de Pawn shop blijft

dat evenement voorradig voor spelers om te kopen. De prijs is 200% van de normale waarde. Dit is niet onderhandelbaar. De Pawn shop heeft geen eigen voorraad aan het begin van het evenement.

De Pawn shop koopt en verkoopt **alleen** kruiden, componenten en grondstoffen. Alle andere zaken, zoals drankjes, Artefacten, etc. kunnen alleen in het spel worden verhandeld. De Pawn shop koopt en verkoopt alleen tijdens tijd In.

8 Het Path-systeem

Het Path-systeem is een regelsysteem dat gebaseerd is op het verkiezen van bepaalde speelstijl in het spel. Ieder pad is een domein waar spel te vinden is en waar je bepaalde vaardigheden, acties of spreuken kan krijgen die dit spel in deze Stijl kunnen beïnvloeden.

8.1 De basisregels

- Ieder nieuw personage krijgt 15 bestedingspunten.
- Ieder evenement dat je personage overleeft levert 1 bestedingspunt op.
- Ieder level van een pad kost 2 bestedingspunten om aan te schaffen.
- Je moet ieder level van een pad in opeenvolgende levels aanschaffen. Dus level 1, dan 2, dan 3, etc. t/m level 5
- Vaardigheden (*Skills*) kun je altijd uitvoeren en hebben geen limiet per dag.
- Spells, actions of curses kun je per gekocht blok, 3 keer per dag uitvoeren.
- Je mag een level nogmaals aankopen om nog een keer de spells, actions of curses te krijgen. Je kunt dan een spell, action of curse niet 3x, maar maximaal 6x per dag uitvoeren.
Let op: ook hier geldt dat de levels **opeenvolgend** moeten zijn. Dus: als je nogmaals level 2 van een pad wilt aankopen, dan moet je eerst level 1 voor de 2^e keer aankopen.
- Als je een level nogmaals koopt kost dat 1 bestedingspunt. Je kunt een level niet meer dan 2x aanschaffen. M.a.w. je zal een bepaalde spell, action of curse nooit meer dan 6x per dag kunnen uitvoeren.

Er zijn 5 verschillende dingen die je in de levels kunt tegenkomen:

1. Skills (Vaardigheden)

Skills kun je ongelimiteerd uitvoeren binnen de tijdslimieten die ervoor staan. Het zijn voor jouw personage alledaagse vaardigheden die vaak niets bijzonders nodig hebben, behalve de tijd en middelen die per vaardigheid beschreven staan.

2. Actions (Acties)

Dit zijn lichamelijke bekwaamheden die je per aangekocht level 3x per dag (*maximaal 6x als je hetzelfde level nog een keer hebt aangeschaft*) kunt uitvoeren. Een action is een bijzondere bekwaamheid van je personage.

3. Spells (Spreuken)

Spells zijn ingestudeerde of geschonken, effecten die je 3x keer per dag kunt gebruiken (*maximaal 6x als je hetzelfde level nog een keer hebt aangeschaft*). Bij magiërs zijn het effecten die ze oproepen vanuit de manastroom, bij spiritualisten (*priesters, sjamanen, druiden, etc*) zijn het effecten die verkregen worden doordat een Weldoener (*God, Natuur, Voorouder, Spirit*) je verzoek inwilligt.

4. Curses (Vervloeking)

Curses zijn machtige vervloeking die gemaakt worden door persoonlijke 'ingrediënten' van iemand te vermengen met eeuwenoude verwensing en een Weldoener die het geheel bij elkaar brengt. Anders als bij spreuken is de kracht van een vervloeking meer de persoonlijke aard en de emotie die de gebruiker erin verwerkt. Een Curse is zo machtig dat hij alleen kan worden weggehaald door een 'Remove Curse' spell of ritueel.

5. Blessings (Zegeningen)

Blessings zijn krachtige zegeningen die door Weldoeners gegeven kunnen worden en die via (kerk)diensten effectief worden.

8.2 De paden van het Path-systeem

Er zijn 28 paden:

Action Paths	Craft Paths	Magic Paths	Spiritual Paths
Path of the Warrior	Path of the Crafter	Path of Fire	Path of Nature
Path of the Skirmisher	Path of the Ritualist	Path of Ice	Path of the Shaman
Path of the Barbarian	Path of the Occultist	Path of Storm	Path of the Circle
Path of the Beast	Path of the Healer	Path of the Fae	Path of Authority
Path of the Rogue	Path of the Witch/Warlock	Path of Knowledge	Path of Corruption
	Path of the Alchemist	Path of the Traveler	Path of Life
	Path of the Apothecary	Path of the Mind	Path of the Damned
		Path of Necromancy	Path of Creation

Paden kunnen worden gecombineerd. Er zijn echter bepaalde paden die NIET met elkaar kunnen worden gemixt omdat ze elkaars tegenovergestelde zijn. Deze zijn:

- Path of the Warrior en Path of the Beast
- Path of Fire en/of Path of Ice en/of Path of Storm
- Path of the Damned en Path of Life

8.3 De vrije vaardigheden

Er zijn een aantal vrije vaardigheden die mensen kunnen aanschaffen zonder dat ze in een pad te vinden zijn.

Skill	Kosten	Voorwaarde	Beschrijving
One-handed Weapon	0		Je kunt simpele, een handige wapens hanteren (<i>dolk, klein zwaard, etc.</i>). Hieronder vallen niet: Werpwapens, tweehandige wapens en bogen.
Calculate	0		Je kunt rekenen.
Confession	0	Dedicated	Je kunt uit naam van je Weldoener de biecht afnemen, waardoor mensen hun ziel weer gereinigd wordt (<i>je verwijderd de taint</i>). Dit proces duurt minimaal 15 minuten. Het slachtoffer mag tijdens de biecht niet liegen.
Subdue Damage	0		Subdue is een vaardigheid die is bedoeld voor schijngevechten met wapens, waarin schade wordt voorkomen. Pas na 30 seconden vechten kan ge-roleplayed worden dat er iemand bewusteloos raakt. Iemand is bewusteloos wanneer het aantal Subdue schade punten is toegebracht dat overeenkomt met het aantal hitpoints van het slachtoffer. Hierbij worden de extra hitpoints van een pantser meegeteld.
Small Shield	0		Gebruik van een schild tussen de 40-80 cm.
Metal helmet	0	Medium Armor (3)	1 extra beschermingspunt.
First Aid	0		Door een wond goed te verbinden stopt de timer tussen bewusteloos en sterven van een slachtoffer. Hiervoor moeten wel schone verbanden worden gebruikt anders krijgt het slachtoffer een disease of sickness.
Basic Language	0		Je kunt de basis taal van deze setting (<i>Nederlands</i>) schrijven, spreken en lezen.
Race Language	0		Je kunt buiten de basistaal van de setting ook de taal van je eigen ras lezen, schrijven en spreken.
Extra Strength	2		Je krijgt er permanent 1 extra strength punt bij. Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden.

Extra Sanity	2		Je krijgt er permanent 1 extra sanity punt bij. Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden.
Extra Soul	2		Je krijgt er permanent 1 extra soul punt bij. Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden.
Extra Hitpoint	5		Je krijgt er permanent 1 extra hitpoint bij. Deze kan maar één keer aangeschaft worden.
Extra Language	1		Je kunt 1 extra taal lezen, schrijven en spreken. Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden.
Wealth 1	1		Je krijgt bij de start van het evenement 1 goudstuk. Deze kan maar één keer aangeschaft worden.
Wealth 2	2	Wealth 1	Je krijgt bij de start van het evenement nog 1 extra goudstuk. Deze kan maar één keer aangeschaft worden.
Wealth 3	3	Wealth 2	Je krijgt bij de start van het evenement nog 1 extra goudstuk. Deze kan maar één keer aangeschaft worden.
Alchemist Recipe	1		Per 'level' als Alchemist krijg je 2 recepten die je zelf mag uitkiezen. Nadat je alle 5 de levels hebt van de Alchemist kun je middels deze vrije vaardigheid 1 recept bijkopen. Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden.
Apothecary Recipe	1		Per 'level' als Apothecary krijg je 2 recepten die je zelf mag uitkiezen. Nadat je alle 5 de levels hebt van de Alchemist kun je middels deze vrije vaardigheid 1 recept bijkopen. Deze vaardigheid kan meerdere keren gekocht worden.
Coiner	3		De vaardigheid om van goud, zilver en brons munten te slaan. Van elk grondstof edelmetaal kun je 1 munt slaan. Het proces van munten slaan kost 5 minuten voor maximaal 10 munten tegelijk.

9 Action Paths

9.1 Path of the Warrior

De 'Path of the Warrior' is het pad van de soldaat, de krijger, de ridder en alles wat graag met een pantser aan loopt. Het is het pad van een speler die wil vechten, in schildmuren wil staan en als een menselijke tank over het slagveld wil paraderen. Het is het pad van discipline en van strategie.

Let op: Path of the Warrior en Path of the Beast mogen niet samen!

Level 1	Skill	Light Armor (1)	Permanent	Je kunt een pantser van leer of bont dragen dat je 1 punt bescherming geeft.
	Action	Bravery	3x per dag	Je bent 5 minuten immuun tegen Fear effecten en spreuken. Call: "No Effect!"
	Action	Block	3x per dag	Je kunt met een wapen de impact van een Strike op te vangen zonder het effect te ervaren. Call: "Block!"
Level 2	Skill	Large Shield	Permanent	Je kunt een groot schild hanteren.
	Action	Grip	3x per dag	Je mag 1 Fumble of Disarm effect of spreuk negeren. Call: "Grip!" of "No Effect!"
	Action	Rally	3x per dag	Via een banier (<i>deze moet je fysiek in handen hebben</i>) kan iemand slachtoffers, die onder invloed van Fear, Anger of Confusion zijn, uit hun beïnvloeding halen door naar hen te roepen. Een rally duurt 5 minuten. Call: Je woorden om ze aan te spreken, gevolgd door "Rally!"
Level 3	Skill	Medium Armor (3)	Permanent	Je kunt Chainmail, Banded Mail of Ringmail dragen. Deze geven je 3 extra beschermingspunten.
	Action	Guard	3x per dag	Zolang je in een plek staat, van maximaal 3 meter diameter, die bewaakt moet blijven, zal je 5 minuten lang 1 extra hitpoint hebben. Zodra je uit de 3 meter zone stapt vervalt deze. Deze hitpoint zal als eerste sneuvelen als je schade krijgt.
	Action	Strike	3x per dag	Je mag met een gewoon wapen van minimaal 50cm een strike doen. (<i>zie 1.3 Soorten schade</i>). Call: "Strike!"
Level 4	Skill	Extra hitpoint	Permanent	Je krijgt er permanent 1 hitpoint bij.
	Action	Shieldwall	3x per dag	Als je met minimaal 3 personen met schild in een shieldwall staat, zal je deze voor 5 minuten niet verlaten, ondanks de effecten en spreuken die je op je krijgt. Let op: Je kunt wel schade oplopen. Effecten en spreuken hebben hun effect, ze zullen je echter niet uit je shieldwall halen. (<i>Voorbeeld: Fear doet het, maar je blijft in de shieldwall staan.</i>) Mocht er een spell op je gecast worden tijdens de Shieldwall, call dan: "Shieldwall!" en speel het verder uit.
	Action	Dying Breath	3x per dag	Vanaf het moment dat je op 0 hitpoints staat en eigenlijk neer moet vallen, mag je je adem inhouden. Zolang je dit volhoudt, raak je niet bewusteloos. Bij een volgende nieuwe schade ga je echter neer.
Level 5	Skill	Heavy Armor (5)	Permanent	Je mag full plate dragen. Dit geeft je 5 extra beschermingspunten.
	Action	Last Stand	3x per dag	Voor 5 minuten ben je immuun voor gewone schade. Je mag echter de plek waar je staat niet verlaten (<i>marge = 1 meter</i>).

				Na deze tijd krijg je 1 hitpoint schade. Call duidelijk: "Last Stand!" bij het begin zodat je medespelers niet denken dat je hen negeert wanneer je geraakt wordt.
	Action	Resist Pain	3x per dag	Door hevig te brullen/schreeuwen, kun je een pijn effect (<i>bv torture</i>) negeren voor 5 minuten.

9.2 Path of the Skirmisher

Het 'Path of the Skirmisher' is een pad dat bedoeld is voor diegene die niet in zwaar pantser of een shieldwall wilt staan. Het is het pad van de snelle en beweeglijke vechters en boogschutters. Het is het pad van de sluipers en van de renners.

Level 1	Skill	Archery	Permanent	Je kunt met bogen omgaan.
	Action	Balance	3x per dag	Je kunt een 'Trip' weerstaan. Call: "Balance!"
	Action	Trip	3x per dag	Als je met een wapen tegen een voet of been slaat kun je 'Trip' roepen waardoor diegene moet vallen.
Level 2	Skill	Ambidexterity	Permanent	Je kunt met twee wapens tegelijkertijd vechten.
	Action	Protection against Normal Elements	3x per dag	Je bent 5 minuten immuun voor normale elementen zoals bijvoorbeeld hitte, kou, bliksem. Je bent NIET immuun voor de magische varianten van deze verschijnselen.
	Action	Patch Armor	3x per dag	Armor dat kapot is (<i>en dus op 0 beschermingspunten staat</i>) kun je in 5 minuten oplappen zodat deze weer 1 punt bescherming oplevert.
Level 3	Skill	Find herbs	Permanent	Je kunt kruiden vinden en herkennen.
	Action	Protection against Mind Influence	3x per dag	Hierdoor bescherm je jezelf 5 minuten lang tegen geestbeïnvloedingen. Er kan maar 1 type bescherming tegelijkertijd aan staan, dus niet te gebruiken in combinatie met de shield spreuk. Call: "No Effect!"
	Action	Grip	3x per dag	Je mag 1 fumble of disarm effect of spreuk negeren. Call: "Grip!" of "No Effect!"
Level 4	Skill	Use Scrolls	Permanent	De Skirmisher kan alle soorten scrolls gebruiken zonder dat hij magie of spiritualisme heeft.
	Action	Dodge	3x per dag	Je mag 1 aanval die een wond maakt, negeren door hem te ontwijken. De call moet direct na de slag uitgesproken worden. Call: "Dodge!"
	Action	Disarm	3x per dag	Door een disarm aanval door met je wapen op iemand anders zijn wapen te slaan, kun je dat wapen uit zijn handen slaan. Dit werkt niet bij schilden of items die niets met vechten te maken hebben! Call: "Disarm!"
Level 5	Skill	Blood Brother	Permanent	Door een ritueel van minimaal 15 minuten kun je een bloedbroederschap aangaan die ervoor zorgt dat je elkaar loyaal blijft wat er ook gebeurt en je alles zult doen om de ander te helpen of te redden. Het pact duurt tot zonsopgang. Je kunt maximaal 5 bloedbroeders tegelijk hebben (<i>of 10 als je het pad twee keer aangeschaft hebt</i>).
	Action	Free Movement	3x per dag	Je zal voor 5 minuten immuun zijn voor spreuken die je beweging beïnvloeden (<i>Entangle, Trip, Hold</i>). Deze action

				werkt NIET op Last Stand. Call duidelijk: "Free Movement!" bij het begin zodat je medespelers niet denken dat je hun negeert.
	Action	Through Damage	3x per dag	Je kunt met ieder wapen 1x Through schade doen. Call: "Through!"

9.3 Path of the Barbarian

Het 'Path of the Barbarian' is het pad van degenen die de ruige en brute manier van vechten gebruiken. Het is de barbaarse manier, waarbij kracht en aanvallen belangrijk zijn.

Level 1	Skill	Two Handed Weapon	Permanent	Je kunt een tweehandig wapen hanteren.
	Action	Roar	3x per dag	Je geeft iemand die maximaal 10 meter van je verwijderd is, 30 seconden lang een Fear effect door tegen hem te brullen en grommen. Call: "Fear!"
	Action	Charge	3x per dag	Door een charge van minimaal 5 meter kun je met een basiswapen van minimaal 50 cm een Strike doen. Call: "Strike!"
Level 2	Skill	Strength + 1	Permanent	Je krijgt er permanent 1 punt strength bij.
	Action	War Cry	3x per dag	Door te schreeuwen of brullen kun je het effect van Confusion, Anger en Fear weghalen bij een ander. Dit mag bij één persoon per keer, je moet deze persoon aanraken.
	Action	Unarmed Defence	3x per dag	Je kunt met je armen 1 slag tegenhouden zonder gewond te raken. Je mag het wapen niet vastpakken! Call: "Block!"
Level 3	Skill	Bad-Ass	Permanent	Je bent zo bad-ass dat je door kunt vechten met gebroken lichaamsdelen. Dit gaat wel heel moeilijk! (<i>Hou het speelbaar, met 4 gebroken ledematen doe je niet veel meer.</i>)
	Action	Deadlift	3x per dag	Je kan door al je kracht te bundelen een heel zwaar voorwerp voor 5 minuten op te tillen. (<i>Portcullis, rotsblok, paard of wagen. Geen gebouwen e.d.</i>)
	Action	Rage	3x per dag	Rage is het kleine broertje van Berserk. Voor 5 minuten verlies je jezelf in ongecontroleerde woede. Je krijgt er 1 Hitpoint erbij en bent immuun voor geestbeïnvloedingen en pijn. Echter je zult 5 minuten lang vechten tegen alle vijanden die in je buurt komen maar je bent niet in staat om te communiceren of tot jezelf te komen. Gedurende de Rage vervallen alle andere positieve invloeden van skills, actions of spells. Rage en Berserk hebben een cooldown tijd van 1 uur. Roep duidelijk: "Rage!" bij het begin.
Level 4	Skill	Hard to Kill	Permanent	Je verlengt je "Stervende" tijd met 10 minuten. Dit is een Skill en telt niet tegen de regel dat een "Stervende" tijd slechts 1x per karakter per keer verlengd mag worden.
	Action	No Pain, no gain	3x per dag	Je kunt alle wonden van iemand tijdelijk dicht en verzorgen. De wonden genezen niet, en moeten binnen 5 minuten door een healer behandeld worden, anders gaan ze weer open.
	Action	Toughness	3x per dag	Je heft het effect van een Torture op. Je krijgt in plaats daarvan 1 wond op je torso.
Level 5	Skill	Extra Hitpoint	Permanent	Je krijgt er permanent 1 hitpoint bij.

	Action	Break	3x per dag	Door een rake slag op een ledemaat met een tweehandig wapen (<i>niet geblokt door skill, schild of wapen</i>) breekt dat lichaamsdeel. Hierdoor kan het niet meer functioneren. (<i>Let op: Break veroorzaakt geen wonden!</i>)
	Action	Beserk	3x per dag	Voor 5 minuten zie je geen verschil meer tussen vriend en vijand en verlies je jezelf in ongecontroleerde woede. Je krijgt er 2 hitpoints bij en bent immuun voor geestbeïnvloedingen en pijn. Echter je zult 5 minuten lang vechten tegen alles dat in je buurt komt en je bent niet in staat om te communiceren of tot jezelf te komen. Gedurende de Beserk, vervallen alle andere positieve invloeden van skills, actions of spells. Rage en Berserk hebben een cooldown tijd van 1 uur. Roep duidelijk: "Beserk!" bij het begin.

9.4 Path of the Beast

The Path of the Beast is het pad van de krijgers die liever instincten gebruiken als strategie of intimidatie. Het is het pad van de verwilderde wezens die soms meer beest zijn dan mens.

Let op: Path of the Beast en Path of the Warrior mogen niet samen!

Level 1	Skill	Skinning	Permanent	Je kunt een beest ontdoen van zijn huid om zo bont of leer te krijgen. Dit duurt minimaal 15 minuten. Een groot dier levert maximaal 3 stukken, een klein dier minder. Bijvoorbeeld 1x Bont konijn, 2x Leer koe.
	Action	Find Water/Food	3x per dag	Als je op zoek gaat naar water of voedsel, kun jij het vinden, ook al kost het soms tijd. Deze action moet uitgespeeld worden.
	Action	Beast of Burden	3x per dag	Je krijgt er 5 minuten lang een +3 op je strength als je iets tilt of moet dragen.
Level 2	Skill	Beast Armor	Permanent	Door bont op je hoofd te dragen krijg je +1 op je armor punten.
	Action	Evade	3x per dag	Door naar de grond te duiken kun je 1 aanval van een wapen die een wond maakt negeren. De call moet direct na de slag uitgesproken worden. Call: "Evade!"
	Action	Snif	3x per dag	Door 15 seconden lang iemand te besnuffelen weet je of iemand onder invloed staat van een spreuk of effect die iemand zijn vrije wil wegneemt.
Level 3	Skill	Territory	3x per dag	Je kunt een gebied afzetten dat je (<i>tijdelijk</i>) als het jouwe claimt. Dit moet duidelijk zijn voor degene die erin lopen (<i>door jouw rollenspel</i>). Het gebied mag nooit meer dan 10 meter in diameter zijn en zal maximaal 1 uur van jou blijven. Binnen dit gebied duurt het voor jou 30 min eer je personage sterft na op 0 LP te zijn geraakt.verlengd! Je bepaalt zelf wie er in jouw gebied mag komen, en zal je als de Alpha tegen alle ongenode gasten verwerpen.
	Action	Physical Feat	3x per dag	Je kunt 5 minuten lang twee keer verder springen, hoger springen, zwaarder tillen, etc.
	Action	Poison Resilience	Permanent	Je stelt het starten van het effect van een gif 5 minuten uit.

Level 4	Skill	Overcome Poison	Permanent	Je mag kiezen om jezelf te genezen van gif. Dit doe je door 30 seconden een immense pijn uit te spelen. Je kunt die 30 seconden niets anders dan die pijn verdragen, en je kunt je niet verdedigen of communiceren.
	Action	Lick Wounds	3x per dag	Je kunt een wond genezen van jezelf. Dit proces duurt 5 minuten en moet uitgespeeld worden op een manier die past bij je personage. Deze action kun je NIET doen als je op 0 hitpoints staat.
	Action	Beast of Prey	3x per dag	Je concentreert je op 1 prooi en hebt alleen oog voor déze prooi. Je krijgt in dat gevecht +1 zowel je hitpoints als op je strength, sanity en soul punten totdat het beest dood of onbereikbaar weg of gevlucht is.
Level 5	Skill	Natural Enemy	Permanent	Je kiest als je dit level bereikt eenmalig 1 natuurlijke vijand (<i>een ras zoals Undead, Orc, etc</i>). Als je tegen dit ras vecht krijg je een +1 op je hitpoint, strength, sanity en soul punten. Nadat je gekozen hebt staat de keuze vast!
	Action	Critical Attack	3x per dag	Je kunt zo'n verwoestende aanval uitvoeren dat een grote wond toebrengt. In eerste instantie is dit een wond van 1 schade, maar deze zal na iedere 5 minuten 1 extra wond of schade maken totdat deze genezen of verzorgd is (<i>of het slachtoffer dood is</i>). Deze attack gaat niet door pantser heen en doet gewoon 1 punt schade op armor.
	Action	Pack	3x per dag	Je kunt met minimaal 3 andere volgers van de Path of the Beast een pack vormen. Dit pack zal er voor elkaar zijn, zal een leider hebben en zal tot zonsopgang 1 hitpoint extra opleveren voor alle pack leden, zolang ze zij aan zij vechten.

9.5 Path of the Rogue

De 'Path of the Rogue' is het pad dat diegenen nemen die liever ongezien blijven of onopgemerkt. Het is het pad van dieven en van moordenaars en van vinger vlugge vingers.

Level 1	Skill	Throwing Weapons	Permanent	Je kunt werpwapens gebruiken.
	Action	Rope trick	3x per dag	Als jij een touw gooit zal het touw (<i>van maximaal 10 meter</i>) het doel raken en zal de lus vast komen te zitten. Ook zal het touw loskomen als het gebruikt is. De Rope Trick werkt NIET op personen.
	Action	Herken gif	3x per dag	Je kunt 1 gif per Action herkennen.
Level 2	Skill	Evaluate	Permanent	Je kunt de waarde van dingen beoordelen.
	Action	Component	3x per dag	Je kunt een component vinden. Componenten zijn zeldzame dingen die in een ritueel, of drankje kunnen worden gebruikt. Je kunt maximaal 1 component vinden via deze Action.
	Action	Sleight of Hand	3x per dag	Je geeft iemand de illusie dat je iets kleins geeft, maar geeft eigenlijk niets. Dit kan gaan over 1-3 muntstukken, of een edelsteentje. Het slachtoffer zal na gebruik minimaal 30 seconden niets door hebben.
Level 3	Skill	Open Simple Locks	Permanent	Je kunt sloten van level 1 openen.
	Action	Conceal Weapon	3x per dag	Je kunt een klein wapen (<i>maximaal 30 cm</i>) verborgen houden als mensen ernaar zoeken. Wel moet je een echte poging doen om het te verstoppen.
	Action	Light Footed	3x per dag	Je kunt voor maximaal 30 seconden zo lichtvoetig zijn dat je over (<i>bijvoorbeeld</i>) water kan lopen zonder te zinken.

Level 4	Skill	Defuse Traps	Permanent	Je kunt vallen onschadelijk maken. Je moet er wel goed bij kunnen, anders is de kans groot dat ze alsnog afgaan.
	Action	Pickpocket	3x per dag	Je kunt zakkenrollen. Dit doe je door een klein stickertje op het item of tasje te plakken en naderhand een spelleider te vragen of hij het item of een item uit het tasje haalt. Met pickpocket kun je alleen kleine dingen zoals componenten, edelstenen en geld stelen. Een sticker symboliseert dan ook het opensnijden van een tasje etc. Het tasje blijft bij de eigenaar. Houdt rekening met de realiteit van stelen, je kunt gesnapt worden en als een tasje stevig wordt vastgehouden, is het moeilijk om deze uit handen te grissen. Speel dit goed uit.
	Action	Hide in Shadows	3x per dag	Je kunt je in diepe schaduwen verstoppen. Je kunt dit maximaal 5 minuten. Houd een vuist op je hoofd om duidelijk te maken dat je verstopt ben.
Level 5	Skill	Open Difficult Locks	Permanent	Je kunt sloten van level 2 openen.
	Action	Backstab	3x per dag	Als je iemand ongezien een klap kunt geven op zijn rug negeer je alle normale pantser en magische en speciale bescherming en doe je in 1 klap 2 schade! Deze action kan NIET worden gebruikt tijdens een gevecht. Call: "Backstab."
	Action	Detect Traps	3x per dag	Je kunt door minimaal 30 seconden goed te zoeken vallen detecteren.

10 Craft Paths

10.1 Path of the Crafter

Het 'Path of the Crafter' is het pad van diegenen die dingen willen maken zonder magie of spiritualiteit. Het is het pad van de wapenmakers en de ambachtslieden in de stad.

Let op: dit pad heeft alleen vaardigheden en kan dus niet 2x gekocht worden!

Level 1	Skill	Evaluate	Permanent	Je kunt de waarde van dingen inschatten.
	Skill	Repair	Permanent	Je kunt dingen die kapot zijn repareren. Dit heeft tijd nodig: minimaal 5 minuten per verloren beschermingspunt en minimaal 15 minuten als het gaat om een schade door een shatter spreuk. Met deze skill kun je ook een construct repareren (<i>1 schade is minimaal 5 minuten werk</i>).
Level 2	Skill	Basic Craft	Permanent	Je kunt simpele items maken die geen invloed hebben op het spelverloop.
	Skill	Armorer	Permanent	Je kunt wapens en pantsers vervaardigen. Maximale armor level van een door jou gemaakt pantser staat gelijk aan het aantal levels dat je in het Path of the Crafter hebt.
Level 3	Skill	Recognize Special Item	Permanent	Je kunt speciale items herkennen door er even goed tijd aan te besteden (<i>roleplay!</i>).
	Skill	Coating	Permanent	Door een speciale coating kun je een wapen 5 minuten lang een bepaalde schade laten doen. Het effect treedt in werking na de eerste slag. Zie het kopje Coating (<i>3.1</i>) van wapens voor meer uitleg.

Level 4	Skill	Expertise	Permanent	Je kunt mechanische apparaten (<i>al dan niet gevoed door bepaalde Powers (macht)</i>) maken en begrijpen. (<i>Denk Steampunk, etc.</i>)
	Skill	Mastercraft	Permanent	Je kunt een mastercrafted item maken. Een mastercrafted item kan niet shatteren en is nodig als iemand een item wil maken. <i>Let op: Items worden gemaakt met hulp van een magiër of priester met de juiste skills.</i>
Level 5	Skill	Runecraft	Permanent	Je kunt een mastercrafted item maken dat nodig is om een artefact van te maken. <i>Let op: Om een artefact te maken heb je een level 5 Occultist nodig en een Magiër (Knowledge) of Priester (Creation) van level 5.</i>
	Skill	Destroy Item	Permanent	Je kunt een item of artefact vernietigen. Het vernietigen kost je minimaal 15 minuten, waarbij je het item steeds goed bestudeert en secuur te werk gaat (<i>roleplay!</i>).

10.2 Path of the Ritualist

De 'Path of the Ritualist' is het pad voor hen die meer willen dan de beperkte spreuken van magie en spiritualiteit. Het is het pad van hen die beperkingen willen doorbreken en groot durven te denken.

Level 1	Skill	Absorb Power	Permanent	Je kunt 1 Power (<i>macht</i>) per level dat je in het Path of the Ritualist hebt, tijdens een ritueel absorberen zonder er last van te hebben. Dit kun je per ritueel 1x doen. De opgenomen kracht is niet te gebruiken.
	Action	Deflect Ritual Power	3x per dag	Je kunt tijdens een ritueel een Power (<i>macht</i>) die jou tegenwerkt of je iets wil aandoen tegenhouden door zijn of haar aanval van je af te buigen. De Power blijft wel aanwezig in het ritueel. De Power zelf is NIET te sturen voor je, alleen diens aanval.
	Action	Ritual Support	3x per dag	In een ritueel kun je de rituele leider steunen. Deze krijgt daardoor 2 extra Power om te gebruiken. Dit kun je per ritueel 1 keer doen.
Level 2	Skill	Ritual Leader	Permanent	Per level in het Path of the Ritualist mag je éénmalig 5 extra Power toevoegen aan het ritueel dat je leidt.
	Action	Leaders Will	3x per dag	In een ritueel waar jij de leider van bent, krijg je voor 5 minuten een +3 op je sanity.
	Action	Sooth Ritual Power	3x per dag	Je kunt de Power in een ritueel voor 30 seconden stabiel houden.
Level 3	Skill	Make Ritual Place	Permanent	Je kunt een tijdelijke rituele plek maken. Deze plek blijft bestaan totdat er geen Power meer in zit (<i>als het ritueel is afgelopen</i>).
	Action	Hold Entity	3x per dag	Je kunt een entiteit die in het ritueel is opgeroepen voor 30 seconden in het ritueel houden. Als dat individu wordt aangevallen, zal hij direct loskomen uit je grip.
	Action	Anchor	3x per dag	Je kunt een anker aanleggen voor jezelf of voor anderen (<i>1 Power punt per persoon</i>) waardoor je een grotere kans hebt om terug te keren naar de rituele plek.
Level 4	Skill	Close Ritual Place	Permanent	Je kunt een rituele plek vergrendelen. Deze plek krijgt dezelfde waarde in hitpoints als de power die erin is gestopt. Deze hitpoints zijn immuun tegen normale schade.

	Action	Sacrifice	3x per dag	Je kunt iemand opofferen om Power toe te voegen aan het ritueel. Vrijwillige opoffering geeft 10 Power, onvrijwillig geeft 2 Power. Het offeren van baby's vanwege hun pure onschuld geeft 25 Power maar iedereen die deelneemt aan het ritueel krijgt direct een taint soul.
	Action	Ritual Healing	3x per dag	Als je een ritueel leidt mag je voor 2 Power iemand <i>(of jezelf)</i> genezen van 1 wond.
Level 5	Skill	Ritual Stamina	Permanent	In een ritueel wat jij leidt krijg je voor elk level in the Path of the Ritualist 1 hitpoint erbij. Deze extra hitpoints zijn niet te genezen en zullen als eerste weggaan als er schade is. Wanneer het ritueel eindigt verdwijnen ook de extra hitpoints.
	Action	Create Rift	3x per dag	Je kunt een rift openen in je ritueel die wezens kan doorlaten. <i>(Licht ruim van tevoren een SL in!)</i>
	Action	Bind Soul	3x per dag	Je kunt in een ritueel, als je het ritueel onder controle hebt, een vrije ziel binden aan een lichaam <i>(dit lichaam moet zielloos zijn)</i> of een item.

10.3 Path of the Occultist

Het 'Path of the Occultist' is het pad van hen die geloven dat er meer is dan magie, Weldoener en andere machtige wezens. Het is het pad van hen die voortekens kunnen lezen en uit veel dingen Power *(macht)* kunnen verkrijgen.

Let op: dit pad heeft alleen vaardigheden en kan dus niet 2x gekocht worden!

Level 1	Skill	Drain Herbs/Components	Permanent	Je kunt 1 Power <i>(macht)</i> uit een kruid of een component halen. Deze kruiden en componenten moeten onderdeel van de setting zijn <i>(voorzien van een Ravenskeep label)</i> . Het proces duurt ongeveer 30 seconden en je dient dit uit te spelen. Het kruid/component is daarna vernietigd. Deze Power is vervolgens alleen in een ritueel te gebruiken en moet binnen 5 minuten worden gebruikt anders verdwijnt de Power. Deze Power kan niet gebruikt worden voor magische of spirituele magie.
	Skill	Detect Legacy	Permanent	Je kunt detecteren waarom een item ooit gemaakt is <i>(haat, liefde, bescherming, etc.)</i> .
Level 2	Skill	Absorb Might	Permanent	Je kunt na 30 seconden 1 Power van een item stelen, of 3 van een artefact. Het item/artefact ondervindt hier geen last van, de Occultist eventueel wel <i>(SL call)</i> . Deze Power is vervolgens alleen in een ritueel te gebruiken en moet binnen 5 minuten worden gebruikt anders zal het zich tegen de Occultist richten. Deze Power kan niet gebruikt worden voor magische of spirituele magie.
	Skill	Whispers	Permanent	Sommige plekken hebben zo'n heftige geschiedenis dat de Occultist er nog iets van kan voelen <i>(SL call)</i> . In Ravenskeep en directe omgeving werkt deze skill niet, deze plekken zijn zo openbaar, dat echo's uit het verleden al lang ooit door iemand gehoord zijn en daarmee weggevaagd zijn.
Level 3	Skill	Combine Power	Permanent	Je kunt 2 verschillende 'stijlen' Power combineren in een ritualistische setting, die normaal gesproken niet erg goed met elkaar samenwerken.
	Skill	Find Component	Permanent	Je kunt een component vinden. Componenten zijn zeldzame dingen die in een ritueel of drankje kunnen worden gebruikt.

Level 4	Skill	Augury	Permanent	Je hebt de macht om in een ritueel voortekenen op te roepen die tot inzichten kunnen leiden. Het is wel zo dat de Occultist vaak niet weet waar deze voortekenen vandaan komen.
	Skill	Use Scrolls	Permanent	Een Occultist kan alle soorten scrolls gebruiken zonder dat hij magie of spiritualiteit heeft.
Level 5	Skill	Medium	Permanent	Een Occultist kan goed fungeren als medium tussen partijen zonder er per se door te worden beïnvloed. Zo kan hij bijvoorbeeld de invloeden van demonen ondergaan zonder zijn geest erdoor te verliezen. Echter: als een Occultist zich heeft opengezet voor een bepaalde Power, dan weet die Power hem makkelijker te vinden.
	Skill	Symbolism	Permanent	Door veel symboliek te gebruiken kun je Power creëren die gebruikt kan worden in rituelen. De symboliek moet wel kloppen in het ritueel. Hoe duidelijker de symboliek is hoe groter de opbrengst in Power is (<i>SL Call</i>). Voorbeelden zijn kleine items/vlaggen/beeltenissen die per stuk 1 Power kunnen opleveren in een ritueel. <i>Let op: Symbolism kan daarnaast worden gebruikt om een artefact te maken. Dit doe je door samen te werken met een level 5 Crafter, level 5 Priester (Creation) of level 5 Magiër (Knowledge). Via Symbolism kun je een legacy aan een item binden. Een legacy is een noodzaak, lot, emotie of aura.</i>

10.4 Path of the Healer

Dit is het pad van genezing: zij die genezers, dokters en chirurgen willen worden.

Let op: dit pad heeft alleen vaardigheden en kan dus niet 2x gekocht worden!

Level 1	Skill	Examine	Permanent	Na een onderzoek van 30 seconden weet je of iemand onder invloed is van gif, sickness of disease en wat het is.
	Skill	Cure Disease	Permanent	Je kunt disease genezen door er minimaal 5 minuten aan te spenderen. (<i>Roleplay</i>).
Level 2	Skill	Cure Poison	Permanent	Je kunt een gif genezen door er minimaal 5 minuten aan te spenderen. (<i>Roleplay</i>).
	Skill	Cure Addiction	Permanent	Je kunt iemand van zijn (drugs)verslaving af helpen. Je besteedt minimaal 5 minuten aan de lichamelijke verslaving en minimaal 5 minuten aan zijn geestelijke verslaving.
Level 3	Skill	Heal Wounds	Permanent	Je kunt hitpoints genezen door er tijd aan te spenderen. 5 minuten per punt.
	Skill	Dissection	Permanent	Door middel van minimaal 5 minuten onderzoek van een dood lichaam kun je achterhalen hoe deze persoon dood is gegaan en eventueel andere informatie (<i>SL call</i>).
Level 4	Skill	Shrink	Permanent	Je kunt iemand zijn sanity genezen door er tijd aan te besteden. Een sessie van 5 minuten geeft 1 sanity punt. Gekke & Insanity kan hiermee niet verholpen worden. Hiervoor is een cure insanity nodig of een Mind Mage.
	Skill	Set bones	Permanent	Je kunt iemand zijn gebroken botten weer genezen. De botten moeten door jou behandeld worden (<i>spalken, verbinden, zetten, etc.</i>) en de behandeling kost 5 minuten per gebroken bot.
Level 5	Skill	Operate	Permanent	Je kunt de zwaarste gevallen opereren die niet op andere manieren kunnen genezen. (<i>Bijvoorbeeld de No pain-No gain patiënten</i>). Een operatie duurt minimaal 5 minuten.

	Skill	Stabilize	Permanent	Wat iemand ook heeft, zolang jij hem behandelt zal zijn toestand niet verslechteren. Het slachtoffer mag echter niets anders doen dan jouw behandeling ondergaan.
--	-------	-----------	-----------	---

10.5 Path of the Witch and Warlock

Dit is het pad van de heksen en de warlocks. Het is het pad van hen die vloeken willen maken maar soms ook willen wegnemen. Vaak onbegrepen, maar altijd onder de invloed van een Weldoener die hen de Power (macht) wil geven om hun invloed uit te oefenen.

Als je dit pad neemt ben je verplicht om een Weldoener te kiezen. Deze mag je zelf verzinnen, maar je kunt je SL raadplegen wat passend zou zijn of welke Weldoeners er al in de setting bekend zijn. *(Voorbeelden zijn Spirits of Nature, The four Winds, Greater demons, etc.)*

Let op: Curses moeten altijd eerst gebrouwen worden! Daar zijn specifieke recepten voor waarop de speciale ingrediënten vermeld staan om een Curse te kunnen maken, zie hoofdstuk 5.4.2.

Level 1	Skill	Clairvoyance	Permanent	In een 15 minuten durend ritueel kun je iets ontdekken over de toekomst van een personage. Dit personage MOET vrijwillig meewerken aan het ritueel om het te laten slagen. De informatie die je krijgt gaat bij deze skill nooit om ernstige zaken <i>(zoals de dood)</i> . De speler dient na het ritueel de voorspelling natuurlijk wel waar te maken!
	Curse	Disaster Curse	3x per dag	Een vervloeking die het slachtoffer 1x per 5 minuten ongelukjes geeft. Bijvoorbeeld stoten, struikelen, dingen laten vallen, je branden aan een kaars. Het slachtoffer krijgt niet één soort ongelukje, maar ervaart diverse ongemakken door elkaar.
	Curse	Sickness/Disease Curse	3x per dag	Je kunt iemand genezen van een sickness of disease, maar je kan ook iemand een curse geven met een sickness of disease.
Level 2	Skill	Fertility/Infertility	Permanent	Je kunt iemand onvruchtbaar, of juist vruchtbaar maken. De onvruchtbare versie van deze skill kan het vruchtbaarheidseffect van 12.6.L2 vervangen.
	Curse	Black Mark Curse	3x per dag	Een zwarte stip verschijnt op het voorhoofd van het slachtoffer. Een 'evil' entiteit zal zich meer aangetrokken voelen tot iemand met de zwarte stip.
	Curse	Curse of Guilt	3x per dag	Het slachtoffer voelt zich extreem schuldig over alles wat hij ooit 'slecht' heeft gedaan, tegen de wet, of tegen de wil van mensen om hem heen. Het slachtoffer zal zich inspannen om spijt te betuigen en/of het goed te maken.
Level 3	Skill	Find Herbs	Permanent	Je kunt kruiden vinden en herkennen.
	Curse	Obsession Curse	3x per dag	Ook wel de Love Curse genoemd. Het maakt het slachtoffer obsessief over 1 ding. Dit "ding" moet meegenomen worden in het brouwen van de vloek!
	Curse	Heart Curse	3x per dag	Door deze vloek wordt iemand apathisch, oftewel: zonder enige echte emotie. Het slachtoffer zal alles onbelangrijk gaan vinden en na een uur zullen dingen als vriendschap en loyaliteit niet meer gevoeld worden.
Level 4	Skill	Remove Curse	Permanent	Na een ritueel van minimaal 15 minuten kan een curse <i>(of blessing)</i> worden weggehaald. Voor ieder level dat je hebt in dit pad kun je 1 persoon tegelijkertijd helpen.

	Curse	Truth Curse	3x per dag	Het slachtoffer kan alleen nog maar de waarheid vertellen, of zwijgen.
	Curse	Madness Curse	3x per dag	Het slachtoffer zal binnen 1 uur gek worden. Zo gek dat hij niet meer goed weet wat hij doet en zich compleet anders gaat gedragen. Zijn sanity staat dan op 0
Level 5	Skill	Mask Appearance	Permanent	Na een ritueel van minimaal 15 minuten kun je je eigen gezicht of dat van een ander veranderen. Deze persoon moet ermee akkoord gaan (<i>vrijwillig of minder vrijwillig</i>). Deze gelaatsverandering hef je op door een remove curse of verdwijnt als de Witch of Warlock dood is.
	Curse	Black Death Curse	3x per dag	Het slachtoffer krijgt de pest, een ziekte die niet op normale wijze te genezen is. Deze ziekte zorgt ervoor dat het slachtoffer ieder uur een wond krijgt. Deze pest is niet besmettelijk voor anderen die niet getroffen zijn door deze curse.
	Curse	Voodoo Doll	3x per dag	Na een ritueel van minimaal 15 minuten is de Witch of Warlock in staat om een voodoo pop te maken waarmee hij/zij het lichaam van het slachtoffer over kan nemen en er mee kan doen wat hij/zij wil. De Witch of Warlock moet het slachtoffer kunnen zien als hij/zij de pop wil gebruiken. Bij gebruik moet er een SL aanwezig zijn.

10.6 Path of the Alchemist

Het 'Path of the Alchemist' is het pad van diegene die bezig willen zijn met hun laboratoria's en chemische processen. De alchemist is een zoeker naar geheime formules en eeuwenoude kennis van magie en hoe deze opgesloten kunnen worden in drankjes en giften. *(Zie voor het bottelen van spiritualiteit de Path of the Apothecary).*

- Per 'level' als Alchemist krijg je 2 recepten die je zelf mag uitkiezen.
- Nadat je alle 5 de levels hebt van de Alchemist kun je via de vrije vaardigheden recepten bijkopen.

Let op: dit pad heeft alleen vaardigheden en kan dus niet 2x gekocht worden!

Level 1	Skill	Alchemist 1	Permanent	Je kunt magische spreuken van maximaal level 1 in drankjes en giften stoppen <i>(zie drankjes en gif maken voor uitleg).</i>
	Skill	Find Herbs	Permanent	Je kunt kruiden vinden of herkennen.
Level 2	Skill	Alchemist 2	Permanent	Je kunt magische spreuken van maximaal level 2 in drankjes en giften stoppen <i>(zie drankjes en gif maken voor uitleg).</i>
	Skill	Find Component	Permanent	Je kunt een component vinden. Components zijn zeldzame dingen die in een ritueel, of drankje kunnen worden gebruikt.
Level 3	Skill	Alchemist 3	Permanent	Je kunt magische spreuken van maximaal level 3 in drankjes en giften stoppen <i>(zie drankjes en gif maken voor uitleg).</i>
	Skill	Create Narcotics	Permanent	Je kunt drugs maken. Een spelleider zal bepalen wat het gebruik ervan tot gevolg zal hebben.
Level 4	Skill	Alchemist 4	Permanent	Je kunt magische spreuken van maximaal level 4 in drankjes en giften stoppen <i>(zie drankjes en gif maken voor uitleg).</i>
	Skill	Truth Serum	Permanent	Je kunt een serum maken dat iemand 5 minuten lang de waarheid laat vertellen + iemand praat graag maakt. Truth Serum werkt NIET als iemand een sanity heeft van 6 of hoger.
Level 5	Skill	Alchemist 5	Permanent	Je kunt magische spreuken van maximaal level 5 in drankjes en giften stoppen <i>(zie drankjes en gif maken voor uitleg).</i>
	Skill	Create Blade Poison	Permanent	<i>(+1 Extra Schade)</i> Je maakt een gif dat op het blad van een wapen aangebracht wordt. Dit wapen brengt nu eenmalig naast de gewone schade een gif schade toe, mits het lichaam wordt geraakt. Na het toebrengen van de eerste schade <i>(óók als dat armor schade is)</i> is de Blade Poison uitgewerkt, of na 5 minuten op het wapen te hebben gezeten. Degene die het wapen hanteert roept 'Blade Poison'. Een gif wond is op dezelfde manier te genezen als een gewone wond.

10.7 Path of the Apothecary

Het 'Path of the Apothecary' is het pad van diegene die bezig willen zijn met laboratoria's en chemische processen. De Apotheker is een zoeker naar geheime formules en eeuwenoude kennis van Spiritualiteit en hoe deze opgesloten kunnen worden in drankjes en giften. *(Zie voor het bottelen van magische dranken en giften de Path of the Alchemist).*

- Per 'level' als Apotheker krijg je 2 recepten die je zelf mag uitkiezen.
- Nadat je alle 5 de levels hebt van de Apothecary kun je via de vrije vaardigheden recepten bijkopen.

Let op: dit pad heeft alleen vaardigheden en kan dus niet 2x gekocht worden!

Level 1	Skill	Apothecary 1	Permanent	Je kunt Spirituele spreuken van maximaal level 1 in drankjes en giften stoppen (<i>zie drankjes en gif maken voor uitleg</i>).
	Skill	Find Herbs	Permanent	Je kunt kruiden vinden en herkennen.
Level 2	Skill	Apothecary 2	Permanent	Je kunt spirituele spreuken van maximaal level 2 in drankjes en giften stoppen (<i>zie drankjes en gif maken voor uitleg</i>).
	Skill	Examine	Permanent	Na een onderzoek van 30 seconden weet je of iemand onder invloed is van gif, sickness of disease en wat het is.
Level 3	Skill	Apothecary 3	Permanent	Je kunt spirituele spreuken van maximaal level 3 in drankjes en giften stoppen (<i>zie drankjes en gif maken voor uitleg</i>).
	Skill	Hold Curse Potion	Permanent	Deze drankje stopt het effect van een curse voor 5 minuten.
Level 4	Skill	Apothecary 4	Permanent	Je kunt spirituele spreuken van maximaal level 4 in drankjes en giften stoppen (<i>zie drankjes en gif maken voor uitleg</i>).
	Skill	Elixir of Life	Permanent	Dit machtige elixer verjongt je lichaam met 1 jaar. Je geest blijft zoals deze is. Geest en lichaam moeten een logische verbinding houden. Een volwassen persoon kan geen kinderlichaam krijgen. Elixir of Life haalt geen effecten van diseases, drankjes etc. weg.
Level 5	Skill	Apothecary 5	Permanent	Je kunt spirituele spreuken van maximaal level 5 in drankjes en giften stoppen (<i>zie drankjes en gif maken voor uitleg</i>).
	Skill	Greater Healing Potion	Permanent	Deze drankje geeft tot maximaal 5 hitpoints terug.

11 Magische Paths

Wij hanteren een algemene regel voor het gebruik van magie: een Magiër kan géén magie casten als hij/zij armor draagt, tenzij hij/zij deze skill gekocht heeft (*zie Paths*).

Touch Spreuken

Alle Cantrips, Level 1 en Level 2 spreuken zijn altijd zogenaamde “Touch” spreuken, waarvoor je iets of iemand zal moeten aanraken, tenzij anders staat aangegeven in de omschrijving.

Detect Magical

Op het moment dat een gebruiker van klassieke magie een level heeft in een magisch pad zal deze magische items weten te detecteren (*na enige inspanning*). Deze ‘Detect Magical’ skill krijg je gratis als je aan een van de onderstaande klassiek magische paden begint.

11.1 Cantrips

Magiërs hebben een extraatje: Cantrips.

Cantrips zijn kleine effecten die een Magiër met een pad in Magic kan gebruiken. Deze Cantrips zijn bedoeld als roleplay tool om het beeld van een magiër (*die immers jaren heeft besteed aan zijn vaardigheden*) realistischer te maken.

- Per ‘level’ in een Magic pad krijg je 1 Cantrip
- Je mag zelf de Cantrip kiezen

- Een Cantrip kan maar 1x per 5 minuten worden gebruikt.

Cantrip	Spell	Chill	lets kleins bevrozen of afkoelen. <i>Let op: niet voor Path of Fire!</i>
Cantrip	Spell	Kindle	lets kleins aansteken, zoals een kaars. Niet om gebouwen, etc. in de brand te zetten. <i>Let op: niet voor Path of Ice!</i>
Cantrip	Spell	Extinguish	Je kunt een klein vlammetje uit maken. Dit kun je van maximaal 10 meter afstand. <i>Let op: Niet meer dan een kaarsvlam!</i>
Cantrip	Spell	Clean	Je kunt een klein oppervlakte schoonmaken.
Cantrip	Spell	Small light	Je kunt een klein licht maken dat op 1 punt bevestigd is. Dit lichtje (<i>kleine kaars in sterkte</i>) zal maximaal 30 seconden branden.
Cantrip	Spell	Dampen	Je kunt iets kleins dat nat is droog maken (<i>maximaal een kledingstuk</i>).
Cantrip	Spell	Dancing Lights	Je kunt voor maximaal 30 seconden een lichtje maken dat als een zaklantaarn functioneert (<i>je mag een zaklantaarn gebruiken</i>).
Cantrip	Spell	Breeze	Je kunt een kleine verplaatsing van lucht veroorzaken (niet te gebruiken om dingen te bewegen).
Cantrip	Spell	Minor repair	Je kunt iets dat geen waarde heeft en klein is repareren (denk aan knopen, of een scheurtje in een kledingstuk). <i>Let op: geen dingen waar je normaal een Crafter voor nodig hebt!</i>
Cantrip	Spell	Mage Hand	Je kunt iets kleins dat niet meer weegt dan een edelsteen of muntje laten bewegen (<i>zelfs door de lucht</i>). Dit gaat met de snelheid van rustig lopen. Maximaal 10 meter.

11.2 Path of Fire

De 'Path of Fire' is het pad voor hen die het vuur van de wereld beter begrijpen dan wie dan ook. Het is het pad van passie en van hen die emotioneel kunnen exploderen. Fire magiërs voelen het vuur in hun wezen en willen soms niets anders dan de wereld te zien branden. Bij een speler die dit pad kiest, verwachten wij dat hij deze karaktereigenschappen uitbeeldt in zijn rollenspel. Hoe hoger het level in dit pad, hoe sterker deze karaktereigenschappen naar voren komen.

Let op: niet in combinatie met Path of Ice en Path of Storm!

Level 1	Skill	Lesser Fire control	Permanent	Je hebt een beetje controle over vuur. De omvang van het vuur is niet groter dan je hand. Je kunt dit vuur manipuleren met kleine, simpele effecten, zolang je het aanraakt. Het vuur mag niet gebruikt worden om schade te doen aan andere individuen. Dit effect duurt maximaal 5 minuten.
	Spell	Close Wound	3x per dag	Door wonden te dichten wordt de tijd dat je karakter "Stervende" is met 5 minuten verlengd. Speel het dichten van de wonden uit. Zie ook 1.2.1. Verlengen van de "Stervende" tijd kan slechts 1x per karakter, per keer..
	Spell	Anger	3x per dag	Je maakt iemand 30 seconden woedend (<i>Geestbeïnvloeding</i>). Je kunt deze persoon NIET commanderen.
Level 2	Skill	Immunity to Fear	Permanent	Je bent immuun voor Fear (<i>effect, drankje en spreuk</i>).
	Spell	Ignite	3x per dag	Je zet iemand voor 30 seconden in brand. Als diegene, of degenen om hem heen, niet actief proberen dat vuur te doven (<i>over de grond rollen bijvoorbeeld</i>) zal het slachtoffer na 30 seconden een wond hebben die Through Armor gaat. De wond wordt voorkomen als het slachtoffer 30 seconden actief probeert het vuur te doven.

	Spell	Heat metal	3x per dag	In 5 minuten kun je een item dat gemaakt is van metaal, ijzer, zilver, goud, etc. doen smelten door het aan te raken. Tijdens deze vijf minuten moet je elke 10 seconden 'Heat metal' herhalen. Hoe langer je het effect laat duren (<i>max. 5 minuten</i>), hoe warmer het item. Pas na 5 minuten smelt het. Werkt niet op een Mastercrafted item, special item of artefact.
Level 3	Skill	Armor Casting	Permanent	Deze skill geeft je alleen het recht op casten met armor, en kan je alleen gebruiken in combinatie met de armor skill, welke je apart moet aankopen in een ander pad.
	Spell	Fire Blast	3x per dag	Deze spreuk doet 1 schade als je deze op max. 10 meter afstand op iemand cast. Als je een werpwapen (<i>bijv. werpballetjes</i>) hebt welke je spreuk representeert en je gooit raak, zal hij 1 schade Through doen.
	Spell	Flame Weapon	3x per dag	Door een wapen magisch te ontvlammen maak je een wapen dat 5 minuten magische schade doet. Als je met een Flame Weapon de eerste klap uitdeelt, krijgt het slachtoffer 30 seconden Fear. De gebruiker mag dus alleen bij de eerste klap 'Fear' roepen. Daarna is het vuur minder fel en doet het voor de rest van de tijd alleen nog de magische schade. Dit wapen kan alleen door de magiër zelf worden gehanteerd.
Level 4	Skill	Greater Fire Control	Permanent	Je hebt een grotere controle over vuur. Het vuur mag niet gebruikt worden om schade te doen aan andere individuen. De omvang van het vuur is niet groter dan 3m ³ . Je kunt dit vuur manipuleren met grote, spectaculaire effecten, op een maximale afstand van 10 meter. Dit effect duurt maximaal 5 minuten. (<i>Als het effect de setting aantast, moet er een SL bij gehaald worden.</i>)
	Spell	Torture	3x per dag	Je brengt helse pijnen toe aan je slachtoffer voor 30 seconden. Het slachtoffer zal op de grond vallen en kan niets anders doen dan door de pijn worden geconsumeerd.
	Spell	Block Magic	3x per dag	Je kunt een spreuk tegenhouden (<i>magisch en spiritueel</i>), je kunt echter GEEN Ice en Storm spreuken tegenhouden!
Level 5	Skill	Phoenix	Permanent	Je kunt een voorheen levend wezen (geen ondode, demon of dergelijke), dat op 0 LP, staat als een Feniks laten herrijzen met volle LP middels een 15 minuten ritueel. Speel het ritueel uit. Gedurende het ritueel zal het wezen niet dood gaan. Een wezen kan per weekend slechts eenmaal herrijzen"
	Spell	Fire Storm	3x per dag	Houd je armen breed voor je in een hoek van 45 graden (<i>een Wig</i>). Iedereen die zich in de ruimte voor je bevindt binnen de Wig, en die maximaal 10 meter van jou verwijderd is, krijgt 1 punt magische schade.
	Spell	Body of Flames	3x per dag	Je lichaam ontvlamt in een bal van vuur. Je bent woedend en daardoor ben voor je 5 minuten lang immuun voor spreuken. Door je volledige concentratie kan je heel langzaam bewegen maar geen andere spreuken gebruiken. Na deze 5 minuten heb je 1 hitpoint schade.

11.3 Path of Ice

Het 'Path of Ice' is voor hen die de ijskoud beter begrijpen dan wie dan ook. Het pad van hen die berekenend kunnen zijn. Van hen die steeds meer emotie verliezen totdat ze soms gewetenloos zijn en niets liever willen dan de hele wereld bevroren. Bij een speler die dit pad kiest, verwachten wij dat hij deze

karaktereigenschappen uitbeeldt in zijn rollenspel. Hoe hoger het level in dit pad, hoe sterker deze karaktereigenschappen naar voren komen.

Let op: niet in combinatie met Path of Fire en Path of Storm.

Level 1	Skill	Lesser Ice/Water Control	Permanent	Je hebt een beetje controle over ijs en water. De omvang van het stuk ijs is niet groter dan je hand en de hoeveelheid water is ongeveer een liter. Je kunt het ijs en het water manipuleren met kleine, simpele effecten, zolang je het aanraakt. Het water of het ijs mag niet gebruikt worden om schade te doen aan andere individuen. Dit effect duurt maximaal 5 minuten.
	Spell	Temporary Mend	3x per dag	Door een kapot wapen te bevriezen kan hij nog 5 minuten dienstdoen. Je kunt ook pantsers en schilden repareren met 1 punt per keer. Na 5 minuten is het gerepareerde item weer kapot.
	Spell	Freeze Wound	3x per dag	Door wonden te dichten wordt de tijd dat een karakter "Stervende" is met 5 minuten verlengd. Speel het dichten van de wonden uit. Zie ook 1.2.1. Verlengen van de "Stervende" tijd kan slechts 1x per karakter, per keer..
Level 2	Skill	Immunity to Confusion	Permanent	Je wordt immuun voor Confusion effecten en spreuken.
	Spell	Water Walking	3x per dag	Je kunt 5 minuten lang over rustig water lopen (<i>geen golven</i>).
	Spell	Freeze	3x per dag	Je kunt iemand voor 30 seconden omhullen met ijs zodat deze zich niet meer kan bewegen. Het slachtoffer krijgt geen schade van de freeze. Als het slachtoffer geslagen wordt, breekt het ijs en is het effect weg. Deze slag brengt geen schade toe aan het slachtoffer.
Level 3	Skill	Create Temporary Item	Permanent	Door 5 minuten te besteden aan het vervaardigen van een item, is de Ice magiër in staat er een van ijs te maken dat een uur lang zal blijven bestaan. Het is zelfs mogelijk tijdelijke wapens en schilden te maken. Deze functioneren als normale wapens en zullen geen ijsschade doen. <i>Let op: zorg voor PhysReps, in het bijzonder als je wapens maakt!</i>
	Spell	Ice Blast	3x per dag	Deze spreuk doet 1 magische schade als je deze op maximaal 10 meter afstand op iemand cast. Als je een werpwapen (<i>bijv. werpballetjes</i>) hebt dat je spreuk representeert en je gooit raak, zal hij 1 schade Through doen.
	Spell	Ice Armor	3x per dag	Door een laagje ijs over je lichaam te leggen krijg je 5 minuten lang 2 armor punten extra. Bij schade verdwijnen deze punten als eerste.
Level 4	Skill	Greater Ice/Water Control	Permanent	Je hebt een grotere controle over ice en water. Het ijs of water mag niet gebruikt worden om schade te doen aan andere individuen. De omvang van het ijs- of de hoeveelheid water is niet groter dan 3m ³ . Je kunt het ijs of het water manipuleren met grote, spectaculaire effecten, op een maximale afstand van 10 meter. Dit effect duurt maximaal 5 minuten. (<i>Als het effect de setting aantast, moet er een SL bij gehaald worden.</i>)
	Spell	Ice Weapon	3x per dag	Door een wapen magisch te bevriezen maak je een wapen dat 5 minuten magische schade doet. Bij de eerste klap mag de gebruiker 'Slow' roepen, waardoor het slachtoffer 30 seconden niet mag rennen. Dit wapen kan alleen door de magiër zelf worden gehanteerd.

	Spell	Block Magic	3x per dag	Je kunt een spreuk tegenhouden (<i>magisch en spiritueel</i>). Je kunt echter geen Fire en Storm spreuken tegenhouden!
Level 5	Skill	Normal Emotion Immunity	Permanent	Je wordt immuun voor effecten en spreuken die zijn gebaseerd op emoties. Je personage wordt emotie arm.
	Spell	Ice Storm	3x per dag	Houd je armen breed voor je in een hoek van 45 graden (<i>een Wig</i>). Iedereen die zich in de ruimte voor je bevindt binnen de Wig, en die max. 10 meter van jou verwijderd is, krijgt 1 punt magische schade.
	Spell	Body of Ice	3x per dag	Je lichaam verandert in onbreekbaar ijs. Je bent ijzig koel, emotioneel en daardoor ben je 5 minuten lang immuun voor spreuken. Door je volledige concentratie kan je heel langzaam bewegen maar geen andere spreuken gebruiken. Na deze 5 minuten heb je 1 hitpoint schade.

11.4 Path of Storm

De 'Path of Storm' is het pad voor hen die de storm en bliksem beter begrijpen dan wie dan ook. Het is het pad van hen die altijd willen veranderen en loyaliteit niet begrijpen. Zij met dit pad zijn egoïstisch en vaak stormachtig in gedrag, maar zullen vaak net als de wind ongrijpbaar lijken. Bij een speler die dit pad kiest, verwachten wij dat hij deze karaktereigenschappen uitbeeldt in zijn rollenspel. Hoe hoger het level in dit pad, hoe sterker deze karaktereigenschappen naar voren komen.

Let op: niet in combinatie met Path of Ice en Path of Fire.

Level 1	Skill	Lesser Storm/Air Control	Permanent	Je hebt een beetje controle over storm en wind. De omvang van het stuk lucht dat je manipuleert is niet groter dan een voetbal. Je kunt de lucht manipuleren met kleine, simpele effecten, zolang het tussen je handen gebeurt. De storm en windeffecten mogen niet gebruikt worden om schade te doen aan andere individuen. Dit effect duurt max. 5 minuten.
	Spell	Thunderclap	3x per dag	Door hard met je handen tegen elkaar te slaan kun je een of meerdere personen die zich binnen een straal van 2 meter van jou bevinden, voor 30 seconden doof maken. De magiër is zelf immuun voor zijn eigen effect.
	Spell	Featherfall	3x per dag	Als je valt kun je je lichaam laten vallen alsof je een veertje bent. Max. 5 minuten.
Level 2	Skill	Immunity to Trip	Permanent	Je bent immuun voor het effect en de spell Trip.
	Spell	Shock	3x per dag	Je kunt iemand die je aanraakt een elektrische shock geven die 1 schade oplevert.
	Spell	Fumble	3x per dag	Op maximaal 10 meter afstand van jou, laat je jou slachtoffer datgene dat hij in zijn hand heeft vallen.
Level 3	Skill	Wind Whisperer	Permanent	Je kunt dingen horen die door de wind worden meegenomen, stemmen, geuren, etc. Deze spell werkt alleen in een rustige omgeving, niet in rumoerige omgevingen als de stad. Deze skill moet altijd door een Spelleider gecalled worden!
	Spell	Storm Blast	3x per dag	Deze spreuk doet 1 magische schade als je deze op maximaal 10 meter afstand op iemand cast. Als je een wapen (<i>bijv. werpballetjes</i>) hebt dat je spreuk representeert en je gooit raak, zal hij 1 schade Through doen.
	Spell	Wind Walk	3x per dag	Je kunt 5 minuten lopen op de wind. Dit is moeilijk om te doen en nog moeilijker om onder controle te houden. Je loopt op een hoogte van 3-5 meter boven de grond en maakt daarbij fladderende bewegingen met je armen. Je kunt geen andere spreuken casten omdat deze spreuk concentratie vergt. Je bent kwetsbaar voor afstandswapens en spreuken.
Level 4	Skill	Greater Storm/Air Control	Permanent	Je hebt een grotere controle over storm en wind. Het effect dat je creëert mag niet gebruikt worden om schade te doen aan andere individuen. De omvang van de storm die je creëert is niet groter dan 3m ³ . Je kunt de storm manipuleren met grote, spectaculaire effecten, op een maximale afstand van 10 meter. Dit effect duurt maximaal 5 minuten. (<i>Als het effect de setting aantast, moet er een SL bij gehaald worden.</i>)
	Spell	Block Magic	3x per dag	Je kunt een spreuk tegenhouden (<i>magisch en spiritueel</i>). Je kunt echter GEEN Ice en Fire spreuken tegenhouden.
	Spell	Windwall	3x per dag	Je creëert een muur van wind, die alles en iedereen (<i>uitzonderingen daargelaten</i>) voor 5 minuten op afstand houdt. Houd je armen in een hoek van 45 graden (<i>een Wig</i>) om aan te geven waar de muur ontstaat. De muur ontstaat max. 10 meter bij je vandaan. De spreuk duurt max. 5 minuten lang.

Level 5	Skill	Immunity to Hold Spells	Permanent	Je bent immuun voor spreuken die je beweging verminderen, zoals Entangle, Hold en Freeze.
	Spell	Lightning Storm	3x per dag	Houd je armen breed voor je in een hoek van 45 graden (<i>een Wig</i>). Iedereen die zich in de ruimte voor je bevindt binnen de Wig, en die maximaal 10 meter van jou verwijderd is, krijgt 1 punt magische schade.
	Spell	Gaseous form	3x per dag	Je verandert 5 minuten lang in een mistwolk (<i>inclusief alles wat je aan hebt, bij je draagt op je persoon en geen andere levende wezens</i>) die zich op loopsnelheid kan verplaatsen. In deze vorm kun je door kieren en sleutelgaten heen en ben je immuun voor normale schade. Je bent nog duidelijk zichtbaar voor anderen. Tijdens deze vorm kun je niet aanvallen en geen spreuken en skills gebruiken. Als iemand je raakt moet 'Gaseous Form' roepen; de persoon gaat dan dwars door je heen.

11.5 Path of the Fae

De 'Path of the Fae' is voor hen die zich willen mengen in de magische wereld van de Fae. Een wereld waarin afspraken en schuld belangrijker zijn dan waar dan ook en waar magie diep verbonden is met alles wat het leven is. Een wereld van fascinatie en van illusies waar soms niets is wat het lijkt.

Level 1	Skill	Bonfire	Permanent	Doe een dans van minimaal 5 minuten die uiteindelijk een uur lang immunitet geeft tegen een level 1 effect of spreuk.
	Spell	Whirlwind	3x per dag	Je slachtoffer komt in een kleine wervelwind en zal één keer om zijn as heen draaien en daarna op de grond vallen en 30 seconden verward blijven liggen.
	Spell	Stink	3x per dag	Je laat iemand op maximaal 10 meter afstand van je 30 seconden lang zo hard stinken dat iedereen er onwel van wordt. Je slachtoffer kan normaal functioneren, maar met moeite!
Level 2	Skill	Guidance	Permanent	Zolang de Fae een ander persoon vasthoudt, zal die persoon eenmalig immuun zijn voor het eerste effect dat op hem afkomt. De Fae heeft daarna 30 seconden lang last van het Confusion effect. Een Fae helpt nooit op een dag 2x dezelfde persoon, omdat het effect dan tegenovergesteld wordt nl. 2x het effect.
	Spell	Bedazzle	3x per dag	Voor 30 seconden kan één slachtoffer geen vaardigheden van het type 'Action' gebruiken, omdat hij helemaal onder de indruk is van jou! <i>(Dit kan zowel positief als negatief zijn natuurlijk)</i> . Maximaal 10 meter afstand.
	Spell	Haunting Tiny Claws	3x per dag	Voor 30 seconden wordt een slachtoffer aangevallen door onzichtbare kleine beesten die hem open klauwen. Dit doet dusdanig veel pijn dat het slachtoffer zich alleen nog kan verdedigen. Als hij dit niet doet zal de aanval 1 Through damage geven.
Level 3	Skill	Find Herbs	Permanent	Je kunt kruiden vinden en herkennen.
	Spell	Manipulate	3x per dag	Je kunt iemand boeien door zonder onderbrekingen tegen hem te spreken. Na 30 seconden is hij gefascineerd en blijft hij naar je luisteren. Het verhaal moet wel boeiend zijn en zal maximaal 5 minuten duren. Als het je lukt om 5 minuten lang ononderbroken een persoon te boeien is de overtuiging van het slachtoffer een uur lang overgenomen, en zal hij handelen naar jouw overtuiging. Let op: dit laatste gebeurt niet als de overtuiging fysiek schadelijk is voor het slachtoffer, zijn vrienden en geliefden, of tegen diens Weldoener ingaat.
	Spell	Steal magical energy	3x per dag	Je steelt door aanraking van een magie gebruiker <i>(ook spiritueel)</i> magische of spirituele Power die je gebruikt om een extra spreuk te casten van je eigen pad. Degene van wie de energie is gestolen, kan 30 seconden geen magische of spirituele energie gebruiken. Binnen 5 minuten moet je de energie gebruiken, anders krijg je een wond. Check bij je slachtoffer of deze een magie gebruiker is. Er kan óók magie gestolen worden als het slachtoffer die dag al door zijn of haar spreuken heen is.
Level 4	Skill	Swap Skills	Permanent	Een Fae kan een skill van twee personen tijdelijk wisselen. De Fae brengt door aanraking van twee personen voor maximaal 5 minuten een skill van persoon A over op persoon B, en vice versa. De personen moeten instemmen met het proces en de skill moet bekend zijn aan de Fae <i>(IC)</i> . De Fae is erna minimaal 30 seconden uitgeput. Het proces van overdracht duurt minimaal 5 minuten. Swap Skills kan het komende uur niet meer gebruikt worden.

	Spell	Remove Curse	3x per dag	Haalt een vloek weg. Als de Fae deze spreuk voor iemand anders gebruikt, mag deze spreuk niet gratis weggegeven worden en moet hij er iets substantieels voor terugvragen. Pas als de deal is gemaakt, kan de spreuk worden gecast.
	Spell	Block Magic	3x per dag	Je kunt een spreuk tegenhouden (<i>magisch en spiritueel</i>).

Level 5	Skill	Goodberry	3x per dag (op vrijdag 1 keer)	De Fae kan drie bessen maken die, als je ze eet, ieder 1 wond genezen. De vruchten kunnen echter geen personen genezen die al op 0 staan! Het maken van de vruchten kost 15 minuten, en kun je 3 keer per dag uitvoeren (<i>op vrijdag 1 keer</i>). Deze vruchten zijn houdbaar tot het einde van het evenement.
	Spell	Reveal hidden	3x per dag	Binnen een straal van 10 meter om de magiër heen zal iedereen die 'hidden' is (<i>hide in shadows, invisibility, hide in nature</i>) zichtbaar worden voor iedereen.
	Spell	Copy Action	3x per dag	Een Fae kan een Action kopiëren en deze dan zelf uitvoeren. <i>Let op: de Fae moet wel de benodigdheden hebben om het te kunnen doen! Bijvoorbeeld: Shieldwall terwijl hij geen schild vast heeft lukt niet! De Action moet IC bekend zijn aan de Fae.</i>

11.6 Path of Knowledge

Zij die het 'Path of Knowledge' kiezen zijn spelers die kennis willen vergaren en willen bezitten. Het is het pad van de studie van magie en van het maken van magische dingen.

Level 1	Skill	Comprehend Language	Permanent	Je kunt maximaal één uur lang 1 'levende' taal spreken, lezen en begrijpen die je nog niet kent. Je kunt nooit meer dan 1x deze skill tegelijkertijd gebruiken. En deze kan per uur 1x gestart worden. Voorbeeld: als je 5 minuten taal A hebt gelezen, moet je 55 minuten wachten voordat je taal B kunt lezen. <i>(In de vorm van een drankje duurt Comprehend Language 5 minuten.)</i>
	Spell	Light	3x per dag	Je kunt op een locatie een magisch licht maken ter grootte van een fakkel, die niet verplaatst kan worden en tot zonsopgang licht geeft. De gebruiker zelf kan dit licht eerder doven, anderen kunnen dit alleen met Block Magic.
	Spell	Recognize Special Items	3x per dag	Je kunt speciale items herkennen door er even goed tijd aan te besteden <i>(je krijgt een sheet die je zelf moet uitpuzzelen)</i> .
Level 2	Skill	Write Magic	Permanent	Je kunt magische taal schrijven en lezen. Deze taal is nodig om magische boeken te kunnen maken. Een magische taal is een levende taal.
	Spell	Book Binding	3x per dag	Je kunt boeken maken die de tand des tijds kunnen doorstaan en die immuun zijn voor natuurlijke elementen en shatter effecten.
	Spell	Shield	3x per dag	Je kunt een magisch schild om jezelf heen maken die alle schade voor 5 minuten lang tegenhoudt. Je kunt tijdens deze 5 minuten maar langzaam bewegen en moet een houding aannemen die duidelijk laat zien dat je de spreuk gebruikt. Er kan maar 1 type bescherming tegelijkertijd aan staan, dus niet te gebruiken in combinatie met de Protection against Mind Influence spreuk.
Level 3	Skill	Scroll Making	Permanent	Je kunt magische scrolls maken. Dit kun je door minimaal 15 minuten bezig te zijn met het bewerken van een scroll en er vervolgens een spreuk in te vangen. Deze spreuk kan door de maker zelf, uit zijn eigen spreuken gekozen worden, of door een andere magiër gegeven worden (samenwerking bij het maken is vereist). Je kunt een scroll maken voor elke keer dat je de spreuk kunt casten. De scroll zal na het evenement niet meer functioneren.
	Spell	Protection against Mind Influence	3x per dag	Hierdoor bescherm je jezelf of iemand anders 5 minuten lang tegen geestbeïnvloedingen. Er kan maar 1 type bescherming tegelijkertijd aan staan, dus niet te gebruiken in combinatie met de shield spreuk. Call: "No effect!"
	Spell	Detect Invisibility	3x per dag	Je kunt iets dat onzichtbaar is, in een straal van 10 meter afstand van jou waarnemen. Anderen kunnen dit NIET zien.
Level 4	Skill	Create Magical Item	Permanent	Je kunt in samenwerking met iemand van het Path of the Crafter <i>(met het juiste level)</i> een Magisch Item maken voor dit evenement. Na het evenement verliest het item zijn kracht. Check onder het kopje 'Crafting' de ingrediënten en kosten.
	Spell	Sigil	3x per dag	Je kunt mensen een magische tattoo geven die niet met spreuken weg te halen is. Het zetten van de tattoo duurt minimaal 5 minuten en de persoon moet stil zitten/staan. De tattoo heeft geen andere effecten maar blijft zichtbaar onder elke omstandigheid. Als het bedekt wordt, verschijnt het op een andere zichtbare plek. De enige mogelijkheid om de tattoo te verwijderen is een officieel ritueel.

	Spell	True Seeing	3x per dag	Je mag voor deze spreuk alle detect en recognize vaardigheden gebruiken uit het regelsysteem. Spreek deze als zodanig uit als je het gebruikt!
--	-------	-------------	------------	--

Level 5	Skill	Create Magical Artefact	Permanent	Je kunt ism een Crafter én een Occultist van het juiste level een magisch artefact maken dat de tand des tijds zal kunnen weerstaan. Zie het kopje 'Artefact' voor de details. Een artefact behoort een naam te hebben en moet 'geboren' worden onder speciale omstandigheden (<i>SL Call</i>).
	Spell	Block Magic	3x per dag	Je kunt een spreuk tegenhouden (<i>magisch en spiritueel</i>).
	Spell	Magic CopyCat	3x per dag	Je hebt zoveel verstand van magie dat je een magische spreuk die je niet bezit voor een korte periode kan gebruiken. Binnen 5 minuten nadat je hem gehoord hebt (<i>dus niet gelezen, etc.</i>) kun je hem zelf gebruiken. Als je langer dan 5 minuten geleden een spreuk gehoord hebt, kun je deze niet gebruiken.

11.7 Path of the Traveler

De 'Path of the Traveler' is het pad van die magiërs die bezig zijn met reizen, het maken van portalen en het overleven van avonturen.

Level 1	Skill:	Light	1 x per uur	Je kunt van elk voorwerp een lichtgevend item maken (<i>vergelijkbaar met een fakkel</i>). Dit voorwerp moet gedragen worden door de caster, en het licht blijft 1 uur per level van de Path of the Traveler schijnen.
	Spell	Breadcrumbs	3x per dag	Je kunt een uur lang een spoor achterlaten dat alleen voor jou zichtbaar is. Dit spoor blijft voor jou zichtbaar tot zonsopgang. (<i>Neem PhysReps mee die al in de natuur voorkomen, zoals takjes of steentjes e.d.</i>) Via magische detectie is deze wel te zien voor een ander, door Block Magic kan het hele spoor worden gewist.
	Spell	Trip	3x per dag	Je kunt iemand laten vallen, op max. 10 meter afstand van jezelf.
Level 2	Skill:	Levitate	Permanent	Je kunt 5 minuten lang langzaam stijgen of dalen (<i>1 meter per 2 seconden</i>).
	Spell	Slow	3x per dag	Het slachtoffer kan 30 seconden lang niet meer rennen (<i>max. 10 meter afstand</i>).
	Spell	Protection against Normal Elements	3x per dag	Je bent 5 minuten immuun voor normale elementen zoals bijvoorbeeld hitte, kou, bliksem. Je bent NIET immuun voor de magische varianten van deze verschijnselen.
Level 3	Skill:	Hold Portal	3x per dag	Je kunt ieder portaal 5 minuten langer openhouden.
	Spell	Float	1x per uur	Je kunt 5 minuten lang horizontaal zweven met de snelheid van 1 meter per seconde. Je stijgt max. 30cm op en blijft op deze hoogte terwijl je zweeft. Je mag hierbij alleen normaal lopen en mag max. 20kg dragen. Dit kun je eens per uur doen. Je benoemt dat je zweeft terwijl je de afstand aflegt.
	Spell	Teleport Self	3x per dag	Je kunt jezelf teleporteren naar een plek maximaal 100 meter verderop. Het punt waar je wilt eindigen moet zichtbaar voor je zijn op het moment dat je de spreuk uitspreekt.
Level 4	Skill	Shield Magic	Permanent	Je kunt kleine effecten van maximaal level 1 of 2 spell tegenhouden. Per level in the Path of the Traveler kun je 1 ander persoon hierin mee laten profiteren. Voorwaarde is dat je deze persoon blijft aanraken tot je samen buiten de range van het effect bent. Je kunt tijdens de uitvoering hiervan niets anders doen en je beweegt niet sneller dan gewone loopsnelheid.
	Spell	Mend	3x per dag	Je kunt iets maken dat gebroken was (<i>bijvoorbeeld door een shatter</i>). 1 Mend repareert 1 beschermingspunt.
	Spell	Magical weapon	3x per dag	Je kunt een wapen 5 minuten lang magische schade laten doen. Dit wapen mag gebruikt worden door de caster of door iemand anders.
Level 5	Skill	Portal	1 x per uur	Je kunt een portaal openen naar een ander deel van het land die maximaal 5 minuten open blijft en waar je minimaal 30 seconden voor nodig hebt om open te krijgen. Als jij door het portaal stapt sluit deze direct. Je kunt dit nooit meer dan 1x per uur doen omdat deze spreuk zeer veel concentratie van je verlangt.
	Spell	Invisibility	3x per dag	De ontvanger zal maximaal 5 minuten onzichtbaar worden. Het effect stopt direct als je aangeraakt wordt of wanneer je jezelf betreft bij je omgeving.

	Spell	Turn Spell	3x per dag	Je kunt een magische spreuk (<i>geen spirituele</i>) die op jou gecast wordt terugwerpen naar de ander. Dit doe je door de spell te herhalen. De spell raakt dan de originele caster en zal dus ook het effect van de spell krijgen
--	-------	------------	------------	---

11.8 Path of the Mind

Het 'Path of the Mind' is het pad voor die magiërs die begrijpen dat de geest van iemand te beïnvloeden is en dat die beïnvloeding zowel goed als slecht kan zijn.

Level 1	Skill	Mind Link	3x per dag	Je kunt max 5 minuten twee geesten verbinden zodat ze informatie, herinneringen of gedachtes kunnen overbrengen. De caster moet beide personen blijven aanraken. Hij kan dit ook bij zichzelf en een ander persoon doen. Bij een gewillige overdracht mag er zoveel informatie worden gedeeld als beide personen willen, maar als iemand niet mee wil werken kan het zijn dat er (<i>veel</i>) minder informatie over komt.
	Spell	Confusion	3x per dag	Je verwacht iemand voor 30 seconden zo erg, dat hij niet weet wat hij aan het doen was, waar hij is, etc. Hij kan zich wel verdedigen. Range: 10 meter
	Spell	Strengthen Mind	3x per dag	Door iemand anders kort te raken als je de spell uitspreekt, geef je die persoon 5 minuten lang een +1 op zijn sanity.
Level 2	Skill	Mind Power	Permanent	Je krijgt er permanent 1 sanity punt bij.
	Spell	Emotion	3x per dag	Je geeft iemand voor 5 minuten een extreme emotie (<i>zoals angre, love, sadness, etc.</i>). Range: 10 meter.
	Spell	Purify mind	3x per dag	Met deze spell verwijder je bij iemand anders 1 geestbeïnvloeding of control effect (<i>tenzij iemand bezeten is</i>). Raak de persoon aan als je de spreuk uitspreekt.
Level 3	Skill	Horror	Permanent	Je kunt iemand een nachtmerrie geven die voor de duur van het evenement in zijn hoofd zal blijven. Het slachtoffer zal vervolgens altijd een automatisch een Fear effect krijgen, als hij het onderwerp van zijn nachtmerrie tegenkomt. Dit proces kost de caster minimaal 15 minuten, en het slachtoffer moet de gehele 15 minuten in het zicht van de caster zijn (<i>max. 10 meter</i>). Het slachtoffer kan NIET genezen via een counterspell of drankje. Wel kan een ritueel helpen.
	Spell	Mind Trick (<i>These are not the droids you're looking for...</i>)	3x per dag	Voor 30 seconden kun je zorgen dat 1 persoon een ander persoon of een voorwerp (<i>met hooguit de omvang van een mens</i>) negeert. Je raakt het slachtoffer aan en fluistert in het oor wie of wat hij moet negeren.
	Spell	Charm person	3x per dag	Voor 5 minuten zal iemand je behandelen alsof je zijn grootste vriend bent. Je moet iemand aanraken als je de spreuk uitspreekt. Het effect eindigt direct als je het slachtoffer in een moeilijke of schadelijke situatie brengt.
Level 4	Skill	Mind Power	Permanent	Je krijgt er permanent 1 sanity punt bij.
	Spell	Mind Blast	3x per dag	Je slachtoffer krijgt 1 schade op zijn sanity. Maximale afstand: 10 meter. De spreuk vereist dat je iemand aankijkt. Als ten gevolge van deze spell de sanity van je slachtoffer naar 0 gaat krijgt deze een Lobotomy: Hij kan dan 30 seconden lang geen vaardigheid of spreuk meer gebruiken waar je je hersens voor nodig hebt. (<i>Vechten kan dus gewoon, maar hij is niet erg strategisch.</i>)

	Spell	Cure Insanity	3x per dag	Je kunt 1 Geestelijke Aandoening/Insanity bij jezelf of iemand anders weghalen. De spreuk vereist 5 minuten lang je volledige concentratie. Wanneer je incantatie wordt onderbroken mislukt de spreuk en krijg 1 uur lang last van de geestelijke aandoening die je probeerde te verwijderen.
Level 5	Skill	Battle of Sanity	Permanent	Als iemand je een Geest beïnvloedende spreuk wil geven mag je met die persoon in een geestelijk gevecht gaan. Bij zo'n gevecht wint degene met de grootste sanity. De ander krijgt net zoveel sanity verlies als het verschil is in sanity punten.
	Spell	Forget	3x per dag	Je kunt iemand iets laten vergeten. Het slachtoffer moet al onder jouw controle staan via een mind link. De herinnering die moet worden vergeten mag niet te lang zijn en moet specifiek zijn. Je vergeet dus niet dat je op quest bent gegaan, maar wel dat iemand je tijdens dat avontuur heeft laten struikelen.
	Spell	Mind Control	3x per dag (1 keer per uur)	Je kunt iemand zijn geest overnemen en hem alles laten doen wat je wilt. Echter: gedurende de mind control zal de caster dezelfde negatieve effecten en schade krijgen als het slachtoffer. Daarnaast krijgt de caster direct 1 hitpoint schade bij de start van de mind control, en 1 hitpoint extra schade per 5 minuten dat de mind control in stand blijft. Gedurende de mind control moet de caster zijn slachtoffer blijven vasthouden en oogcontact houden. <i>Let op: mind control is een gevecht op basis van sanity. Als de mind control gecast wordt moet gecheckt worden of de caster wel een hogere wil heeft dan het slachtoffer. Bij een lagere of gelijke sanity werkt het niet, maar weet het slachtoffer wel dat het geprobeerd is. Bovendien krijgt de caster wél de 1 hitpoint schade die bij het casten van deze spell hoort. De mind control is zo heftig dat hij maximaal 1x per uur kan worden uitgevoerd.</i>

11.9 Path of Necromancy

Dit is het pad van hen die meer met de dood bezig zijn dan met het leven. Necromancers hebben de slechtste naam van alle magiërs en dat heeft goede redenen. Een Necromancer staat met deze magie tussen het leven en de dood in en weinig van hen kunnen de verleiding van de dood weerstaan.

Level 1	Skill	Blight	Permanent	Je kunt flora vernietigen door Unholy magie te gebruiken. De hoeveelheid levels die je hebt in Necromancy geeft aan hoeveel m ² je vernietigt (<i>dus 3 levels vernietigt 3 m²</i>). Dit ritueel moet minimaal 15 minuten duren. (<i>Als drankje is het mogelijk om 1m² effect te bottelen</i>).
	Spell	Detect Undead	3x per dag	Detecteert binnen 10 meter een ondoode en welk niveau deze heeft (<i>low-high-special</i>).
	Spell	Prolong Life	3x per dag	Verlengt iemands "Stervende" tijd met 5 minuten als deze is ingegaan. Zie ook 1.2.1. Verlengen van de "Stervende" tijd kan slechts 1x per karakter, per keer..
Level 2	Skill	Speak with the Dead	Permanent	Je kunt per Necromancy level 5 minuten lang met een dode spreken. Hoe langer de persoon al dood is, hoe slechter zijn geheugen en taalgebruik. De Necromancer moet de oorspronkelijke taal van deze overleden persoon wel kennen. Hij mag ook iemand anders laten spreken, maar dan zal deze persoon na het gesprek een terror krijgen m.b.t. ondoden. (<i>Als drankje werkt deze korter: er kunnen slechts 3 vragen worden gesteld</i>).
	Spell	Drain	3x per dag	Door een persoon aan te raken, geef je hem per drain 1 hitpoint schade, en genees je jezelf met 1 hitpoint. Je kunt nooit boven je oorspronkelijke aantal hitpoints uitkomen.
	Spell	Reconstruct	3x per dag	Repareer 1 onnatuurlijke wond (<i>Undead, Construct, Golem, etc.</i>)
Level 3	Skill	Unholy Form	Permanent	Undead zien jou als Undead en zullen je niet aanvallen, tenzij je hen aanvalt.
	Spell	Death Blast	3x per dag	Deze spreuk doet 1 schade als je deze op maximaal 10 meter afstand op iemand cast. Als je een werpwapen (<i>bv werpschedel</i>) hebt dat je spreuk representeert en je gooit raak, zal hij 1 schade Through doen.
	Spell	Control Undead	3x per dag	Je neemt controle over 1 low of high level Undead die je niet zelf gemaakt hebt, voor maximaal 5 minuten.
Level 4	Skill	Ritual Raise Undead	Permanent	Per level in Necromancy krijg je één raise Undead punt per dag. Deze punten kan je diezelfde dag gebruiken om Undead te raisen in een raise Undead ritueel. Een Low level Undead (<i>zombie, skeleton</i>) kost 1 raise Undead punt, een High level (<i>ghoul, banshee</i>) kost 2 punten. In het ritueel moeten daadwerkelijk zielloze lichamen aanwezig zijn (<i>monsters of andere spelers</i>).
	Spell	Block Magic	3x per dag	Je kunt een spreuk tegenhouden (<i>magisch en spiritueel</i>).
	Spell	Torture	3x per dag	Je brengt helse pijnen toe aan je slachtoffer voor 30 seconden. Het slachtoffer zal op de grond vallen en kan niets anders doen dan door de pijn worden geconsumeerd.

Level 5	Skill	Ritual Resurrection	Permanent	Je kunt een dode weer tot leven roepen. De dode die terugkomt moet een functionerend lichaam hebben (<i>er mag een arm missen, maar niet zijn ingewanden</i>) en zijn ziel moet aanwezig zijn bij het proces. Het lichaam mag niet langer dan een dag dood zijn en er moeten min. 3 hitpoints geofferd worden door spelers in het ritueel om het lichaam weer tot leven te wekken. Dit ritueel duurt min. 15 minuten. Een personage kan maar 1x resurrecten in zijn hele bestaan. Een resurrection moet worden aangetekend in je karaktersheet. Degene die geressurrect is, herinnert zich niets van het lopende evenement (<i>en dus ook niets van de periode dat hij/zij dood was</i>).
	Spell	Transformation	3x per dag	Je kunt iemand die op 0 hitpoints staat 'Special Undead' maken. Deze persoon zal vervolgens tot de volgende zonsopgang de tijd hebben om afscheid te nemen van het leven. De soort special Undead die deze persoon zal zijn, hangt af van de manier waarop het in werking is gezet. Voorbeeld: als een vampier dit proces geïnitieerd heeft, dan word je een vampier (<i>dit gebeurt dus niet door bijten!</i>). Na de transformatie zal het slachtoffer gedetecteerd worden als Special Undead.
	Spell	Death Storm	3x per dag	Houd je armen breed voor je in een hoek van 45 graden (<i>een Wig</i>). Iedereen die zich in de ruimte voor je bevindt binnen de Wig, en die maximaal 10 meter van jou verwijderd is, krijgt 1 punt magische schade.

12 Spirituele Paths

Detect Spiritual

Op het moment dat je een level hebt in een spiritueel pad zal je spirituele items weten te detecteren als je hier even mee bezig bent. Deze 'Detect Spiritual' skill krijg je gratis als je aan een van de onderstaande spirituele paden begint.

12.1 Path of Nature

De 'Path of Nature' is het pad van hen die spiritueel betrokken zijn bij de natuur. Alles dat groeit en bloeit is heilig voor deze wezens, en gewaarschuwd zijn zij die hun natuur iets willen aan doen.

Level 1	Skill	Animal friendship	Permanent	Je kunt na 5 minuten een permanente vriendschap met een dier aangaan. Let op dat daar wel omgangsnormen bij kunnen komen kijken (<i>bijvoorbeeld loyaliteit bij wolven</i>). Als drankje duurt Animal Friendship 5 minuten.
	Spell	Ward animal	3x per dag	Zolang de caster de spreuk blijft herhalen kan 1 natuurlijk beest niet dichterbij de caster komen dan hij al was.
	Spell	Entangle	3x per dag	Iemand wordt 30 seconden aan de grond gehouden door takken en wortels. Door hard te slaan met wapens, etc. kan de duur van de spreuk gehalveerd worden.
Level 2	Skill	Speak with Animals	Permanent	Je kunt met dieren praten nadat je minimaal 5 minuten met hen bezig bent geweest. Als je langer dan 5 minuten met een dier praat begin je eigenschappen van dat dier over te nemen. Als drankje duurt Speak with Animals maximaal 5 minuten.
	Spell	Barkskin	3x per dag	Je krijgt 5 minuten 1 extra beschermingspunt. Deze verdwijnt als eerste als je schade krijgt.
	Spell	Itching	3x per dag	Je slachtoffer krijgt 30 seconden een bijna ondraaglijke jeuk door vlooiën die hem massaal aanvallen.
Level 3	Skill	Find Herbs	Permanent	Je kunt kruiden vinden en herkennen.
	Spell	Purify food/water	3x per dag	Je kunt een kleine hoeveelheid (<i>1 glas/1 bord</i>) water of voedsel reinigen zodat alle natuurlijke ziektes en giften eruit zijn. Hiermee kun je ook een drankje/gif vernietigen die nog niet gebruikt zijn. Deze spreuk kan versterkt worden door samen te werken met iemand anders die ook deze spreuk heeft.
	Spell	Protection against Poison	3x per dag	Je bent 5 minuten lang immuun voor gif.
Level 4	Skill	Growth	Permanent	Je kunt flora veel sneller laten groeien. Per dag kun je per level in nature 1 jaar toevoegen aan de groei van een plant of boom. Dit gebeurt in 30 seconden. Een plant of boom kan niet groter worden dan de natuurlijk volgroeide vorm.
	Spell	Spirit of nature	3x per dag	Je doet 5 minuten lang spirituele schade met een wapen die niet van ijzer of staal of ander metaal mag zijn.
	Spell	Moonbeam	3x per dag	Je verweert voor 5 minuten de effecten van een curse. Dit werkt ook tegen weerwolf vloeken. Na de 5 minuten werkt de curse weer verder.
Level 5	Skill	Return to Nature	Permanent	Je kunt iemands ziel na de dood begeleiden naar de natuur (<i>in plaats van naar een God</i>), zolang de soul niet tainted is. De ziel gaat op in de natuur als spirit. Spirits versterken de natuur. Dit is een ritueel van minimaal 15 minuten per persoon.

	Spell	Guardian of the Grove	3x per dag	Zolang je in een grove staat zal je 5 minuten lang immuun zijn voor normale (Niet-magische) wapens. Je moet wel de grove beschermen en in die grove blijven, anders stopt het effect van de spreuk.
	Spell	Hide in Nature	3x per dag	Je kunt je 5 minuten lang in de natuur verstoppen. Houd je vuist boven je hoofd om te laten zien dat je onzichtbaar bent.

12.2 Path of the Shaman

Het pad van hen die de spirits van de natuur volgen en de kracht van de dierlijke kant van de natuur naar boven kunnen halen. De sjamaan werkt veel met Woads: beschilderingen van het gezicht of lichaam waarin bepaalde krachten zijn verwerkt.

Level 1	Skill	Woad of the Mind/Strength	Permanent	Geeft je óf een + 1 op je Sanity (<i>Mind: kleur blauw</i>) óf een +1 op je Strength (<i>Strength: kleur rood</i>) tot zonsopgang. De Woad moet daadwerkelijk worden opgebracht, en duurt minimaal 5 minuten om erop te zetten. Er kan slechts één soort Woad per persoon worden gedragen, en er kan niet gestapeld worden. Maximaal kun je dus een +1 behalen. Het aanbrengen van deze Woad verwijdert geen aandoeningen als je Sanity of Strength op 0 staat.
	Spell	Delay gif	3x per dag	Je stelt het effect van gif 5 minuten uit (<i>ook als deze al bezig is: het effect van de gif gaat dan 5 minuten op pauze</i>).
	Spell	Calm Spirit	3x per dag	Kalmeert een Spirit gedurende 30 seconden, op max. 10 meter afstand van jezelf.
Level 2	Skill	Woad of the Soul	Permanent	Geeft een +1 op de soul tot zonsopgang (<i>Soul: kleur geel</i>). De Woad moet daadwerkelijk worden opgebracht, en duurt minimaal 5 minuten om erop te zetten. Er kan slechts één soort Woad per persoon worden gedragen, en er kan niet gestapeld worden. Maximaal kun je dus een +1 behalen. Het aanbrengen van deze Woad verwijdert geen status of aandoening als je Soul op 0 staat.
	Spell	Insect Swarm	3x per dag	Je slachtoffer wordt 30 seconden aangevallen door een zwerm insecten. Als het slachtoffer zich niet actief verdedigt of zichzelf beschermt, ontstaat na deze 30 seconden een wond.
	Spell	Ghost Fence	3x per dag	Je houdt een Spirit 30 seconden gevangen op 1 plek. Daarna zal de Spirit automatisch agressief worden tegen de caster.
Level 3	Skill	Woad of Healing	Permanent	Woad of Healing stopt de tijd dat een karakter "Stervende" is voor een uur. Speel het aanbrengen van de Woad of Healing uit. Een persoon kan slechts 1 Woad tegelijk hebben. Zie ook 1.2.1. Verlengen van de "Stervende" tijd kan slechts 1x per karakter, per keer..
	Spell	Terror	3x per dag	Je slachtoffer krijgt 30 seconden een effect als Fear voor jou als caster en rent bij je weg zodra je in de buurt komt. Immuniteit voor fear helpt echter niet tegen terror!
	Spell	Call Spirit	3x per dag	De Sjamaan kan een Spirit oproepen en deze Spirit 1 simpele taak geven.

Level 4	Skill	Woad of Protection	Permanent	Deze Woad (<i>Protection: kleur zwart</i>) zal iemand 2 beschermingspunten geven tot zonsopgang. Zodra er schade ontstaat verdwijnen deze punten als eerste. Na healing komen deze punten niet meer terug en moet je een nieuwe Woad opbrengen. Er kan slechts één soort Woad per persoon worden gedragen, en er kan niet gestapeld worden. Deze Woad kan niet worden gecombineerd met armor.
	Spell	Inflict Sickness	3x per dag	Je geeft iemand een ziekte. Je moet de persoon aanraken gedurende het uitspreken van de gehele spreuk. Sickness kan niet gestapeld worden.
	Spell	Nature's Wrath	3x per dag	Houd je armen breed voor je in een hoek van 45 graden (<i>een wig</i>). Iedereen die zich in de ruimte voor je bevindt binnen de wig en die maximaal 10 meter van jou verwijderd is, wordt gevangen in een entangle waardoor ze 30 seconden niet meer van hun plek af kunnen komen. Het weggappen van de wortels en takken duurt 15 seconden.
Level 5	Skill	Blood Cauldron	Permanent	Door het bloed te drinken van een wezen dat gedood is zullen alle magische, spirituele of fysieke effecten die dit wezen jou heeft toegebracht verdwijnen. Het bloed moet eerst in een ritueel van minimaal 15 minuten worden afgetapt en geprepareerd. Andere slachtoffers van dit wezen kunnen ook dezelfde effecten laten verdwijnen door dit bloed te drinken.
	Spell	Banish Spirit	3x per dag	Je kunt 1 Spirit verbannen of 'opheffen' als deze verslagen is, of klaar is met zijn taak of functie als Spirit.
	Spell	Animal Form	3x per dag	Je kunt jezelf in een dier transformeren. Je moet in je aankleding duidelijk maken welk dier je bent. Je behoudt je eigen lichaamsomvang (<i>een persoon van 2 meter verandert dus in een dier van diezelfde massa/omvang, ook als je in een konijn verandert</i>). Het dier krijgt 3 hitpoints, maar verliest alle andere vaardigheden, behalve het gebruik van de spreuk Animal Form. Het effect is oneindig, of totdat je opnieuw deze spreuk gebruikt om terug te veranderen. Als je dier op 0 hitpoints staat, verander je automatisch terug in je originele vorm met de hitpoints die je had voordat je in een dier veranderde. Zorg wel dat je een extra kostuum hebt voor deze andere vorm.

12.3 Path of the Circle

Zij die het 'Path of the Circle' bewandelen zijn diegenen die geloven in de cyclus van het leven. Zij geloven dat er een begin is en een einde, een geboorte en een dood, en dat alles dat daarbuiten valt de wereld bedreigt en bevochten moeten worden.

Level 1	Blessing	Blessing of the Circle	Permanent	Alle aanwezigen in de 'dienst' zijn direct na de dienst 1 uur beschermd tegen transformatie in een ondode of andere onnatuurlijke vorm.
	Spell	Detect Undead	3x per dag	Je detecteert binnen 10 meter een ondode en weet welk niveau deze heeft (<i>Low-High-Special</i>).
	Spell	Shield of Faith	3x per dag	Maakt een schild 5 minuten lang immuun voor shatter.
Level 2	Skill	Ward Undead	Permanent	De Undead kan niet dichterbij komen, zolang de uitspraak 'Ward Undead' wordt herhaald. Maximaal bereik is 10 meter. Deze spreuk mag je samen met andere volgers van de Path of the Circle uitspreken. 1 caster houdt 1 lower level undead tegen. 2 casters houden een 1 high level undead tegen en 3 casters houden 1 special undead tegen. De undead moet dezelfde afstand bewaren tot jou als die hij had op het moment dat je begon met het uitspreken van 'Ward Undead'. Je kunt de undead echter niet naar achteren drijven. Als je dichterbij komt, verklein je de afstand!
	Spell	Destroy Lower Level Undead	3x per dag	Vernietigt 1 lower level undead (<i>zombie, skeleton, ghoul, etc.</i>) op maximaal 10 meter afstand.
	Spell	Negate Destroy Soul	3x per dag	Je mag een destroy soul negeren. Deze spreuk kun je alleen op jezelf gebruiken.
Level 3	Blessing	Blessing of Purity	Permanent	Haalt Taint effecten weg bij de aanwezigen in de dienst. Pas na de dienst is het effect weg.
	Spell	Bless Weapon/Water	3x per dag	Laat een wapen 5 minuten lang Holy schade doen. Holy doet dubbele schade tegen onnatuurlijke wezens zoals ondoden en demonen. De gebruiker moet bij iedere klap 'Holy' roepen. Of: Per keer kun je 1 glas Holy Water maken van gewoon water. Holy water doet een onnatuurlijk wezen immens veel pijn en 2 punten schade. Holy Water negeert pantser. Het water verliest zijn effect na 5 minuten uit het flesje en verliest zijn effect na het evenement.
	Spell	Protection against Unholy Power	3x per dag	Je maakt iemand (<i>jezelf of een ander</i>) 5 minuten lang immuun voor de gevolgen van Unholy schade (= <i>het effect van taint soul</i>). Je krijgt wél de gewone schade.
Level 4	Skill	Consecrate	Permanent	Je kunt een kleine plek (<i>met een straal van maximaal 2,5 meter</i>) tot zonsopgang dedicated aan jouw Weldoener maken. Je kunt maar 1 zo'n plek tegelijk actief hebben. Als je een nieuwe wilt maken moet je de oude opheffen (<i>in een ritueel van 30 seconden</i>). Het maken van zo'n plek kost minimaal 15 minuten.
	Spell	Destroy High Level Undead	3x per dag	Vernietigt 1 High level undead zoals een Ghost, Ghast, Wight, Banshee, etc. op maximaal 10 meter afstand.
	Spell	Smite	3x per dag	Doet 1 Holy schade (<i>dus dubbele schade</i>). De Smite gaat door iedere vorm van protectie heen (<i>inclusief magische protectie</i>). Werkt alleen tegen onnatuurlijke wezens zoals demonen en ondoden.

Level 5	Skill	Exorcism	Permanent	Je kunt iemand bevrijden van een onnatuurlijke invloed. De caster krijgt tijdens het Exorcisme een +3 op zijn sanity, die alleen werken tegen deze specifieke onnatuurlijke invloed. Als je meer sanity punten hebt dan de onnatuurlijke invloed, lukt het. De Exorcism duurt minimaal 15 minuten en moet gedaan worden op Consecrated gronden.
	Spell	Dedicate Soul	3x per dag	Je kunt een vrije ziel (<i>niet tainted, niet dedicated, niet corrupt, niet op 0, etc.</i>) verplaatsen (<i>bv naar een God/Weldoener</i>). Dit werkt alleen op zielen die niet aan een lichaam gebonden zijn.
	Spell	Materialize	3x per dag	Je maakt een spiritueel wezen dat normaal niet met gewone wapens kan worden verwond, voor 30 seconden kwetsbaar voor normale wapens.

12.4 Path of Authority

Het 'Path van Authority' is het pad van hen die willen leiden en willen berechten. Het is een pad van paladijnen en rechters, maar ook van hen die hun mening graag naar voren brengen.

Level 1	Blessing	Blessing of Sanity	Permanent	Alle aanwezigen in de 'dienst' mogen de 1e geestbeïnvloeding binnen een uur na de dienst negeren.
	Spell	Strengthen Mind	3x per dag	Voor 5 minuten heb je een +1 op je sanity. Deze spell mag je stapelen! Alleen toe te passen op jezelf.
	Spell	Fear	3x per dag	Voor 30 seconden is je slachtoffer zo bang dat deze óf wegrent óf bibberend op de grond valt óf probeert te verstopen. (<i>Geestbeïnvloeding.</i>)
Level 2	Skill	Oath	Permanent	Je kunt een eed bezegelen die niet verbroken kan worden. De eed moet vrijwillig worden aangenomen. De eed moet in een proces van minimaal 30 seconden gezworen worden op een heilig item. <i>Let op: meld deze eed bij de SL!</i>
	Spell	Clarity	3x per dag	Haalt per keer 1 Geestbeïnvloeding weg.
	Spell	Pacify	3x per dag	Haalt alle woede uit een slachtoffer en zorgt ervoor dat hij de eerste 30 seconden niemand meer wil aanvallen. Zodra het slachtoffer echter schade krijgt vervalt het effect van de spreuk.
Level 3	Skill	Geas	Permanent	Je legt iemand een bepaald gedrag of juist gedragsrestrictie op waardoor de aandacht van de Goden op iemand gevestigd wordt. Als de Geas vrijwillig wordt volgehouden zal dit de eventuele goedgezindheid van de Goden opleveren (<i>niet iedere God denkt op dezelfde manier!</i>). Als de Geas wordt genegeerd zullen de Goden hem daardoor minder eervol, dapper, loyaal, sterk, etc. vinden. Maximaal 1 keer per persoon per dag. Je hebt minimaal 30 seconden nodig de Geas op te leggen.
	Spell	Convince	3x per dag	Je kunt iemand overtuigen van je gelijk. Je slachtoffer moet geen sterke mening hebben over het onderwerp, anders werkt het niet. De convince duurt 1 uur...
	Spell	Divine Armor	3x per dag	Je krijgt 5 minuten lang 2 extra armor punten. Je MOET al armor aan hebben. Bij schade verdwijnen deze punten als eerste, en deze punten zijn niet te repareren. Mag deze spell ook op anderen casten door aanraking
Level 4	Skill	Authority	Permanent	Je slachtoffer kan tot zonsopgang de wet niet verbreken. Het effect gaat in als je iemand het betreffende wetsartikel hebt voorgelezen en de persoon daarbij aangeraakt hebt. Deze vaardigheid kan alleen gebruikt worden om de wet die geldt op de plek waar je bent (<i>in Ravenskeep is dat dus de wet van Ravenskeep</i>) uit te laten voeren.
	Spell	Retribution	3x per dag	30 seconden lang zal alle meele schade (<i>hand to hand fysieke schade</i>) die je van 1 aanvaller krijgt ook aan deze aanvaller zelf worden toegediend. Retribution negeert een armor.
	Spell	Spiritual Weapon	3x per dag	Een wapen doet 5 minuten spirituele schade.

Level 5	Skill	Divine Mark	Permanent	Je kunt een spiritueel teken op iemand aanbrengen na goedkeuring van minimaal 3 Goden (<i>SL Call</i>). Deze 'tattoo' kan niet worden weggehaald door spreuken. Het aanbrengen van het teken duurt 5 minuten en de persoon moet stil zitten/staan. Het teken blijft onder elke omstandigheid zichtbaar, en de enige mogelijkheid om de tattoo te verwijderen is een officieel ritueel in samenwerking met minimaal 3 priests van de eerder akkoord gegane goden. Of het lukt is een SL call.
	Spell	Force Truth	3x per dag	Je dwingt iemand tot het beantwoorden van 1 vraag naar waarheid. Het slachtoffer moet binnen 30 seconden antwoord geven. Als het slachtoffer niet spreekt, of liegt, zal hij een wond krijgen die door iedere bescherming gaat. Alleen een oath kan zorgen dat hij de waarheid niet spreekt: De oath moet zó zijn geformuleerd dat het duidelijk is dat het slachtoffer de gevraagde informatie niet mag prijsgeven, én het slachtoffer moet duidelijk aangeven dat hij een oath heeft gezworen.
	Spell	Blind	3x per dag	Maakt iemand 30 seconden blind. Max. 10 meter afstand.

12.5 Path of Corruption

Volgers van het 'Path of Corruption' zien corruptie, macht en manipulatie als een manier zien een doel te behalen.

Level 1	Skill	Rust	Permanent	Door een normaal item van metaal/ijzer vast te houden wordt deze roestig en onbruikbaar. Dit gaat met de snelheid van 30 seconden per hitpoint van het wapen (<i>normale wapens hebben 1 HP, tweehandige wapens 2</i>) of per beschermingspunt van het pantser. Je spreekt deze 30 seconden achter elkaar het woord rust uit.
	Spell	Doubt	3x per dag	Je laat iemand voor 30 seconden enorm twijfelen over alles. Dedicated mensen twijfelen echter NOOIT over hun geloof. max. 10 meter.
	Spell	Deafness	3x per dag	Je slachtoffer wordt 30 seconden doof. Een doof persoon 'hoort' (<i>voelt</i>) wél alle calls en spreuken en reageert daar ook op (<i>tenzij er gehoor nodig is om een effect uit te voeren</i>).
Level 2	Blessing	Blessing of Corruption	Permanent	Zij die deze blessing hebben mogen de eerste detect spreuk in hun omgeving (<i>1 meter</i>) vals beantwoorden.
	Spell	Reconstruct	3x per dag	Maakt 1 wond van een niet levend wezen weer heel (<i>undead, construct, golem, spirits, etc.</i>).
	Spell	Damage Soul	3x per dag	Doet 1 soul schade op max. 10 meter. Iemand met 0 soul punten kan makkelijker overgenomen worden door andere entiteiten zoals demonen. Als iemand met 0 soul punten sterft, kan deze niet naar zijn/haar Weldoener gaan.
Level 3	Skill	Blasphemy	Permanent	In een ritueel van minimaal 15 minuten vernietig je een Consecrated gebied. SI beslist of het werkt.
	Spell	Vengeance	3x per dag	Je geeft iemand 1 uur lang een onnatuurlijke behoefte om wraak te nemen op een door jou aangewezen persoon. Je slachtoffer moet zelf de reden vinden waarom hij wraak op iemand wil nemen. Werkt met aanraking.
	Spell	Divine Armor	3x per dag	Je krijgt 5 minuten lang 2 extra armor punten. Je MOET al armor aan hebben. Bij schade verdwijnen deze punten als eerste, en deze punten zijn niet te repareren. Touch. Mag ook op anderen.
Level 4	Skill	Inflict Torture	Permanent	Je kunt iemand pijn doen zonder dat hij er wonden door krijgt. Na een succesvolle Torture zal het slachtoffer de waarheid spreken. Een torture duurt 5 minuten. Daarna spreekt het slachtoffer óf de waarheid, of krijgt een wond. Deze wond kan ook door het slachtoffer worden ingewisseld voor een -1 op zijn sanity (<i>permanent</i>). Daarna kun je opnieuw 5 minuten torture starten.
	Spell	Taint Soul	3x per dag	Maakt de ziel van je slachtoffer onherkenbaar voor een weldoener, waardoor deze na zijn sterven niet naar zijn Weldoener kan gaan. Tainted souls kunnen worden 'genezen' door een succesvolle confession. Je moet het slachtoffer aanraken bij het casten. Hierbij krijgt het slachtoffer 1 Unholy schade. Werkt niet op dedicated souls.
	Spell	Shatter	3x per dag	Maakt een gewoon item kapot, op maximaal 10 meter afstand. Werkt niet op special / persoonlijk items, artefacten of Mastercrafted items.

Level 5	Skill	Contract	Permanent	Sluit een contract met een of meerdere andere personen/wezens, waarin duidelijk aangegeven staat wat de overeenkomst is en wat de straf zal zijn bij het niet nakomen. Het contract moet door jou en de andere partijen vrijwillig worden getekend in eigen bloed. Alleen zij die het contract getekend hebben kunnen het verbreken als iedereen akkoord is.
	Spell	Mute	3x per dag	Je slachtoffer kan voor 30 seconden niet meer spreken en dus geen spells gebruiken.
	Spell	Silence the Dead	3x per dag	Vernietigt permanent de mogelijkheid om te spreken bij een dode of ondode door zijn tong eruit te snijden. Dit duurt minimaal 30 seconden per dode.

12.6 Path of Life

Het 'Path of Life' is het pad van allen die geloven dat het leven het grootste doel is.

Let op: dit pad kun je NIET combineren met het Path of the Damned!

Level 1	Skill	Detect Corruption	Permanent	Je weet na een ritueel van minimaal 5 minuten of iemand tainted of possessed is.
	Spell	Calm Person	3x per dag	Je haalt iemand uit een emotionele staat die niet van oorsprong van hem is (<i>Fear etc.</i>). Werkt NIET op terror.
	Spell	Detect Ailment	3x per dag	Je ontdekt de bron van iemands kwaal, zolang dit gif, sickness of disease is.
Level 2	Blessing	Blessing of Fertility	Permanent	Je kunt iemand of iets vruchtbaar maken. Iets dat al vruchtbaar was, krijgt een vruchtbaarheid boost. Deze blessing kan het onvruchtbaarheidseffect van 10.5.L2 vervangen.
	Spell	Cure Blindness and Deafness	3x per dag	Geneest onnatuurlijke blind- en doofheid.
	Spell	Cure Disease	3x per dag	Je geneest een disease of sickness.
Level 3	Blessing	Martyr	Permanent	Je kunt een wond van iemand wegnemen. Als je dit doet krijg je 30 seconden lang een torture die niet te stoppen is door bv een spell, een action etc. Hierna moet je minimaal 5 minuten wachten om het nog een keer te kunnen doen. Je mag ervoor kiezen om het sneller te doen, maar dan duurt de torture 5 minuten. Daarna zal de torture 1 uur duren.
	Spell	Remove Poison	3x per dag	Haalt 1 gif uit iemand zijn lichaam.
	Spell	Detect Curse	3x per dag	Je kunt ontdekken of iemand vervloekt is en welke vloek het is.
Level 4	Blessing	Blessing of Health	Permanent	Iedereen die bij de dienst aanwezig is geweest is na de dienst genezen van alle sickness en disease.
	Spell	Heal Wound	3x per dag	Je geneest 1 hitpoint van iemand.
	Spell	Neutralize	3x per dag	Je kunt een oppervlakte met een doorsnede van 10 meter ontdoen van een effect dat het leven daar belemmert.
Level 5	Skill	Zone of Life	Permanent	In een klein gebied van maximaal een straal van 5 meter staat de tijd dat een karakter "Stervende" is stil. De caster mag de cirkel niet verlaten, maar mag in de cirkel wel andere dingen doen. Als de caster geen controle meer heeft over de 'zone' (unconscious, mind influence) vervalt deze. Zie ook 1.2.1. Verlengen van de "Stervende" tijd kan slechts 1x per karakter, per keer..
	Spell	Life	3x per dag	Je kunt iemand voor 5 minuten +1 op zijn hitpoints geven. Deze spell kan ook gebruikt worden om iemand met 1 hitpoint te genezen. Het effect kan niet gestapeld worden.
	Spell	Regenerate	3x per dag	Je kunt een verloren ledemaat terug laten groeien. Dit gaat met een snelheid van 5 minuten per ledemaat. De persoon moet dit ledemaat wel ooit gehad hebben. Deze spreuk vergt heel veel kracht van de gebruiker, die na de spreuk minimaal 1 uur geen andere spreuken kan casten.

12.7 Path of the Damned

Dit is het pad van hen die buiten het leven willen staan. Zij die geloven dat het leven er is om van te nemen zonder terug te geven. Van hen die alles het liefst kapot willen zien gaan.

Let op: dit pad kun je NIET combineren met het Path of Life!

Level 1	Skill	Defile Food Water	Permanent	Je kunt voedsel of water vervuilen waardoor zij die het eten of drinken ziek worden (<i>disease</i>). Dit proces duurt minimaal 5 minuten. Door meerdere malen een Defile te doen kan ook een put of rivier worden bevuild.
	Spell	Weaken	3x per dag	Je maakt dat iemand 1 strength punt verliest tot deze weer genezen wordt. Maximaal op 10 meter afstand.
	Spell	Bane	3x per dag	Je verdubbelt een lopend negatief effect van een spreuk.
Level 2	Skill	Disease immunity	Permanent	Je wordt immuun tegen disease en sickness, maar begint hierdoor wel langzaam te verrotten. Deze skill kun je niet 'uitzetten'.
	Spell	Exterminate	3x per dag	Je doodt binnen een straal van 1 meter om je heen alle insecten en kleine dieren (<i>muizen, ratten, etc.</i>).
	Spell	Inflict Disease	3x per dag	Je geeft iemand door aanraking een disease (<i>een disease doet 1 hitpoint schade per uur totdat hij genezen is en geeft griepverschijnselen</i>).
Level 3	Skill	Break Sanity	Permanent	Je kunt iemand zijn sanity breken door een mentale marteling. Daarbij mag je alles inzetten wat je aan skills, spells, roleplay etc. in huis hebt. Dit proces heeft tijd nodig. Je kunt 1 sanity punt afbreken per 5 minuten. Let op: Dit behoort leuk rollenspel op te leveren voor beide kanten.
	Spell	Terror	3x per dag	Je slachtoffer krijgt 30 seconden een effect als fear voor jou als caster en rent bij je weg zodra je in de buurt komt. Immuniteit voor fear helpt echter niet tegen terror!
	Spell	Steal Life	3x per dag	Je kunt 1 jaar van iemands leven stelen die er bij jou bijkomt. Dit levert echter geen extra levenspunt op.
Level 4	Skill	Cannibalism	Permanent	Door het vlees te eten van een levend persoon, of het vlees van een persoon die <i>nét</i> op 0 HP staat, genees je jezelf. Per 5 minuten krijg je er 1 hitpoint bij (<i>tot je oorspronkelijke maximum</i>). Zij van wie je gegeten hebt zullen bij genezing een disease hebben.
	Spell	Unholy Weapon	3x per dag	Laat een wapen 5 minuten lang Unholy schade doen. Unholy schade zorgt bij iedere wond dat je ziel tainted wordt. De gebruiker moet bij iedere slag 'Unholy roepen.
	Spell	Rot	3x per dag	Na aanraking van een lichaamsdeel zonder armor zal je slachtoffer na 5 minuten, iedere 5 minuten een hitpoint verliezen door verrottingsverschijnselen. Dit gaat door totdat hij of zij genezen wordt door een cure gif.
Level 5	Skill	Destroy Item	Permanent	Je kunt een item vernietigen door deze minimaal 15 minuten te bestoken met incantaties.
	Spell	Frankenstein	3x per dag	Met behulp van verzamelde lichaamsonderdelen (<i>mens en dier</i>) genees je een wond of vervang je een lichaamsdeel. Deze onderdelen zijn óf vers, óf goed geprepareerd. Verzamelde onderdelen moeten aangemeld worden bij de GOD-tent. Het genezen stuk zal er altijd anders uitzien. Dit kost per genezing 5 minuten.
	Spell	Destroy effects	3x per dag	Je stopt het effect van alle lopende spells op één persoon bij aanraking. Deze kunnen kort- of langlopend zijn (<i>bv tot zonsopgang</i>).

12.8 Path of Creation

Het 'Path of Creation' is het pad van hen die spiritualiteit gebruiken om dingen te creëren.

Level 1	Blessing	Blessing of Protection	Permanent	Zij die de blessing hebben gekregen mogen tot een uur na de dienst de eerste schade op hun lichaam die ze ontvangen negeren.
	Spell	Create Light	3x per dag	Je kunt een ruimte verlichten (<i>blijft 'aan' tot zonsopgang</i>). Het licht zal op een vaste locatie blijven en kan niet verplaatst worden.
	Spell	Create Water/Food	3x per dag	Je kunt water of voedsel creëren. Dit doe je voor 1 persoon per level in het Path of Creation.
Level 2	Skill	Anchor	Permanent	Je kunt een anker plaatsen waardoor je de weg terug kunt vinden in plekken waar het zicht of de realiteit moeilijk zijn. Je kunt dit voor net zoveel mensen doen als je levels hebt in het Path of Creation.
	Spell	Create Darkness	3x per dag	Je kunt een ruimte in complete duisternis dompelen (<i>blijft 'aan' tot zonsopgang</i>). De duisternis zal op een vaste locatie blijven en kan niet verplaatst worden.
	Spell	Recognize Special Items	3x per dag	Je kunt speciale items en artefacten herkennen door er 30 seconden tijd aan te besteden.
Level 3	Skill	Scroll Making	Permanent	Je kunt spirituele scrolls maken. Dit kun je door minimaal 15 minuten bezig te zijn met het bewerken van een scroll en er vervolgens een spreuk in te vangen. Deze spreuk kan door de maker zelf, uit zijn eigen spreuken gekozen worden, of door een andere spiritualist gegeven worden (<i>samenwerking bij het maken is vereist</i>). Je kunt/ moet een scroll maken voor elke keer dat je de spreuk kunt/ wil casten. De scroll zal na het evenement niet meer functioneren.
	Spell	Detect Illusion	3x per dag	Je herkent of iets een illusie is of werkelijkheid.
	Spell	Create Spiritual Item	3x per dag	Je kunt in samenwerking met iemand van het Path of the Crafter (<i>met het juiste level</i>) een spiritueel item maken voor dit evenement. Na het evenement verliest het item zijn kracht. Check onder het kopje 'Crafting' de ingrediënten en kosten.
Level 4	Skill	Illusion	Permanent	Je kunt een illusie maken die niet van echt is te onderscheiden. Deze illusie mag niet knoeien met het regelsysteem (<i>oftewel: je creëert geen kruiden, spreuken of iets anders met een effect</i>). Je moet zelf de illusie verzorgen (<i>dus ook de props verzorgen</i>) en een Spelleider moet zijn akkoord geven. De illusie mag zo groot zijn als je zelf wil, maar zal een constante Power toevoer nodig hebben om in stand te blijven.
	Spell	Mend	3x per dag	Je kunt iets maken dat gebroken was (<i>bijvoorbeeld door een shatter</i>). 1 mend repareert 1 beschermingspunt.
	Spell	Empower	3x per dag	Met een klein ritueel van minimaal 15 minuten kun je ergens energie in stoppen dat tot zonsopgang zal functioneren. (<i>De energie is vergelijkbaar met een flinke batterij</i>). Hierdoor kan een kleine machine functioneren.
Level 5	Skill	Create Spiritual Artefact	Permanent	Je kunt ism een Crafter én een Occultist van het juiste level een spiritueel artefact maken dat de tand des tijds zal kunnen weerstaan. Een artefact behoort een naam te hebben en moet 'geboren' worden onder speciale omstandigheden (<i>SL Call</i>). Zie het kopje 'Artefact' voor de details.

	Spell	Equilibrium	3x per dag	Je kunt iemand 1 gebruikte spreuk teruggeven.
	Spell	Destroy Item	3x per dag	Je kunt een item vernietigen in een ritueel van minimaal 15 minuten.