

# Lands In Exile

V.2.0.1.0 Stichting Lands in Exile, 2010

---

Welkom bij Stichting Lands in Exile,

Met dit regelsysteem zal je stap voor stap een personage kunnen creëren. Je personage zal van deze spelwereld komen. Vandaar dat wij ook voor de verschillende continenten informatie zullen plaatsen zodat je als eerst kan beginnen met een achtergrond voor je karakter.

We spelen bij Lands in Exile in een fantasy wereld waar we alle "geaccepteerde" spelerrassen hebben zoals bijvoorbeeld de Dwerfen, Mensen, Orken en Elven. Dit betekent niet dat je geen andere wezens kan tegenkomen. Deze zullen waarschijnlijk wel een keer voorkomen, maar niet dat je erover blijft struikelen. Het is al moeilijk genoeg om in de rol te kruipen van een menselijke tovenaarslaat staan een duivel van de zevende laag van hel en aanvoerder van de 20<sup>ste</sup> legioen van de grootheerser lucifer.

Bedenk ook wat een beetje bij je past. Want als je je niet gemakkelijk voelt om een Trol te spelen en je doet het toch zal je eigen speelervaring een stuk minder leuk zijn. Dit betekent niet dat je lichamelijk hoeft te voldoen aan het ideaalbeeld van een ras. De uitzondering bevestigt de regel. Maar als je er zelf in het spel weer de nadruk op legt kan je jezelf ermee belachelijk maken. (Bijvoorbeeld: Je bent 2.10m en gaat een dwerg spelen. Mag best maar ga dan niet als een idioot rondroepen dat je een uitzondering bent; dat zien de andere spelers zelf ook wel)

Als er vragen zijn *na* het doorlezen van het regelsysteem en eventueel de bijlagen en settinginformatie stuur dan gerust een mailtje naar de organisatie. De contactgegevens vind je hiervoor op de website.

We hebben een apart documentje gemaakt om in een korte oogopslag de grootste wijzigingen te overzien.

We proberen zo min mogelijk te werken met uitzonderingen (want voor je het weet zijn er alleen maar uitzonderingen en doen wij niets anders dan die beantwoorden ipv een leuk evenement organiseren) Mocht je echter iets anders willen dan dat het regelsysteem je biedt (en dat is heel wat) kan je dit voorstellen aan de organisatie. Wij kunnen hier altijd nee op zeggen. Leg je hier dan ook bij neer. We zijn geen boemannen maar als je er een wilt spelen en we zien er het nut niet van in of denken dat wat je wilt spelen juist iets is wat wij jullie voor willen schotelen is dat het oordeel.

Om iedereen toch zoveel mogelijk vrijheid te geven in het maken van een personage heeft iedereen slechts 1 skill die uitgekozen dient te worden volgens een stappenplan. De andere 14 punten zijn vrij verdeelbaar over de overige vaardigheden.

Met vriendelijke groet,  
Stichting Lands in Exile

## Inhoudsopgave

1.		<b>Voorpagina</b>
2.		<b>Voorwoord</b>
3.		<b>Inhoudsopgave</b>
4.	t/m	5. <b>Inhoudsopgave (uitgebreide versie)</b>
6.	t/m	7. <b>Basisinformatie</b>
8.	t/m	12. <b>Personage Creatie</b>
13.	t/m	14. <b>Vaardighedenlijst</b>
15.	t/m	27. <b>Uitleg vaardigheden</b>
27.	t/m	29. <b>Voorbeelden voor klassen</b>
30.		<b>Ik heb een evenement overleefd wat nu?</b>
31.		<b>Terminologie</b>

## Inhoudsopgave (Uitgebreide versie)

1. Voorpagina
2. Voorwoord
3. Inhoudsopgave
4. Inhoudsopgave (uitgebreide versie)
5. Inhoudsopgave (uitgebreide versie, Vervolg blz. 4)
6. Basisinformatie
  - a. One Hit Systeem
  - b. Uitspelen van je hitpunten
  - c. Uitspelen van genezing
7. Basisinformatie (Vervolg blz. 6)
  - a. Mana t.b.v. spreuken , rituelen e.d. zaken
  - b. Bijlagen van het regelsysteem

---

### PERSONAGE CREATIE

---

8. **Stap 1: Kies een Ras**
    - i. Mensen
    - ii. Elven
    - iii. Dwergen
    - iv. Halflings
    - v. Gnomen
  9. **Stap 1: Kies een Ras (Vervolg blz. 6)**
    - v. Orken
    - vi. Trollen
    - vii. Goblins
    - viii. Diermensen
  10. **Stap 2: Kies een locatie waar je bent opgegroeid**
    - i. Stad
    - ii. Dorp
  11. **Stap 2: Kies een locatie waar je bent opgegroeid (Vervolg blz. 8)**
    - i. Bos
    - ii. Bergen
    - iii. Karavaan
    - iv. Onderaards
    - v. Nederzetting
  12. **Stap 3: Omgevingsfactor**
  - Stap 4: Overige Vaardigheden**
  13. **Vaardighedenlijst**
  14. **Vervolg Blz. 13**
  15. **Vechtvaardigheden**
  16. **Vervolg Blz. 14**
  17. **Vervolg Blz. 15**
  18. **Kennisvaardigheden**
  19. **Vervolg Blz. 17**
  20. **Ambachtsvaardigheden**
-

- 21. Overige vaardigheden**
- 22. Vervolg Blz. 20
- 23. Vervolg Blz. 21
- 24. Magische Vaardigheden**
- 25. Vervolg Blz. 23
- 26. Vervolg Blz. 24
- 27. Voorbeelden voor klassen**
- 28. Vervolg Blz. 26
- 29. Vervolg Blz. 27
- 30. Ik heb een evenement overleefd... Wat nu?**
- 31. Terminologie**
- 32. Terminologie (Vervolg)
- 33. Terminologie (Vervolg)
- 34. Terminologie (Vervolg)

## **Basisinformatie**

Lands in Exile werkt met een eigen regelsysteem. Een aantal onderdelen is voor iedereen gelijk. Hier vind je deze punten. Daarna kan je verder gaan met je personage creatie en eventueel gebruik maken van de bijlagen voor specifieke vaardigheden.

### **One-Hit-System**

Lands in Exile werkt met een "one hit" systeem. Dit houdt in dat iedereen maar één trefpunt op elke locatie heeft. Dus 1 op ieder arm, been en op je torso. Is een locatie (armen of benen) tot nul gereduceerd dan is die locatie niet meer bruikbaar, tenzij deze binnen 5 minuten verbonden of genezen is.

Op je torso (borst/rug) gaat het er iets hefiger aan toe, als deze tot 0 gereduceerd is dan valt de speler bewusteloos. Deze locatie moet binnen 5 minuten genezen worden anders is het personage dood. Is de speler door een "fatal" (fataal) geraakt. Dan moet die locatie speciaal genezen worden binnen 3 minuten. Een "fatal" op een andere locatie moet ook binnen 3 minuten worden genezen, als dit niet gebeurt is die locatie niet meer bruikbaar.

Per evenement krijg je dus niet meer punten per locatie. Er zijn wel mogelijkheden om bijvoorbeeld met wapenuitrusting (armour) je lichaam beter te beschermen. Kijk hiervoor goed onze vaardighedenlijst door.

### **Uitspelen van je hitpunten**

Het verliezen van een hitpunt doet pijn. Je kan dit vergelijken op de volgende manier. Stel je hebt 1 hitpunt op je arm en iemand slaat er vol met een honkbalknuppel op waardoor je arm breekt.

Stel je hebt door armour 2 hitpunten op een locatie; 1 van jezelf en 1 van het armour. Iemand slaat erop met een zwaard waardoor er een scheur in je armour komt; je voelt wel dat er iets geraakt wordt, zie het als geduwd worden waardoor je even wankelt. Je kan dit wel enigszins opvangen waardoor je niet echt zwaar wankelend achteruit hoeft. De tweede slag waarmee je je tweede hitpunt verliest gaat door de scheur in het armour en in het vlees van je arm tot op het bot.

### **Uitspelen van genezing**

Als je bewusteloos ligt kan je niet om hulp roepen. Hopen dus dat iemand je ziet en optijd een genezer inschakelt.

Als de genezer je genezen heeft en je bijkomt mag je gerust even verward zijn of zelfs nog even denken dat je pijn hebt. Het is spel dat jou en de mensen om je heen veel plezier op kan leveren.

Bijvoorbeeld je been wordt genezen als je niet bewusteloos bent. In het begin zal je pijn hebben en dit mag je gerust uiten. Dan komt de genezer die de tijd neemt om je te helpen. Geef hem die tijd want als hij niet klaar is ben jij niet genezen. Als de genezer klaar is kan je nog even een beetje strompelen en je kracht in je been uittesten. Als je dankbaar bent uit dit dan gerust naar de genezer (met woorden of ic geld ;)

## **Mana t.b.v. spreuken , rituelen e.d. zaken**

We hebben besloten de verschillende punten zoals rituele punten en mana gelijk te trekken.

Er verranderd vrij weinig hierdoor.

We zetten dan ook even de voor en nadelen voor iedereen op een rijtje:

-Je kan nu zelf beslissen waaraan jij je magische punten besteed. (spreuken, rituelen, genezing)

-Niet meer de verwarrende rekensommentjes en tellijstjes over hoeveel rituele punten en mana je al uit gegeven hebt. Je hebt nu je mana en je hitpoints.

-Je zal als je al langer met het oude puntensysteem werkt even hieraan moeten wennen. Vooral bij rituelen. Want 2 rituele punten word 1 mana. Je verdeling ligt hierdoor wat anders.

-Het gevolg hiervan is dat we de vaardigheid rituelen hebben aangepast. Wij hopen dat jullie hem net als ons gemakkelijker te hanteren vinden.

## **Bijlagen van het regelsysteem**

Om het regelsysteem overzichtelijk te houden hebben we aantal handboeken gemaakt voor verschillende vaardigheden.

Deze vind je op de website in de afdeling regelsystemen. Schrik dus niet als je nergens je spreuken kan vinden of geen idee hebt wat je met je rituelen aan moet.

Magier spreuken

Genezingsspreuken

Druidespreuken

Rituelen

## **Personage creatie**

### **Stap 1: Kies een ras**

Je kiest als eerste je ras. De rassen waaruit je kan kiezen zijn: Mens, Elf (Drow), Dwerg, Halfling, Goblin, Ork, Gnome, Trol en Mensdier.

#### **Mensen**

Het menselijk ras is het meest veelzijdige ras dat er bestaat. De voornaamste eigenschap die ze hebben is dat ze zich gemakkelijk aanpassen aan hun situatie. Een mens die op het platte-land zijn brood verdient met een boerenbestaan zal dan ook wanneer zijn dorp groter wordt en het akkerland schaars, niet aarzelen zich meer en meer te gaan richten op handel. Dit maakt dat mensen zich in vele situaties goed kunnen redden, maar als men slim genoeg is, kan men mensen hierdoor soms ook makkelijk beïnvloeden.

#### **Elven**

Elven hebben het niet zo op mensen uit de stad, ze houden passende afstand. Ze leven dan ook teruggetrokken, de Elven in de bossen de Drow meestal onder de grond. Er bestaat geen onderlinge strijd tussen de verschillende soorten elfen. Alle elfen leven in een matriarchische samenleving (vrouwen zijn hoger dan mannen) Ze houden hun bossen en grotten staande en handelen met elkaar. Dwergen zijn goede burens voor handel maar verder gaan ze niet. Elven zijn vaak klein en mager van gestel, er zijn enkele uitzonderingen zoals elven-barbaren. Ze preferen een boog of 2 zwaarden in een gevecht.

#### **Dwergen**

De dwergen leven in hun grotten en burchten. Vele dwergen wantrouwen mensen, omdat mensen veel oorlog hebben gevoerd, om erts, metalen of edelstenen. De maatschappij van de dwerg draait om productiviteit, werk, het vereren van voorouders en goden. Dwergen zijn kleine brede wezens. Ze zijn een nuchter, rustig volk, ze houden van 'hun' sterk bier, en kunnen hier ook goed tegen maar kunnen als ze gedronken hebben luidruchtig zijn. Ze maken huizen en wapentuig die groot en imposant zijn en zijn verzot op goud en edelstenen.

#### **Halflings**

Halflings lijken qua uiterlijk nogal op mensen, maar dan kleiner en gewiekster. Doordat ze verzot zijn op eten ("Men eet niet om te leven maar men leeft om te eten") zijn ze redelijk gezet. De halflings zijn een goedaardig volk. Ze mogen eigenlijk iedereen wel, zolang diegene maar niets tegen hen heeft. Ze slaan nooit een feestje of partijtje af en zijn veel uitnodigender en openhartiger. Men hoeft niet verbaasd te zijn dat feesten meerdere dagen in beslag leggen. Halflings kennen vele beroepen. Van zware ambachten tot magiers en priesters.

#### **Gnomen**

Gnomen zijn de specialisten van technologische wonderen. Ze zijn uiterst intelligent en bijzonder begaafd met uitvinden. Dankzij hun onuitputtelijke nieuwsgierigheid hebben ze ideeën en vinden zij dingen uit waar mensen niet aan zouden denken. (of als overbodig zien) Gnomen zijn klein van stuk en niet echt sterk. Ze zijn vaak ook

tovenaars, en daar hebben ze een grote aanleg voor. Ze kunnen goed overweg met dwergen aangezien een handelscon-tract vaak dicht in de buurt van vriendschap komt. Men hoeft niet verbaasd te zijn om een gnoom te zien opstaan na een explosie die mompelt dat er toch net te snel verhit werd.

### **Orken**

Orken zijn grote, gespierde wezens met een groene huidskleur. Ze zijn vaak bruto en denken niet altijd na over wat ze doen. Dit betekent echter niet per definitie dat ze dom zijn, al behoren ze zeker niet tot de slimsten. Ze houden van ruzie maken, slopen en plunderen. De vrouwtjes zijn meestal wat kleiner dan de mannetjes. Orken leven voornamelijk in stammen. De leider wordt bepaald door diens kracht. De cultuur verschilt van stam. Zo geeft de ene stam meer om smeden en ambacht en de andere stam zal meer zich richten op jacht of rituelen. Ze eten vooral vlees waardoor landbouw een zeldzaam begrip voor ze is.

### **Trollen**

Trollen zijn de meest gevaarlijke wezens van de groenhuiden. Ze zijn groot, sterk en meestal ook lomp, dom en traag. Ze zijn lastig ergens weg te krijgen, want luisteren doen ze zelden. Geweld helpt ook niet altijd, aangezien sommige trollen regenereren. Hun wonden genezen dan vanzelf en verloren lichaamsdelen groeien weer aan. Trollen kunnen heel slecht tegen vuur en zijn er ook heel bang voor. Ook worden deze wezens bijna nooit in een gemeenschap van een ander ras geaccepteerd, behalve door de orken. Ze leven veelal in de bergen maar kunnen zich overal aanpassen. Of ze er echter welkom zijn is de vraag. Ze zijn niet bang voor de dood en zullen zich volledig op een veldslag storten.

### **Goblins**

Goblins zijn net als orken groenhuiden, maar dan kleiner en minder gespierd. Hoewel ze fysiek een stuk minder sterk zijn, zijn ze zeker slimmer dan de meeste orken. Goblins zijn vaak sluw en opportunistisch ingesteld. In hun eentje zijn ze soms laf, maar als ze met meer zijn durven ze wel kleine groepen reizigers aan te vallen. Ze leven in verschillende situaties zoals bossen, Onderaards, bergen maar zeker ook in dorpen.

### **Diermensen**

Diermensen zijn er in verschillende soorten en maten. Ze leven vooral in gebieden waar mensen hun stempel nog niet hebben achtergelaten. Diermensen reizen over het algemeen niet vaak buiten hun territorium. Deze zullen zij ook tegen invallen beschermen. Echter dit betekend niet dat het niet voorkomt dat de nieuwsgierige aard van het beestje het overwint van de territoriumdrift. De mensdieren hebben een balans gevonden in de verhouding instinct en beredening.

((LET OP: Voor het diermensras is er een aparte bijlage. Lees deze eerst door alvorens je verkiest dit ras te gaan spelen))

## Stap 2: Kies een locatie waar je bent opgegroeid

Er zijn vele vormen in waar en hoe je kan opgroeien. Iedere omgeving zal andere invloeden op je personage hebben. Je zal bijvoorbeeld in een bos geen alchemie van een leermeester leren maar in de stad wel. In de stad zal je zo niet gemakkelijk woudlopen kunnen leren. Sommige rassen komen meer voor in bepaalde gebieden dan anderen. Houd daar voor jezelf rekening mee. Hieronder vind je een beschrijving van hoe wij de verschillende opties zien. Natuurlijk zijn ze kort beschreven en kan men altijd zijn eigen creativiteit erin kwijt.

1. Mens a-stad b-dorp c-caravaan d-bos e-nederzetting	2. Elf a stad b bos c onderaards	3. Dwerg a bergen b stad c dorp d onderaards
4. Halflings a caravaan b dorp c bos	5. Goblin a bos b dorp c bergen d onderaards	6. Ork a bergen b dorp c nederzetting d bos
7. Gnome a stad b dorp c nederzetting	8. Troll a bos b bergen c onderaards	9. Mensdier a bos b nederzetting c bergen

### Stad:

Steden zijn dicht bevolkt, rumoerig en niet vaak schoon te noemen. Echter hebben steden veel voorzieningen. Denk hierbij aan tempels, handelshuizen, bibliotheken, gildes, badhuizen en markten. Hierdoor komen er veel hoog opgeleiden en geleerden voor. De vooruitgang is dan ook het sterkst waarneembaar in steden. Vele culturen en rassen zijn vertegenwoordigd in steden. Steden kennen geen hechte gemeenschap. Men woont er en gaat op in de massa. Men kijkt liever even de andere kant op dan een hand te rijken of iets misdadigs te aanschouwen. De rijken kunnen er echt rijk zijn en in weelde leven. De armen leven soms in bittere armoede. Niet alle steden laten hun lagere bevolking aan het lot over. Dit zal verschillen per land. Steden worden per land verschillend geregeerd. Sommige kennen een burgermeester anderen steden worden geregeerd door adel of een raad.

### Dorp

Een dorp heeft een hechte gemeenschap en kent veel sociale controle. Hiermee zien dorpen er (als men de methopen voor lief neemt) schoner uit. Ons kent ons is een bekende uitspraak. Nieuwkomers zullen hard moeten werken om niet meer de nieuwe genoemd te hoeven worden. Er is minder criminaliteit en de inwoners zijn meer op elkaar aangewezen. Dorpen kennen veel veeteelt, landbouw en vooral de werkgroepen die hiermee te maken hebben. Lawaai van mensen ebt snel weg tegen het getik uit een smidse en het geluid van de schapen die naar de hei worden gedreven. Gezinnen zijn dikwels groot. Dit dankzij de landbouw en met als rede dat zo het familiebedrijf blijft voortbestaan en er meer zekerheid voor de toekomst is. Men kan vroeg overleiden door bedrijfsongevallen en ziektes bij het ontbreken van een geschoolde genezer. De omstandigheden hierin verschillen per ligging.

**Bos:**

Bossen zijn uitgestrekte gebieden met vele verschillende soorten vegetatie. Hier en daar doorbroken door een open plek, een stroompje of zelfs een rivier. De meest voorkomende rassen zijn de elven, goblins en orken. Maar kijk niet verbaasd op als men er mensen en halfings tegen komt. De meeste woonvormen zijn kleiner dan een nederzetting. Er geldt een motto van eten of gegeten worden. Dit door de ruime variatie in fauna. Veel bos is nog onbetreden en de paar paden die door de bossen lopen zitten vol gevaren. Bossen worden beschermd door Druides en het is verstandig om als men er al door heen moet een ranger in de arm te nemen als begeleiding.

**Bergen:**

De ruige bergen zitten vol met mineralen. Dit trekt groepen naar de bergen die er een nederzetting stichting of gebruik maken van de oppervlakkige grotten en kloven. Het is een hard bestaan aangezien de jaargetijden er flink huis kunnen houden. De winters zijn er medogenloos en men kan maar beter optijd beginnen met de voorraad om het tot de lente uit te houden. Er wordt veelal van de jacht en visvangst geleefd en landbouw is er lastig te realiseren. De rust die in de bergen hangt is niet voor iedereen geschikt. Er zijn hele comunes tot waanzin gezakt. Echter ziet men dat de inwoners lichamelijk hard zijn en hun karakter past hier veelal bij.

**Karavaan:**

Men kwam er al vroeg achter dat niet ieder gebied geschikt is om er een vaste verblijf plaats te stichten. Veelal was er gras schaars door de grote kuddes die men kon bezitten. Om te zorgen dat de natuur zich kon herstellen trok men rond. Er waren wel wat kleine nederzettingen waar men langstrok om er een pauze in te laten maar al snel zat het rondtrekken in het bloed van de caravanleden. Deze leden werden tot nomaden bestempeld. Ze trekken rond om handel te drijven tussen ver uit elkaar liggende gebieden. De grote van een karavaan is erg verschillend. Er zijn zelfs groepen bekend die meer dan 1000 kamelen bij zich hadden. Maar er reizen ook huifkarren met een kleine groep van rond.

**Onderaards:**

Het Onderaards wordt beschreven als een uitgestrekt ondergronds netwerk van onderling verbonden grotten en tunnels, die zich soms zelfs uitstrekt onder hele continenten. Deze grote ondergrondse wereld wordt bewoond door Elven (Drow), Dwergen, Goblins en Trolen. Het is een plek waar weinig mensen gaan en waar er nog minder van terug keren. Er zijn de gebruikelijke risico's geassocieerd met grotten: claustrofobie, slechte luchtcirculatie en verdwalen. Verzakkingen en instortingen zijn ook een gevaar. Het is er donker en enkel het licht van fluoriserende schimmels zijn een natuurlijke lichtbron. De verschillende steden en nederzettingen in deze grotten maken soms gebruik van vuur voor verlichting maar het versterkt zicht wat velen hebben maakt dit niet noodzakelijk.

**Nederzetting**

Een nederzetting bestaat over het algemeen uit een kleine groep bewoners. De huisvesting, meestal in elkaar geflanst is gebouwd met als doel voor niet al te lang te bestaan. De gebruiksduur is kort dus waarom de moeite erin stoppen. Veel nederzettingen zijn erg afhankelijk van handelaren. Dit is dan ook een belangrijk punt voor contact met de buitenwereld. Veel nederzettingen ontstaan als buitenpost of als onder-deel van een handelsonderneming. Denk hierbij aan het smedengilde dat lucht heeft gekregen van een ijzerader. Hoogopgeleiden vindt men hier maar zelden dit door het ontbreken van leermeesters en veel variatie aan gilden. De sociale binding varieert door de mengeling van rassen. Hoe meer rassen hoe minder de binding over het algemeen is. Nederzettingen zijn ook kwetsbaar. Dit door de weinige inwoners en de slechte beveiliging. Het komt dus voor

dat een nederzetting geplunderd word of zelfs vernietigd. Men leeft vaak van de jacht en kleinschalige veeteeld en landbouw. Echter zonder handel kan men het aardig krap krijgen.

### Stap 3: Omgevings factor

Er zijn vaardigheden die zo goed als algemeen zijn in omgevings gebieden. Je hebt nu je ras en de omgeving waar je bent opgegroeid gekozen. Nu mag je bij die situatie een vaardigheid kiezen:

<b>1. Stad:</b> a Lezen en schrijven b Rijkdom c Heraldiek	<b>2. Dorp</b> a Spoorzoeken b Tweehandige wapens c Leerlooien	<b>3. Bos:</b> a Spoorzoeken b Kennis kruiden c Kennis beesten
<b>4. Bergen:</b> a Kennis van mineralen b Duisterzicht <u>c Klimmen</u>	<b>5. Caravaan:</b> a Vermommen b Rijkdom c Tweewapenstijl	<b>6. Onderaards:</b> a Duisterzicht b Ontwapen c Kennis van giften
<b>7. Nederzetting</b> a Tweehandige wapens b Kennis van kruiden c Spoorzoeken		

### Stap 4: Overige vaardigheden

Nu mag je voor 14 punten aan vaardigheden kopen. Hieronder vind je een lijst waaruit je je keuzes mag gaan maken. Ze staan een beetje op thema ingedeeld om het gemakkelijker te maken. Na deze lijst staan de vaardigheden uitgelegd.

## Vaardigheden

Vaardigheid	Punten	Benodigde vaardigheden	
<b>Vechtersvaardigheden</b>			
Dolk	0		
Eenhandige wapens	1		
Tweehandige wapens	2		
Lange wapens	3		
Licht pantser	1		
Middel zwaar pantser	2		
Zwaar pantser	3		
Klein schild	1		
Middelgroot schild	2		
Groot schild	3		
Twee wapen stijl	2		
Boog/Kruisboog	4		
Werpwapens	1		
Ontwapenen	2		
Harde klap	3		
Vechterswaanzen	5		
Krachtpatser	5		
Warcry	4		
Warpaint	2		
Banierdrager	3	Heraldiek nodig	
Moed	4		
<b>Kennisvaardigheden</b>			
Rekenen / Tellen	1		
Lezen / Schrijven	2		
Oude talen	2	Lezen/schrijven nodig	
Geschiedenis	2		
Herken bijzondere voorwerp	3		
Heraldiek	2		
Magische/priesterlijke scrols	2		
Vervalsing der geschriften	2		
Kaart lezen en vervaardigen	2		
Komponentenleer	3	VERVALT	
Alchemie	4		
Kennis van drankjes	2		
Kennis van kruiden	2		
Kennis van giften	2		
Kennis van ziekten	2		
Kennis van dieren	2		
Kennis van mineralen	2		
Astronomie	*	Variabel	
<b>Ambachtsvaardigheden</b>			
Houtbewerken	1		
Leerlooien	2		
Metaal bewerken	3		

Slijpen van sharp wapens	2	Metaalbewerken nodig	
Verharden van blunt wapens	2	Metaal/houtbewerken nodig	
Magisch materiaal bewerken	5		
Recycling	1	Metaal of houtbewerking	
<b>Overige niet magische vaardigheden</b>			
Rijkdom	2		
Instrument bespelen	3		
Inspireren	2		
Verbinden	1		
Sloten openen	2		
Oplettendheid	3		
Duisterzicht	2		
Vallen zetten	2		
Spoorzoeken	2		
Valsspelen	3		
Zakkenrollen	3		
Vermommen	2		
Vluchten	3		
Sluipen	3		
Op het sterfbed	3		
Waarzeggen	3		
Klimmen	2		
<b>Magische vaardigheden</b>			
<b>Genezing</b>			
Handoplegging	4		
Goddelijke genezing	7		
Tarot genezing	7		
<b>Magie</b>			
Basis goddelijke magie	6		
Basis tarot magie	6		
Basis magie der natuur	6		
Extra spreuk	Variabel	Zie bijlage	
Extra mana	1		
Hoger niveau Tarot Magie	Variabel	Zie bijlage	
Hogere Goddelijke Magie	3		
Hoger niveau Druide Magie	Variabel	Zie bijlage	
<b>Rituelen</b>			
Ritualist leerling	2		
Ritueel leider	3		
Ritueel Meester	4		

## **Uitleg vaardigheden**

### **Vechtvaardigheden:**

#### **Dolk:**

Speler mag normale wapens hanteren met een lengte van maximaal 40 centimeter.

#### **Eenhandige wapens:**

Speler mag normale wapens hanteren met een lengte tussen de 40 en de 115 centimeter.

#### **Tweehandigewapens:**

Speler mag normale wapens hanteren met een lengte tussen de 115 en de 160 centimeter.

#### **Lange wapens:**

Speler mag enkel en alleen een piekeniersstaf hanteren tot een lengte 220 centimeter.

#### **Licht pantser:**

1 extra trefpunt op betrokken locatie door het dragen van bijvoorbeeld: soepel leer of bont.

#### **Middel zwaar pantser:**

Je hebt voor deze skill, ook licht pantser nodig 2 trefpunten extra op betrokken locatie door het dragen van bijvoorbeeld: schubbenpantser, gehard leer, ringmaliën.

#### **Zwaar pantser\*:**

Je hebt voor deze skill ook middel zwaar pantser nodig. 3 extra trefpunten op betrokken locatie door het dragen van bijvoorbeeld: kettingmaliën, plaatharnas.

#### **Klein schild:**

Houdt klappen tegen van normale wapens, max. 40 bij 50 cm. Heeft 5 trefpunten. Dit houdt in dat na 5 goede klappen (geen schampen) of pijlen het schild kapot is.

#### **Middel groot Schild:**

Houdt klappen tegen van normale wapens, max 50 bij 80 cm. Heeft 10 trefpunten. Dit houdt in dat na 10 goede klappen (geen schampen) of pijlen het schild kapot is.

#### **Groot schild\*:**

Houdt klappen tegen van normale wapens, max 80 bij 110 cm. Heeft 15 trefpunten. Dit houdt in dat na 15 goede klappen (geen schampen) of pijlen het schild kapot is.

#### **Schilden algemeen:**

De trefpunten van een schild kan men ook zelf repareren door goed materiaal te zoeken (van te voren melden bij spelleiding) en dan 20 minuten per punt te besteden aan reparatie. Bij een smid zal dit een stuk sneller gaan.

**Tweewapen stijl:**

Met deze vaardigheid kan je met twee wapens vechten. Samen mogen de wapens niet langer zijn dan 150 cm. Het langste wapen mag niet langer zijn dan 115 cm.

**Boog / Kruisboog:**

Pijlen die door een boog of een kruitboog worden afgeschoten doen altijd "Through". Dit betekent dat het door een pantser heen gaat. De term "Through" hoeft dus niet worden gemeld bij elk schot, het is gewoon zo.

**OOC/Veiligheidsregels bogen:**

- Een speler mag elke boog of kruisboog hanteren, mits hij daarvoor zich heeft gemeld bij de organisatie.
- De organisatie neemt een test af en bepaalt aan de hand van het resultaat of je de desbetreffende boog mag gebruiken.
- Daarnaast wordt de term "Point Blank" bij Lands in Exile NIET gebruikt, er wordt gewoon weg niet binnen 5 meter geschoten ook niet met "Point blank".
- Als het donker is word er niet met bogen geschoten. (zeker niet met verlichting zoals breaklights er aan vast!)

**Werpwapens:**

Werpwapens mogen niet langer zijn dan 30cm in diameter en mogen absoluut GEEN kern bevatten, is dit wel het geval dan worden ze direct afgekeurd!!!

**Ontwapenen**

Je kan met deze vaardigheid 3x per dag iemand ontwapen. Pak het leuk in bijv.: 'Denk je dat je dit zwaard vast kan houden als ik je ontwapen?', "Heey... Henk... Kijk hoe ik deze Zombie ontwapen!" Als het maar voor de persoon duidelijk is dat je hem ontwapend zonder dat het enkel de term is.

Houd er rekening mee dat als je meer effecten op een wapen draagt dat de volgorde van de effecten verwarrend kan zijn. Denk aan: Double trough. Sla je nu een dubbele trough of sla je een dubbel en een trough? Probeer daarom het een beetje in te pakken. Bijvoorbeeld "Oja mannetje ik sla je dubbel zo hard en dwars trough je pantser." Jullie kunnen dit vast beter verzinnen dan ik.

**Harde klap**

Je kan 3x per dag twee keer zoveel schade te doen met je wapen (dubbel).

**Vechterswaanin**

Je kan 3x per dag berserk gaan in een gevecht of een situatie. Deze gevechtswaanin duurt 5 minuten per keer. Je mag de eerste 5 klappen in een gevecht negeren. Je gaat dus door het lint en zal de geen vriend of vijand herkennen. Je geest is niet te beïnvloeden door spreuken (behalve kalmerende spreuken). De klappen die je mag negeren(5) moeten nadat het effect van de waanin is uitgewerkt, nog wel genomen worden. Meestal zal de persoon in elkaar storten nadat hij in deze staat is geweest.

**Krachtpatser:**

Door middel van een goed getraind lichaam krijgt je karakter een trefpunt per locatie extra. (dus in plaats van 1 per locatie, 2 per locatie). Het verschilt ook per ras hoe vaak je deze vaardigheid mag nemen. Mens, Elf, Half-ling, Goblin, Gnome mogen er maar 1, Ork, Troll en dwerg mogen er 2.

**War cry:**

Je kan door middel van een warcry 3 keer per dag een Fear me veroorzaken. Je wijst de persoon aan op wie je de warcry richt. Je mag de kreet zelf bepalen al moet er wel een 'Fear me' in voorkomen. Bijv.: "They shall **Fear me** as they can take our lives but they can't take our freedom!" Maar als je een lange schreeuw uit met **Fear me** aan het eind is dat ook goed.

**War paint:**

Warpaint geeft een resistance tegen 1 Fear. Je moet dan je warpaint uitvegen als je hem gebruikt anders werkt ie niet. Alsof de paint de Fear opvangt en je hem er af moet vegen.

**Banierdrager:**

Het zien van een banier aan jou zijde van het strijdveld kan verschillende zaken naar boven brengen. Zo ook het zien van een banier bij de tegen partij. De banierdrager kan 5 mensen aanwijzen en die krijgen 1 effect van de banier over zich heen. Een banier drager mag niet vechten. Hij hoort zijn banier ten alle tijden vast te houden will het effect over deze 5 personen blijven. Er zijn zelfs banierdragers die stierven met de banier in handen. Het is ten slotte een eer om de banier van jou groepering te mogen dragen. (zorg dat je de duur en effecten kent en ze aan de aangewezen personen verteld)

**Moed:**

Je bent moedig. Niet als zijnde een dolle stier maar beheerst. Je kan hierdoor 3 keer per dag een Fear negeren. Het is voor iedereen wel zo duidelijk als je dit in woorden aangeeft. Hier een paar voorbeelden: 'Jij maakt mij niet bang!', 'Ik zal nooit de strijd verlaten en de angst het over laten nemen' Je mag zelf aangeven hoe je dit neer zet.

**Kennisvaardigheden:****Rekenen / tellen:**

Iemand zonder deze vaardigheid kan maximaal van 0 tot 9 tellen. Iemand die deze vaardigheid wel heeft kan gewoon tellen (en geen delingen, machtsverheffen of een periodieke matrix maken).

**Lezen / schrijven:**

Per extra dat je in deze vaardigheid hebt kan je meerdere talen lezen en schrijven. Je moet per punt aanduiden in welke taal je deze vaardigheid kiest.

**Oude talen: *Maximaal niveau 3***

Verloren talen kunnen lezen en of ontcijferen. Ook per niveau afhankelijk, voor sommige talen zal je misschien niveau 2 moeten hebben om te kunnen lezen of ontcijferen.

**Geschiedenis:** *Maximaal niveau 3*

Kennis van gebeurtenissen in het verleden. Met deze vaardigheid krijg je bij aanvang van het evenement een aantal (afhankelijk van het niveau) achtergronden.

**Herken bijzondere voorwerpen:**

Met deze vaardigheid kan je specialere voorwerpen herkennen en soms ook nog weten wat ze kunnen/wat je ermee kan doen. Ook als extra toevoeging kan je de waardeschatten van vele voorwerpen (hoe specialer hoe moeilijker te schatten).

**Heraldiek:**

Het kunnen herkennen van schilden en andere adellijke tekens met betrekking tot hun achtergrond.

**Magische en Priesterlijk scrolls:** *Maximaal niveau 2*

Niveau 1: Je kan scrolls lezen en gebruiken

Niveau 2: Je kan scrolls schrijven. Dit houdt in dat je een spreuk welke je zelf bezit op papier kan zetten. Of een spreuk van een andere scroll kunt kopiëren. Dit kost 1 magisch vel papier, en 1 dosis magische inkt per spreuk. De tijd die je nodig hebt om een spreuk te maken bedraagt een half uur per level van de spreuk. (basisspreuk telt als niveau 1)

**Vervalsing van Geschriften:** *Maximaal niveau 3*

Niveau 1: Je kan normale brieven vervalsen.

Niveau 2: Je kan zegels en documenten vervalsen

Niveau 3: Je kan officiële documenten vervalsen, zoals contracten en wetten.

**Kaart lezen en vervaardigen:** *Maximaal niveau 2*

Niveau 1: Je kunt kaarten van jezelf en anderen goed volgen. Dit maakt een tocht door vele slingerweggetjes in het bos een stuk makkelijker, en als je een schatkaart vind kun je bijna meteen naar de schat lopen met de juiste kaart.

Niveau 2: Je kunt nu kaarten van de omgeving accuraat maken. Dit kan bijvoorbeeld een plattegrond van een bos of stad zijn, maar ook bijvoorbeeld een schatkaart.

**Alchemie:** *Maximaal niveau 3*

Deze vaardigheid is nodig om met materialen drankjes en poedertjes te kunnen vervaardigen. Met deze vaardigheid kan je ongelimiteerd (ligt natuurlijk ook aan de voorraad en benodigde tijd) drankjes en poedertjes maken. Je moet voor het maken van drankjes ook rituele punten gebruiken, dit is naar eigen inzage (tenzij het erbij vermeldt staat). Met deze vaardigheid krijg je er per niveau ook 1 ritueel punt bij!

**Kennis van drankjes:** *Maximaal niveau 3*

Kennis van diverse dranken. Je weet van een aantal drankjes hun effect, wat de voor en/of nadelen zijn. Per niveau kan men meerdere drankjes herkennen.

**Kennis van kruiden:** *Maximaal niveau 3*

Kennis van kruiden. Welke geneeskrachtig zijn en welke juist niet. Met deze vaardigheid kan je kruiden zoeken en de verschillende soorten kruiden uit elkaar houden. Je weet ook hoe je ze moet gebruiken. Per niveau kan men meerdere kruiden herkennen en gebruiken.

### **Kennis van giften**

Kennis van diverse giften. Je weet van een aantal giften hun effect, wat de voor en/of nadelen zijn. Per niveau kan men meerdere giften herkennen.

### **Kennis van ziekten:**

Met deze vaardigheid herken je aan iemand zijn symptomen welke ziekte hij heeft en vermakkelijkt daarmee de genezing die daarop wordt toegepast. Soms vergt dit meer dan enkel een blik op de zieke.

### **Kennis van dieren:** *Maximaal niveau 2*

Niveau 1: Je weet nu wat welk dier kan doen en ook hoe je er veilig mee overweg kan, je kan bijvoorbeeld veiliger gif uit een slang halen. Er bestaat altijd een kans dat je gebeten kan worden, alleen is deze nu een stuk kleiner.

Niveau 2: Het voornamelijk kunnen verstaan van dieren en er enigszins mee kunnen praten.

### **Kennis van mineralen:**

Je hebt kennis van mineralen en en grondstoffen. Je weet op waar ze voorkomen, hoe ze te behandelen, hoe ze te verwerven, wat hun eigenschappen en effecten zijn. Je zult voor het delven ervan vaak meerdere mensen moeten inhuren.

### **Komponentenleer: \*\*\*VERVALLEN\*\*\***

#### **Astronomie:**

Kennis van hemellichamen. (Lees goed geen astrologie!)

Deze kennis kan men gebruiken om toe te passen in sommige andere vaardigheden.

<b>Lvl</b>	<b>Pt</b>	<b>Omschrijving</b>	<b>Bij creatie</b>	<b>Alleen in game</b>
1	1	Je kent de sterren en eigenschappen uit je 12 sterrenbeelden	*	
2	1	Je kent de grote sterrenbeelden en de sterren en hun eigenschappen	*	
3	2	Je kent de sterrenbeelden en de eigenschappen van diens sterren uit 1 andere regio	*	

### **Ambachtsvaardigheden:**

#### **Houtbewerken:**

Met deze vaardigheid kan je hout bewerken tot iets bruikbaar of leuke ornamenten. Hiermee kan je ook houten schilden repareren (5 trefpunten per 20 minuten) en je kan pijlen maken, maar nog niet de pijl punten (1 pijl per 10 minuten).

#### **Leerlooien:**

Met deze vaardigheid kan je leer bewerken tot een bruikbaar iets, zoals tassen en bepantsering. Voor bepantsering duurt die 10 minuten per punt. Je hebt leer componenten nodig voor reparatie, deze zijn hier en daar te vinden en te koop.

**Metaal bewerken:**

Met deze vaardigheid kan je metaal zo bewerken dat het weer stevig is. Om te repareren heb je metaal componenten nodig. Reparatie van metaal pantser duurt 15 minuten per punt en een 30 minuten voor een zwaard.

**Slijpen van sharp wapens:**

Deze vaardigheid kan men enkel nemen als men metaalbewerken heeft. Het werkt dan ook alleen op sharp wapens. Door het slijpen van wapens kan de gebruiker van het wapen de eerste slag een Trough roepen. Hierna is het effect weg. Tijd die een smid er voor nodig heeft om een wapen goed te slijpen:

Dolk : 10 min.  
1 handig : 20 min.  
2 handig : 30 min.

**Verharden van blunt wapens:**

Deze vaardigheid kan men enkel nemen als men metaalbewerken of houtbewerken heeft. Hiermee kan men alle blunt wapens verharden. Metalen wapens maar ook houten knotsen en desnoods een baksteen. Dit geeft een eenmalige Double. Tijd die een smid ervoor nodig heeft om een wapen te verharden :

Baksteen : 10 min.  
1 handig : 20 min.  
2 handig : 30 min.

**Magisch materiaal bewerken:**

Met deze vaardigheid kan men magische items repareren, mits ze niet TE ingewikkeld zijn of totaal vernietigd. Ook hiervoor zijn materialen nodig. Het repareren van magische wapens kost minimaal 3 uur voor een zwaard en voor pantser 1 uur per punt. Ook moet je om deze vaardigheid te kunnen leren eerst hout- en metaalbewerken hebben.

**Recycling:**

Je kan door middel van gebruik van schroot van wapens, schilden, armour, hout en metaal sneller een reparatie uitvoeren. Je bent nog maar de helft van de tijd kwijt. (geld niet voor verharden/slijpen en overige niet reparaties)

**Overige vaardigheden:**

**Rijkdom:** *Maximaal niveau 3*

Voor elk punt in rijkdom krijgt je karakter bij aanvang van elke live 2 goudstukken extra. Daarnaast is een verklaring voor deze vaardigheid in je achtergrond verplicht. (denk aan een erfgenaam, bedrijf dat je in het spel hebt etc.)

**Instrument bespelen:**

Met deze vaardigheid kan men goed een instrument bespelen (je moet dit kunnen role-playen, dus moet je het instrument ook kunnen bespelen). Je mag dit combineren met inspireren en zal hierdoor het inspireer effect vergroten.

**Inspireren:** *Maximaal niveau 3*

Je karakter kan doormiddel van een toespraak of een lied, etc. Een groep mensen inspireren tot heldendaden, dit is een roleplay vaardigheid waarbij spelleiding ter plaatse zegt wat het voordeel is opdat moment. Hoe hoger het niveau hoe hoger het

aantal beïnvloedde mensen (5 mensen per niveau).

**Verbinden:**

Met deze vaardigheid kan je een wond doen stoppen met bloeden. Voor de armen en benen geldt: de persoon kan ze nu lichtelijk gebruiken, omzich bijvoorbeeld overeind te houden. Op je been steunen of kracht geven met je armen zit er niet in. Het verband moet om de 2 uur verschoond worden. Het is raadzaam om alsnog een genezer in te schakelen.

**Sloten openen:** *Maximaal niveau 3*

Het kunnen openen van sloten. Er kunnen hier en daar sloten op deuren of kisten zijn bevestigd, dit zijn cijfersloten. Per niveau is er een bepaalde combinatie toegekent, je krijgt bij inschrijven een kaartje met daarop de combinatie('s).

**Oplettendheid:** *Maximaal niveau 3*

Hiermee kan men zakkenrollen tegengaan, is jou niveau gelijkaan over hoger dan die van de zakkenroller heb je hem betrapt. Met deze vaardigheid vallen soms ook dingen wat sneller op, dit bepaalt de spelleiding.

**Duisterzicht:**

Het kunnen zien in natuurlijke duisternis.

**Vallen zetten:**

Je kan vallen plaatsen die een groot mens/dier te pakken kunnen nemen of kunnen verwonden. Het word gebruikt door stropers en lui die het slecht met anderen voor hebben. Houd er rekening mee dat het eens in de zoveel tijd voorkomt dat er net wat anders door je val kan lopen dan dat waar je de val voor had gezet

Niveau 1: Je kan 1 keer per dag een val zetten

Niveau 2: Je kan 2 keer per dag een val zetten maar niet op dezelfde plek (min. 5 meter uit elkaar) en 1 keer per dag een val ontwijken.

Niveau 3: Je kan 3 vallen zetten per dag maar niet op dezelfde plek (min. 5 meter uit elkaar) en 2 keer per dag een val ontwijken

Niveau 4: Je kan 4 vallen zetten per dag, 2 op de zelfde plek (binnen 1 meter van elkaar), 4 keer per dag een val ontwijken en 2 vallen ontmantelen.

Niveau 5: Je kan 5 vallen zetten per dag, je mag alles op dezelfde plek zetten en je kan 5 vallen ontwijken per dag en 5 vallen ontmantelen.

**Spoorzoeken:** *Maximaal niveau 3*

Niveau 1: Je kunt een spoor volgen. Dit gaat beter in het bos dan in de stad. Je moet er ook rekening mee houden dat je niet te lang wacht voordat je een spoor gaat volgen. Op een gegeven moment is het spoor te ver vervaagd. Wanneer je meer niveau's in deze vaardigheid hebt, kun je van de spelleiding meer informatie vragen over het spoor.

Niveau 2: Je kunt dwars door het bos lopen en rennen zonder dat je verdwaalt. Ben je met een grotere groep dan kun je ze lopend goed genoeg begeleiden ergens naartoe in het bos.

Niveau 3: Camouflage, Als er voldoende bossage is mag men zich hierin verstoppen. Er mag niemand binnen 5 meter van je zijn, en je moet 5 seconden met je hand tegen een struik of boom staan (je verstopt je). Je steekt daarna je vinger omhoog. Je kan jezelf niet verplaatsen wanneer je in camouflage bent.

**Valsspelen:** *Maximaal niveau 3*

Per niveau mag iemand tijdens een spel zijn niveau valsspelen zeggen (roepen lijkt me niet verstandig, hou het onder het groepje waarmee je speelt) en per niveau een dobbelsteen op een andere zijde leggen of blind een kaart uit zijn hand wisselen met 1 uit een kaartendek. Speel dit leuk uit.

**Zakkenrollen:** *Maximaal niveau 3*

Men kan met deze vaardigheid iemands beurs leeg plunderen. Het werkt met kleine stickers, je plakt die op desgewenste locatie en wacht 10 seconden. Hierna spreek je die persoon aan en zeg je: "zakkenrollen 1,2 of 3" (ligt aan je niveau). Die persoon leegt dan die buidel aan jou. (Let op: zie vaardigheid, "Oplettendheid" voor extra informatie).

**Vermommen** *Maximaal 3 niveau's*

Niveau 1: Oren opplakken of weg laten, een pruik dragen etc.

Niveau 2: Andere kleding mogen dragen.

Niveau 3: Andere gedaante aannemen, je mag een totaal ander personage spelen, echter moet er wel iets duidelijk zichtbaar zijn van je echte personage om toch enigzins een ander de kans te geven door je vermomming heen te kunnen kijken. Bijvoorbeeld een ketting/litteken/schoenen/bril/accent

**Vluchten**

Je mag een voorsprong nemen op je achtervolgers van 5 seconden.

**Sluipen:**

Het ongezien door bossen en schaduwen lopen, als er voldoende bossage of schaduwen zijn mag men zich hierin verstoppen en met de vinger omhoog zitten om aan te geven dat je die persoon niet ziet. Wordt je door iemand op de hielen gezeten kan je niet zomaar verdwijnen als je in zicht bent, ook al is er genoeg schaduw of bossage.

**Op het sterfbed:**

Als je hitpunten op 0 komen te staan raak je niet bewusteloos Je kan je op normaal stemvolume praten. Roepen is dus geen optie, spreuken casten kosten te veel energie en bewegen is al helemaal geen optie. (Je hoofd draaien/je hand op die van je dochter leggen als ze naast je zit etc. Is toegestaan weg lopen, zwaaien of kruipen echter niet) Zo kan je om hulp vragen, je laatste woorden zeggen, belangrijke zaken overgeven etc. De tijd die normaal is om op 0 hitpunten te sterven geldt nog steeds.

**Waarzeggen:**

Maximaal niveau 3

Niveau 1: Met deze vaardigheid kan je proberen een kleine of misschien wel grote gebeurtenis in de toekomst te voorspellen. Je kan dit in z'n algemeen doen door middel van een visioen of specifiek op een persoon of gebeurtenis. Je kan deze vaardigheid 2 maal per dag per niveau gebruiken.

**Klimmen**

Je kan in bomen en op gebouwen klimmen. Je moet hierbij je vuist omhooghouden.

## **Magische vaardigheden:**

### **Genezing**

#### **Handoplegging:**

Geneest 1hp op de locatie van keuze. Je moet hier 20 seconden mee bezig zijn. Je kan deze vaardigheid 4 keer per dag gebruiken.

#### **Goddelijke genezing:**

Hiermee kan je directe genezing toepassen door middel van goddelijke krachten (ook al ben je geen geloofsdienaar). Je krijgt 7 genezings punten (+ 3 gratis) en je kan hiermee leden van elk geloof genezen.

#### **Tarot genezing:**

Hiermee kan je directe genezing toepassen door middel van tarot krachten. Je krijgt 7 genezings punten en je kan hiermee leden van elk tarotstroom genezen.

### **Magie**

#### **Belangrijke noot Geloofsdienaren:**

Geloofsdienaren moeten ook ten alle tijden een heilig symbool hebben, hebben ze die niet dan krijgen ze geen spreuken. Is het heilig symbool op een evenement binnenspels gestolen dan kan de geloofsdienaar zijn gerkegen spreuken nog wel gebruiken, maar krijgt er de volgende ochtend geen meer. Tenzij het heiligsymbool voor de ochtend mis weer terug is! Je kan de algemene symbolen gebruiken of een zelf gekozen symbool. Kies hiervoor GEEN hedendaagse geloofssymbolen.

#### **Basis goddelijke magie::**

De kracht hebben om de magie van de goden te kunnen gebruiken. In eerste instantie geeft deze vaardigheid je toegang tot de basisspreuken van de geloofsdienaren. Om een goede priester te worden zal het belangrijk zijn extra spreuken, extra mana en extra kennis van de goden magie te bemachtigen. Je krijgt 4 mana en 4 basisspreuken met deze vaardigheid.

#### **Belangrijke noot Tarotmagisters:**

Tarotmagisters moeten altijd hun spreukenboek bij zich dragen. Dit is het enige geheugen steuntje wat je mag gebruiken om je eigen spreuken te kunnen gebruiken. Als dit boek weg is kan je nog de mana van de dag opgebruiken, maar nadat je goed geslapen hebt kan je geen enkele spreuk meer.

#### **Basis tarot magie:**

De kracht hebben om tarot magie te kunnen gebruiken. In eerste instantie geeft deze vaardigheid je toegang tot de basisspreuken van de magiërs. Om een goede magiër te worden zal het belangrijk zijn extra spreuken, extra mana en extra kennis van de Tarot magie te bemachtigen. Je krijgt 4 mana en 4 basisspreuken met deze vaardigheid.

#### **Basis magie der natuur:**

De kracht hebben om druïden magie te kunnen gebruiken. In eerste instantie geeft deze vaardigheid je toegang tot de basisspreuken van de druïden. Om een goede druïde te worden zal het belangrijk zijn extra spreuken, extra mana en extra kennis

van de druïden magie te bemachtigen. Je krijgt 4 mana en 4 basisspreuken met deze vaardigheid.

**Extra magiër spreuk:**

Je hebt de kennis van een extra spreuk. De kosten hiervoor hangen af van het niveau van de spreuk.

Basisspreuk en Tarot niveau 1:	1 punt
Tarot niveau 2 en niveau 3:	2 punten
Tarot niveau 4 en niveau 5:	3 punten

**Extra priesterspreuk:**

Je hebt de kennis van een extra spreuk. De kosten hiervoor hangen af van het niveau van de spreuk.

Basisspreuk	1 punt
Goddelijke spreuk	2 punten
Speciale goddelijke spreuk	3 punten

**Extra druïde spreuk:**

Je hebt de kennis van een extra spreuk. De kosten hiervoor hangen af van het niveau van de spreuk.

Basisspreuk en Druïde niveau 1:	1 punt
Druïde niveau 2 en Druïde 3:	2 punten
Druïde niveau 4 en Druïde niveau 5:	3 punten

**Extra mana:**

Je hebt meer kracht en vaardigheid om spreuken te casten per dag. Je krijgt 1 mana extra per punt. (mana is bruikbaar voor magie, genezing, rituelen etc)

**Niveau Tarot Magie:** *Maximaal niveau 5*

Niveau 1	1 punt
Niveau 2	2(3) punten
Niveau 3	3(6) punten
Niveau 4	4(10) punten
Niveau 5	5(15) punten

Een Tarot magiër krijgt met deze vaardigheid toegang tot de Tarot spreuken. Niveau 1 Tarot magie geeft toegang tot niveau 1 Tarot spreuken. Het is echter ook een vereiste dat je in character een Tarot stroming hebt gekregen, wanneer je een Tarot stroming hebt, kun je je personage hier in ontwikkelen.

**Niveauiveau Druïde Magie:** *Maximaal niveau 5*

Niveau 1	1 punt
Niveau 2	2(3) punten
Niveau 3	3(6) punten
Niveau 4	4(10) punten
Niveau 5	5(15) punten

Een druïde krijgt met deze vaardigheid toegang tot de druïde spreuken. Niveau 1 en 2 kunnen door iedere druïde gekocht worden. Vanaf niveau 3 heb je echter een leermeester, of een band met een druïdengrove nodig. Niveau 1 druïde geeft

toegang tot niveau 1 spreuken, niveau 2 druïde geeft toegang tot niveau 2 spreuken, enz.

### **Hogere Goddelijke Magie**

Anders dan bij de druïden en magiërs heeft een priester maar 2 niveau's. Het eerste niveau krijg je wanneer je de klasse kiest, het tweede niveau kan je kopen. Niveau 1 geeft toegang tot de basisspreuken. Deze vaardigheid geeft je toegang tot goddelijke spreuken en speciale goddelijke spreuken.

### **Rituelen:**

#### **Ritualist leerling:**

De sleutel tot het opvoeren en bedenken van rituelen. Dit heb je nodig om een ritueel te kunnen leiden. Met deze vaardigheid kan je een ritueel leiden waar jijzelf minimaal 1/3 van het aantal rituelen punten bezit. (bv. Jij hebt 5 punten, dus kan je een ritueel leiden van 15 punten).

Met deze vaardigheid krijg je 1 extra mana

#### **Ritueel leider:**

Met deze vaardigheid kan men goed een ritueel leiden. Een ritueel leider kan een ritueel leiden dat maximaal 5 maal het aantal punten bevat dan de ritueel leider zelf bezit, dus heeft bv de ritueel leider 6 punten, dan kan hij/zij een ritueel van 30 punten leiden.

Met deze vaardigheid krijg je 1 extra mana

#### **Ritueel meester:**

Met deze vaardigheid kan men hele grote rituelen leiden. Je hebt alle technieken geleerd om ook de kracht van ritueel leiders te kunnen verweven in een ritueel. Je kan nu een ritueel leiden van 10 maal je eigen punten. Als je 5 punten hebt kan je dus een ritueel leiden van 50 punten. Met deze vaardigheid krijg je 1 extra mana

### **Voorbeelden voor klassen:**

Zoals eerder vermeld hebben we geen vaste klasse-pakketten meer. Maar dat betekent niet dat je geen klasse kan spelen. We gaan hier een aantal klassen beschrijven en welke vaardigheden erbij zouden passen. Dit zal je een eind op weg helpen. Natuurlijk zijn er nog genoeg andere klassen te verzinnen. Zijn er alsnog vragen dan horen wij ze graag.

## Krijger:

De strijder der gerechtigheid, de koene ridder, de barbaar, de dappere strijder die achteraan staat, of een gespierde smid. Allemaal voorbeelden van mannen en vrouwen die leven met hun wapen op wat voor manier dan ook. Onder dit basis beroep vallen ook zij die later zich willen specialiseren in Paladijnschap en andere vechters klassen.

Veel voorkomende vaardigheden:		
dolk	krachtpatser,	klein
eenhandige-wapens,	licht pantser	middel groot
tweehandige-wapens,	middel zwaar pantser,	2

## Geloofsdienaar:

Spreeksmaker, lakei der goden, jager van ondoden, genezer, wijsheer van het gewone volk, zij die het woord verkondigen van hun heer of vrouwe. Mischien wel het moeilijkste beroep dat er is. Er wordt daadwerkelijk verwacht dat je het woord van je heer of vrouwe verkondigt en het woord van je tegen-god dan ook weerlegt. Alles over goden en hun verhaal voor zover bekend bij jullie staat in het hoofdstuk "Geloven".

Veel voorkomende vaardigheden:		
magie der geloven,	schrijven/lezen,	extra spreuk,
rekenen/tellen,	dolk,	extra mana

## Beurzensnijder:

Zakkenrollers, bedelaars, dieven, zwendelaars en afzetters. Deze mensen worden door anderen als criminelen gezien. Zelf zien ze hun beroep als een ware kunst. Er

Geloofsdienaren moeten ook ten alle tijden een heilig symbool hebben, hebben ze die niet dan krijgen ze geen spreuken. Is het heilig symbool op een evenement binnenspels gestolen dan kan de geloofsdienaar zijn gerkegen spreuken nog wel gebruiken, maar krijgt er de volgende ochtend geen meer. Tenzij het heiligsymbool voor de ochtendmis weer terug is!

zijn daadwerkelijk gildes voor beurzensnijders.

beurzen snijden	Dolk	valsspelen
sloten openen	rekenen/tellen	kennis van dankjes
werpwapens	eenhandige wapens	Herken bijzonder voorwerp

## Tarotmagister:

Arrogant, machtsbelust, intelligent, goed gekleed, een man of vrouw van velen woorden en daden. De tovenaars is veelzijdig en toch gebonden. In Lands in Exile is magie der tovenaars heel iets anders dan bij andere speelgroepen, lees daarom heel goed door wat het inhoudt voordat je deze keuze maakt.

<b>Veel voorkomende vaardigheden:</b>		
tarot magie,	lezen/schrijven,	extra spreuk,
rekenen/tellen,	dolk,	extra mana

Tarotmagisters moeten altijd hun spreukenboek bij zich dragen. Dit is het enige geheugen steuntje wat je mag gebruiken om je eigen spreuken te kunnen gebruiken. Als dit boek weg is kan je nog de mana van de dag opgebruiken, maar nadat je goed geslapen hebt kan je geen enkele spreuk meer.

### **Volksvermaker:**

De troubadours, muzikanten, jongleurs, verhalenvertellers, dichters, toneelspelers en minstrelen. De personen die het volk weten te vermaken met hun verhalen liederen en capriolen.

<b>Veel voorkomende vaardigheden:</b>		
Inspireren	Geschiedenis	Waarzeggen
Lezen/schrijven	Oude talen	Instrument bespelen

### **Ranger:**

Woudlopen, spoorzoeken, jagen, en nog vele kundes van de ideale vechter van de natuur. Ze kunnen niet op alle plekken tegelijk zijn om de natuur te beschermen, al zouden ze dat wel willen. Rangers zijn naast hun kunde om uitstekend te kunnen overleven in de natuur ook de perfecte communicatie middel tussen stadbewoner en bos.

<b>Veel voorkomende vaardigheden:</b>		
dolk,	2-wapenstijl,	praten met dieren.
eenhandigewapens,	kaartlezen,	kennis van dieren
boog/kruisboog,	spoorzoeken (1) ,	verbinden.

### **Alchemist:**

“Een snufje hier, een poedertje zo, een druppeltje daar...BOO! Oops..” Tja het kan alle kanten uit met een alchemist, niet alles kan goed gaan, soms gaat ook alles fout. Dit zijn de risico's van lui die drankje en poedertjes gebruiken om er iets werkzaams van te maken.

<b>Veel voorkomende vaardigheden:</b>		
dolk	Verbinden	kennis van giften
alchemie	kennis van drankjes	kennis van potions

### **Druïde:**

De druïde is een persoon die zijn leven volledig heeft gewijd in het redden, helpen en beschermen van flora en fauna. Beginnende druïdes hebben de zware last van het geweten; “moet ik de elf redden die in gevecht is tegen 3 orken of de beer waar een

jager achterna zit...” Zeer lastig. Maar tijd doet de jonge druïde leren en kiest de druïde het juiste pad dan zal er een bos voor hem open gaan. Ook kunnen druïdes die de Magie der natuur kennen hun magische krachten gebruiken om rituelen te doen (1 magische mana is 1 ritueel punt).

<b>Veel voorkomende vaardigheden:</b>		
Magie der Natuur	kennis van dieren,	sprituele genezing
kennis van kruiden,	praten met dieren,	extra spreuk
kennis van rituelen,	Verbinden	extra mana

### **Genezer:**

Een genezer is een persoon die het niet aan kan zien dat iemand pijn heeft, ziek is of dood gaat. Iemand met een geweten (wat niet veel voorkomt). Deze personen willen nog wel eens selectief worden met genezen als je problemen met ze hebt. Hou ze dus te vriend, ze redden je leven vast nog wel een keer...

<b>Veel voorkomende vaardigheden:</b>		
Goddelijke genezing	kennis van drankjes,	kennis van mineralen
Tarot genezing	kennis van giften	dolk,
Handoplegging	kennis van kruiden	verbinden.

### **Ritualist:**

Een ritualist is een persoon die zich bezig houdt met het bedenken, opzetten en uitvoeren van rituelen. Ritualisten zijn zeer nuttig in situaties waar de menselijke kracht niet meer kan reiken.

<b>Veel voorkomende vaardigheden:</b>		
Ritualist leerling	Ritueelpunt	oude talen
Ritueel leider	lezen/schrijven	Dolk
Ritueel Meester	rekenen/tellen	Sterrenkunde

## **Ik heb een evenement overleefd, wat nu?**

Wanneer je een evenement hebt overleefd, zul je 2 extra vaardigheids punten ontvangen. Het kan zijn dat je wat extra's krijgt, maar in principe houden we het gewoon op 2 punten per keer.

Deze punten kun je vervolgens besteden aan nieuwe vaardigheden, of misschien vind jij het wel logisch dat jouw personage beter is geworden in een vaardigheid welke je al bezat.

Als magier of priester krijg je niet meer automatisch meer mana, of meer spreuken. Je kunt nu zelf kiezen waar je jouw personage in wil laten ontwikkelen.

Je bent niet verplicht je punten uit te geven en kan ze als je dat wenst ook bewaren voor een volgend personage. Jij hebt die punten verdient niet je personage dus je ervarings punten zijn voor jou. Dus niet personage gebonden.

**De vaardigheden die in de lijst in dit regelsysteem staan zijn te leren zonder leermeester.**

**In het spel kan het voorkomen dat er een leermeester komt met een speciale vaardigheid die hier niet in genoemd word.**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0	1		2		3		4		

## Terminologie.

**Karakter/Personage:** Een personage binnen het rollenspel dat door een speler gespeeld wordt.

**PC:** Player-Character. Zie 'personage', 'karakter'

**Personage / Karakterkaart:** Kaart waarop het personage staat uitgewerkt.

**NPC:** Non-player-character. Is een personage dat wordt gespeeld door een figurant. NPC'ers zijn vaakfiguranten die zich een langere tijd in het spel bevinden.

**DPC:** Directed-Player-character. Is een personage gespeeld door een speler. Maar soms door de spelleiding wordt gebruikt / gestuurd.

**Figurant/monster:** Iemand die de door de spelleiding bedachte monsters en karakters uitbeelden.

**Spelleiding /spelleider:** Leiding van een evenement bevoegd is om speltechnische beslissingen te nemen en waar iedereen terecht kan met vragen en opmerkingen. Uitspraken van de spelleiding zijn ten allen tijden bindend. Zij zijn bevoegd het spel stil te zetten of mensen uit het spel te verwijderen. Tijdens het spel zal er altijd een spelleiding in de buurt zijn, vaak in het dorp of in de buurt van de taverne.

**Organisatie:** De personen die het evenement hebben opgezet, zij zullen aanwezig zijn als spelleider alleen hebben zij altijd het laatste woord.

**Bestuur:** Meestal tevens organisatie. Zij zullen tijd-uit problemen of vragen afhandelen die niet door een organisatielid kunnen worden afgehandeld.

**Fysrep:** Oftewel: fysieke representatie. Als er voor een actie een fysrep nodig is, houdt dat in dat er een fysieke representatie nodig is van een bepaald voorwerp. Dit geldt bijvoorbeeld voor de verbandjes voor de vaardigheid 'Verbinden' of voor het pantser dat een personage draagt.

**Time in/ Tijd in:** Houdt in dat het spel begonnen is. Dit is om aantekondigen dat het evenement is begonnen en tijdens het evenement zal dit aanduiden dat er een situatie in of buiten het spel is geweest waardoor het spel tijdelijk stil is gelegd (zie 'Time out') en nu weer wordt hervat. **Alleen spelleiding heeft de bevoegdheid om time-in af te roepen.**

**Time-out/ Tijd uit:** Houdt in dat het spel (tijdelijk) wordt stil gezet, of dat het afgelopen is. Het kan ook worden gebruikt in speciale situaties als er iets time in gebeurt dat time-out ook geregeld moet worden. Ook bepaalde tijden zijn time-out. Sommige plekken zoals de monstertent en de slaap gelegenheden zijn altijd time-out gebieden. **Alleen spelleiding heeft de bevoegdheid om time-out af te roepen.**

**Man Down:** Wordt gebruikt als er iemand werkelijk gewond is. Iedereen staakt het spel en er zal eerst hulp aan het slachtoffer worden verleend alvorens het spel weer verder gaat. Alles wat tijdens een 'man down' situatie gebeurd is strikt 'time-out' tot dat de spelleider weer 'time in' aangeeft. Pas dus op met trijdkreten. Deze term is strikt Tijd uit!

**Time Freeze/ Tijd stop:** Het spel befrist tijdelijk en alle spelers moeten hun ogen dicht doen en neuriën (of iets dergelijks). Tijdens een time freeze kunnen er dingen gebeuren zoals monsters die uit het niets verschijnen of andere handelingen die gedaan moeten worden om het effect hoog te houden. De enige uitzondering hier op is de vaardigheid 'vluchten'. **Alleen spelleiding heeft de bevoegdheid om time-freeze af te roepen.**

**Monstertent:** Time-out plek waar de spelleiding kleding en rekvisieten heeft staan die door de figuranten worden gebruikt. Deze is niet toegankelijk voor spelers! Het is toch niet leuk om al te weten wat er gaat gebeuren!?!?

### **Een aantal 'Time in' effecten:**

**Sharp:** Scherp. Je slaat dan met een wapen dat scherp is. Voorbeelden zijn zwaarden, bijlen en messen. Dit hoeft niet geroepen te worden bij het slaan, je ziet het wapen is zelf.

**Blunt:** Bot. Je slaat dan met een wapen dat bot is. Voorbeelden zijn knotsen, knuppels, staven, stenen, achterkant van bijlen. Dit wordt vaak wel geroepen om aangegeven voor monsters dat je wel met bot slaat, sommigen kunnen er immuun voor zijn.

**Strike:** Het slachtoffer wordt 5 meter naar achter geslagen en valt dan op de grond.

**Crush:** Door de slag komt die locatie meteen op 0 punten te staan. Wapens, pantser en schilden gaan direct kapot wanneer ze hierdoor worden geraakt. Tenzij deze voorwerpen magisch of spiritueel gemaakt zijn.

**Fatal:** Het slachtoffer van dit effect gaat dood als hij niet binnen 3 minuten genezen wordt!

**Poison:** Dit kan op een wapen gesmeerd worden, vermengd worden met een drankje of puur op gedronken worden om hiermee een soort effect te bereiken. Alleen mensen met de vaardigheid 'Kennis van Giffen' kunnen hier (veilig) mee omgaan.

**Sleep (poison):** Wapen is ingesmeerd met gif dat hetzelfde effect heeft als een 'Sleep' spreuk van de tovenaars.

**Paralyse (poison):** Wapen is ingesmeerd met een gif dat mensen voor 10 minuten stil kan laten staan. Pantser beschermt niet tegen het effect maar wel tegen de schade.

**Petrify (poison):** Een deel van het lichaam/ het gehele lichaam van het slachtoffer verandert permanent in steen. De enige manier om dit te genezen is een 'Stone to Flesh' spreuk!

**Spirit:** Het wapen is van spirituele aard (gezegend door een goedaardige macht). Het kan eventueel nog meer effecten bezitten.

**Tainted:** Het wapen is gezegend door een kwaadaardige macht. Het kan eventueel nog meer effecten bezitten.

**Subdue:** Een term die gebruikt wordt als men iemand bewusteloos slaat. In principe wikkel je een stevige doek om je wapen zodat je minder schade doet.

### **Een aantal 'Time In' termen:**

**Mass...:** (Massaal). Wordt vaak gebruikt om een effect aan te geven dat op grotere groepen invloed heeft. Verder staan een aantal beschreven, maar het "Mass" effect kan ook op andere spreuken worden toegepast.

**Magical Darkness:** (Magische Duisternis). Is een gebied waarin de spelers niets kunnen zien. Als je hier doorheen loopt, dien je je ogen te sluiten. De duur van dit effect is variabel en kan ook als gevolg van een spreuk zijn ontstaan.

**Petrify:** (Verstening). Een deel van het lichaam of het gehele lichaam van het slachtoffer verandert permanent in steen.

**Potion:** (Drankje). Alleen mensen met de juiste vaardigheid kunnen de uitwerking van zo'n drankje van tevoren vaststellen.

**Poison:** (Vergif). Dit kan op een wapen gesmeerd worden om hiermee een soort effect te bereiken. Je kunt bijvoorbeeld een Paralyse poison op je wapen aanbrengen om een vijand stil te laten staan na een slag. Alleen mensen met de vaardigheid 'Kenniss van Giffen' kunnen hier (veilig) mee omgaan. Vergif kan je op meerdere manieren gebruiken dan enkel op wapens, je kan ze ook vermengen in een drankje bijvoorbeeld.

**Scroll:** Is een stuk perkament waarop "Time In" informatie kan staan of waarop een spreuk kan staan die met de juiste vaardigheid overgeschreven of uitgesproken kan worden. Als een spreuk rechtstreeks vanaf het perkament wordt uitgesproken vernietigt deze zichzelf.

### **Een aantal belangrijke gebaren:**

**Hand in de lucht:** Dit teken wordt vaak gebruikt door de figuranten om van de monstertent naar een begin plek te lopen. Dit betekent dat iemand tijd uit (Time out) is. Je ziet die persoon dan niet, je negeert hem/haar volledig en blijft bezig met waar je mee bezig bent. Een speler kan dit zelf ook doen, maar dan alleen als hij/zij ingesprek is met iemand van de spelleiding zodat hij/zij opdat moment niet met het spel betrokken kan worden.

**Vinger in de lucht:** Dit teken wordt vaak gebruikt door spelers of figuranten die onzichtbaar zijn. Je negeert ze dan ook volledig, tenzij je daar de vaardigheden voor hebt.

### **Woordje achteraf:**

Ja dat klopt. Er is flink wat veranderd maar toch ook weer niet.  
Voor de oude rotten misschien even wennen. Ach voor ons ook zullen we maar zeggen.

Komen er nu geen veranderingen meer?

Nou dat zullen we niet beloven. Er kunnen altijd nieuwe vaardigheden ontstaan. Of we kunnen erachter komen dat iets in de praktijk toch niet lekker uit pakt. Dit zullen we nu echter sneller aanpakken en dan meteen laten horen. Mocht je tegen zaken aanlopen, vragen hebben of opmerkingen willen maken laat het ons vooral horen. Je kan hiervoor een mailtje. Het mailadres vind je op de website.

We hopen dat jullie het net als ons een vooruitgang vinden.

Het is minder punten bijhouden, gemakkelijker om zelf wat op te zoeken, meer vrijheid in het maken van een personage en er zijn nieuwe vaardigheden bijgekomen.