



Spelershanboek

Spelershandboek versie 3.1

Project Aether is een evenement van vzw Oneiros. Dit handboek werd geschreven door Jan Mertens. Foto's door Jeroen Van Looy, Jorrit Vloemans, Saskia Leleu, Natasja Taelemans, Michel De Brouwer en Jan Mertens. Met speciale dankbetuiging aan Thomas Schepkens, Bart Vanderstukken, Martijn Kruining, Ken Marquetecken voor hun input.

When a distinguished but elderly scientist states that something is possible, he is almost certainly right.

When he states that something is impossible, he is very probably wrong.

Clarke's first law

‘Capitán.’

Vincente Pinzòn vloekt binnensmonds, zijn droom over de Condesa Isabella kapotgeslagen door het gebons op de deur van zijn kajuit.

‘Capitán. U had gevraagd gewekt te worden als Raetsburg in zicht was. We zijn er.’

Zuchtend gooit Pinzòn zijn benen van zijn brits en wrijft de slaap uit zijn ogen.

‘Dank u, señor Bermejo.’

Hij hijst zich in zijn kleren. Ze ruiken naar het zweet van de reis en zijn nog vochtig van de regen van gisteren. In zijn kast hangt een schoon uniform van de handelsmaatschappij, maar dat bewaart hij liever totdat ze aangemeerd zijn. Alsof hij danst met de deining van het schip, loopt Pinzòn naar de houten deur.

Op het dek beneemt de frisse lentewind hem de adem. Boven zijn hoofd kleurt de zonsopgang de heliumballon karmozijn. Het vroege licht streelt het gelaat van Niña, hun boegbeeld. Ze lijkt te glimlachen. De Niña is een karveel dat Spaans fruit vervoert. Hier in Noord-Europa betaalt de adel woekerprijzen voor verse sinaasappels en druiven. En als die zelfingenomen bleekneuzen graag hun fortuin aan frutas verkwisten, dan houdt Pinzòn, simpele visserszoon die hij is, zijn bedenkingen voor zichzelf.

Ver onder hem is het land getekend door de Grote Oorlog. Hij ziet hoe de littekens het landschap bepalen. Bomkraters vormen meren en verhullen hun wrede verleden onder het water. Door de akkers lopen nog de diepe groeven van de loopgraven. En dan is daar plots Raetsburg. Een stenen bastion van orde te midden van de verwilde velden, waar men de oude glorie van het vooroorlogse Europa wil doen herleven. Het centrum van de nieuwe, vreedzame wetenschap. Arrogante dromers, als je het Pinzòn vraagt.

Van de rand van de stad rijst een zwarte rookwolk naar de hemel. Het is de adem van de Bayard, de krachtigste trein tussen Gent en Raetsburg. Het gitzwarte staal van de rookkamer is in de vorm van een gigantisch, galopperend paard gegoten. Je reinste snoeverij. Vincente Pinzòn, kapitein van het handelsschip Niña, schudt meewarig zijn hoofd. Dan trekt hij zijn wambuis op, ontgroot zijn broek en pist over de reling. Omhooggevallen Noorderlingen!



Inhoudstafel

Wat is Steampunk?.....	11
Kosmische Horror	12
De geschiedenis.....	12
Antebellum - 1815 tot 1875	12
De Grote Oorlog - 1875 tot 1896.....	14
Postbellum - 1896 tot nu	14
Het ontstaan van Raetsburg.....	15
Het Europees Bureau voor Innovatie.....	15
De economie	16
Rechtssysteem en bestuur	16
Het geloof.....	16
Wetenschap en technologie	17
Organisaties in Raetsburg.....	18

HET DAGELIJKSE LEVEN

De bovenklasse	20
De middenklasse	21
De onderklasse.....	22
Algemene etikette	23
Vrouwen in Aether	23
Het sociale seizoen	24
Het duel	24

Bijgeloof	25
Visitekaartjes.....	25
Waaier	25
Het huwelijk	25
De organisatie	26
Manifest van de regie.....	26
Wat we verwachten van deelnemers	28
De 5 Loges	28
Loge van macht.....	28
Loge van wetenschap	29
Loge van kracht.....	29
Loge van avontuur	29
Loge van magie.	29
Gewapend conflict	30
Maneuvers en tactiek.....	30
Afstandswapens	31
Slag- en steekwapens	31
Ongewapend conflict.....	31
Bescherming.....	32
Verwondingen en stress	33
De ringen	33
Fysieke ringen.....	33
Mentale ringen.....	33
Ringen verliezen.....	33
Genezing en heelkunde	34
Geneeskunde	35
Liturgie	35
Psychologie	35
Verdere behandeling.....	36
Infecties en ziekten	36
Ervaringspunten	36
De vaardigheidstest	36
Chirurgie	37
Speurwerk & spoorzoeken	37
Valse identiteiten creëren.....	37
Vermommen.....	38

Herstellingen en aanpassingen.....	38
Boeken & naslagwerken.....	38
Maatschappelijke manipulaties.....	39
Foltersessies	39
Ondervragingen.....	40
Uitvindingen.....	40

PERSONAGE CREATIE

De eerste belangrijke keuze.....	41
Talen	42
Eigenschappen	42
Beroepen.....	42
Personeelsvoorwaarden	42
Inwonend personeel.....	43
Huwelijk	44
Levensstijl en spaargeld	44
Effectenportefeuille.....	45
Evolutie van eigenschappen	45
Eigenschappen van de bovenklasse	45
Adeldom.....	46
Adellijke titel.....	46
Economie.....	46
Mecenaten en sociëteiten.....	47
Militair	48
Persoonlijke bezittingen.....	48
Politiek.....	49
Eigenschappen van de middenklasse	50
Achtergrond	50
Economie.....	51
Beroepen.....	52
Academisch.....	52
Artistiek.....	52
EBI.....	52
Financieel	52
Gerecht.....	52
Handel en ambachten	52

Huispersoneel.....	52
Industrie	52
Kerk	53
Leger.....	53
Logistiek.....	53
Media	53
Medisch	53
Ordehandhaving.....	53
Politiek.....	53
Wildernis	53
Levensstandaard.....	54
Eigenschappen van de onderklasse.....	56
Achtergrond	56
Kwaliteiten	57
Vaardigheden	58
Academicus.....	58
Ambachten.....	59
Bedriegerij.....	59
Biologie.....	59
Economie.....	60
Geneeskunde	60
Hypnose	60
Ingenieur	61
Kunsten	61
Liturgie	61
Martelen	62
Natuurkunde	62
Occultisme	62
Ondervragen	63
Padvinderij.....	63
Piloot	63
Psychologie.....	63
Rechtsleer.....	64
Scheikunde.....	64
Schriftvervalsing.....	64
Slag- en steekwapens.....	65

Sloten.....	65
Sociologie.....	65
Speuren.....	65
Subtiliteit.....	65
Taatheid.....	66
Tacticus.....	66
Vuurwapens.....	66
Wereldwijs.....	67
Werpwapens.....	67
Wilskracht.....	67

WETENSCHAP EN TECHNOLOGIE

Beeld en geluid.....	68
Transport.....	68
Aether.....	68
Machinetaal.....	69
Vuurwapens.....	69
Medische wetenschap.....	69
Energiebronnen.....	69

Welkom op Aether

Wat als de Krimoorlog van 1853 was uitgemond in een alles verwoestende oorlog, die 70 procent van de wereldbevolking het leven gekost had...

Wat als diesel de stoomenergie nooit vervangen had...

Wat als de adel de touwtjes nog stevig in handen had en zich krampachtig aan verouderde Victoriaanse waarden vasthield...

Wat als je angst voor het donker niet irrationeel was...

In de wereld van Aether is de geschiedenis net iets anders gelopen. Aan het einde van de 19^{de} eeuw heeft de wereld naar aanleiding van het Krim conflict van 1853, zo'n twintig jaar lang haar best gedaan om zichzelf uit te roeien. Nu, een generatie later, is het aan jou, om als inwoner van de fictieve stad Raetsburg, mee te bouwen aan een betere toekomst.

Ons verhaal speelt zich altijd precies 100 jaar in het verleden af. Naast heel wat historische elementen, zijn er twee belangrijke genres die in de verhalen van Aether aan bod komen: Steampunk en kosmische horror.

Wat is Steampunk?

Steampunk speelt zich af in een Belle Epoque setting van stoom, koper, tandwielen, hoge hoeden en korsetten. Veel stilistische elementen worden ontleend uit werken van onder andere H.G. Wells (bekend van werken als *The Time Machine*, *War of the Worlds* en *The Invisible Man*), Jules Verne (*Twintigduizend mijlen onder zee*, *Reis om de wereld in tachtig dagen*, *Reis naar het middelpunt der aarde*) en Mary Shelley (*Frankenstein*). De term Steampunk bestond toen nog niet. Het is eigenlijk een afsplitsing van Cyberpunk, een science fiction genre dat groot is geworden in de jaren '80. Cyberpunk en Steampunk delen vaak thema's als een dystopische achtergrond en de dehumanisatie door machines en technologie.

De afgelopen jaren wint Steampunk ook op het witte doek aan populariteit. Denk bijvoorbeeld aan: *Steamboy*, *The Prestige*, de nieuwe Sherlock Holmes films, *Wild Wild West*, *Howl's Moving Castle*, *The Time Machine*, *The Golden Compass*, *Dorian Gray*, *The Illusionist*, *From Hell*, *The League of Extraordinary Gentlemen*, *Hugo* en *Van Helsing*.

In Steampunk vind je vaak een of meer van de volgende elementen: Victoriaanse standenmaatschappij, industriële revolutie, alternatieve geschiedenis, 'mad science' en avontuurlijke ontdekkingsreizen. Al deze elementen komen in Aether aan bod.

H1

H2

H3

H4

H5

Kosmische Horror

Deze term werd uitgevonden door auteur HP Lovecraft. Hoewel hij ook andere verhalen schreef, is hij vandaag de dag het meest bekend voor zijn werken rond dit genre.

Een belangrijk uitgangspunt is dat de alledaagse werkelijkheid zoals mensen die ervaren slechts een illusie is. De diepere werkelijkheid is zo complex en vreemd dat het menselijk brein deze onmogelijk kan vatten. Verborgen voor de meeste stervelingen, is een pantheon van gruwelijke goden en wezens waarvan de bekendste Cthulhu is. Lovecraft's mythologie wordt daarom ook wel eens de Cthulhu mythos genoemd. De diepere werkelijkheid is gekend door weinigen, vooral door dromers, excentriekelingen en psychisch gestoorde.

Een centraal thema in Lovecraft's werken is de psychologische angst dat een nihilistisch karakter blijkt te bezitten. Stervelingen die een glimp van de echte kosmos opvangen, ontdekken hoe pijnlijke nietig de mens is in het grotere geheel en lijden daar mentaal onder.

De Ouden, zoals Cthulhu, werken op een hoger niveau en zijn gebonden aan een andere moraliteit. Ook al lijkt hetgeen Cthulhu doet het kwade, hij is niet de verpersoonlijking van het kwade. Hij staat onder natuurwetten die voor de mens magie lijken. De mensheid is voor Cthulhu hetgeen de mieren voor de mensheid zijn. Ze betekenen weinig tot niets, en zijn niet in staat te beseffen hoe klein en onbelangrijk ze zijn.

Door vooruitgang in de wetenschap ontdekt de mens steeds meer over zijn omgeving. Dit is niet zonder gevaar. Wanneer iemand te ver zoekt en waarheden ontdekt over het universum, drijft het hem tot waanzin.

Aether maakt geen gebruik van de Cthulhu mythos. We hebben ons eigen universum geschreven. Wel maken we gebruik van een grotere realiteit die zo moeilijk te vatten is, dat ze mensen tot waanzin drijft, en schuilen er ook bij ons gevaren in het duister die de mensheid niet meteen goed gezind zijn...

De geschiedenis

Graag nemen we je verder mee in de wereld van Aether. Hieronder volgen enkele passages uit het recent uitgegeven 'The World Crisis' van geschiedschrijver W.L. Spencer-Churchill (*1874). In dit baanbrekende boekwerk staat Spencer-Churchill stil bij de ontberingen die de mensheid de afgelopen eeuw heeft moeten doorstaan.

Antebellum - 1815 tot 1875

W.L. Spencer-Churchill begint zijn werk op het bloederige slagveld van Waterloo, waar Napoleon Bonaparte het onderspit delft. Na de val van Napoleon mag Louis XVIII zich koning van Frankrijk noemen. Spencer-Churchill stelt dat 'den geslaagden Restauratie van de fleur-de-lys' een wereldbrand onvermijdelijk maakt. Een niet onomstreden standpunt.

In 1824 volgt de losbandige Charles X, Louis op als koning van Frankrijk. Charles heeft talrijke affaires. Graaf Hezecques meldt: 'Maar weinig vrouwen konden hem weerstaan'. Deze frivoliteit valt niet goed bij de Russen. Sinds de veldtocht van Napoleon in 1812 staan Rusland en Frankrijk op gespannen voet. De situatie verslechtert als Tsaar Alexander in Taganrog bij de Zwarte Zee plots komt te overlijden onder verdachte omstandigheden. Spencer-Churchill: 'We mogen er goedertrouw van uitgaan dat het een onfortuinlijk ongeluk betrof. De Tsaar vatte een verkoudheid en zijn zwakke gesteldheid kon hem niet behoeden van den dood.' Rusland en de nieuwe Tsaar vermoedden dat Alexander vergiftigd werd en gaven de West-Europese vorstendommen de schuld. Een eerste stap om hun 'duivelse invloed' uit te breiden, zetten de Russen in 1829. Dan tekent de Tsaar het verdrag van Adrianopel met Turkije, ten koste van het Ottomaanse Rijk.

In het Westen houdt de Restauratie stand. In 1838 laat Victoria zich met veel bombast tot koningin van Engeland kronen. Spencer-Churchill schrijft hierover met een chauvinisme dat het herhalen niet waard is. Daarnaast ontwikkelt de technologie zich razendsnel. De eerste stoomtrein op het vasteland van Europa rijdt in 1835 in het pas gevormde België.

Aan de andere kant van de Atlantische Oceaan lijkt Amerika steeds meer op 'een slang die haren eigen staart verslindt'. Texas houdt in 1836 stand tegen het Mexicaans leger bij de Alamo. Daarna weigeren zowel zij als Florida om toe te treden tot de Verenigde Staten. Mede hierdoor draait de Mexicaans-Amerikaanse oorlog uit op een langshepend conflict dat de eenheid van de Verenigde Staten verscheurt. In 1847 verlaat Californië de Verenigde Staten. In 1860 volgt South Carolina. Daarmee begint een reeks conflicten die Spencer-Churchill omschrijft als 'van zulks een gruwelijke en bloedige aard dat woorden mij tekort schieten'. De huidige situatie in Amerika is onduidelijk.

Europa laat Amerika zichzelf 'ontmannen'. De vorsten hebben hun ogen op het Oosten gericht, waar Rusland de Krim bezet. In 1855 sluit de tsaar een verdrag met de keizer van Japan. De onverwachte steun stelt 'den Russische demoon' in staat om ook het Midden-Oosten en de Balkan in te nemen. Dit noodzaakt Oostenrijk om zich te mobiliseren.

H1

H2

H3

H4

H5



Het Europees conflict raakt in het midden van de jaren '60 in een stroomversnelling. In 1863 komen afgevaardigden uit 16 landen in Genève bij elkaar om de humanisering van de oorlogvoering te bespreken. De bespreking mislukt. Volgens Spencer-Churchill vooral vanwege een persoonlijk conflict tussen Frankrijk en de nieuwe eerste minister van Pruisen, Otto von Bismarck. In 1871 verrast Pruisen de andere landen door zich te allieren met Rusland. Frankrijk reageert meteen door Pruisen de oorlog te verklaren. Met de steun van Engeland weet men Bismarck op de knieën te krijgen. Het Duitse grondgebied verbrijzelt in 'zoveel kleinen staten dat elke pachter zijn eigen koning is'. Grote winnaar is het afwachende Rusland, dat zijn invloed verder westwaarts uitbreidt.

De Grote Oorlog - 1875 tot 1896

De bom barst als Tsaar Alexander II in 1875 het koninkrijk Bayern onder de voet loopt. De reactie van Engeland en Frankrijk laat niet lang op zich wachten. De Grote Oorlog is begonnen. Eeuwenoude allianties worden aangeroepen en al snel staat heel Europa in lichterlaaie. Over de eerste paar jaren van het conflict is Spencer-Churchill kort van stof: 'Den Russische laars kleurde rood met het bloed van onschuldigen in den mars naar het Westen.' Het front verplaatst zich naar de Rijn. Na de nederlaag bij de Slag bij Koblenz in 1877, bouwen de vorstendommen van West-Europa een laatste, wanhopige verdedigingslinie in België.

De volgende vijf jaar ontwikkelt zich een stellingen-oorlog op een schaal die de wereld nog nooit eerder heeft gezien. Beide partijen proberen door te breken, maar zonder succes.

De Frans-Engelse coalitie weet in 1882 het front te verplaatsen naar de Elbe, maar moet in 1883 alle gewonnen terrein opnieuw opgeven. De oorlogstechnologie en de medische wetenschap ontwikkelen zich aan een duizelingwekkend tempo. Over de jaren tussen 1886 en 1891 is Spencer-Churchill zo mogelijk nog zwijgzamer dan over de eerste slagen: 'Laat den menschheid met rasse schreden de duistere jaren achter de hielen laten. Den schande der verschrikkingen zal op den Dag des Heeres ons zwaar aangerekend worden: gas dat de longen uit het lijf brandt, helsche geweren die lood spugen als regen, en nog duistere wapens uit den donkerste krochten van Satans geescht.'

Zelfs nu, zo'n twintig jaar na het einde van de oorlog, twisten historici over de gebeurtenissen uit deze periode. Er is vrijwel niets bekend over veldslagen, laat staan over de verliezen. Wat wel duidelijk is, is dat zo'n driekwart van de bevolking de verschrikkingen niet overleeft. Ook burgers worden niet gespaard. De sociale, politieke en maatschappelijke structuur van de Europese koninkrijken stort in elkaar en Rusland is niet meer dan een holle schil.

In 1891 spreken Engeland en Frankrijk voor het eerst in het geheim met Rusland over een staakt-het-vuren. Maar een oorlogsmachine stopt niet zomaar als ze op volle toeren draait. Telkens de vlam lijkt te zijn gedoofd, laait ze in alle hevigheid weer op. Uiteindelijk lukt het om op 6 april 1896 de Grote Oorlog een halt toe te roepen. Dan ondertekenen alle partijen het Verdrag van Athene.

Postbellum - 1896 tot nu

Europa heeft op de rand van de afgrond gestaan. Eigenlijk heeft Europa zelfs even, net als een cartoonfiguur, trappend in de lucht boven de afgrond gehangen. Oude zekerheden bestaan niet meer en het landschap is onherroepelijk veranderd. Het Verdrag van Athene dwingt de nieuwe, piepjonge tsaar Nicolaas II om zich terug te trekken tot achter de Dnjepr. Hij laat een totaal verwoest Midden-Europa achter. Wie nu door Duitsland reist, dwaalt door een uitgestorven woestenij. Daarnaast betaalt Rusland Europa jaarlijks een bijdrage voor de wederopbouw.

In ruil nemen de leiders van de Europese landen afstand van het Vaticaan en het Katholieke dogma. Ze sluiten zich aan bij de oecumenisch orthodoxe kerk van Jezus Christus met aan het hoofd, de Heilige Familie Iskariot die in Sint-Petersburg gevestigd is. Spencer-Churchill: 'De vorsten, die met Goddelijk Recht hun ambt vervulden, keerden de oude tradities de rug toe en werden omarmd door het nieuwe eengemaakte geloof. Alsof God zelve den oorlogszuchtigen taal van de oude paus Leo XIII verwierp, bezweek deze aan de gevolgen van een hartfalen.'

De bevolking van de Europese koninkrijken is door de oorlog genadeloos uitgedund. Daarom worden tijdens het Verdrag van Athene de Europese landsgrenzen hertekend. Zo is België bijvoorbeeld uitgebreid met het Ruhrgebied. De Grote Oorlog heeft ook gevolgen gehad voor de koloniale aanwezigheid. In de strijd hebben de oude koninkrijken hun grip op de verre landen deels verloren. Zo wordt in de slag bij Isandlwana (1879) een Brits leger door de Zoeloes vernietigd. Engeland trekt zich vervolgens terug uit Zoeloeland. In grote steden kunnen de westerse mogendheden nog stand houden, maar in de wildernis verliezen ze zo goed als alle invloed. Wie nu naar de koloniën vertrekt om zijn geluk te zoeken, komt meestal niet meer terug.

Ook andere delen van de wereld zijn minder toegankelijk dan voorheen. Amerika, bijvoorbeeld, is verscheurd door de Mexicaans-Amerikaanse oorlog. Van een eenheid is geen sprake meer. De verschillende soevereine staten vechten onder elkaar. Handel met de Nieuwe Wereld blijkt niet de moeite waard. Het is een continent dat enkel de meest excentrieke avonturiers trekt.



H1

H2

H3

H4

H5

En dan is er nog Rusland, een angstaanjagende beer die zich verschuilt achter de uitgestrekte woestenij van Midden-Europa. De verliezer van de Grote Oorlog, dat zeker, maar verslagen zijn ze niet. Tsaar Nicolaas II verschanst zich achter de Dnjepr. Hij bouwt er volgens spionnen gigantische verdedigingscomplexen en blokkeert alle toegang tot de olievelden van het Midden-Oosten. Zo blijft Europa een maatschappij die zich voortbeweegt op de hitte van brandende kolen en de wonderbaarlijke krachten van stoom. Landen met veel steenkoolvoorraden (zoals België) groeien exponentieel. Of om met Spencer-Churchill af te sluiten: 'Den Wereld bouwt zichzelf opnieuw op uit den ruïnes van wat achter ons ligt. Zo stomen wij naar een toekomst van onze eigen makelij.'

Dit is de geschiedenis tot de start van Aether 1, 8 maart 1913. Wil je weten hoe de wereld sindsdien geëvolueerd is, neem dan een kijkje op onze website: aether.oneiros.be.

Het ontstaan van Raetsburg

Meteen na de oorlog, in 1897, bouwt de Universiteit van Gent de faculteit van Raetsburg in het midden van een van de zwaarst getroffen gebieden van het land. Het doel van de nieuwe faculteit is om de gevolgen van de oorlog nader te onderzoeken.

- * In hoeverre is de bodem vervuild na de bombardementen?
- * Kunnen technologische ontwikkelingen omgevormd worden naar een vreedzaam doel?

* Welke kennis is er in de strijd verloren gegaan?

In 1898 opent Raetsburg de deuren. Het gaat al snel goed met de faculteit. Zo goed dat in 1899 Baron van Heuveland, Robert de Reyger, zijn zetel naar de gemeenschap verhuist. In 1900 krijgt Raetsburg stadsrechten van het koninkrijk België. Drie jaar later krijgt ook de faculteit erkenning en mag men zich onafhankelijk noemen van de Universiteit van Gent.

De economie krijgt een extra impuls als nabijgelegen steenkoolmijnen heropend worden en professor Paul Janssen de hoofdzetel van Janssen Chemicaliën er vestigt. Raetsburg wint snel aan rijkdom en macht. In 1911 mag Raetsburg zichzelf ook een bisdom noemen en verheft men de nieuwe kerk tot kathedraal. De toekomst ziet er veelbelovend uit.

Het Europees Bureau voor Innovatie

Tijdens de grote oorlog is pijnlijk duidelijk geworden hoe dodelijk wetenschap kan zijn. In de hoop dergelijke destructieve krachten aan banden te leggen, hebben alle grootmachten verdragen ondertekend die paal en perk moeten stellen aan gevaarlijke, wetenschappelijke dreigingen. In Europa wordt de naleving van deze verdragen gecontroleerd door het Europees Bureau voor Innovatie, ofwel het EBI.

Een eerste belangrijk mandaat van het bureau is het opsporen van gevaarlijke overgebleven technologie uit de Grote Oorlog. Zelfs zoveel jaar na de ondertekening van de vredesverdragen dwalen er nog een hoop vreemdende, unieke, maar ook gevaarlijke dingen rond.

Het bureau lokaliseert en neutraliseert ze. Ten tweede waken ze er over dat de wetenschappelijke vooruitgang op een veilige, filantropische manier ontwikkelt. Kwade of gebroken geesten die hier tegen zondigen, kunnen zich aan een bezoek van agenten in zwart maatpak verwachten. Indien het gevaar groot genoeg is, heeft het EBI de autoriteit om de dreiging te neutraliseren. Als laatste wordt het bureau ook vaak ingeschakeld om te assisteren bij terroristische dreigingen, om industriële spionage tegen te gaan of om onverklaarbare incidenten van mystieke aard af te handelen.

Agenten van het bureau hebben de reputatie bijzonder doortastend en meedogenloos te zijn. Ze worden door het publiek gezien als een technologische inquisitie met een geheime agenda. Deze perceptie is niet helemaal juist, aangezien het bureau officieel voor heel wat onderzoeken en dreigingen bij wet verplicht is om nauw samen te werken met de lokale ordehandhavers. Wat er achter de schermen gebeurt, is een heel andere zaak natuurlijk...

De economie

Belgen betalen met de Belgische Frank. Een frank staat ongeveer gelijk aan 10 euro. De rijken rekenen in franken, het gros van de bevolking doet het met centiem. De Belgische Frank is papiergeld, uitgegeven door de Staat en geborgd met goud. Papiergeld bestaat in coupures van 1, 5, 10, 20 en 100 BEF. Hogere bedragen vind je in de vorm van Assignaten. Deze waardepapieren worden uitgeschreven door staatsinstellingen.

Momenteel zijn er drie munten in omloop : een stuk van één centiem (in de volksmond een 'Boerke'), een stuk van tien centiem en een stuk van 25 centiem. Met 4 centiem koop je een brood bij de bakker, met 1 centiem een appel bij een straatventer of een biertje in het locale café. Een arbeider verdient ongeveer 7 frank per week. Een mijnwerker of politieagent tot 14 frank. Hoger opgeleid personeel kan tot 75 frank per week verdienen. Het spreekt voor zich dat de adel niet eens weet hoeveel ze verdienen.

Omdat de economie nog herstellende is na de oorlog, hangt de prijs vaak af van de beschikbaarheid. Zo is vers, exotisch fruit niet te betalen voor minderbedeelden. Ook technologie is duur in Aether. Een radio kost al gauw 25 frank. Een revolver of pistool 5 tot 10 keer zoveel.

Rechtssysteem en bestuur

Recht wordt gesproken door een rechter. De strafmaten zijn afhankelijk van de sociale status van de beschuldigde. Een arbeider die iemand van adel verwondt krijgt een veel strengere straf dan andersom. Kleine misdrijven worden bestraft met een geldboete

en een eventuele verbeurdverklaring. Grote misdrijven met een gevangenisstraf. Op een halsmisdrijf staat nog altijd de doodstraf.

- * Kleine misdrijven: slagen en verwondingen, beledigen van een ambtenaar in functie, openbare dronkenschap.
- * Grote misdrijven: stelen, godslastering, trekken van een wapen in het publiek, bezit van een wapen als dit niet is toegestaan, doodslag.
- * Halsmisdrijven: moord, hoogverraad, bezit van verboden technologie, ketterij, hekserij, grafschennis, lijken pikken.

België is een monarchie. De koning wordt bijgestaan door een senaat en een kamer van volksvertegenwoordigers. In de senaat zetelen alleen edellieden. In de kamer kan iedereen zetelen. Kamer en senaat maken wetten die de koning goedkeurt. De koning is ook opperste bevelhebber van het leger. Steden zoals Raatsburg worden bestuurd door een burgemeester en een Raad van Schepenen. Burgemeesters en schepenen worden verkozen door de bevolking van de stad. België gebruikt daarbij een meervoudig Cijns kiesrecht. Dat betekent dat je pas mag gaan stemmen als je voldoende belastingen betaalt. Betaal je veel belasting, dan zal je stem zwaarder doorwegen.

Het geloof

Aan het eind van het eerste millennium, dreigde de kerk van Jesus hopeloos versplinterd te raken. Elk concilie dat gehouden werd om de gelovigen dichter bij elkaar te brengen, was ook de bakermat voor één of meerdere afgesplitste congregaties.

Op miraculeuze wijze verschijnt in 915 de Heilige Familie Iskariot op het wereldtoneel. Ze zijn in het bezit van een geheim evangelie, geschreven door Judas Iskariot.

Uit het evangelie: De discipelen zeiden tot [hem]: *"Meester waarom lacht u om [ons] gebed van dankbetuiging? We hebben gedaan wat juist is."*

Hij antwoordde en zei tot hen: *"Ik lach niet om jullie. <Jullie> doen dit niet vanwege je eigen wil, maar omdat het door dit is dat jullie god geprezen [zal worden]."*

Zij zeiden: *"Meester, u bent [...] de zoon van onze God."*

Jezus zei tot hen: *"Hoe kent u mij? Waarlijk [ik] zeg u, geen generatie van de mensen te midden van u zal mij kennen."*

Wetende dat Judas bewogen was door iets van grote betekenis, zei Jezus tot hem: *"Verwijder u van de anderen en ik zal u van het mysterie van het koninkrijk vertellen. Het is mogelijk voor u om dit te bereiken, maar u zult er veel verdriet van hebben."*

Het evangelie van Judas verteld hoe Jesus aan zijn 'afvallige' discipel vraagt om hem te verraden bij de romeinse overheersers. Jesus' dood zal genoegdoening brengen voor de schuld van de mensen. Hij wil de prijs betalen voor onze zonden. Met deze 'uitruil' zorgt God ervoor dat de mensen met hem verzoend en daardoor gered kunnen worden. Verzoening door voldoening.

Het verraad zal Judas eeuwen lang als een trouweloze schurk afschilderen. Het zal ook zijn eigen vroegtijdige einde betekenen, maar Judas moet alles wat Jesus hem geopenbaard heeft, opschrijven, aan zijn vrouw en kinderen geven en hen laten vluchten. Ooit, zo zegt Jezus, zal zijn leer de mensheid dreigen te verdelen, en dan zal het aan Judas zijn nakomelingen zijn om de mensheid weer op het rechte pad te brengen.

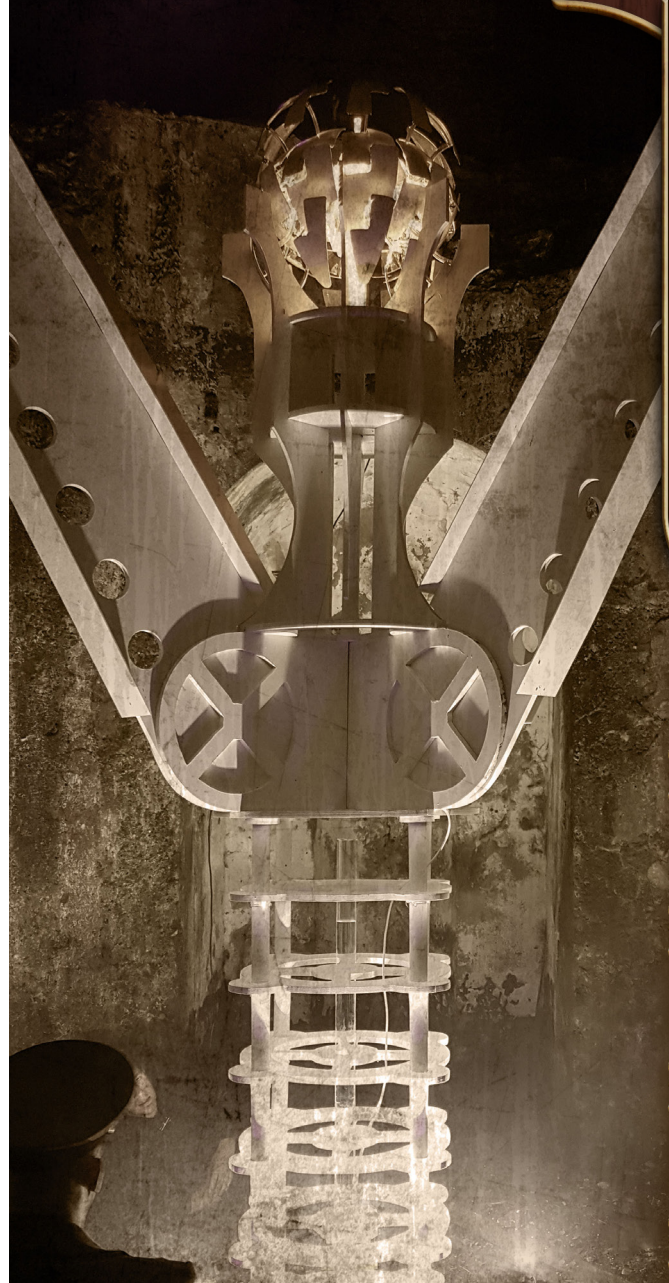
In het evangelie van Judas wordt Judas' verraad een mystieke weldaad, die door Jezus gewenst zou zijn. De tekst veronderstelt een afkeer van de materiële wereld, want de dood is voor Jezus geen nederlaag, maar de mogelijkheid zich te bevrijden van het stoffelijke lichaam. De patriarchen van Alexandrië, Antiochië, Rome, Constantinopel en Jeruzalem bestudeerden de documenten uitvoerig en verklaarden ze unaniem authentiek. Zo wordt de kerk van Jesus Christus verenigd onder het vaandel van de heilige familie Iskariot in wat het eerste mirakel van de eenmaking genoemd wordt.

In 1054, nog geen 100 jaar later, komt het tot een uitbarsting wanneer de heilige vader, Raphael Iskariot door de patriarch van Rome, Leo IX geëxcommuniceerd wordt op grond van godslastering en roept zichzelf, als erfgenaam van de apostel Petrus, uit tot de hoogste kerkelijke macht. Raphael slaagt als wederdienst de nieuwe paus en alle Bisschoppen die hen volgen in de ban.

Het Groot Schisma van 1054 verdeelt het geloof van Jesus Christus in een Oostelijke en een Westelijke kerk. De Westelijke kerk is de Rooms-Katholieke kerk met centraal aan het hoofd de paus in Rome. De Oost-Orthodoxe kerk van de Heilige Familie.

Aan het einde van de Grote Oorlog werkt het Vaticaan de vredesgesprekken tegen omdat ze geen toegevingen willen doen aan hun Oosterse rivalen. De politieke mogelijkheden schuiven de oorlogszuchtige taal van paus Leo XIII opzij en bekeren zich unaniem tot de nieuwe oecumenisch orthodoxe kerk van Jezus Christus.

Hoewel de oecumenisch orthodoxe kerk van Jezus Christus overal in Europa als staatsgodsdienst wordt erkend, houden veel gelovigen privé vast aan de tradities uit het verleden. Veel kerken blijven in hun hart Katholiek, al spreekt de priester braaf de woorden van het nieuwe evangelie op zondag. Een voorbeeld van dit verdoken schisma is het verschil in naamgeving van de hoogste kerkelijke dignitarissen. Onder de heilige familie staan kerkvaders die 1 of meerdere landen onder



hun beheer hebben. In het oosten zijn dat Metropoliëten, in het westen Helionieten.

Wetenschap en technologie

Bij de productie van technologische toestellen komt veel handwerk van bekwame mechanici te pas. Daarom is technologie vaak erg duur. Technisch opgeleide arbeiders komen niet snel zonder werk te zitten. Zaken als radio's en auto's zijn het exclusieve domein van de rijken der aarde.

Steenkool is de enige energie die het dagelijkse leven van de burgerij bereikt. Een boer of arbeider kan geen steenkool betalen en moet terugvallen op hout of gedroogde turf om zich te verwarmen. Elektriciteit bestaat, maar is nog altijd een voorrecht van de rijken. In grote steden, zoals Raetsburg, zorgen elektriciteitscentrales in de betere buurten voor verlichting van huizen en straten. Het proletariaat moet zich behelpen met kaars, gaslicht en haard. Transport van goederen verloopt via treinen, schepen of luchtschepen.

Meer over technologie en wetenschap lees je verderop in hoofdstuk 5.

Organisaties in Raetsburg

Zoals in elke stad bestaan er in Raetsburg veel verschillende organisaties die de maatschappij structureren en aantrekkelijk maken. Zo zijn er bijvoorbeeld:

- * **De Bank** - de financiële sector wordt beheerst door 'de Bank', gelegen in het centrum van Raetsburg.
- * **De Loge** - de vrijmetselaars van Raetsburg. Natuurlijk kent niemand vrijmetselaar te zijn, maar wil iedereen ertoe behoren.
- * **De Gazet van Raetsburg** - de enige officieel goedgekeurde nieuwsbron in Raetsburg.
- * **Het Gezelschap van Exploratie en Studie van de Archeologie en Antropologie** - een gentlemen's club voor ontdekkingsreizigers en avonturiers.
- * **De Handelsbeurs** - overkoepelt de Raetse handelaars, geeft hen extra veiligheid, toegang tot de Handelsbeurs, contacten en zelfs gerechtelijke hulp.

- * **Janssen Chemicaliën** - staat in voor een groot deel van de Belgische productie van scheikundige stoffen. Opgericht door professor Paul Janssen.
- * **Het Bisdom Raetsburg** - De stad en de omliggende gebieden behoren tot één Bisdom dat 8 decanaten omvat, waarvan er drie in Raetsburg zelf gelegen zijn.
- * **Het Belgisch Leger** - een legereenheid is gestationeerd in een kazerne nabij Raetsburg.
- * **De Politie** - bestaat uit 3 commissariaten, die elk instaan voor een stadsdeel van Raetsburg.
- * **De Energiecentrale** - een gigantische energiecentrale brengt licht en warmte naar de rijke buurten van Raetsburg.
- * **De Steenkoolcoöperatieven** - de mijnuitbaters van de steenkoolmijnen rond de stad hebben zich verenigd in de Raetse Steenkoolcoöperatieven.
- * **De Raetse Kliniek** - hier gaat de meer gegoede Raetsburger naartoe bij medische problemen, omvat ook een modern sanatorium en een psychiatrische eenheid.
- * **Het Universitaire Ziekenhuis** - waar het proletariaat van Raetsburg medische verzorging kan krijgen.
- * **De Universiteit van Raetsburg** - het hart van Raetsburg.
- * **Het Gerechtshof** - het gerechtelijk apparaat dat instaat voor de rechtspraak.
- * **De burgerlijke stand** - centraal administratieorgaan van de gemeentelijke overheidsdiensten.
- * **Europees Bureau voor Innovatie** - Omdat Raetsburg een universiteitsstad is waar de grenzen van de wetenschap elke dag weer worden afgestast, heeft het EBI een grote afdeling in de stad. Agenten van het EBI zetelen mee in de raden van bestuur van de universiteit, het universitair ziekenhuis en de Raetse kliniek.
- * **De Badawi** - bannelingen, zwervers en vagebonden uit het Ottomaanse rijk. Niemand weet waarom ze precies naar het noorden gemigreerd zijn, maar heel wat grote steden van Europa hebben sinds de grote oorlog een Badawi kamp in de buitenwijken. Het is een spiritueel volk dat uitmuntende ambachtslui en mechaniekers heeft, maar ook veel dieven en oplichters.

De meeste bovenstaande organisaties kunnen werkgevers zijn voor spelers uit de middenstand. Wil je tot een van deze organisaties behoren, neem dan contact op met de spelleiding om je functie en rang binnen de organisatie te bepalen. Sommige organisaties blijken soms meer te zijn dan ze op het eerste zicht lijken. Heb je zelf een organisatie bedacht, neem ook dan contact met ons op. Dan kijken we hoe we jouw idee in het spel kunnen meenemen.

Het dagelijkse leven

De samenleving in het Aether tijdperk is heel rigide en veel strikter dan wat we in onze moderne tijd gewoon zijn. Het is hetgene dat beschaving onderscheidt van de primitieve inboorlingen uit de kolonies.

De wereld van Aether is geen vrolijke plek waar blozende heren met hoge hoed de moderne industrie aan het uitvinden zijn en achter jonge, zingende zakkenrollers aanzitten. De hele economie in de beschaafde wereld is gebaseerd op de uitbuiting van de onderklasse en het gebruik van de koloniale bevolking als slaven. Dit is een algemeen aanvaard gegeven, ook door de onderklasse. Inwoners van de kolonies zijn over het algemeen een stuk minder vergevingsgezind. Het zijn broedplaatsen van revoluties en opstanden.

Onder een laagje respectabiliteit van de bovenklasse en de middenklasse schuilt een ziekelijke massa van armoede, ongelijkheid, onrecht, onderdrukking en verderf. Een gegeven dat heel sterk speelt in de gemeenschap is 'uit het zicht uit het hart'. Tegenover deze kommer en kwel staat gelukkig ook een heleboel goeds. Het is een tijd van wetenschappelijke vooruitgang en ontdekking. Ondanks de verstikkende samenleving verlangen steeds meer burgers naar de spanning en sensaties van het nieuwe.

De samenleving in Europa is onderverdeeld in drie klassen: de bovenklasse, de middenklasse en de onderklasse. Elk van deze klassen hebben hun eigen ethiek, idealen en gedragsregels. Het is belangrijk dit onderscheid goed door te hebben, want het is de meest bepalende factor in het leven van de bewoners van de wereld van Aether. Het is belangrijk te beseffen dat er weinig of geen sociale beweging is. Iedereen, hoog of laag, kent zijn plaats, maar is ook in zekere mate trots op zijn afkomst en positie in het leven. Er zijn niet veel mensen die verandering willen en er wordt graag en vaak geklaagd over de fouten van de andere klassen.

De theorie achter het klassensysteem is dat er een inherent verschil is in afkomst. Het is bijvoorbeeld ondenkbaar voor een zakenman van nederige afkomst om vrienden te worden met een aristocraat en zich op gelijke voet met hem te wanen, ongeacht hoe succesvol de zakenman ook is in zijn ondernemingen. Zijn afkomst is gewoon inferieur aan die van de aristocraat. Je sociale klasse bepaalt je kindertijd, je carrière, waar je kan wonen en met wie je kan trouwen. De bovenklasse van Europa bestaat uit de aristocratie, hun uitgebreide familie, vrienden en elke persoon die zij waardig achten om tot deze status te verheffen (iets wat maar heel zelden gebeurt).

De middenklasse bestaat uit professionals en industriëlen. Deze klasse is ontstaan door de industriële revolutie en bestaat dus nog niet zo heel lang. De middenklasse bestaat uit rijke zakenmensen en goed betaalde professionals zoals dokters, advocaten, academici en officiers met een goed gevulde geldbuidel. In de middenklasse is de hoeveelheid geld op je bankrekening de barometer die je succes bepaalt.

De onderklasse bestaat uit arbeiders, ambachtsslui, zwervers en iedereen die in armoede geboren is. De meeste hebben niets. Sommigen hebben nog minder. Desondanks is de onderklasse trots op wie ze zijn. Zij zijn de ruggengraat van Europa. Ze zien de vruchten van hun arbeid aan hun neus voorbij gaan, maar zonder hen stoppen de wielen van Europa met draaien.

H1

H2

H3

H4

H5



De bovenklasse

Bij de bovenklasse dicteert de traditie dat de eerst geboren zoon de controle neemt over de eigendommen en handelszaken van de familie. De tweede zoon neemt een positie in het leger op. De derde en daarop volgende zonen gaan studeren. Vrouwen worden opgevoed om beleefd, verfijnd en welbespraakt te zijn. Voor hen is het onbetamelijk om een roeping na te streven, en waar een opleiding wordt genoten, zijn kunstopleidingen het meest begeerlijk. Je kan stellen dat vrouwen in de bovenklasse geschikt worden geacht voor slechts drie dingen: trouwen, kinderen opvoeden en sociale aangelegenheden organiseren.

Er zijn verschillende lagen in de bovenklasse. De hoogste laag bestaat uit de getitelde adel, die bij gebrek aan noodzaak (of vaak ook totale onmacht om de financiële realiteit te vatten) niet werken voor hun geld. Zelfs getitelde adel die in financiële moeilijkheden is geraakt (een relatieve term -dit betekent vaak dat hij nog steeds een leger bedienden tot zijn beschikking heeft, maar dat hij misschien een landgoed moet verkopen), zal zichzelf superieur achten aan niet-getitelde personen, zelfs al zijn ze ook bovenklasse.

Het dichtste dat een aristocraat zal komen in de buurt van 'werk', is als senator. Adellijke titels in orde van belangrijkheid zijn Koning, Koningin, Prins, Hertog, Graaf, Burggraaf, Baron en Ridder. Mannelijke titels staan hoger aangeschreven dan hun vrouwelijk equivalent. Als een Koningin bijvoorbeeld trouwt met een Prins, dan zal deze geen koning worden, maar Prins-gemaal, omdat anders de nieuwe echtgenoot boven de Koningin komt te staan, en dat willen we liever niet zien gebeuren, nietwaar? De meeste titels zijn erfelijk, maar lagere titels kunnen ook verleend worden aan uitzonderlijke individuen (of na genoeg mouwvegerij van het etablissement).

De volgende subgroep is de niet-getitelde landadel. Deze vaak rurale edellieden distantiëren zich van de rest van de bovenklasse door hun grootgrondbezit dat waarschijnlijk al heel lang tot hun familie behoort. Landadel heeft de beste contacten met de onderklasse daar op het platte land de samenleving veel minder rigide is dan in de stad. Landadel ziet zichzelf als weldadige ouders voor de boeren en werklieden die hun land huren om te bewerken. De onderste laag van de bovenklasse bestaat uit de niet-getitelde landloze adel. Deze dames en heren stammen af van een adellijk geslacht en hebben vaak een universitaire opleiding genoten. Sommigen storten zich op riskante buitenlandse ondernemingen of streven een belangrijke positie in het leger of in één van de kolonies na.

De bovenklasse is stinkend rijk. Het zijn zij die het leger, de overheid en koloniale expedities sponsoren. In het begin was het ook de bovenklasse die de industrialisatie betaalde, maar daar is door de opkomst van de middenklasse verandering in gekomen.

De bovenklasse bezit de wereld, ze zijn beter dan al de anderen. Blauw bloed, afkomst, geld en macht zijn de hoekstenen van hun klasse. Dit zijn enkele van hun ethische regels:

- * Geld? Geld is een vies en ongepast onderwerp om in een beleefd gesprek aan te snijden.
- * Opleiding? Een verspilling voor vrouwen.
- * De middenklasse? De middenklasse probeert onze standaarden na te apen maar faalt schromelijk door hun nederige afkomst.
- * De onderklasse? Onbetrouwbaar en lui. Dat is waarom ze zo weinig hebben.
- * Religie? Geloof is prima, zolang de kerk jou maar het respect geeft dat je toekomt.
- * Huwelijk? Dient om de bloedlijn voort te zetten. Ze worden best van tevoren geregeld. Voor mannen is het huwelijk een instituut dat geldt voor vrouwen en dat het beste genoten kan worden met een minnares die op je wacht.
- * Eer? Een hoeksteen van de samenleving en het individu (zolang er toeschouwers zijn).

De middenklasse

In de middenklasse wordt er van mannen verwacht dat ze een beroep uitoefenen om hun familie te onderhouden en om hun kinderen in dezelfde stand te kunnen laten leven. Dokters, advocaten, wetenschappers, officieren, journalisten, leraars en zakenlui worden gezien als eerbare beroepen. De industriële revolutie heeft ervoor gezorgd dat sommige mensen uit de middenklasse een rijkdom vergaard hebben die de bovenklasse evenaart of zelfs overstijgt. Veel fabrieks-eigenaars beschikken over rijkdommen die de rijkdom van hun 'betere' doet verbleken en ze zijn er vaak beter in om deze rijkdom ook te behouden omdat ze veel minder verspilzuchtig zijn dan de bovenklasse. Ze zijn ook veel minder gebonden aan traditie en daardoor veel flexibeler om moeilijke tijden ongeschonden door te komen. Ze omarmen verandering, waar de bovenklasse veel conservatiever is. Revolutionaire intellectuelen zijn allemaal afkomstig uit de middenklasse.

Vrouwen uit deze klasse worden geacht te trouwen en voor erfgenamen te zorgen. Liefst zo vlug mogelijk. Ze zijn verantwoordelijk voor het huishouden, maar ook voor het huishoudbudget. Sommige jonge dames werken als secretaresse of bediende, maar in het algemeen wordt het als onmenselijk en ongehoord aanzien om een vrouw zo te laten werken. Vrouwen zullen daarom veel weerstand ondervinden wanneer ze serieus genomen willen worden in het nastreven van een roeping of een handelsonderneming. Het is iets eenvoudiger wanneer het gaat om 'toepasselijke' ondernemingen zoals kleermaakster. Vrouwen die er tegen wil en dank in slagen succesvol te worden in hun onderneming zullen uiteindelijk wel het respect krijgen dat ze verdienen. De kansen die voor het grijpen liggen in kolonies trekken ook veel middenklassers aan, zowel mannen als vrouwen. Er is veel geld te rapen, en de betuttelingen van de bovenklassen zijn er veel minder.

De middenklasse bezit niet de bijna onbeperkte rijkdom van de bovenklasse, maar ze zijn zeker niet arm en hebben vaak genoeg geld voor huispersoneel. Een typische middenklasser kan zichzelf een huis veroorloven waar allen die van hem afhankelijk zijn verblijven. Een typisch gezin beschikt over een butler, een huismeisje en een klusjesman. Meestal hebben ze niet genoeg geld om meerdere huizen te bezitten. Kinderen die opgegroeid zijn moeten hun eigen boontjes doppen. Een alleenstaande man kan zich een appartement veroorloven, maar soms moet hij dat delen met een tweede kamergenoot. Als de bovenklasse de wereld bezit, dan is het de middenklasse die het voor hen beheert. Ze behouden hun status door hard te werken en een gezonde dosis geluk. Dit zijn enkele van hun leefregels:

- * Geld? Geld laat de wereld draaien. De discussie over hoe geld te gebruiken is altijd interessant.



- * Opleiding? Opleidingen zijn geweldig, maar helaas zijn de meeste vrouwen te fragiel om ze aan te gaan.
- * De bovenklasse? Zij gaven jou of je voorgangers de steun om de rijkdom te vergaren die je nu hebt. Ze hebben misschien hun afkomst, maar jouw familie kan zichzelf onderhouden nu. Je leeft op je eigen manier, niet die van hen.
- * De onderklasse? Armoedzaaiers. Het is beschamend om te zien. Als ze nu wat eerlijker zouden zijn, zou je ze misschien nog wel kunnen helpen hun lot te verbeteren...
- * Religie? Je gaat altijd naar de kerk. Wat meneer pastoor daar predikt is belangrijk en bepaalt mee de betekenis van beschaving.
- * Huwelijk? Huwelijken zijn meestal van tevoren geregeld. Meestal wordt het huwelijk als een heilige verbintenis aanzien die niet licht op te vatten is. Het belangrijkste aan een middenstandshuwelijk zijn de zakelijke vooruitzichten van de bruidgom en de bruidschat die de vader van de bruid kan voorzien.
- * Eer? Eer is een idee dat respect en toewijding verdient.



De onderklasse

In de onderklasse verdienen mannen een schamel inkomen door handenarbeid. Een beroep is voor het leven, zoals bijvoorbeeld een landbouwer, of is voor een paar weken, waarna de arbeider op zoek gaat naar nieuw werk.

Vaak zijn vrouwen uit de onderklasse ook verplicht om bij te dragen tot het gezinsbudget. Hoewel dit in onze moderne tijd vanzelfsprekend is, beschouwen de middenklasse en bovenklasse dit als schandalig. Een vrouw laten werken brengt schaamte toe aan de familie omdat het suggereert dat het familieinkomen te laag is om voor de vrouw te zorgen. Het potentiële verlangen van de vrouw om zichzelf te verbeteren of om haar familie te helpen is in deze zin onbelangrijk. In de onderklasse werken vrouwen vaak naast de mannen in de fabrieken, maar ze verdienen minder voor hetzelfde werk. Het is beschamend te moeten bekennen dat veel alleenstaande vrouwen in de steden zich naast hun dagelijkse werk moeten beroepen op prostitutie om rond te komen. Op het platteland is het gemakkelijker voor vrouwen om naast de mannen te werken als gelijken. Eens een vrouw trouwt, wordt ze ook nog eens verant-

woordelijk voor het huishouden en de opvoeding en opleiding van de kinderen.

Het leven op het platteland is in veel opzichten minder hard voor de onderklasse. Er is minder misdaad en ontbering dan in de stad. Helaas zijn de noden van de steden zo verslindend groot, dat de productie op het platteland het soms heel hard te verduren heeft. Verder kan de ontdekking van steenkool in een landelijke omgeving een vernietigend effect hebben op de lokale gemeenschap. Vaak wordt het land dan verkocht en migreert de bevolking naar de steden. De nieuwe stedelingen hebben het moeilijk om zich aan te passen aan het stadsleven dat doordrongen is van misdaad, vervuiling en dicht op elkaar leven. Velen zoeken dan ook hun heil in alcohol en opium. Anderen worden uitgebuit door georganiseerde bendes en pooiers, omdat ze minder bekend zijn met het straatleven dan doorwinterde stadsbewoners. Ze zijn alleen in de vijandige grote steden, zonder uitgebreide familie om op terug te vallen.

Net zoals voor de middenklasse liggen de beste kansen voor het grijpen in de kolonies. Daar kan een arme man potentieel rijkdom en status verwerven door hard te werken. Land ligt daar voor ieder die het wil claimen, maar het zijn nog steeds de rijken die het monopolie op de handel naar zich toe trekken.

De onderklasse heeft geen noemenswaardige rijkdom. Geld dat ze verdienen is genoeg om te overleven, meer niet. De onderklasse woont in arbeiderswoningen die door hun werkgever ter beschikking worden gesteld of op straat. Er bestaat geen minimum loon en werkgevers zitten weinig in met het welzijn en de gezondheid van hun werknemers. Het beste waar een man uit de onderklasse op kan hopen is een baantje als huishoud personeel, waar zijn kinderen geen schoorstenen moeten vegen, waar zijn huis niet lekt en waar hij 's nachts onbevreesd de straat kan oversteken. Voor velen blijft dit helaas een onbereikbare droom.

De onderklasse verricht alle handenarbeid die de maatschappij nodig heeft. Het zijn ook de soldaten die het leger voorzien van slagkracht. Ze zijn ondergewaardeerd en ploeteren elke dag weer om te overleven op een 'eerlijk' loon. Dit zijn enkele van hun leefregels:

- * Geld? Het is niet gemakkelijk om aan geld te komen. Er is geen reden om erover te praten terwijl je er eigenlijk voor zou moeten werken om het te verdienen.
- * Opleiding? Klink geweldig. Je wou dat je het kon betalen.
- * De bovenklasse? Die staan boven jou voor een reden. Dat is altijd zo geweest, en zal altijd zo blijven. Het is niet aan jou om de aristocratie in twijfel te trekken.

- * De middenklasse? Die zijn niet beter dan jij, ongeacht hoe hard ze zich van jou proberen te distantiëren.
- * Religie? Je probeert altijd de mis bij te wonen. Het is een klein beetje licht in je harde leven.
- * Huwelijk? Twee mensen die elkaar graag zien en die elkaar trouw beloven is iets heel mooi, maar niet lichtzinnig op te nemen.
- * Eer? Leuk voor zij die het zich kunnen veroorloven, maar eer brengt geen brood op tafel. Je probeert eerlijk te zijn, da's genoeg.

Algemene etikette

De regels van de etikette kunnen iemand maken of kraken in de hogere regionen van de gemeenschap. De gedragsregels voor een lid van de elite dienen streng nageleefd te worden. Waag je het deze regels naast je neer te leggen, dan zal je vlug merken dat je een verstoteling bent uit de gemeenschap van je kaste. De middenklasse is veel minder dwangmatig aan deze gedragsregels gebonden, maar men probeert zijn betere zo goed mogelijk te imiteren. De onderklasse heeft geen onderlinge etikette. Dat is een belangrijke reden waarom de elite de arbeidersklasse beschouwt als

Vrouwen in Aether

De erfenis van de Victoriaanse idealen maakt het leven van de vrouw in Aether niet makkelijk. Vaak gezien als ornament, zijn de kansen voor een vrouw in een Victoriaanse samenleving erg beperkt.

De ideale dame is verlegen, naïef, elegant en welbespraakt. Men beschouwt haar als minder intelligent, emotioneel onstabiel en delicateser dan een man. Iemand die beschermd moet worden. En helaas gelooft ze dat vaak zelf.

Dat heeft ze te danken aan een opvoeding die haar vertelt dat haar toekomst er een van dienstbaarheid is. Als vrouw voor haar man en als moeder voor haar kinderen. Andere, belangrijke, zaken kunnen maar beter aan de man gelaten worden. Sommige vrouwen weten de vooroordelen in hun voordeel te gebruiken door een façade van braafheid op te werpen en ondertussen achter de schermen een leven van spanning en avontuur na te jagen.

De verschrikking van de Grote Oorlog heeft gelukkig voor verandering gezorgd. In de wederopbouw is het noodzakelijk dat vrouwen rollen op zich nemen die daarvoor ondenkbaar waren. Daarnaast hebben ze zich, vooral voor veteranen, tijdens het conflict bewezen. Personen zoals Florence Nightingale en Mary Seacole worden als ware helden vereerd.

Toch blijft het voor veel mannen wennen aan de nieuwe rol van de vrouw in de samenleving. En niet iedereen is tevreden met deze gang van zaken. Er zijn conservatieven die niets liever hebben dan een terugkeer naar de situatie van voor de oorlog.

Waarom kiezen we ervoor om deze donkere kanten van de Victoriaanse samenleving over te nemen? Er is veel onrecht en corruptie in de wereld van Aether en we hopen dat jullie dit niet zomaar zullen pikken. Dit is een van de onderwerpen waar je je tanden in kunt zetten. Ben jij onze Amelia Earhart of Millicent Fawcett? Laat van je horen en kom in opstand tegen het onrecht!

Speltechnisch zijn er natuurlijk geen verschillen tussen mannen en vrouwen.

H1

H2

H3

H4

H5



onderontwikkelde honden zonder enige verfijning of zonder gevoel van eer.

Iemand van een onderklasse die contact heeft met iemand van een bovenklasse dient zich onderdanig op te stellen in de aanwezigheid van zijn meerdere. Neem je hoed of pet af. Zwijg, tenzij je iets gevraagd wordt. Spreek steeds met twee worden. Wees niet te familiair. Hou een respectabele afstand tussen jou en je betere. Kom pas binnen wanneer je daar toestemming voor hebt. Ga pas zitten als je daarvoor uitgenodigd wordt. Verlaat de aanwezigheid van je meerdere pas nadat je verontschuldigd bent. Negeer deze gedragsregels en de contacten met je meerderen zullen snel in mist opgaan.

Mensen in de hogere- of middenklasse gaan heel omzichtig om met titels en achternamen wanneer ze spreken over anderen uit hun eigen klasse. Niemand die zijn kindertijd ontgroeid is, gebruikt voornamen tegenover niet-familieleden, tenzij ze hier uitdrukkelijk toe worden uitgenodigd. Mannen met status gebruiken elkaars achternaam, eventueel gecombineerd met een titel, tenzij één van de mannen substantieel ouder is. Dan is het ongepast om de achternaam te gebruiken en is "heer" of "meneer" van toepassing. Vrouwen blijven elkaar "mevrouw" of "juffrouw" noemen tot ze goede vriendinnen worden. Wanneer een alleenstaande vrouw en man de belangstelling voor elkaar tonen, gebruiken ze geen voornamen tot het koppel officieel verloofd is. Alleen ouders, grootouders, broers, zussen, neven en nichten mogen de voornaam zonder restrictie gebruiken. In alle andere gevallen gebruikt men "meneer" of "mevrouw", eventueel gecombineerd met een toepasselijke titel. Van de onderklasse wordt niet verwacht dat ze volledig op de hoogte zijn van de juiste titels.

Wanneer iemand van aanzien of een vrouw een zittend gezelschap vervoegt, dan staat iedereen recht uit respect. Het is ook de gewoonte om voor je betere en voor vrouwen de deur te openen en hen te laten voorgaan. Het is zeer onbeleefd om lang aan het woord te zijn in een gesprek. Zeg wat je wil zeggen en laat daarna anderen aan het woord. Monopoliseer het gesprek nooit en luister naar je gesprekspartners. Gematigdheid en terughoudendheid zijn eigenschappen van een echte heer of dame.

Een man de hand schudden of een vrouwenhand kussen is heel familiair. Als je niet zeker bent dat je jezelf zo familiair kan opstellen, hou je beter een respectabele afstand en beperk je jezelf best tot een kleine buiging.

Het sociale seizoen

Eind april, begin mei begint het sociale seizoen. De elite verhuist dan van hun landhuizen naar prestigieuze stadswoningen. Theaters en opera's openen met nieuwe voorstellingen, sportevenementen worden

gestart en modeontwerpers komen met nieuwe collecties naar buiten. Er wordt volop gewinkeld, feestjes gegeven en sociale evenementen georganiseerd en overal zijn er tentoonstellingen van de meest hedendaagse kunstenaars. De senaat opent haar deuren voor adellijke heren en politieke activiteiten zwengelen aan. Tijdens het sociale seizoen worden allianties versterkt en worden de belangen van de elite behartigd.

Een recente modetrend zijn de korte bezoeken die men aan elkaar brengt tijdens het sociale seizoen. Normaal gezien moet een uitnodiging voor een bezoek (of een andere activiteit) meer dan een week van tevoren verstuurd worden. Binnen de 7 dagen moet de uitnodiging beantwoord zijn. Bij de korte bezoeken is dit niet het geval. Men mag gewoon bij iemand aanbellen en op bezoek gaan voor maximaal 15 tot 30 minuten. Langer is onbeleefd. Deze bezoeken hebben als doel nieuwe contacten te leggen. Als een kort bezoek positief beantwoord wordt door een tegenbezoek op later tijdstip, dan is dat een teken dat verder sociaal contact wenselijk is. Korte bezoeken vinden plaats tussen 2u en 6u in de namiddag. Het is geen belediging aan de bezoeker als je geen bezoek wil ontvangen en je laat verontschuldigen door je personeel met het excuus dat je niet thuis bent. De bezoeker geeft dan zijn kaartje af, waardoor het bezoek als "gebeurd" beschouwd wordt.

Nog een belangrijke functie van het sociale seizoen is het smeden van huwelijksbanden. Vrouwen worden niet meer uitgehuwelijkt, maar moeders en tantes zijn heel voorzichtig aan wie ze hun dochters en nichtjes introduceren. Er worden feestjes en bals georganiseerd waarop jonge mensen die 18 geworden zijn, geïntroduceerd worden in de maatschappij.

Het sociale seizoen eindigt half augustus. Dan vindt de uittocht naar het platteland plaats. Families die goed bevriend zijn komen nog wel bij elkaar op bezoek, maar de sociale activiteit neemt in het algemeen toch af. Waar de veiligheid het toe laat, begint voor de adel het jachtseizoen.

Het duel

Persoonlijke eer is nog steeds een heel belangrijk begrip voor een heer met aanzien. Een smetteloze eer staat garant voor integriteit, fatsoen, deugdzaamheid en betrouwbaarheid. De persoonlijke eer van een heer staat niet alleen garant voor hemzelf, maar ook voor zijn gezin, familie en naaste vrienden. Het is dan ook belangrijk dat de persoonlijke eer ongeschonden blijft, en dat aantijgingen op resolute wijze worden afgewimpeld.

Als iemand je eerzaamheid in twijfel trekt, kan je in de tegenaanval gaan door hem uit te dagen tot een duel. Duels zijn gewelddadige, doch sterk geritualiseerde confrontaties tussen twee heren die over een ere-

zaak van mening verschillen. Meestal werpt de uitdager een handschoen voor de voeten van zijn tegenstander en daagt hem uit. De tegenstander heeft dan de optie om zijn aantijgingen terug te trekken en gezichtsverlies te leiden, of op de uitdaging in te gaan. Het is aan de tegenstander om het tijdstip en de wapens te kiezen, in gedachte houdend dat het eerloos en laf is om wapens te kiezen waarvan hij weet dat de tegenstander onkundig is. Elke duellist duidt secondanten aan. Deze zullen mee deelnemen aan het duel, of dienst doen als getuigen, afhankelijk van de gemaakte afspraken.

Een duel is altijd een gewelddadige confrontatie met gelijke wapens, en met gevaar voor lijf en leden. Een duel moet niet tot de dood zijn. Het is niet oneervol om je over te geven na een mooi gevecht.

De winnaar van het duel heeft zijn gelijk gehaald, maar ook de eer van de verliezer is intact, aangezien hij bereid was voor zijn eer te vechten. Vrouwen duelleren bijna nooit, maar het is niet verboden. De onderklasse houdt er zich ook niet mee bezig. Die slaan gewoon op elkaars gezicht. Het is bij wet toegestaan iemand te verwonden of te doden tijdens een duel.

Bijgeloof

De gemiddelde bewoner in de wereld van Aether is heel bijgelovig. Lig je ziek in bed en hoor je een hond huilen, draai dan vlug een schoen om, of onheil zal je treffen. Doe steeds je hand voor je mond wanneer je geeuwt, anders vlucht je ziel uit je lichaam of kan je door demonen bezeten worden. Komt een rouwstoet jouw richting uit, loop er dan niet recht op af, maar draai een zijstraat in. Als dat niet lukt, hou dan stevig één van de knopen van je jas vast. Bedek alle spiegels in huis als er iemand gestorven is, anders kan de ziel vast komen te zitten. Zet ook zeker alle klokken stil of je bespoedigt je eigen einde. Een lichaam wordt steeds met de voeten eerst naar buiten gedragen en het graf wordt met het hoofd naar het westen en de voeten naar het oosten gepositioneerd. Dit diepgewortelde bijgeloof is de voedingsbodem die er voor gezorgd heeft dat het spiritisme en belangstelling voor het occulte zo populair geworden is.

Visitekaartjes

Visitekaartjes zijn een onmisbaar wapen in het sociale arsenaal van zowel dames als heren. Een eigen visitekaartje is een teken van intelligentie, voornaamheid en een verfijnde smaak. Ze worden heel vaak gebruikt in sociale rituelen. Wanneer bijvoorbeeld een heer zich vestigt in een nieuwe stad, dan is het onbetamelijk dat hij zich zomaar aanmeldt bij de eerste de beste herenclub. De correcte gang van zaken is dat hij een publiek evenement bijwoont, zoals een opera, en zijn visitekaartje achterlaat aan de receptie. Locale

heren die de nieuweling opmerken, kunnen in alle anonimiteit het kaartje gaan opvragen en de nieuweling naar eigen goeddunken contacteren en introduceren in hun midden.

Waaier

Nog een nieuwe, opkomende modetrend is de waaier voor dames. Naast de modieuze schilderijen die zijn afgebeeld, kan een dame haar waaier gebruiken voor non-verbale communicatie. Hoe verder ze haar waaier open plooit, hoe meer een dame haar gesprekspartner genegen is. Gaat je waaier helemaal dicht, dan maak je je maar beter uit te voeten. Houdt ze haar waaier met haar rechter hand half voor haar gezicht, dan is de gegeven aandacht zeer welkom. Houdt ze haar waaier in de andere hand, dan verveelt ze zich en vraagt ze je om weg te gaan. De snelheid waarmee ze de waaier heen en weer beweegt is indicatief voor haar enthousiasme.

Het huwelijk

Het is in geen enkele klasse nog verplicht de toestemming van de vader te vragen alvorens een man een vrouw ten huwelijk vraagt, tenzij er veel geld aan vasthangt. Zowel bij elite als bourgeoisie mag de man zijn toekomstige bruid om haar hand vragen in den lijve of met een brief. Als de vrouw het aanzoek aanvaardt, zal de man op bezoek gaan bij de vader of voogd van zijn bruid voor een formeel interview waarin de vader polst naar de vooruitzichten van zijn toekomstige schoonzoon en waarin wordt vastgelegd wanneer het huwelijk zal plaatsvinden.

Niet alle genodigden op het huwelijk zijn verplicht een geschenk te voorzien. Alleen heel goede vrienden van het koppel die hun affectie willen overbrengen zullen iets geven. Familie geeft normaal gezien ook geschenken als het budget dat toelaat.

Huwelijken tussen twee mensen van een verschillende klasse komen voor als het voor beide partijen voordeel oplevert, maar er wordt door andere lieden van die klasse wel met gefronste wenkbrauwen op neer gekeken.

Spel Dynamiek

De organisatie

Iedereen die meewerkt aan project Aether maakt deel uit van de **organisatie**. Centraal staat de **regie**. Leden van de regie boeken de locatie, organiseren de logistiek, doen de spelersadministratie, bouwen de wereld uit en schrijven het scenario. De regie wordt in deze taken bijgestaan door de **crew**, mensen die meewerken om de visie van de regie neer te zetten. Onder de crew rekenen we de medewerkers van de keuken, logistiek, huispersoneel en rekwisieten.

Iedereen die niet bij de organisatie hoort maar wel aanwezig is op een Aether evenement, is **deelnemer**. De grootste groep zijn onze **spelers**. Zij kiezen zelf hun rol en ze vertolken de protagonisten van het verhaal. Daarnaast zijn er de **figuranten**. Ze krijgen een rol met bijhorende doelstellingen van de regie en brengen zo het verhaal bij de spelers. Het aantal beschikbare plekken voor figuranten is gelimiteerd door het aantal figurantenrollen en kan sterk verschillen van evenement tot evenement.

Manifest van de regie

Project Aether streeft naar de hoogst mogelijke graad van **immersie**. Daarmee bedoelen we dat we deelnemers in onze fictie wereld willen onderdompelen zonder dat het ongeloof daarvoor actief opzij moet gezet worden. Zonder dat je jezelf actief moet inbeelden dat je in een andere wereld bent. We hopen het rollenspel zo op natuurlijke wijze te stimuleren en de deelnemers echt te laten geloven dat ze in een andere wereld zijn.

Immersie staat tegenover **suspension of disbelief**, een term die slaat op de bereidheid van een deelnemer om bij een bepaald element in een verhaal zijn scepticisme tijdelijk opzij te zetten om te geloven dat iets gebeurt, zonder dat het effectief waarneembaar is. Er bestaat geen officiële Nederlandse term voor, maar het laat zich min of meer vertalen als 'het willen geloven in'. De wereld van Aether is een fictieve wereld waar zaken gebeuren die in onze echte wereld niet mogelijk zijn. Af en toe zullen we ons beroepen op het vermogen van onze deelnemers om hun scepticisme tijdelijk opzij te zetten. Omdat suspension of disbelief een reëel gevaar vormt om de immersie van het evenement te verstoren, zal de regie hier steeds spaarzaam mee omgaan.

Het doel is steeds What You See Is What You Get (WYSIWYG). Waar mogelijk, zal de organisatie anachronismen verwijderen. We steken veel tijd in rekwisieten zoeken en maken die lijken op wat ze moeten voorstellen. Als je iets vindt op de locatie, mag je er van uit gaan dat het bij het spel hoort. Elk evenement verstoppen we zaken op het domein die ontdekt kunnen worden. Een beetje slijm op de vensterbank? Misschien is dat wel een aanwijzing. Zit er iets verstopt in een rekwisiet? Soms zal je die echt mogen kapot slaan.

Handelingen die je in echte leven niet machtig bent of die niet uitgespeeld kunnen worden, beeld je uit. We verwachten niet dat een chirurg je echt gaat open snijden. Het uitbeelden moet op een geloofwaardige manier



H1

H2

H3

H4

H5

gebeuren. De organisatie zal deelnemers daarbij helpen. Een toestel in elkaar zetten? De regie voorziet een puzzel met tandwielen en draadjes om op te lossen. Neuzen in een boek naar dat belangrijke stukje informatie? Vooraan in het boek staat een kruiswoordpuzzel die je moet oplossen aan de hand van woorden die in het boek terug te vinden zijn. Op die manier lijkt het voor de andere deelnemers alsof je werkelijk met een machine of een boek bezig bent. We verwachten dat deelnemers meewerken aan deze visie. Ben je een puzzel aan het oplossen in een boek, trek die puzzel er dan niet gewoon uit omdat je het boek lastig vindt om vast te houden. Ben je samen een mechanische puzzel aan het oplossen, hou het gesprek dan toepasselijk voor het spel.

Je kan de regie altijd contacteren via de telefoons die volledig in de wereld passen of als het minder dringend is, via een telegram dat je afgeeft aan het huispersoneel of aan de bar. We zorgen dat er altijd minstens één iemand van de crew aanwezig is op het spelterrein om dringende knopen door te hakken. Deze maatregelen zijn er om bezoeken van deelnemers aan de regiekamer te beperken. Time-stops, momenten waarbij het spel wordt stilgelegd, beperken we tot een absoluut minimum en nooit tijdens gevechten, tenzij voor dwingende redenen zoals voor de veiligheid.

De wereld van Aether is een geloofwaardige wereld die nauw aansluit bij de onze. Er wonen alleen mensen, geen elfen, dwergen, ogers of ander fantastisch ge-

spuis. De meesten leiden een heel normaal bestaan dat erg veel lijkt op het alledaagse leven uit de Belle époque periode. De gemiddelde burger komt zelden tot nooit in contact met de meer fantastische, bovennatuurlijke elementen van de wereld van Aether. Gebeurt dat toch, dan loopt de confrontatie vaak fataal af of is er sprake van permanente fysieke of mentale letsels. Deelnemers in Aether zijn burgers die net iets belangrijker, bekwaamer of invloedrijker zijn dan de gemiddelde burger. Zij zullen vaker geconfronteerd worden met het duistere bovennatuurlijke, maar ook voor hen behelzen deze ontmoetingen een heel reëel gevaar.

We willen onze deelnemers onderdompelen in een wereld die consequent is en die correct reageert op sociale status. De standenmaatschappij is een belangrijk element in onze wereld. De verhalen van Aether spelen zich voornamelijk af in het bovenklasse en middenklasse milieu. Om die reden gaan wij steeds op zoek naar rijkelijk uitzienende locaties. Heel vaak zal er ook crew rondlopen in de functie van huispersoneel. Deze butlers en kamermeisjes zullen burgers van aanzien regelmatig drankjes komen brengen of aanbieden hen te helpen met hun koffers. We doen dit niet om onze deelnemers een geheel inclusief weekend aan te bieden, maar om hen het gevoel te geven echt te gast te zijn op een sociale bijeenkomst. De crew van Aether zijn allemaal vrijwilligers die een complete en overtuigende illusie willen neerzetten gedurende het hele weekend. Dat wil ook zeggen dat deelnemers van lager allooi minder aandacht zullen krijgen van

het huispersoneel en ondergebracht zullen worden in minder pompeuze slaapvertrekken. Ook dat hoort bij het consequent neerzetten van de wereld.

De wereld van Aether zal dus afhankelijk van het sociaal aanzien, anders reageren op individuele deelnemers. De regie benadrukt echter wel dat elke deelnemer even belangrijk is voor ons. Iedere deelnemer heeft recht op hetzelfde eten en hetzelfde drinken. Iedere deelnemer heeft evenveel recht op betrokkenheid bij de verschillende scenario's. Onze wereld is chauvinistisch, seksistisch en elitair, maar de regie is dat niet. Wij vinden het heel belangrijk dat iedereen dezelfde kans moet hebben om een personages te spelen in de klasse van zijn of haar keuze. Daarom hanteren we voor al onze deelnemers en al onze figuranten een gelijke inschrijvingsprijs, ongeacht de sociale klasse waarin je speelt.

Als laatste is Aether een project waarmee de organisatie nieuwe dingen zal blijven uitproberen. We zullen steeds blijven onszelf in vraag stellen. We willen permanent afwegen wat werkt en wat niet. We gaan af en toe tegen de lamp lopen. Er gaan zaken anders lopen dan we gehoopt hadden, maar dat zal ons er nooit van weerhouden met het medium LARP te blijven experimenteren.

Wat we verwachten van deelnemers

Aether is geen commercieel evenement. De regie vraagt dat iedereen actief participeert aan ons project. Deelnemers zijn geen klanten. We verwachten van iedereen dat ze waar nodig, een handje toesteken, niet alleen voor en na het evenement, maar ook tijdens het evenement. Ongeacht welke klasse je speelt.

De organisatie verwelkomt elke vorm van kritiek of elke suggestie tot verbetering van onze deelnemers. Uiteraard is een schouderklopje zo nu en dan ook welkom.

Spelers maken een personage aan de hand van wat door de regie wordt aangereikt. Personages moeten de wereld verrijken met een boeiende achtergrond en persoonlijkheid. Iedereen is verantwoordelijk om mee te bouwen aan een meeslepend verhaal. Concepten die de wereld blokkeren of die invasief zijn op het verhaal zonder iets terug te geven, zijn niet oké, net zo min als achtergrondverhalen die de regie verplichten alleen voor jou scenario te schrijven zonder meerwaarde voor andere deelnemers.

Spelers en figuranten maken samen het spel, in een sfeer van wederzijds respect. Het gaat niet om winnen, maar om samen een boeiend verhaal te weven. Heb jij een stukje scenario ontdekt, maar is jouw rivaal helemaal niet mee, dan kan je het verhaal interessanter maken door in zijn bijzijn 'per ongeluk' een hint te laten vallen. Deze manier van spelen vergt de nodige

maturiteit, maar heeft meer spelplezier voor iedereen tot gevolg.

We vragen onze deelnemers zich in te leven in hun personage en dat op een consequente manier uit te spelen. Speel je zelf hoge adel, maar is jouw man slechts jouw lijfwacht, overweeg dan om voor een weekend in aparte kamers te slapen. Of vraag een buitenspel slaapplek aan de regie. Jouw personage consequent uitspelen, wil ook zeggen jezelf soms kwetsbaar of nadelig opstellen. Door een mentale aftakeling correct uit te spelen, kan jouw personage in het spel grote nadelen ondervinden, maar je creëert potentieel wel een hoop spelplezier en sfeer voor jouw medespelers.

De 5 Loges

Deelnemers zullen verschillende speelstijlen leuk vinden in een LARP evenement. Wat volgt is een ruwe onderverdeling van speelstijlen en scenario's die de regie tijdens Aether aanbiedt. Ze beschrijven wat jij kan verwachten, maar ook wat van jou verwacht wordt. De 5 speelstijlen, Loges genoemd, zijn archetypes die uiteraard niet bindend of beperkend bedoeld zijn. Sommige deelnemers spelen graag binnen één specifieke Loge, anderen zullen willen proeven van alle verschillende Loges. Deze 5 Loges hebben geen enkele binnenspel weerslag.

Loge van macht



Deze speelstijl is weggelegd voor de deelnemer die graag bezig is met maatschappelijke manipulaties, politieke intriges en heimelijke samenzweringen.

De deelnemer heeft voor zichzelf een duidelijke maatschappelijke visie uitgewerkt. Hij of zij streeft ernaar deze visie een realiteit te maken. Deelnemers uit deze Loge komen gemakkelijk in conflict met anderen, wat aanleiding zal geven tot zeer boeiende confrontaties en scenes. De organisatie benadrukt dat niet het winnen, maar het wederzijds spelplezier het hoogste belang heeft tijdens deze confrontaties. Bij twijfel ga je op een rustig moment bij de tegenpartij even polsen of ze nog plezier beleven aan de confrontatie. Als het antwoord nee is, zoek je samen naar een oplossing die voor iedereen bevredigend is. Kom je er niet zelf uit, haal dan iemand van de regie erbij.

De Loge van macht kan een grote invloed hebben op de wereld en dus op de beleving van anderen. Daarom heeft de deelnemer uit deze Loge een belangrijke verantwoordelijkheid naar de andere deelnemers toe. De organisatie moedigt aan zoveel mogelijk andere te betrekken bij jouw manipulaties. Is er een veilige, maar kleurloze manier om jouw doel te bereiken, maar

ook een risicovolle en spannende manier, waarbij meer deelnemers betrokken worden, dan kies je uiteraard voor de tweede.

Om een maatschappelijke manipulatie tot een goed einde te brengen, zal de regie je de opdracht geven verschillende sleutelfiguren uit de maatschappij te vinden die je willen helpen bij jouw manipulatie. Geen enkele koning heerst alleen. Je hebt voetvolk nodig om jouw heerschappij te vertegenwoordigen. Wil je de economische macht van jouw familie uitbreiden? Dan kan de regie je bijvoorbeeld vragen om 2 economen, 2 mensen uit de media en 1 politicus te vinden om je plannen te realiseren. Concepten die prima in deze Loge passen zijn edellieden, rijke industriëlen, politieke vernieuwers, militaire officieren en leiders uit de georganiseerde misdaadmilieus.

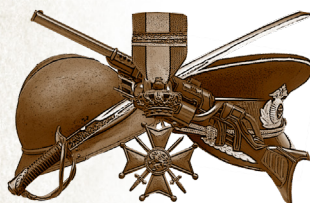
Loge van wetenschap



Omvat onze innovators, academici, knutselaars en uitvinders. Er kan heel veel op vlak van uitvindingen in de wereld van Aether, zolang de balans van het

spelsysteem en de wereld niet verstoord worden. Wat de regie nooit zal toelaten, is dat spelsysteem complexer of ontworcht wordt door een uitvinding. Deze Loge draait rond samen nieuwe theorieën ontwikkelen en uitwerken. Om het bestuderen van boeiende fenomenen en het speculeren van hun herkomst. Het spelsysteem laat toe je te specialiseren op je eigen unieke manier. Deze Loge is uitermate geschikt voor deelnemers die graag knutselen aan innovatieve rekvisieten waarmee ze andere deelnemers verrassen. Denk over uitvindingen in functie van een goed verhaal. De leukste uitvindingen werken helemaal niet zo goed als de uitvinder had gehoopt. De bijwerkingen zijn vaak het meest boeiende aspect. Sfeer moet op de eerste plaats blijven komen. De regie helpt je hier graag mee. Concepten die prima in deze Loge passen zijn uitvinders, vorsers, geneeskundigen, psychologen, mechanici, filosofen, historici en professoren.

Loge van kracht

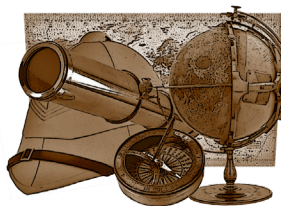


Loge van actie en fysiek conflict. Oog in oog staan met de dood en pompende adrenaline. Aether is geen actie LARP. Het spelsysteem maakt gevechten kort

en dodelijk. Actiehelden en waaghalzen zijn geen lang leven beschoren. En toch zal de fysieke confrontatie altijd een dreiging blijven in de wereld van Aether. Er zullen altijd mensen zijn die vervallen in hun meest primitieve gewelddadige natuur. Dat zijn de momenten waarop leden van deze Loge kunnen stralen. De

organisatie vraagt dat fysieke confrontaties eerlijk en op een dramatisch leuke manier worden uitgespeeld. Concepten die prima in deze Loge passen zijn soldaten, duellisten, straatvechters, atleten, lijfwachten en ordehandhavers.

Loge van avontuur



Hier dagen we deelnemers uit de bewandelde paden te verlaten en op zoek te gaan naar nieuwe horizonten. De historici die de geheimen van het

verleden proberen te ontsluiten. Vrijbuiters die zich wil meten met de onderbuik van de samenleving. Antropologen die contact maken met primitieve beschavingen. Deze Loge draait in de eerste plaats rond verkennen. De beschaving van steden verlaten om de verloren wonderen van de wereld zelf te aanschouwen. De Loge van avontuur omvat nieuwsgierige verkenners die de eerste willen zijn om een vergeten plek opnieuw te ontdekken. Deelnemers die zich goed voelen in deze Loge moeten zelf opzoek gaan naar de geheimen van de wereld. Avontuur is vaak goed verstoppt. De meest volhoudende en opmerkelijke verkenners zal de meest succesvolle zijn. Concepten die prima in deze Loge passen zijn Badawi, inbrekers, archeologen, antropologen, wildernisverkenner, luchtvaarders en ontdekkingsreizigers.

Loge van magie.



Hierin zitten de deelnemers die graag bezig zijn met het mysterieuze en bovennatuurlijke. De gemiddelde inwoner in de wereld van Aether is

bijzonder bijgelovig. Toch staan de meesten bijzonder sceptisch en wantrouwig tegenover mensen die beweren magische krachten te beheersen. Het zijn vaak verschoppelingen en excentriekelingen die leven aan de rand van de maatschappij. De enige mensen waarvan aanvaard wordt dat ze in contact staan met het bovennatuurlijke, zijn leden van de kerk. Een avondje met vrienden in het bijzijn van een medium een seance doen wordt gezien als spannend en bijzonder avant-garde, maar geen enkele zelf respecterende burger gaat dat de volgende dag aan de grote klok hangen op z'n werk.

Deelnemers die tot deze Loge behoren, werken vanuit de schaduw. Ze lezen verboden boeken in stoffige oude plekken bij een flakkerende kaars. Het helpt om een beetje gek te zijn als je voor deze Loge wil gaan.

Opgepast, de bovennatuurlijke geheimen van deze Loge ontdekken is huiveringwekkend bijzonder gevaarlijk, zowel voor lichaam als voor geest. Concepten die

prima in deze Loge passen zijn waarzeggers, mediums, geestelijken, occultisten, excentriekelingen, paganisten, zwendelaars en exorcisten.

Gewapend conflict

Maneuvers en tactiek

Geen larp zonder gevecht! In Aether streven we naar mooie, spannende gevechten met eenvoudige regels.

Niemand heeft veel levenspunten. Gemiddeld zal je na 2 tot 4 rake aanvallen neer gaan. Dat is niet veel. Toch zullen sommige zich, ondanks het dodelijke karakter, willen verdiepen in de gewelddadige onderbuik van de Aetheriaanse werkelijkheid. Om hen een grotere overlevingskans te geven, kunnen zij manoeuvres leren die tactische voordelen geven in een gevecht. Toegang tot deze manoeuvres krijg je enkel als je:

- * Een vechtkunst vaardigheid op niveau 2 of 3 aanleert. Vechtkunst vaardigheden zijn boogschieten, Slag- en steekwapens, vuurwapens en werpwapens. Elk van deze vaardigheden geven op niveau 2 en 3 toegang tot een maneuver.
- * Strijden onder het bevel van een aanvoerder met de vaardigheid *Tacticus*. Afhankelijk van hoe bekwaam jouw aanvoerder is en welke bevelen hij geeft, mag je speciale manoeuvres gebruiken.

Elk gevecht opnieuw kan je beschikken over al jouw manoeuvres. Een gevecht eindigt voor jou, als je de vijandigheden verlaat en een paar minuten ongestoord rustig kan op adem kan komen. Deze manoeuvres kan je leren aan de hand van Vechtkunsten:

- * **Ontwijk.** Je kan éénmaal per gevecht een voltreffer van een afstandswapen ontwijken als je het schot ziet komen. Verrassingsaanvallen kan je niet negeren. Je moet minstens 30% beschermd zijn door een barrière die het projectiel kan tegenhouden. Je moet duidelijk 'negeer' zeggen wanneer je dit maneuver gebruikt. Als je niets zegt, raakt het schot je gewoon. Het ontwijk maneuver van boogschieten, vuurwapens en werpwapens is niet cumulatief.
- * **Pareer.** Je kan éénmaal per gevecht een rake slag van een slag- of steekwapens pareren. Verrassingsaanvallen kan je niet negeren. Je moet de slag zien komen en je moet een poging gedaan hebben om deze te pareren of te ontwijken. Je kan dit maneuver niet gebruiken terwijl je zelf aan het aanvallen bent. Je kan jouw tegenstander dus geen schade doen en tegelijk pareer gebruiken. Je moet duidelijk 'pareer' zeggen wanneer je dit maneuver gebruikt. Als je niks zegt, komt de slag gewoon door. Dit maneuver kan je niet gebruiken om andere manoeuvres te negeren. Gebruik je een

wapen waarin je gespecialiseerd bent, dan kan je dit maneuver 2 keer per gevecht gebruiken.

- * **Krachtslag.** Een krachtslag veroorzaakt 2 punten schade. Speel uit dat je een flinke uithaal doet. Een krachtslag kan niet genegeerd worden met een pareer maneuver. Je moet de krachtslag aankondigen voor deze jouw tegenstander raakt. Gebruik je een wapen waarin je gespecialiseerd bent, dan kan je dit maneuver 2 keer per gevecht gebruiken.
- * **Precisieshot.** Je kan speciale effecten veroorzaken met een soort afstandswapen dat valt onder de vechtkunst waarmee je dit maneuver geleerd hebt. De effecten kunnen van alles zijn: een gat schieten in een kroonkurk, een machineknop of hendel vanop afstand activeren, touwen of riempjes doorschieten.... Het effect dat je wil bereiken, moet uiteraard mogelijk zijn met het projectiel dat je gebruikt. Een precisieshot moet geen schade doen als je dat niet wil. Je moet het voorwerp of de persoon waarop je het maneuver wil toepassen eerst raken. Wil je bijvoorbeeld iemand zijn broeksriem kapot schieten, dan moet je hem eerst ergens op zijn lichaam raken. Je kan precisieshot gebruiken om pantser te negeren als het pantser zwakke plekken of openingen heeft. Je kondigt aan wat jouw precisieshot doet door op het moment dat je een schot lost duidelijk te zeggen 'Precisieshot', gevolgd door een korte maar duidelijke beschrijving van het effect dat je wil te bereiken. Je kan dit effect 1 keer per gevecht gebruiken. Gebruik je een wapen waarin je gespecialiseerd bent, kan je dit effect onbeperkt gebruiken.

Militaire aanvoerders met de vaardigheid *Tacticus*, kunnen hun troepen positioneren en commanderen zodat ze efficiënter worden in de strijd. Elk commando mag maar 1 keer per gevecht gebruikt worden. Volgende tactische commando's zijn beschikbaar:

- * **Charge.** Je beveelt jouw troepen de vijand gecoördineerd te chargeren. Tijdens de charge beschikt elke soldaat over een extra krachtslag en een extra ontwijken maneuver. De soldaat moet niet beschermd zijn door een barrière om Ontwijken te gebruiken tijdens een charge.
- * **Defensieve opstelling.** Je stelt jouw troepen zo op dat ze hun huidige positie optimaal kunnen verdedigen. Elke soldaat onder jouw bevel die voor minstens 30% door beschutting beschermd is, mag tijdens een gevecht 2 keer het maneuver ontwijken gebruiken om projectielen van afstandswapens te ontwijken. Deze bonus blijft tellen zolang jouw troepen hun positie blijven verdedigen. Zodra ze de beschutting verlaten om zich te herpositioneren, vervalt ze. Deze defen-

sieve positionering moet opgesteld worden voor het gevecht.

- ✱ **Dekking.** Door de tegenstand te intimideren met een dodelijke regen van kogels, kan de aanvoerder een deel van zijn troepen de mogelijkheid geven zich te herpositioneren. Voor elke soldaat die moet herpositioneren, moet er een soldaat dekking geven. Zolang de soldaat die dekking geeft kogels blijft afvuren naar de tegenstanders, mag hij de bewegende soldaat 2 keer het maneuver Ontwijken geven tijdens zijn verplaatsing. De bewegende soldaat moet niet beschermd zijn door een barrière om Ontwijken te gebruiken tijdens de verplaatsing. Hij kan deze bonus maar 1 keer per gevecht krijgen, maar hij mag hem opsplitsen over meerdere verplaatsingen. Gebruikt hij 1 keer het maneuver tijdens zijn eerste verplaatsing, dan mag hij het maneuver nog een tweede keer gebruiken tijdens een andere verplaatsing.

Afstandswapens

Afstandswapens zijn wapens waarmee je de vijand vanop afstand kan treffen. Er zijn drie verschillende categorieën van afstandswapens: vuurwapens, boogwapens en werpwapens. Alle bogen en vuurwapens doen 2 punten schade per treffer. Werpwapens doen 1 punt schade.

Vuurwapens in Aether werken niet op buskruit of cordiet, maar de explosieve reactie van twee gassen die achter de kogel gemengd worden. Ze zijn even krachtig als vuurwapens in onze wereld, maar ze zijn omvangrijker en stiller. Ook is de munitie voor deze wapens een stuk goedkoper. We gebruiken geschilderde NERF pistolen om onze wapens voor te stellen. Wil je daar van afwijken, contacteer dan van tevoren de regie om na te gaan of jouw wapen wel binnen de wereld past. Het is verboden om deze wapens zo te modificeren dat ze gevaarlijk hard gaan schieten. Je moet ook steeds de bijgeleverde, niet-gemodificeerde kogels gebruiken.

De meeste wapens vuren een kogel af elke keer de trekker wordt overgehaald, waarna je het wapen manueel weer moet opspannen of herladen. Dat zijn manuele wapens.

Semi-automatische wapens worden vanzelf opgespannen na elk schot. Je moet dus gewoon de trekker overhalen om ze te gebruiken. Het zijn militaire wapens die verboden zijn voor de gemiddelde burger.

Automatische wapens die blijven kogels afvuren zolang je trekker wordt ingehouden en zolang er munitie in het magazijn zit, zijn te groot en zwaar om als handwapen te gebruiken. Ze moeten minstens gefixeerd worden op een stevige driepikkel.

Iedereen kan met een klein kaliber manueel wapen schieten maar zonder de vaardigheid vuurwapens mag

je het wapen niet zelf herladen, opspannen of onderhouden.

Boogwapens hebben sedert het begin van de Grote Oorlog sterk ingeboet aan populariteit bij liefhebbers van afstandswapens. De middeleeuwse handboog is een curiosum geworden en de kruisboog wordt voornamelijk gebruikt door personen die te arm zijn om een vuurwapen te kopen. Projectielen voor bogen en kruisbogen moeten van een veilige mousse bol aan de voorkant voorzien zijn.

Werpwapens zijn de meest diverse categorie afstandswapens. Messen, werpbijlen, stenen, ... alles waarmee je kan gooien en een doelwit verwonden kan dienen als werpwapen. Werpwapens zijn van mousse gemaakt en bevatten geen harde kern.

Slag- en steekwapens

Alle wapens waarmee je de vijand niet vanop afstand kan raken. Al deze wapens gebruiken de vechtkunst Slag- en steekwapens.

Slagwapens zijn het soort wapens die men al sinds de middeleeuwen gebruikt om zijn vijand de kop in te slaan. Het zijn zware wapens waar je vooral brute kracht bij nodig hebt. Onder slagwapens vallen zwaarden, dolken, bijlen, hamers, knuppels en geïmproviseerde wapens.

Geïmproviseerde wapens zijn alle voorwerpen die niet als wapen gemaakt zijn, maar waarmee je wel iemand kan verwonden. Voorbeelden zijn: grote moersleutels, stokken, kisten, enz. Niet-metalen geïmproviseerde wapens zijn kapot na één gevecht en je kan er geen manoeuvres mee uitvoeren.

Om schade toe te brengen met een slagwapen, moet jouw onderarm een beweging van 90° maken tijdens de aanval. Dat maakt jouw aanvallen trager, wat logisch is met zware wapens als slagwapens.

Schermwapens vragen veel meer finesse en kunde van de strijder dan slagwapens. Het zijn precisiewapens waarbij het belangrijker is hoe je de vijand raakt, dan wel hoeveel kracht je gebruikt. Schermwapens zijn sabels, degen, dolken en rapieren. Ze zijn veel lichter en hebben een dunnere kling dan slagwapens. Met een schermwapen moet de onderarm geen boog van 90° maken om een aanval uit te voeren die schade toebrengt. Een slag vanuit de pols is voldoende.

Ongewapend conflict

Wanneer twee ongewapende vechters elkaar te lijf gaan, bepaalt de vaardigheid Macht wie de winnaar is. Voor het gevecht begint, vergelijken de twee kanten hun niveau in macht. Het hoogste niveau zal het halen en bepaalt het gewenste effect. Enkele mogelijke

H1

H2

H3

H4

H5

uitkomsten zijn bewusteloos slaan of in een wurg-greep brengen. Elke kant kan kiezen zijn niveau aan macht +1 aan schade toe te brengen aan de tegenpartij. Als alles geregeld is, wordt het gevecht mooi en veilig uitgebeeld. Hoe lang het gevecht duurt, wordt door de betrokken deelnemers zelf bepaalt. Schade wordt pas van kracht na afloop van het gevecht.

Als beide kanten evenveel macht bezitten, wint degene die het gevecht gestart is. Als er duidelijke sprake was van een verrassingsaanval, dan telt het niveau in macht van de aanvaller 1 niveau hoger. Het is mogelijk om met een verrassingsaanval iemand stil en snel bewusteloos te slaan, mits het gebruik van een toepasselijke specialisatie.

Macht heeft geen enkele invloed op een gevecht met steek- of slagwapens. Wanneer twee (of meer) mensen iemand samen aanvallen, mogen ze hun niveau in macht optellen om te zien wie er wint.

Maar 1 van de aanvallers mag schade toebrengen. De groep kiest wie. Indien de persoon die in de minderheid is toch wint mag hij zijn schade op 1 van zijn aanvallers doen of deze verdelen zoals hij zelf wenst. Per 2 personen met macht 0 mag je 1 macht bijtellen bij het totaal.

Bescherming

Pantser wordt bijna niet meer gebruikt. Het is te duur voor de gemiddelde soldaat of huurling en te zwaar voor de moderne krijgsheren of ridders, die nog maar weinig gelijkenissen vertonen met hun breed geschouderde middeleeuwse voorgangers. Door de opkomst van vuurwapens zijn mobiliteit en snelheid veel belangrijker geworden. De meeste pantsers bieden maar een heel beperkte bescherming tegen afstandswapens.

Bescherming	Gewicht	Steek- en slagwapens reductie	Afstandswapens reductie	Sterkte
Antieke maliën of hard leer	1	1	0	5
Antiek plaatharnas	2	2	0	5
Modern plaatharnas	2	2	2	10

Er zijn nog enkele speciale eenheden die naast hun helm ook gebruik maken van een kuras, maar deze uitrusting begint steeds vaker een ceremoniële functie te krijgen. Alle andere pantsers zijn ofwel antieke relikwieën die de adel graag als decoratie in de traphal zet, of vernuftige creaties van individuele wetenschappers. Er is geen standaard pantser in de winkels te koop. Pantser werkt als volgt:

- ✱ **Gewicht.** Harnassen, zijn zwaar. Om het te kunnen dragen moet jouw niveau in de vaardigheid macht minstens even hoog zijn als het gewicht van het pantser. Het maakt je trager in de strijd en je mag manoeuvreren nooit gebruiken.
- ✱ **Schadereductie.** Je krijgt minder of geen schade wanneer je geraakt wordt op de plaats waar je bescherming draagt. De tabel hierboven geeft aan met hoeveel de schade gereduceerd wordt voor welk type aanval.
- ✱ **Sterkte.** Wordt je op jouw harnas geraakt voor even veel of meer schade als de reductie voor dat type, wordt het pantser beschadigd. Wordt het een aantal keer beschadigd, gelijk aan de sterkte, gaan alle reducties met 1 naar beneden. Zo is een maliënkolder bijvoorbeeld, na 5 rake schoten of slagen compleet stuk.
- ✱ **Dekking.** Bescherming werkt alleen als je effectief geraakt wordt op jouw harnas. Als je alleen op jouw onderarm bescherming draagt, maar je wordt geraakt op jouw bovenarm, dan wordt je gewoon geraakt en geniet je niet van de schadereductie van jouw harnas.



Verwondingen en stress

De ringen

Je weerstand tegen verwondingen en stress wordt bijgehouden in de vorm van ringen die aan een musketon hangen. De fysieke ringen hebben kleuren, groen en rood, mentale ringen wit en geel. Iedereen begint met 4 fysieke en 4 mentale ringen. Wanneer je een personage maakt, mag je optioneel 1 of 2 ringen van de categorie fysiek naar mentaal, of omgekeerd, overzetten. Je kan ook altijd ringen extra kopen voor 3 ervaringspunten per ring, tot maximaal 8 ringen.

Ringen	Fysiek	Mentaal
2	 	 
3	  	  
4	    	   
5	     	    
6	      	     
7	       	      
8	       	       

Fysieke ringen

Fysieke ringen stellen jouw weerstand tegen verwondingen voor.

-  Zolang je nog groene ringen hebt, is er geen vuiltje aan de lucht. Misschien heb je wat schrammen en builen hier en daar, maar er is niks ernstig aan de hand.
-  Als je al jouw groene ringen kwijt bent, maar je hebt nog wel rode ringen, dan ben je gewond. Mogelijke kwetsuren zijn bloedende, open wonden, interne bloedingen, verstuikingen, ernstige brandwonden, enz. Je hebt pijn, maar je bent niet in onmiddellijk levensgevaar. Je kan gewoon functioneren zodra de adrenaline begint te pompen. Als je een dagdeel met dit soort verwondingen blijft lopen zonder ze te laten verzorgen door iemand die eerste hulp bij ongevallen kan bieden, zullen er infecties ontstaan. Het is niet omdat je een wonde laat verzorgen dat ze ook genezen is. Verzorging voorkomt infecties, maar geeft geen ringen bij.

X Als je ook al jouw rode ringen kwijt bent, krijg je een kritieke wonde. Draai het verwondingskaartje achterin jouw paspoort om en speel het beschreven effect uit.

Mentale ringen

Mentale ringen stellen jouw weerstand tegen stress en waanzin voor.

-  Je bent mentaal helemaal gezond en verwerkt psychische stress zonder bijwerking.
-  Je wordt geplaagd door stress-geïnduceerde psychose en angstaanvallen die normaal functioneren moeilijk maken. Je ziet en hoort dingen die anderen niet waarnemen en bent zeer afgeleid en paranoïde. Dagelijkse taken worden een opgave en jezelf verzorgen lukt niet goed meer. Je gedrag is eigenaardig en andere deelnemers worden aangemoedigd om daarnaar te spelen.

X Je geest breekt. Draai het kaartje met de psychische aandoening achteraan jouw paspoort om en speel het beschreven effect uit.

Ringen verliezen

Fysieke schade komt het meest voor tijdens gevechten. Een rake aanval veroorzaakt de volgende schade:

- * Alle werpwapens doen 1 punt schade.
- * Alle steek- en slagwapens doen standaard 1 punt schade. In combinatie met het maneuver krachtslag doen ze 2 punten schade.
- * Alle vuurwapens en bogen doen 2 punten schade.

Mentale ringen verlies je in situaties die stresserend of angstaanjagend zijn. Iets verontrustend of onaangenaam geeft je 1 stress. Iets vreselijk geeft je 2 stress. Iets dat te erg is voor woorden, geeft 3 stress of meer. Enkele voorbeelden:

- * Hevige ruzie maken geeft 1 stress.
- * In een gevecht of situaties betrokken zijn waar doden gevallen zijn, geeft 1 stress.
- * Taferelen van wredeheden of extreem geweld, geeft 2 stress.
- * Zelf wredeheden uitvoeren naar een ander toe geeft 2 stress (vaardigheid martelen niet meegerekend).
- * Bevelen iemand te vermoorden, geeft 1 stress.
- * Zelf een vijand vermoorden, geeft 1 stress.
- * Iemand gewoon vermoorden, geeft 2 stress.
- * Zelf een geliefde vermoorden, geeft 3 stress.
- * Een geliefde verliezen geeft 2 stress.
- * Iets vreemd bovennatuurlijk, geeft 1 stress.
- * Iets angstaanjagend bovennatuurlijk geeft 2 stress of meer.



Kritieke wonden en psychische aandoeningen

Wanneer je al je fysieke ringen kwijt bent, is jouw personage kritiek verwond. Wanneer je al jouw mentale ringen kwijt bent, ontwikkelt jouw personage een psychische aandoening.

Het moment dat jouw laatste ring verdwijnt, maakt het niet uit hoeveel ringen je zou moeten afgeven. Je kan niet negatief gaan. Stel dat je een erg stresvolle situatie achter de rug hebt en nog maar 1 mentale ring over hebt. Op dat moment krijg je het nieuws dat jouw geliefde echtgenote verongelukt is. Daar verlies je normaal gezien 2 mentale ringen voor. Je doet jouw laatste mentale ring weg en bekijkt jouw psychische aandoening, maar daar stopt het. Die tweede ring die je zou moeten afgeven hebben, negeer je gewoon. Kom je even later in een situatie waar je weer ringen zou moeten afgeven en je hebt in die tussentijd geen hulp gevonden, dan zou je een tweede kaartje moeten omdraaien en loop je het risico jouw personage te verliezen...

Standaard kan je maar 1 kritieke wonde en 1 psychische aandoening verdragen. Op het moment dat je een tweede kaartje zou moeten omdraaien, betekent dat het einde van jouw personage. Bij een tweede kritieke wonde bezwijkt jouw personage aan dodelijke letsels. Bij een tweede psychische aandoening is jouw geest onherroepelijk verloren in waanzin. De vaardigheden Taaiheid en Wilskracht laten je toe extra kritieke wonden of psychische aandoeningen te verdragen en dus minder snel te sterven of waanzinnig te worden.

De effecten van kritieke wonden of psychische aandoeningen zullen vaak effecten hebben die lang kunnen aanslepen. Soms zijn ze zelfs permanent van aard.

Genezing en heelkunde

Bij de start van een nieuw evenement, begint iedereen met een volledig aantal mentale en fysieke ringen. Ringen dienen te allen tijde zichtbaar gedragen te worden. Zo kan een dokter meteen zien hoe gewond je bent en kan iedereen juist reageren op een personage met mentale problemen.

Mentale en fysieke ringen, stellen een capaciteit voor van jouw personage om schade en stress te verwerken en toch nog normaal te kunnen functioneren. Die buffer is gelimiteerd en eindig. Telkens je verzorgd wordt door een dokter of psychiater, neemt ze af. Tijdens een verzorging om ringen bij te krijgen, wordt 1 van jouw ringen vervangen door een blauwe ring voor fysieke ringen en door een zwarte in geval van mentale ringen. Voor fysieke ringen worden eerst de groene vervangen, daarna pas de rode. Voor mentale ringen worden eerst de witte vervangen door een zwarte, daarna pas de gele.

Blauwe en zwarte ringen verminderen jouw potentieel om schade of stress te incasseren. Ze gaan niet weg als je verwondingen of stress krijgt en zorgen er op die manier voor dat je sneller zwaarder gewond of mentaal onstabiel wordt. Stel, je hebt 2 groene en 2 rode fysieke ringen. Je raakt gewond in een vuurgevecht en laat je verzorgen bij een dokter. Je krijgt 1 groene ring terug, want de tweede groene ring wordt vervangen door een blauwe. Tijdens het volgende gevecht hebt je nog 3 ringen over om schade te incasseren alvorens je een kritieke wonde krijgt.

Heelkundige vaardigheden kunnen altijd fysieke of mentale ringen teruggeven, zelfs als is de patiënt kritiek gewond of leidt hij aan psychische aandoeningen.

Geneeskunde

Geneeskundigen kunnen al je fysieke ringen teruggeven, maar telkens je verzorgd wordt, vervang je een fysieke ring door een inerte blauwe ring. Verzorging moet gewoon uitgespeeld worden. Het gaat om bloedingen stelpen, steunverbanden aanleggen voor verstuikingen, koude kompressen toedienen enz. Verzorging duurt per patiënt 5 a 10 minuutjes en je hebt een dokterstas of EHBO koffer nodig.

Zeer bekwame dokters kunnen bij hun patiënten 1 blauwe ring per evenement genezen. Dat gebeurt aan de hand van een eigen specifieke methode. Je hebt er je eigen gespecialiseerde materiaal en/of werkruimte voor nodig en de ingreep duurt van een half uur tot een uur.

Liturgie

Priesters kunnen de biecht afnemen of de duivelse verschrikkingen die je hebt meegemaakt, plaatsen in Gods grotere plan. Zo geven ze zielenrust aan de gelovige. De biecht afnemen kan voor stress veroorzaakt door immorele daden waar de gelovige berouw voor toont. De boetedoening en absolutie van de biecht sterken jouw geest tegen aftakeling. Het is uiteraard belangrijk dat je een gezonde dosis ontzag voor God hebt, dat je echt spijt hebt van je daden en dat je oprecht bent tegen je biechtvader. Anders kan een priester niks voor jou doen.

Priesters die voelen dat een boeteling niet oprecht is in zijn waarden, wroeging of Godsvrees, mogen geen absolutie schenken. Je kan dit soort mensen gewoon niet helpen.

Stress veroorzaakt voor verschrikkelijke ervaringen, moeten gekaderd worden voor de gelovige. De priester moet er in slagen uit te leggen dat het Gods wil is en dat het licht sterker is dan de duisternis. Alleen als de priester de gelovige kan overtuigen, kan hij zielenrust brengen.

Na een gesprek met een priester zal jouw geest als de gelovige gesterkt zijn. Je moet geen mentale ring vervangen door een zwarte. Het nadeel is dat je maar 1 keer per evenement door een priester geholpen kan worden.

Psychologie

Psychologen en psychiaters kunnen al je mentale ringen teruggeven, maar telkens je verzorgd wordt, vervang je een mentale ring door een inerte zwarte ring.

Door middel van gesprekstherapie brengt de psycholoog terug helderheid van geest en rust bij zijn patiënt. De psychiater gaat daarbij gebruik maken van medicatie en kalmeermiddelen. Het is niet nodig om

berouw te tonen, zoals bij een priester, maar het is wel belangrijk dat de therapie op een heel persoonlijk niveau gevoerd wordt. Een psycholoog is een vertrouwenspersoon die de meest duistere en kleingeestige kantjes van zijn patiënten kent. Dit zijn enkele veel gebruikte technieken in de psychologie:

Gedragstherapie. Gericht op stilstaan bij je gedachten, gevoelens en lichamelijke gewaarwordingen op een bepaald moment. Zo kan je leren te kiezen hoe je met deze gewaarwordingen omgaat, in plaats van er automatisch op te reageren. In deze therapie probeer je niet je gevoelens of gedachten te veranderen. Je accepteert dat ze er zijn, ook al zijn ze moeilijk. Hierdoor vind je rust.

Blootstelling. Vooral gebruikt bij angsten. Angst is geen prettig gevoel, dus is het logisch om het te vermijden als je kunt. Een van de manieren waarop mensen dit doen is door het vermijden van situaties die hen angstig maken. Blootstellingstherapie, zoals de naam al doet vermoeden, stelt je bloot aan de situaties of objecten die je vreest. Het idee is dat door middel van herhaalde blootstelling, je een toenemend gevoel van controle over de situatie hebt en dat je voelt dat je angst zal afnemen.



H1

H2

H3

H4

H5

Autogene training. Ontspanningsmethode die je in een toestand van rust en lichamelijk welbevinden brengt en die je sterker maakt om je problemen te lijf te gaan. Je leert een aantal technieken aan die je ook thuis verder toepast. Deze techniek is een vorm van zelf-hypnose.

Hypnotherapie. Je wordt in een lichte hypnose gebracht, maar je blijft wel bij bewustzijn. In hypnose ben je meer ontvankelijk voor suggesties en verandering en is de mentale weerstand zeer klein. Hierdoor is het mogelijk om de beleving van emoties te ontladen, om gedrag en patronen te veranderen en om genezing in gang te zetten.

Verdere behandeling

Kritieke wonden en psychische aandoeningen gaan niet vanzelf over. Ze moeten behandeld worden door geneeskundigen. Hoe goed je een bepaalde kwetsuur of aandoening kan behandelen, hangt af van je bekwaamheid en je specialisaties. Een orthopedist zal complexe botbreuken beter kunnen genezen dan een neuroloog. Geneeskundige hebben een lijst met alle aandoeningen die ze kennen en met een behandelingswijze die afhankelijk is van hun specialisaties.

Infecties en ziekten

Infecties die voortkomen uit onverzorgde of niet tijdig verzorgde wonden maken je ziek en koortsig. Je hebt spierpijn, hoofdpijn en een kloppend gevoel op de plaats van de kwetsuur. Zolang de infectie er is kan je geen ringen terug krijgen. Een bekwaam arts met geneeskunde kan je genezen met behulp van standaard ontstekingsremmers. Na een nachtrust is de ontsteking weg.

Alle andere ziektes en ontstekingen staan netjes beschreven op een kaartje dat de regie je zal geven vanaf het moment dat je de ziekte oploopt. Op het kaartje staan de symptomen en de effecten van de ziekte, alsook een code. Artsen hebben een lijst met ziektes en bijhorende codes. Hoe beter ze zijn, hoe langer hun lijst is. Als de code van jouw ziektekaartje op hun lijst staat, kunnen ze de ziekte identificeren en eventueel een behandeling starten.

Ervaringspunten

Het tempo waaraan jouw personage nieuwe vaardigheden verwerft doorheen de kroniek wordt geregeld aan de hand van ervaringspunten. Elke nieuwe deelnemer begint met een personage dat 15 ervaringspunten mag verdelen over zijn vaardigheden.

Elk weekendevenement van Aether dat je mee doet als deelnemer, krijg je 1 ervaringspunt bij (dus niet bij 'mini'-evenementen die tussen twee hoofdevenemen-

ten georganiseerd worden). Dit is wat je met ervaringspunten kan doen:

Omschrijving	EP
Een vaardigheid op niveau 1 aanleren.	1
Een vaardigheid op niveau 2 aanleren.	2
Een vaardigheid op niveau 3 aanleren.	3
Een nieuwe specialisatie leren	2
Een extra fysische of mentale ring kopen	3
Een nieuwe eigenschap kopen	Kost /2
Een eigenschap van de regie krijgen	0

Er zijn geen regels voor wie welke vaardigheid mag leren tijdens het spel, maar we vragen onze deelnemers het een beetje logisch te houden. Een havenarbeider die op 6 maanden tijd een expert chirurg wordt, is niet realistisch.

Als een personage sterft of om een andere reden onspeelbaar wordt, dan mag je een nieuw personage maken met alle ervaringspunten die je reeds verzameld had. Zo hoef je niet aan personages vast te houden wanneer je het gevoel hebt dat zijn of haar rol eigenlijk uitgespeeld is, of als je eigenlijk iets anders zou willen spelen. We hopen met deze regel rollenspel te laten primeren boven regeltechnische zaken als ervaringspunten. Gelieve hier geen misbruik van te maken..

De vaardigheidstest

Soms zal je iets willen ondernemen dat logischerwijs best wel wat tijd in beslag neemt en waarvan het helemaal niet zeker is dat je de taak voor handen succesvol zal kunnen afronden. Archeologen slagen er soms niet in om een stenen tablet te ontcijferen, soms raakt ook een padvinder het spoor wel eens bijster en niet elke medische operatie heeft een positieve afloop. Wanneer het gebruik van een vaardigheid geen zekerheid van slagen heeft, maken we in Aether gebruik van vaardigheidstesten.

Vaardigheidstesten zijn opdrachten die je moet vervullen. Dit kan van alles zijn: puzzels oplossen, zoektochten ondernemen, codes ontdekken, enz. Soms zal er iemand van de regie aanwezig moeten zijn tijdens de test, maar meestal zal je er zonder verdere inmenging aan kunnen werken. Het is geen enkel probleem om hulp te vragen aan andere deelnemers tijdens een vaardigheidstest, maar hou het wel logisch! Ga niet vragen

aan een deelnemer met een ongeletterd personage om mee een boek te vertalen.

Er zijn vaardigheden waarbij beschreven staat dat je een test moet doen alvorens je de vaardigheid kan gebruiken. Chirurgie is hier een voorbeeld van. De regie zal op plekken waar dit soort vaardigheden kunnen gebruikt worden, zoals operatiekamers of laboratoria, zoveel mogelijk proberen om de nodige vaardigheidstesten klaar te leggen. Ligt er niks klaar, wend je dan tot het huispersoneel of tot de bar. Het kan ook zijn dat je vaardigheidstesten gewoon ergens tegen komt, zoals in boeken bijvoorbeeld. Als er een vaardigheid bij de test vermeld staat, dan moet je bekwaam zijn in die vaardigheid voor je de opdracht mag proberen uit te voeren. Staat er niks mij, dan kan je op goed geluk de opdracht aangaan en hopen dat je de juiste vaardigheden bezit om een resultaat te bekomen.

Chirurgie

Operaties zijn altijd een risico en gebeuren best in optimale omstandigheden. Door middel van een operatie kan een geneeskundige sommige kritieke wonden behandelen.

Om een operatie uit te voeren, heb je een geneeskundige nodig met de specialisatie chirurgie en anesthesie, plus een assistent. De vaardigheidstest voor een operatie is een dokter Bibber spel of een doolhof dat je in een groen laken steekt en over de patiënt legt. Elke operatie heeft een bepaalde moeilijkheid. Slaag je er niet in het doolhof op te lossen binnen een bepaalde tijd, of maak je te veel fouten tijdens het dokter Bibber spel, dan sterft je patiënt op de operatietafel.

Speurwerk & spoorzoeken

Als een voorwerp of een plaats onderzocht kan worden naar aanwijzingen of extra achtergrondinformatie, dan kan daar door de regie bijvoorbeeld een code in of op aangebracht zijn. Deze code zal goed verstopt zitten, en niet altijd in de vorm van cijfers aanwezig zijn. Op een plaats waar een moord gepleegd is, kunnen bijvoorbeeld 3 druppels bloed liggen en op een oude vaas zijn er misschien 7 gaatjes geboord.

Wees voorzichtig wanneer je voorwerpen of plaatsen onderzoekt. De codes die er zijn aangebracht kunnen soms verstoord of vernietigd worden door onvoorzichtigheid. Stukjes papier kunnen wegwaaien, in bloeddruppels kan getrapt worden, en glazen kunnen van plaats verzet worden. Sommige codes zullen ook niet altijd waarneembaar zijn. Misschien zijn er knipperlichtjes of geluiden die maar op bepaalde tijdstippen zichtbaar of hoorbaar zijn.

Valse identiteiten creëren

Met de criminele vaardigheid schriftvervalsing kan je papieren vervalsen om iemand een nieuwe identiteit te geven. Iedereen kan maar één echte identiteit hebben. Dat moet niet de naam zijn waarmee je geboren bent, maar het is wel de identiteit waaronder je leeft, werkt en een sociaal netwerk opbouwt. Valse identiteiten beschikken niet over eigen geld of middelen. Zodra je genoeg tijd en middelen investeert in een valse identiteit om wel rijkdom en aanzien te vergaren, vervalt jouw oude identiteit en wordt de uitgebouwde valse



H1

H2

H3

H4

H5

identiteit jouw nieuwe primaire identiteit. Extra valse identiteiten zijn tijdelijke aliassen om een tijdje onder schuil te gaan of om ergens binnen te raken.

De kwaliteit van de vervalste papieren is afhankelijk van de vaardigheid van de schriftvervalser en kan als een vervalsing herkend worden met de vaardigheden speuren en rechtsleer. Sommige vervalsingen zijn moeilijker te herkennen dan andere. Identiteitspapieren voor onderklasse bijvoorbeeld, zijn eenvoudig na te maken en hun kwaliteit is tot 2 niveau's hoger om te herkennen. Voor adel gaat de kwaliteit 1 of 2 niveau's naar beneden. Als de inspecteur meer rechtsleer heeft dan de kwaliteit van de vervalsing, dan herkent hij subtiele fouten en kan hij de papieren herkennen als vervalst. Je moet zelf niet bijhouden wat de kwaliteit van jouw paspoort is.

Vermommen

Het is strikt gezien niet nodig vervalste papieren te hebben om je ware identiteit te verbergen. Een goede vermomming volstaat. Bij controle kunnen valse papieren uiteraard wel helpen om niet door de mand te vallen. Een bedrieger met een vermomming kan door een bekwaam speurder herkend worden als verdacht. Als hij het personage kent, kan hij hem of haar zelfs ontmaskeren. Dit is een test van de onderzoeker zijn vaardigheid in onderzoeken tegen de bedrieger zijn vaardigheid in bedriegerij. Om het spel niet te storen, trekt de speurder subtiel de aandacht van de bedrieger. Hij wijst naar zijn oog en steekt een aantal vingers op gelijk aan zijn niveau in speuren. Het onderzochte personage knikt ja als zijn of haar niveau in bedriegerij

lager is en nee als het gelijk of hoger is, of als er geen sprake is van een vermomming.

Herstellingen en aanpassingen

Je kan een kapot toestel herstellen, of een nog werkend toestel aanpassen zodat de werking of bediening ervan anders wordt. De vaardigheid die hiervoor het meest gebruikt wordt is 'ambachten (mechaniker)' maar er zijn nog andere vaardigheden die in aanmerking kunnen komen zoals 'machinetaal' bijvoorbeeld. Herstellingen en aanpassingen gebeuren altijd aan de hand van een puzzel.

Boeken & naslagwerken

Er zullen tijdens het weekend regelmatig boeken opduiken die je als deelnemer kan lezen. Wij gaan die boeken echter niet volledig uitschrijven. Dat zou uiteraard onbegonnen werk zijn. Wie een boek leest, kan een korte inhoud met de belangrijke delen uit het boek bekomen. Elk boek dat relevante informatie bevat, zal voorzien zijn van een kruiswoordraadsel. De woorden die je moet invullen hebben allemaal een cryptische omschrijving meegekregen en zijn terug te vinden op een aantal gemarkeerde bladzijden van dat boek. Aan de hand van de cryptische omschrijvingen kan je de woorden in het boek terugvinden en in het raadsel invullen.

Om een boek te lezen, moet je de juiste taal spreken. Iedere alfabeet kan zijn moedertaal lezen. Wil je andere talen lezen, dan moet je de vaardigheid 'academicus' nemen. Buiten taalvereisten zijn er vaak nog speci-





fieke vaardigheden die je moet bezitten om een boek te lezen. Gespecialiseerde boeken over bijvoorbeeld scheikunde, economie, occultisme of psychologie, vragen om een lezer met de nodige achtergrond.

Maatschappelijke manipulaties

Deelnemers zullen proberen hun stempel op de maatschappij te drukken. Soms gebeurt dat door middel van maatschappelijke manipulaties. Lobby's, marktpositioneringen en politieke hervormingen, het zijn maar enkele voorbeelden van hoe de samenleving kan gestuurd worden. Deze manipulaties gaan steeds uit van 1 of meer invloedrijke individuen. Echter, geen enkele koning heerst alleen. Om een visie in realiteit om te zetten, moeten de juiste sleutelfiguren aan het werk gezet worden.

Bijvoorbeeld, je bent een investeerder die het marktaandeel van een bedrijf waarin je net geld gestoken hebt, wil vergroten. Je hebt hiervoor een plan uitgewerkt. Je wil nieuw geld aantrekken, een vernieuwende campagne voeren en bepaalde voordelige vergunningen bemachtigen. Hiervoor moet je sleutelfiguren in de financiële wereld, mensen uit de media en de juiste politici aan jouw kant krijgen.

Een maatschappelijke manipulatie begint altijd bij een plan of actie van de deelnemer. Dat plan wordt voorgelegd bij de regie. Samen worden de stappen dan bepaald om het plan tot uitvoering te brengen. Het kan zijn dat een manipulatie zal worden tegengewerkt, bijvoorbeeld door een groep die er nadeel van zal ondervinden. Dan wordt het belangrijk wie de meeste sleutelfiguren aan zijn kant heeft, en de levensstandaard van die sleutelfiguren.

Foltersessies

Door middel van martelingen kan je een slachtoffer breken en hem dwingen je te vertellen wat je wil weten. Het slachtoffer kan met drie verschillende vaardigheden weerstand bieden:

- ✱ Subtiliteit: hij verwacht of bedriegt de folteraar
- ✱ Taaheid: hij verbijt de pijn
- ✱ Wilskracht: zijn sterke geest geeft hem de kracht te zwijgen.

Het slachtoffer kiest zelf met welke vaardigheid hij weerstand biedt aan de folteraar. Het niveau van die vaardigheid is de weerstand die de folteraar moet doorbreken. De folteraar weet uiteraard zelf niet hoeveel weerstand het slachtoffer heeft voor hij gebroken is. Daarom folteren de meesten langer dan nodig is. De folteraar kan volgende stappen ondernemen, afhankelijk van zijn niveau in de vaardigheid martelen:

- ✱ Slagen en verwondingen: door het slachtoffer hardhandig aan te pakken en alle groene ringen weg te slaan, breekt de folteraar zijn slachtoffer voor 1 niveau.
- ✱ Psychische foltering: Je moet weten waarvan je slachtoffer stress krijgt. Door relevante dreigementen of technieken als waterboarding, martel je alle witte ringen van het slachtoffer weg. Dit breekt het slachtoffer voor 1 niveau.
- ✱ Verminkingen: door het toebrengen van een kritieke verwonding, breekt de folteraar zijn slachtoffer voor 1 niveau.
- ✱ Gevorderde psychische foltering op maat van het slachtoffer, levert hem een psychische aandoening op. Dit breekt het slachtoffer voor 1 niveau.

H1

H2

H3

H4

H5

Handelingen kunnen meermaals tijdens een martelsessie toegepast worden door bijvoorbeeld het slachtoffer tussentijds te genezen. Als een slachtoffer gebroken is, zal hij alle vragen van de folteraar naar waarheid beantwoorden.

Martelen is een stressvolle bezigheid. Telkens je iemand een verminking of een psychische aandoening toebrengt, verlies je zelf 1 mentale ring.

Ondervragingen

De vaardigheid Ondervragen stelt je in staat de lichaamstaal van een ander beter te interpreteren. Probeer deze vaardigheid zo veel mogelijk uit te spelen en laat het regeltechnische buitenspelelement zo weinig mogelijk storen. Zo kan je bijvoorbeeld tijdens een ondervraging aan het slachtoffer duidelijk maken dat je jouw vaardigheid om een leugen te ontdekken wil gebruiken door naar jouw oog te wijzen en met opgestoken vingers jouw niveau in ondervragen aan te geven. De ondervraagde kan dan subtiel aangeven of hij de waarheid sprak door zelf even zijn duim naar boven of naar beneden te steken. Probeer al de rest af te handelen met korte fluisterconversaties.

De ondervraagde kan de waarheid verbergen met de vaardigheden Subtiliteit. Is je niveau in subtiliteit hoger of gelijk aan dat van de ondervrager, kan hij je lichaamstaal niet lezen.

Ondervragen levert nooit sluitend bewijs van leugens op. Als ondervrager heb je een sterk vermoeden dat er gelogen is, maar je kan het niet bewijzen.

Uitvindingen

Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic - Clarke's third law

In deze nieuwe eeuw van verlichting wordt de ene na de andere fantastische uitvinding op de wereld los gelaten, en deelnemers gaan daar zeker aan mogen bijdragen. Iets nieuws uitvinden gebeurt in twee stappen. Eerst moet er een wetenschappelijke theorie zijn waarop de nieuwe uitvinding gebaseerd is. Aether is geen wetenschappelijk correct spel, dus je moet buitenspel geen echt genie zijn om iets uit te vinden, maar er moet wel iets zijn waarrond de theorie is opgebouwd. Een wetenschappelijke theorie kan reeds bestaan of kan je zelf ontwikkelen. De meest voor de hand liggende vaardigheden om dit te doen zijn biologie, natuurkunde, ingenieur en scheikunde, maar elke academische vaardigheid kan in principe aangewend worden om een theorie te ontwikkelen. Wetenschappers gebruiken, in de Aether-realiteit zelfs nog meer dan in de onze, vaak veel lange en moeilijke woorden, dus het helpt als je er zo al een paar in jouw nieuwe theorie steekt. Om jouw theorie verder uit te werken moet je even bij regie langs gaan. Zij zullen je een aantal opdrachten en puzzels geven die symbool staan voor de moeilijkheden tijdens het ontwikkelen van de nieuwe technologie en die je moet oplossen vooraleer je iets kan uitvinden. Het proces kan soms over meerdere evenementen lopen voor heel complex en geavanceerd wetenschappelijk werk. Nadat je alle opdrachten en puzzels opgelost hebt, zal de regie je vertellen wat je precies hebt uitgevonden.

De tweede stap is dan om de theorie in praktijk om te zetten. Afhankelijk van de aard van de uitvinding is het mogelijk dat er voor deze tweede stap ook nog puzzels en opdrachten moeten opgelost worden. Als de plannen klaar zijn, kan de uitvinding gebouwd worden en kan de wetenschapper de roem en erkenning van de gemeenschap beginnen oogsten.



Personage creatie

De eerste belangrijke keuze

Er zijn een aantal beslissingen die je moet nemen voor je kan beginnen met het maken van een personage. Die keuzes zullen bepalend zijn voor jouw beleving van Aether. De belangrijkste daarvan is beslissen tot welke sociale klasse jouw personage gaat behoren. Om het aantal machtige en invloedrijke personages te beperken, zijn invloedrijke personages verplicht om andere spelers aan hen te binden. Heb je geen zin om met een vaste groep samen te spelen of speel je liever alleen, dan kies je het beste voor een personage uit de middenklasse, zoals een kleine zelfstandige of iemand in loondienst bij de overheid of bij een bedrijf.

Bovenklasse personages zijn de machtigste figuren binnen de samenleving. Ze genieten veel privileges en macht. Getitelde adel en landadel zal altijd verplicht zijn om een gevolg spelers onder zich te hebben. Landloze jonkers en jonkvrouwen leunen qua invloed en macht heel dicht aan tegen de middenklasse, maar genieten een aantal privileges die de middenklasse niet heeft. Daar tegenover staat dat hun familie hen nauwgezet in het oog houdt, opdat ze de goede naam van het geslacht zeker niet zouden bezoedelen.

- * Als bovenklasse moet je de eigenschap adeldom nemen. Deze eigenschap bepaald de invloed en macht van je familie. Als telg van de adellijke klasse, wordt je geacht de juiste etiketten en protocollen te hanteren en de belangen van je familie te behartigen.
- * Zonder speciale eigenschappen, mag je geen criminele vaardigheden nemen.

Kiezen voor de middenklasse geeft je het meeste flexibiliteit. Kies je voor een rijke industrieel of zakenman, dan zal je, net zoals bovenklasse personages, een gevolg spelers moeten verzamelen. Het verschil met de bovenklasse, is dat leden van de middenklasse de samenleving draaiende houden door middel van hun verstand, expertise en innovatie. Zij zijn de sleutelfiguren in de maatschappij die de bovenklasse aan haar kant moet krijgen om haar heerschappij te bestendigen. Dokter, advocaat en zakenman, ambtenaren, academici en ordehandhavers. Geen enkele leider heerst alleen. De juiste leden van de middenklasse kunnen je heerschappij lang en voorspoedig maken. Als middenklasse personage kan je gemakkelijk zonder verplichte verbintenissen aan andere deelnemers beginnen.

- * Als middenklasse moet je de eigenschap levensstandaard nemen. Als je ooit niet meer in staat zou zijn de minimum levensstandaard te betalen, verval je tot de onderklasse.
- * Zonder speciale eigenschappen, mag je geen criminele vaardigheden nemen.

Als laatste keuze is er de onderklasse. Zij leven in de onderbuik van de samenleving. Personages uit deze klasse moeten altijd in dienst zijn bij een spelerspersonage uit de boven- of middenklasse. Ze kunnen niet zelfstandig

H1

H2

H3

H4

H5

zijn. Aether-evenementen spelen zich af op locaties waar de armen uit onze wereld nooit komen zonder een werkgever die hen meeneemt daarnaar toe.

- * Je begint analfabeet.
- * Zonder speciale eigenschappen, mag je geen academische vaardigheden nemen.
- * Je moet gebonden zijn aan een spelerspersonage uit de middenklasse of bovenklasse.

Talen

Iedereen spreekt zijn of haar moedertaal. Belgische personages mogen daarbij nog gratis Frans, Engels of Duits als tweede taal spreken. De meest logische keuze is Frans, de belangrijkste landstaal binnen de bovenklasse, maar aangezien we aanmoedigen om talen zo veel mogelijk echt te spreken, laten we Engels ook toe, wat te verklaren is vanuit de invloed van het sterk geïndustrialiseerde Britse Rijk. Buitenlandse personages mogen kiezen tussen Engels of Nederlands als tweede taal om interactie met andere spelers te vereenvoudigen. Wie meer talen wil machtig zijn moet in de vaardigheid Academicus investeren. Met uitzondering van onderklasse personages kan iedereen lezen en schrijven in alle talen die je kent. Personages uit de onderklasse moeten tijdens personage creatie de juiste eigenschappen aankopen of later in het spel de vaardigheid Academicus aankopen om geen analfabeet te zijn.

Eigenschappen

Eigenschappen bepalen jouw aanzien in de maatschappij, jouw beroep, jouw achtergrond en jouw rijkdom. Je kan een aantal eigenschappen kiezen bij het maken van jouw personage. Nadat het spel begonnen is, kan je ze alleen aankopen met goedkeuring van de regie. Wil dat zeggen dat deze eigenschappen statisch en onveranderlijk zijn? Nee, verre van. Doorheen je carrière zal er best wel wat evolutie zitten in jouw fortuin en roem, soms positief, maar soms ook negatief. Veel zal afhangen van jouw daden en jouw keuzes in het spel, maar ook van de evolutie van de spelwereld.

Beroepen

Wie een personage maakt uit de **bovenklasse** moet **geen beroep** kiezen. Je inkomen wordt volledig bepaald door de rijkdom van je familie en de inkomsten investeringen.

Middenklasse en **onderklasse** personages hebben een beroep nodig om een **inkomen** te genereren. Als je dat niet hebt, of als je tijdens het spel je werk kwijt geraakt, dan zal je tussen twee evenementen je rijkdom zien wegslinken tot je op straat beland. Je kan maar 1 beroep hebben. Een beroep is een economische acti-

viteit waar je 6 dagen op 7, 10 uur per dag mee bezig bent.

Beroepen en adeldom genereren een inkomen. Dat wordt voorgesteld door een basisbedrag, maar kan verhoogd of verlaagd worden met een bepaald percentage. Zo heeft een leerkracht humaniora een basisinkomen van 250Fr per maand en een groeipcentage van 10%. Dat is een beroep met een goed gemiddeld loon en een heel stabiele aangroei. Een kunstschilder heeft een basisinkomen van 150Fr per maand, wat aan de lage kant is, maar een groeipcentage van 30% wat hoog is.

Je basisinkomen kan verhogen of verlagen aan de hand van het groeipcentage. Binnen een beroep kan je een loonsverhoging krijgen, meer cliënteel aantrekken of in de positie zijn om je prijzen te verhogen. Voor de bovenklasse betekent een verhoging dat je familie rijker geworden is. Het kan ook de andere kant uit gaan. Economische tegenvallers, professionele flaters, frappante sociale blunders... het zijn maar enkele redenen waarom je inkomsten kunnen dalen met dat zelfde percentage.

Het stijgingspercentage kan meerdere keren verkregen worden. 5 tot 10 stijgingen zijn haalbaar voor de meeste spelers na een 10-tal evenementen als je er naar speelt. 15 tot 20 stijgingen zijn eerder uitzonderlijk. De manier om promotie te maken verschilt uiteraard van beroep tot beroep. Een schilder die een geslaagd portret maakt van een belangrijk edelman zal zijn prijzen kunnen verhogen en verdient een verhoging van zijn inkomsten. Een edelman die een geslaagde investering doet met zijn familiefortuin, zal zijn maandelijkse dotatie zien stijgen. Valt de investering tegen, verarmt de hele familie. Het is belangrijk dat je steeds aan de regie meldt dat je een verhoging wil voor van je inkomen en wat je gedaan hebt om dat te verdienen. Ga er niet vanuit dat de regie weet wat je allemaal gedaan hebt op een evenement.

Personeelsvoorwaarden

Eigenschappen die je veel maatschappelijke macht geven, hebben een personeelsvoorwaarde. Om aan die voorwaarden te voldoen, moeten verschillende spelerspersonages een verbintenis aangaan. Familiebanden, leden van een samenzwering of werknemers van eenzelfde werkgever... Allemaal voorbeelden van spelers die hun lot op één of andere manier met elkaar verbonden hebben. Overwinningen en tegenslagen zullen door de hele groep gedeeld worden. Verbintenissen moeten niet lichtzinnig aangegaan worden. Ze is geldig als aan volgende voorwaarde voldaan is:

- * Er moet sprake zijn van een duidelijke afhankelijkheid naar het personage dat moet voldoen aan de personeelswaarde.



- * Er moet een reëel ongemak zijn voor beide kanten indien de verbintenis verbroken zou worden.
- * Een verbintenis moet zinvol zijn binnen de achtergrond van beide personages.

Zorg dat je met de spelers waar je jouw personage aan verbindt, goede afspraken maakt. Als jouw werkgever plots besluit niet meer aan Aether deel te nemen, dan zit jij zonder plots zonder werk, met alle gevolgen van dien. Een verbintenis is niet altijd financieel van aard. Een vazal die trouw zweert aan een hogere edelman, een politiecommissaris die steeds vergezeld wordt van zijn meest bekwame inspecteur, een duivelse samenzwering tussen occultisten en hun ritmeester... allen voorbeelden van geldige verbintenissen.

Een speler kan ook meer dan 1 verbintenis aangaan, zolang aan de voorwaarden voldaan word. Bijvoorbeeld, een advocaat die werkt in een bedrijf van een rijke investeerder, telt als een beroepsverbintenis. 's Avonds woont diezelfde advocaat foute, mystieke feestjes bij en is hij horig aan de grootmeester van de samenzwering, wat telt als een tweede verbintenis.

Als je een verbintenis verliest en je voldoet niet meer aan de personeelsvoorwaarden, moet je op zoek gaan naar nieuw personeel. Als je op het volgende evenement er niet in slaagt om minstens op papier te voldoen aan de minimum personeelsvoorwaarden, dan zal jouw status in verval komen. Als jouw status in verval raakt omdat een personage is gestorven, of omdat

een speler gestopt is, dan zal de regie indien mogelijk, een achterpoortje open houden om jouw verloren status terug te winnen na het vinden van een nieuwe verbintenis. Als je op een evenement niet voldoet aan je personeelsvoorwaarden, veroorzaakt dat stress. Je begint het evenement met 1 mentale ring minder.

Inwonend personeel

Spelers die een verbintenis aangaan met elkaar, behouden normaal gezien hun eigen sociaal leven en woonst. Ze voorzien in hun eigen levensstandaard. In sommige gevallen kan je bij je werkgever inwonen. Dat is vaak het geval bij huispersoneel. Als inwonend personeel staat je volledige leven in het teken van je werkgever. Je hebt heel weinig tijd voor je eigen sociale activiteiten en je maatschappelijke invloed beperkt zich tot de taak van woordvoerder van je werkgever. Je inkomen is wat je heer je wil geven, en is vaak veel lager dan andere beroepen. Het voordeel is dat je niet moet investeren in een eigen levensstandaard en dat je vaak comfortabeler woont dan wat je zelf zou kunnen betalen. Het loon van inwonend personeel, wordt van de inkomsten van de werkgever afgetrokken.

Huwelijk

Een huwelijk telt voor beide partners als een verbintenis, ondanks het feit dat er niet noodzakelijk sprake hoeft te zijn van een duidelijke afhankelijk van de ene partner naar de andere toe. Het is een verbintenis die gemakkelijk kan aangegaan worden naast een beroep of ander engagement.

In middenklasse en bovenklasse milieus is het gebruikelijk dat de vrouw volledig onderhouden wordt door haar man en dus niet zelf in haar levensstandaard investeert. In dat geval krijgt de vrouw maar de helft van de gebruikelijke punten om haar eigenschappen aan te kopen. Ze moet echter geen investering doen in een beroep of in adeldom. Ze krijgt dezelfde levensstandaard als haar man, zonder dat ze moet voldoen aan eventuele personeelsvoorwaarden. Kosten van persoonlijke bezittingen of mecenaten worden van het salaris van haar man afgetrokken.

Bijvoorbeeld, je besluit de vrouw te spelen van de decaan van de afdeling natuurwetenschappen. Hij heeft een inkomen van 500Fr per maand. Daarmee kan hij voor jullie twee de levensstijl van gegoede middenklasse onderhouden. Jullie wonen in een mooi groot herenhuis met 6 tot 8 slaapkamers, een huishoudster, een butler en een tuinman of klusjesman. Jullie zijn belangrijk genoeg om regelmatig uitgenodigd te worden op aangelegenheden waar de prominenten uit de samenleving bijeen komen. Als je daarbij nog een luxe voertuig voor jezelf aankoopt, dan wordt er nog eens 25Fr per maand extra van het loon van je man afgehouden. Je man moet verder niet op zoek gaan naar een extra verbintenis, want decaan heeft een personeelsvoorwaarde van 1 en die vervul jij als echtgenote.

Je moet als vrouw niet afhankelijk te zijn van je man. Het is niet gebruikelijk, maar er zijn vrouwen die tegen de normale gang van zaken ingaan en een eigen carrière uitbouwen. Deze dappere pionieren hebben hetzelfde aantal punten om eigenschappen aan te kopen als hun man, maar ze moeten ook zelf aan de nodige personeelsvoorwaarden voldoen. Stel bijvoorbeeld dat je de vrouw wil spelen van de burgemeester van Raetsburg. Zelf heb je een academische carrière uitgebouwd en ben je decaan van de afdeling natuurwetenschappen. Je hebt een personeelsvoorwaarde van 1 die is voldaan omdat je een verbintenis hebt met je man. Je man heeft een personeelsvoorwaarde van 2. 1 daarvan is vervuld omdat hij getrouwd is met jou, maar hij zal nog naar een tweede verbintenis op zoek moeten gaan om te voldoen aan zijn personeelsvoorwaarden. Je man heeft een levensstandaard van hogere middenklasse. Jullie wonen in een riante stadswoning of landhuis met vele kamers, meerdere badkamers, salons en een grote tuin. Bij het huis hoort een ploeg van ongeveer 10 bedienden. De exclusieve diners bij kaarslicht die bij jullie gegeven worden zijn gelegenheden waar reikhalzend naar wordt uitgekeken. Jij woont bij je man in deze

luxe-levensstijl, maar zelf kan je maar de levensstijl van gegoede middenklasse onderhouden. Wanneer er wordt gekeken naar de grootte van jou sociaal en professioneel netwerk, zal meestal gekeken worden naar je eigen levensstijl, niet naar dat van je man. Ondanks dat je bij je man woont, moet je zelf nog wel een eigen levensstandaard aankopen.

Morganatisch huwelijk, ook wel huwelijk met de linkerhand, is een vorm van huwelijk waarbij de ene partner van adel is, en de andere niet. Een morganatisch huwelijk kan dienen om de verhouding met een maîtresse of minnaar een officiële status te geven. Of om een weduwnaar die reeds een wettelijke erfgenamen heeft, opnieuw een verbintenis te laten aangaan uit liefde. Of als een huwelijksverbinding met iemand anders van dezelfde stand tot dynastieke problemen zou leiden. De regeling wordt ook vaak gebruikt door jongere zonen uit vorstenhuizen, die toch al niet voor troonopvolging in aanmerking komen. De echtgenoot(e) en al de kinderen uit het huwelijk hebben geen enkel recht op de titels, privileges en bezittingen van de wederhelft. Ze kunnen genieten van de levensstandaard van de adellijke partner zolang het huwelijk bestaat, maar na het overleiden van de adellijke partner, blijven ze met niets achter. Indien het titelvoerend hoofd van een familie een dergelijke verbintenis aangaat, zonder reeds een wettelijke opvolger te hebben voortgebracht, zorgt dat voor grote instabiliteit en onzekerheid.

Levensstijl en spaargeld

Bovenklasse krijgt een levensstijl aangeboden door de familie. Middenklasse moet de eigenschap levensstijl aankopen. Deze eigenschap zal veel van je geld opslorpen, maar het geeft ook veel terug. Je levensstijl bepaalt de grootte van je sociaal netwerk en van hoe belangrijk je kennissen en contacten zijn. Hoe hoger je levensstandaard, hoe verder je invloed reikt in de samenleving.

Elk niveau van levensstandaard heeft een minimum bedrag dat je maandelijks moet kunnen betalen. Als de helft van je inkomsten ooit hoger zou zijn dan dat minimum bedrag, dan wordt je maandelijks bedrag voor je levensstandaard gelijk aan de helft van je inkomen. Stel, je bent een EBI stafchef bent met een inkomen van 600Fr en een levensstandaard van gegoede middenklasse. Dat kost je 350Fr per maand. Je krijgt van je werkgever een loonsverhoging omdat je enkele belangrijke zaken hebt opgelost. Je loon is nu 840Fr. De helft van 840Fr is 420Fr, wat hoger is dan 350Fr. Je levensstandaard kost je nu 420Fr i.p.v. 350Fr. De filosofie hierachter is, dat als je meer geld hebt, je ook sneller meer zal uitgeven. Als je loon ooit boven de 1000Fr per maand zou uitkomen, dan ga je normaal gezien over naar een levensstandaard van hogere middenklasse.

Er zijn andere eigenschappen die maandelijks geld kosten, zoals wapenvergunningen of een eigen wapen. Die kosten worden eerst van je inkomen afgetrokken voordat het niveau van je levensstandaard bekeken wordt.

Levensstandaard is iets waar je gewoon aan wordt. Wanneer je tussen twee evenementen je levensstandaard niet meer kan betalen, dan bezorgt dat je stress en begin je het evenement met 1 mentale ring minder. Je kan bij een tijdelijke terugval van inkomen eventueel gebruik maken van spaargeld om je levensstandaard te vrijwaren.

Iedereen begint met een spaarboekje dat gelijk is aan 10 keer je salaris. Er zijn eigenschappen die dat bedrag verder kunnen verhogen, zoals aandelen of de eigenschap Spaarder. Dat is vrij geld dat je mag uitgeven zonder nadeel te ondervinden.

Tussen twee evenement kan je sparen. Het bedrag dat overblijft nadat alle maandelijks kosten van je inkomsten afgetrokken zijn, vermenigvuldigt je met 3. Dat bedrag kan nog verhoogd worden met de vaardigheid economie. Per niveau in economie (plus eventuele specialisaties), wordt het bedrag met 10% verhoogd. Dat bedrag komt tussen twee evenement bij op je spaarboekje. Wanneer je stijgt in levensstandaard, zal je een keertje tussen 2 evenementen geen spaargeld krijgen.

Effectenportefeuille

Je kan met spaargeld een effectenportefeuille aanleggen. Daarmee koop je een kleine hoeveelheid aandelen van meerdere bedrijven. Een effectenportefeuille moet beheerd worden door iemand die de vaardigheid economie op niveau 2. Banken kunnen dit voor jou doen, maar die rekenen uiteraard kosten aan. Meer bewaarde beleggers kunnen hogere rendementen halen.

Jouw portefeuille geeft je geen toegang tot aandeelhoudervergaderingen of beslissing binnen de bedrijven. Ze worden ook verhandeld. Je krijgt op het einde van het jaar wel uitkeringen van dividend. Door je belegging te spreiden is het bedrag dat je krijgt stabiel en minder onderhevig aan fluctuaties op de markt.

Je kan je effectenportefeuille verhogen per schijf van 6000Fr. Het maandelijks rendement is afhankelijk van de bekwaamheid van je beleggingsexpert.

Vaardigheid economie	Verhoging redement
2	25
3	30
3 + specialisatie	35

Per schijf van 500Fr verhoogde inkomsten die je op deze manier verwerft, gaat je personeelsvoorwaarde met 1 naar boven. Mocht je ooit jouw geld snel uit een effectenportefeuille willen halen, zal je daar 25% tot 50% verlies op lijden. Uiteraard kan je wel stelselmatig je geld weer recupereren, aan een ratio van 30 000Fr tussen twee evenementen.

Evolutie van eigenschappen

Het is mogelijk door middel van rollenspel eigenschappen te verwerven of kwijt te spelen. Als je nieuwe eigenschappen verwerft, moet je er over waken dat je aan de personeelsvoorwaarden kan voldoen.

Soms zal de regie je belonen met een gratis eigenschap, maar je mag ze ook aankopen als je daar de goedkeuring voor krijgt. De kost in ervaringspunten is gelijk aan de helft van het aantal punten dat je betaalt bij personage creatie

Eigenschappen van de bovenklasse

De bovenklasse is stinkend rijk en heeft veel macht. Je zal merken dat hun lijst met eigenschappen dit weergeeft. De bovenklasse moet niet werken voor hun inkomen. Ofwel zijn ze zelf rijk genoeg, zoals de getitelde adel of de landadel, ofwel krijgen ze een toelage van hun familie. Bovenklasse personages krijgen 8 statuspunten om eigenschappen aan te kopen. Ze mogen tot 6 vaardigheidspunten omzetten naar statuspunten. Elk vaardigheidspunt dat omgezet wordt levert 2 statuspunten op. Er zijn veel eigenschappen voor de bovenklasse die als vereiste hebben dat je één of meerdere spelers in loondienst hebt. Het zijn eigenschappen die je geld en macht binnen de samenleving geven. Machtige personages moeten een gevolg personeel hebben. Personeelsvereisten bij verschillende eigenschappen tellen op. Als je bijvoorbeeld 3 punten steekt in adeldom, dan moet je 2 spelers in loondienst hebben. Als je daarna ook nog een titel koopt, dan moet je al 3 spelers in loondienst hebben: 2 van adeldom en 1 van jouw adellijke titel.

Jouw familie heeft eigen invloedssferen. Gelijk aan het aantal statuspunten dat je betaald hebt voor adeldom, mag je een aantal activiteiten en sociëteiten kiezen waarin leden van jouw familie actief zijn. Stam je bijvoorbeeld af van een koninklijke familie, dan zou je kunnen kiezen voor lidmaatschap van het Codex Dei en economische belangen in steenkool, personenluchtvaart en het bankwezen.

Adeldom

Bepaalt hoe machtig en rijk je familie is.

Kost 0 50Fr (+15%)

Je stamt af van verarmde of een recent verheven adellijke familie met weinig geld en macht. De hoogste titel in jouw familie is die van baron of barones. Je familie heeft geen investeringen of grote eigendommen en kan je alleen maar een appartement geven om in te wonen. Het vermogen van je familie wordt geschat tussen de 30 000Fr en de 500 000Fr.

Kost 1 160Fr (+15%)

Je stamt af van landelijke adel die op lokaal vlak invloed heeft. De baron of barones staat aan het hoofd van de familie en zijn er nog een paar ridders ook. Jouw familie kan één of twee landerijen hebben, een paar stadswoningen of herenhuizen of misschien zelfs een klein kasteel waar ze heel trots op zijn en waar het hoofd van de familie in woont. Jouw familie kan ook enkele economische belangen in lokale ondernemingen hebben. Het vermogen van je familie wordt geschat tussen de 240 000Fr en de 3 500 000Fr.

Kost 2 Personeelsvoorw. 1 320Fr (+15%)

Jouw familie is een belangrijke en welbekende speler op nationaal vlak. De familie wordt geleid door een burggraaf en burggravin en er zijn mogelijks nog wat andere titels beschikbaar. Jouw familie bezit enkele landerijen, herenhuizen en misschien een kasteel of stadspaleis. Jouw familie kan op nationaal vlak behoorlijk wat economische macht binnen een bepaalde nijverheid bezitten. Het vermogen van je familie wordt geschat tussen de 1 500 000Fr en de 25 000 000Fr.

Kost 3 Personeelsvoorw. 2 590Fr (+15%)

Je stamt af van een zeer oud en prestigieus geslacht dat een belangrijke speler is in de economie en/of politiek van het land. Aan het hoofd van de familie staat een graaf of gravin en er zijn vele andere titels binnen jouw familie te rapen. Ze behoren niet tot de rijkste families van het land, maar ze komen in de buurt. Waarschijnlijk hebben ze meerdere economische belangen in binnen- en buitenland en bezitten ze meerdere landerijen, herenhuizen en enkele kastelen of stadspaleizen. Het vermogen van je familie wordt geschat tussen de 15 000 000Fr en de 200 000 000Fr.

Kost 4 Personeelsvoorw. 3 1050Fr (+15%)

Je bent een telg van één der grote adellijke geslachten van Europa. Opgepast, want elke blaam op het smetteloze blazoën van jouw familie zal heel streng bestraft worden! Alle adellijke titels kunnen voorkomen in jouw familie. De titel van graaf of gravin wordt in deze familie automatisch omgezet tot markies of markiezin. De rijkdom van jouw familie is fenomenaal en haast onuitputtelijk. De familie bezit uitgestrekte landerijen, stadswijken, herenhuizen en meerdere kastelen en stadspaleizen. Het vermogen van je familie wordt geschat tussen de 100 000 000Fr en de 1 500 000 000Fr.

Adellijke titel

Als edelman of -vrouw, kan je van je familie een adellijke titel krijgen. De goede naam van een familie is alles en als titeldrager bent jij er de voorvechter en behouder van. Als jij jouw plichten verzuimt of je maakt er een boeltje van, dan zal jouw familie daar op reageren. Als je de hoogste titel binnen de familie draagt, dan ben jij het familiehoofd. Een titel kunnen ze niet zomaar afnemen, maar je zou niet het eerste adellijke familiehoofd zijn dat op onverklaarbare wijze plots heel ziek werd...

Kost 0

Ongetitelde adel. Predicaat is jonkvrouw of jonkheer, tenzij je adeldom 4 genomen hebt. Dan is jouw predicaat prins of prinses.

Kost 1 Personeelsvoorw. 1 +50%

Je bezit een **adellijke titel** die beschikbaar is binnen je familie.

Kost 2 Personeelsvoorw. 2 +100%

Familiehoofd. Je draagt de hoogste adellijke titel binnen jouw familie. Het is jouw plicht om de rijkdommen en de macht van jouw familie goed te beheren. De goede naam van een familie is alles, en jij bent er de voorvechter en behouder van. Als jij jouw plichten verzuimt of je maakt er een boeltje van, dan zal jouw familie daar op reageren.

Economie

Economie bepaalt waar jouw economische belangen gevestigd zijn. Je mag economische eigenschappen meerdere keren aankopen om je in verschillende economische activiteiten in te kopen. Hoe meer je er aankoopt, hoe rijker je zal zijn. Neem je deze eigenschappen niet, dan heb je niks van jezelf en leef je volledig op kosten van jouw familie en/of titels. Bij elke eigenschap uit deze lijst moet je aan de regie melden in welke onderneming jouw economische belangen geïnvesteerd zijn. Heb je zelf niet meteen inspiratie, contacteer ons dan even. Wij hebben lijstjes waaruit we je voorstellen kunnen doen.

Kost 2

Belangrijke aandeelhouder in een kleine onderneming of expeditie. Jaarlijks wordt er een dividend aan jou uitbetaald, afhankelijk van de winst van je onderneming. Tussen 2 evenementen komt er tussen de 0Fr en 900Fr bij op je spaarboekje. Als je tijdens het spel je bedrijf kan helpen winstgevend te zijn, zal de kans groter worden op een hoog dividend.

Kost 3**160Fr**

Je bezit vastgoed in een arbeiderswijk van de stad. Alle huurgelden worden integraal op jouw rekening gestort. Dit is een heel veilige belegging.

Kost 3

Hoofdaandeelhouder in een kleine onderneming of expeditie. Jaarlijks wordt er een dividend aan jou uitbetaald, afhankelijk van de winst van je onderneming. Tussen 2 evenementen komt er tussen de 0Fr en 1500Fr bij op je spaarboekje. Als je tijdens het spel je bedrijf kan helpen winstgevend te zijn, zal de kans groter worden op een hoog dividend.

Kost 3

Spaarder. Bij de start van het spel begin je met een bedrag op je spaarboekje dat gelijk is aan x150 je inkomsten, i.p.v. x10. Tussen 2 evenementen krijg je x4 je netto inkomsten i.p.v. x3.

Kost 4 Personeelsvoorw. 1

Belangrijke aandeelhouder in een grote onderneming of expeditie. Jaarlijks wordt er een dividend aan jou uitbetaald, afhankelijk van de winst van je onderneming. Tussen 2 evenementen komt er tussen de 0Fr en 3000Fr bij op je spaarboekje. Als je tijdens het spel je bedrijf kan helpen winstgevend te zijn, zal de kans groter worden op een hoog dividend.

Kost 5**360Fr**

Je bezit uitgestrekte landerijen en bossen vol met wild. Boeren huren het land van jou om te bewerken. In de wouden heb jij de jachtrechten. Dit is een heel veilige belegging.

Kost 5 Personeelsvoorw. 2

Hoofdaandeelhouder in een grote onderneming of expeditie. Jaarlijks wordt er een dividend aan jou uitbetaald, afhankelijk van de winst van je onderneming. Tussen 2 evenementen komt er tussen de 0Fr en 10 000Fr bij op je spaarboekje. Als je tijdens het spel je bedrijf kan helpen winstgevend te zijn, zal de kans groter worden op een hoog dividend.

Mecenaten en sociëteiten

Je sponsort een segment van het maatschappelijk leven of bent lid van een invloedrijke sociëteit. Jouw gulle schenkingen leveren je nuttige contacten op binnen de bredere samenleving. Deze lijst is niet exhaus-

tief. Wij horen graag jouw ideeën voor een nieuwe sociëteit.

Kost 2**-125Fr/rang**

Leopoldsorde. Belgische kroonorde. Lidmaatschap van deze orde is zeer prestigieus. Alleen de absolute elite, of zij die een uitzonderlijke verdienste aan de maatschappij hebben geleverd, worden toegelaten. Deze lobbygroep kan invloed uitoefenen op politiek en militair vlak. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om een hogere rang te bekleden binnen het gezelschap.

Kost 2**-100Fr**

Exclusieve loge in de opera. Deze loge wordt altijd voor jou gereserveerd. Het is de ideale plek om gasten mee naar toe te nemen voor informele gesprekken en eerste ontmoetingen met bewoners van de stad.

**Kost 2****-75Fr/rang**

Vrijmetselarij. Een geheimzinnig gezelschap met occult/religieuze inslag van filantropen en verlichte zielen. Lidmaatschap is strikt geheim en kostelijk. Buitenstaanders kijken met veel argwaan naar deze sociëteit. Als jouw betrokkenheid met de vrijmetselaars ooit publiek zou worden, kan dat ernstige en permanente gevolgen hebben voor jouw sociaal aanzien. Deze lobbygroep kan invloed uitoefenen op politiek en gerechtelijk vlak. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om een hogere rang te bekleden binnen het gezelschap.

H1

H2

H3

H4

H5

Kost 1 -50Fr/rang

Codex Dei. Een conservatieve prelatuur van zowel leken als gewijden die zich inzet voor kerkelijke waarde en normen. Ze hebben goede contacten met de hoogste regionen van de kerk. De Codex Dei zet zich intensief in voor goede doelen. Deze lobby-groep kan invloed uitoefenen op de kerk. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om meer invloed binnen de vereniging te kunnen uitoefenen.

Kost 1 -50Fr/rang

Eredoctoraat. Jouw familie is al lang een belangrijke geldschietster van een universiteit of je hebt iets gedaan van wetenschappelijk belang. In ruil daarvoor heb jij een eredoctoraat gekregen. Door deze status kan je invloed uitoefenen in academische milieus. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om meer invloed binnen de vereniging te kunnen uitoefenen.

Kost 2 -50Fr/rang

GESAA. Het Gezelschap van Exploratie en Studie van de Archeologie en Antropologie is een sociëteit voor ontdekkingsreizigers en avonturiers. De bovenklasse is graag geldschietster voor deze onbevreesde archeologen die mysterieuze kunstschaten en bloedstollende verhalen meebrengen waarmee zij hun soirees kunnen opluisteren. Door deze status kan je invloed uitoefenen om zaken gedaan te krijgen in de wereld van archeologen en ontdekkingsreizigers. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om meer invloed binnen de vereniging te kunnen uitoefenen.

Kost 2 -50Fr/rang

Kunstpatronage. Jouw familie geeft aanzienlijke sommen geld uit aan kunstenaars en musea. Je staat bekend als promotor van goede smaak en cultuur. Door deze status kan je invloed uitoefenen in de culturele sector. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om meer invloed binnen de vereniging te kunnen uitoefenen.

Militair

Je hebt een militaire rang. Je mag zelf bepalen of je nog actieve dienst hebt, of je op rust bent. Als je op rust bent, dan is je rang ceremonieel van aard. Er bestaat wel altijd de kans dat je in oorlogstijd opnieuw opgeroepen wordt. Militairen op rust krijgen geen inkomen meer, maar negeren ook de personeelsvoorwaarden. Uiteraard heb je nog veel vrienden en kennissen binnen het leger. Kies ook of je bij de landcomponent, medische component, luchtcomponent of marinecomponent bent aangesloten.

Kost 1 240Fr (+10%)

Luitenant. Een officier en plaatsvervanger van een kapitein.

Kost 2 310Fr (+10%)

Kapitein. Officier en de bevelhebber van een militaire eenheid. De kapitein is een officier en wordt bijgestaan door één of twee plaatsvervangende officieren, de luitenanten.

Kost 3 Personeelsvoorw. 1 400Fr (+10%)

Majoor. Een hoofdofficier. Majoors kunnen vele functies binnen defensie vullen. Een belangrijke operationele functie, en vaak hoogtepunt in een militaire carrière, is die van compagniescommandant, een eenheid van ongeveer 100 tot 250 man die vaak zelfstandig opereert. Bij de marine kan een majoor commandant zijn van schepen of luchtschepen. Op de middelgrote schepen en luchtschepen, zijn de eerste officier en hoofden van dienst allen majoor.

Kost 4 Personeelsvoorw. 1 550Fr (+10%)

Kolonel. Een hoofdofficier. Een kolonel heeft de leiding over een colonne of regiment (een verzameling eenheden van meestal hetzelfde wapen) of een middelgroot tot groot schip of luchtschip.

Kost 5 Personeelsvoorw. 2 800Fr (+10%)

Generaal. Generaals zijn commanderende officieren van grotere formaties. Deze formaties zijn samengesteld uit eenheden van diverse wapens, zoals infanterie, cavalerie, artillerie, genie en verbindingdienst, en dienstvakken, zoals de technische dienst. De formaties heten, in aflopende grootte: leger, legerkorps, divisie en brigade. Een leger wordt gecommandeerd door een generaal, een legerkorps door een luitenant-generaal, een divisie door een generaal-majoor en een brigade door een brigade-generaal.

Persoonlijke bezittingen

Je mag zelf kiezen welke normale bezittingen jou personage heeft. Kleding, zakhorloge, verrekijker, schermwapen, antieke meubels, kunstwerken,... allemaal zaken die gewoon in de winkel te verkrijgen zijn en die een hoger klasse personage zonder probleem kan betalen. Het vermogen dat je krijgt uit adeldom en titel geeft een indicatie van de totale waarde van je inboedel. Daarnaast zijn er een heleboel andere bezittingen die uniek en waardevol zijn, of die een speciale vergunning vereisen. Dit soort bezittingen koop je aan met deze eigenschap.

Kost 0

Duelleervergunning. Klein vuurwapen zonder magazijn, met duelleervergunning.

Kost 1

Speciale technologie. Je bezit een technologisch toestel dat niet zomaar in de winkels te verkrijgen is.

Kost 2
-30Fr

Wapenvergunning. Vuurwapen met vergunning tot wapendracht.

Kost 2
-50Fr

Luxevoertuig. Je bezit een klein jacht of luxueuze auto die klaar staat om jou te brengen waar je heen wil. Indien gewenst is een chauffeur inbegrepen.

Kost 3
-25Fr

Uitzonderlijke technologie. Je bezit een heel bijzonder technologisch toestel dat heel zeldzaam is.

Kost 3
-75Fr/rang

Boekenverzamelaar. Je bezit een uitgebreide bibliotheek met een aantal uitzonderlijke, zeldzame boeken. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om een grotere boekencollectie te bezitten.

Kost 4
-125Fr/rang

Beroemde juwelencollectie. Je bezit een unieke juwelencollectie waar andere adellijke families jaloers op zijn. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om een grotere juwelencollectie te bezitten.

Kost 4
-75Fr/rang

Beroemde kunstcollectie. Je bent een verzamelaar van kunst en hebt in je leven een collectie samengesteld van hoge kwaliteit en bekendheid. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om een grotere kunstcollectie te bezitten.

Kost 4
-50Fr

Unieke technologie. Je bezit een uniek en zeer vernuftig technologisch toestel.

Kost 5
-200Fr

Transportvoertuig. Je bezit een groot jacht of luxe luchtschip om jou en je gezelschap te vervoeren naar waar je wil. De bemanning is inclusief.

Politiek

Je hebt een politiek mandaat. Je kan sociale invloed aanwenden om zaken gedaan te krijgen op jouw politiek niveau.

Kost 2
100Fr (+10%)

Senator. Je mag zetelen in de senaat. Als je hertog bent, zetel je gratis in de senaat en moet je niet verkozen worden.

Kost 2
50Fr (+10%)

Schepen. Je mag zetelen in het schepencollege van een stad en zo mee het beleid bepalen op regionaal niveau.

Kost 4 Personeelsvoorw. 2
160Fr (+10%)

Burgemeester. Als je niet de burgemeester van Raetsburg bent, moet je zelf een verklaring vinden waarom je zo vaak in Raetsburg komt. Er kan uiteraard maar 1 burgemeester van Raetsburg zijn.

Kost 4 Personeelsvoorw. 2
460Fr (+10%)

Minister of staatssecretaris. Je maakt deel uit van de ministerraad en opereert dus op nationaal niveau. Je moet zelf een verklaring vinden waarom je zo vaak in Raetsburg komt. Inkomsten: 250Fr.

Kost 4 Personeelsvoorw. 1
220Fr (+10%)

Ambassadeur. Je bent een edelman uit een vreemd land die in België als ambassadeur van jouw land optreedt. Je moet zelf een verklaring vinden waarom je zo vaak in Raetsburg komt. Inkomsten: 220Fr.



Eigenschappen van de middenklasse

Een middenstander moet werken voor zijn geld. Hij heeft geen rijke familie om op terug te vallen. Het is heel belangrijk bij het maken van een personage uit deze klasse dat je 1 beroep kiest dat een inkomen genereert. Verder investeert elke persoon uit de middenklasse ook in een eigen levensstandaard. Net zoals bij de bovenklasse zijn er eigenschappen die je enerzijds tot een rijk en machtig industrieel maken, maar anderzijds ook personeelsvoorwaarden hebben.

Middenklasse personages krijgen 8 statuspunten om eigenschappen aan te kopen. Ze mogen tot 6 vaardigheidspunten omzetten naar statuspunten. Elk vaardigheidspunt dat omgezet wordt levert 2 statuspunten op. Als middenklasse wordt je maatschappelijke invloed bepaald door je beroep en je levensstandaard.

Achtergrond

Lidmaatschap, contacten of reputatie... Achtergrond bevat een waaier aan eigenschappen die jouw positie in de maatschappij verder uitdiepen. De meesten brengen zowel voordelen als nadelen met zich mee.

Kost 1

Adellijk bloed. Je hebt blauw bloed door jouw aderen stromen maar om één of andere reden loop je daar niet mee te koop. Misschien weet je niet wie jouw ouders zijn of misschien ben je een bastaard. Het kan ook zijn dat je op de vlucht bent voor een beschamende gebeurtenis of dat je incognito een nieuw leven hebt opgebouwd. Zodra de ware aard van jouw afkomst opnieuw aanvaard wordt, kan je terug bovenklasse worden, maar tot die tijd leef je als een middenklasse burger.

Kost 1

Referenties. Je hebt voor het spel begon reeds goed werk geleverd voor bekende of beruchte mensen. Dit geeft jouw professionele bekwaamheid meer geloofwaardigheid. Referenties moeten in jouw achtergrond opgenomen zijn.

Kost 1

Wijding. Je moet niet rechtstreeks voor de kerk werken, maar bent wel gewijd tot priester. Priesters die lesgeven of die voor het leger werken, bevinden zich vaak in deze situatie. Hoewel je niet voor de kerk werkt, heb je wel de bevoegdheid om sacramenten toe te dienen.

Kost 2

Georganiseerde misdaad. Je hebt banden met één van de gevaarlijkste elementen binnen het misdaadmilieu: de georganiseerde misdaad. Uit jouw achtergrond moet duidelijk blijken wat jouw relatie is met het misdaadkartel van jouw keuze. Heb je al eens beroep gedaan op hun diensten, of ben je zelf een volwaardige medewerker? Kies bij welk misdaadfamilie je gekend bent. Enkele kartels waaruit je kan kiezen zijn de Rathkeale Rovers, de 'Ndrangheta, de Cosa Nostra, de Penose, Le Milieu en de Bokkenrijders. Als jouw connectie ontdekt wordt door de autoriteiten, kan een langdurige gevangenisstraf het gevolg zijn, wat de facto het einde van jouw personage betekent. Hou daar rekening mee. Deze status-eigenschap geeft je de mogelijkheid om vaardigheden van de categorie crimineel te nemen.



Kost 2

GESAA. Het Gezelschap van Exploratie en Studie van de Archeologie en Antropologie is een sociëteit voor ontdekkingsreizigers en avonturiers. Jij bent zo'n avonturier of ontdekkingsreiziger. Lidmaatschap van het GESAA opent deuren naar fondsen en middelen waar een universiteit alleen maar van kan dromen.

Kost 2

Gezellen van Janus. Een kleine sociëteit die vermaak en vrijetijdsbesteding ondersteunt. Jij bent een artiest die aan deze sociëteit verbonden is. Je moet iets kunnen wat mensen kan vermaken. Mentalisten, illusionisten, operazangers, acteurs, balletdansers... al deze podiumkunsten kunnen een onderkomen vinden onder het symbool van het lachende en huilende masker. De Gezellen hebben vele kleine, geheime theaters waar felbegeerde, exclusieve opvoeringen voor leden plaatsvinden. Alleen de beste artiesten treden er op. Lidmaatschap van de gezellen is geheim, zelfs voor de leden. Iedereen draagt een masker of verhuult z'n gezicht op bijeenkomsten en kiest een dramatische schuilnaam voor zichzelf. Alleen de persoon die je ingewijd heeft, kent jouw ware identiteit. De gezellen zijn geen werkgever. Je treed voor hen op na jouw normale uren.

Kost 2

Informanten. Je hebt een netwerk van informanten binnen het misdaadmilieu. Informatie uit het crimineel milieu koop je niet met sociale invloed, maar met geld of gunsten. Soms zijn dat stevige sommen. Als je de informatie die je zoekt niet meteen kan achterhalen, dan kan je informanten vragen te infiltreren in nieuwe milieus. Dat kost uiteraard geld en tijd.

Kost 2**-30Fr/rang**

Liefdadigheidswerk. Via initiatieven als het patronaat, de Codex Dei, de Sint-Vincentiusgenootschappen, of via kleinere privé initiatieven, werk je mee aan het verbeteren van de leeftoestand van de onderklasse. Deze activiteiten slopen een aanzienlijk deel van jouw vrije tijd en jouw inkomsten op maar dankzij je inzet kan je invloed uitoefenen in de onderklasse en in de kerk als jouw liefdadigheidswerk een kerkelijk initiatief is.

Kost 2

Lokale bekendheid. Je hebt iets gedaan waardoor je de aandacht van lokale media getrokken hebt. In jouw stad ben je een persoonlijkheid waar de meesten al wel van gehoord hebben. Schrijf duidelijk in jouw achtergrond waardoor je bekend bent geworden. Als je een paar keer op positieve manier in de krant hebt gestaan, zal de regie je deze statuuseigenschap toekennen. Deze eigenschap is niet combineerbaar met roem.

Kost 2

Smokkelaars en helers. Je hebt banden binnen het misdaadmilieu met smokkelaars en helers. Je wordt zelf ook regelmatig gevraagd om pakjes verborgen te houden voor de autoriteiten of om betrokken te zijn bij de smokkel of de verkoop van illegale goederen. Zorg dat in jouw achtergrond duidelijk wordt wat jij smokkelaars en helers te bieden hebt. Als jouw activiteiten ontdekt worden door de autoriteiten, zal een langdurige gevangenisstraf het gevolg zijn, wat de facto het einde van jouw personage betekent. Hou daar rekening mee. Deze statuuseigenschap geeft je de mogelijkheid om vaardigheden van de categorie crimineel te nemen.

Kost 2

Witteboordencriminaliteit. Je maakt deel uit van een groep fraudeurs en oplichters. Jullie verafschuwen geweld, maar dat maakt jullie praktijken niet minder verwerpelijk. Verhoog jouw spaarboekje met 30%. Als jouw frauduleuze praktijken ontdekt worden door de autoriteiten, zal een langdurige gevangenisstraf het gevolg zijn, wat de facto het einde van jouw personage betekent. Hou daar rekening mee. Deze eigenschap geeft je de mogelijkheid om zaken te laten bewegen op vlak van witteboordencriminaliteit.

Kost 4

Roem. Er is iets gebeurd in jouw verleden waardoor je heel veel media aandacht gekregen hebt. Die aandacht is blijven hangen. Alles wat je doet is groot nieuws. Speel dit uit. Als je op evenementen op de achtergrond blijft en de schijnwerpers vermijdt, dan kan de regie jouw roem doen uitdoven. Deze eigenschap is niet combineerbaar met lokale bekendheid.

Economie

Economie bepaalt waar jouw economische belangen gevestigd zijn. Je mag economische eigenschappen meerdere keren aankopen om je in verschillende economische activiteiten in te kopen. Hoe meer je er aankoopt, hoe rijker je zal zijn. Bij elke eigenschap uit deze lijst moet je aan de regie melden in welke onderneming jouw economische belangen geïnvesteerd zijn. Heb je zelf niet meteen inspiratie, contacteer ons dan even. Wij hebben lijstjes waaruit we je voorstellen kunnen doen.

Kost 2

Belangrijke aandeelhouder in een kleine onderneming of expeditie. Jaarlijks wordt er een dividend aan jou uitbetaald, afhankelijk van de winst van je onderneming. Tussen 2 evenementen komt er tussen de 0Fr en 900Fr bij op je spaarboekje. Als je tijdens het spel je bedrijf kan helpen winstgevend te zijn, zal de kans groter worden op een hoog dividend.

H1

H2

H3

H4

H5

Beroepen

Academisch

Je bent werkzaam in een onderwijsinstelling. Onderwijs is een heel stabiele sector waar promotie gestaag en gepland is. Uitschieters zijn er voor degene die uitzonderlijke pedagogische of wetenschappelijke ontdekkingen doen.

Kleuterleidster Kost 1
Loon 60Fr (10%)

Leerkracht lagere school Kost 1
Loon 135Fr (+10%)

Doctorandus Kost 2
Loon 250Fr (+10%)

Leerkracht humaniora Kost 2
Loon 250Fr (+10%)

Schooldirecteur Kost 2
Loon 350Fr (+10%)

Professor Kost 2
Loon 400Fr (+10%)

Decaan Kost 3
Personeel 1 Loon 500 (+10%)

Rector magnificus Kost 4
Personeel 1 Loon 600 (+10%)

Artistiek

Je bent een artistiekeling die leeft van zijn kunst. Naambekendheid is heel belangrijk voor jou. Val je in de smaak bij je publiek, kan je snel veel verdienen, maar het kan even snel weer achteruit gaan.

Acteur Kost 2
Loon 150Fr (+40%)

Beeldhouwer Kost 2
Loon 150Fr (+40%)

Modeontwerper Kost 2
Loon 150Fr (+40%)

Muzikant Kost 2
Loon 150Fr (+40%)

Paranormaal adviseur Kost 2
Loon 150Fr (+40%)

Regisseur Kost 2
Loon 150Fr (+40%)

Schilder Kost 2
Loon 150Fr (+40%)

Schrijver Kost 2
Loon 150Fr (+40%)

EBI

Je bent een agent van het EBI, een internationaal orgaan voor ordehandhaving.

Operationeel agent Kost 1
Loon 90Fr (+10%)

Agent rechercheur Kost 2
Loon 160Fr (+10%)

Speciaal agent Kost 3
Loon 230Fr (+10%)

Divisiechef Kost 4
Personeel 1 Loon 300Fr (10%)

Stafchef Kost 5
Personeel 2 Loon 600Fr (+10%)

Assistent-directeur Kost 6
Personeel 2 Loon 1300Fr (+10%)

Directeur Kost 7
Personeel 3 Loon 2500Fr (+10%)

Financieel

Je bent werkzaam in de financiële sector, hetzij op de beurs, hetzij in het bankwezen.

Administratief personeel Kost 1
Loon 170Fr (+10%)

Bankbediende Kost 2
Loon 210Fr (+10%)

Boekhouder Kost 2
Loon 280Fr (+15%)

Beleggingsexpert Kost 3
Loon 320Fr (+40%)

Bankdirecteur Kost 4
Personeel 1 Loon 680Fr (+20%)

Gerecht

Je bent werkzaam bij de officiële instantie die beslist over kwesties waar burgers onenigheid hebben over waar ze recht op hebben. Dit is een goedbetaalde sector

Kabinetsmedewerker Kost 2
Loon 200Fr (+15%)

Advocaat Kost 3
Loon 300Fr (+25%)

Substituut Kost 3
Loon 300Fr (+25%)

Procureur des Konings Kost 4
Personeel 2 Loon 715Fr (+10%)

Rechter Kost 4
Personeel 2 Loon 715Fr (+10%)

Notaris Kost 4
Personeel 2 Loon 900Fr (+20%)

Handel en ambachten

Je werkt als zelfstandig ambachtsman of handelaar van goederen.

Leerling Kost 1
Loon 30Fr (+5%)

Winkelbediende Kost 1
Loon 70Fr (+15%)

Ambachtsman Kost 2
Loon 120Fr (+25%)

Winkeleigenaar klein Kost 3
Loon 150Fr (+20%)

Winkeleigenaar groot Kost 3
Personeel 1 Loon 300Fr (+20%)

Huispersoneel

Je woont bij jouw werkgever en moet zelf niet investeren in je levensstandaard. Het nadeel is dat jouw eigen sociaal netwerk heel beperkt is. Jouw loon wordt afgetrokken van de inkomsten van jouw werkgever.

Kamermeisje Kost 1
Loon 10Fr (+5%)

Chauffeur Kost 1
Loon 15Fr (+5%)

Knecht Kost 1
Loon 15Fr (+25%)

Kamenier Kost 1
Loon 20Fr (+5%)

Lijfwacht Kost 1
Personeel 1 Loon 20Fr (+5%)

Gouvernante Kost 1
Loon 25Fr (+5%)

Kamerheer Kost 1
Personeel 1 Loon 30Fr (+5%)

Industrie

Je werkt in de sector van productie en verwerking van materiële goederen of artikelen in fabrieken en ondernemingen. Deze sector heeft een hoge graad van mechanisering en automatisering, in tegenstelling tot de ambachtelijke vorm van de productie.

Naaister Kost 1
Loon 25Fr (+5%)

Arbeider Kost 1
Loon 30Fr (+5%)

Technisch arbeider Kost 1
Loon 45Fr (+10%)

Onderhoudstechnicus Kost 1
Loon 70Fr (+10%)

Ploegbaas Kost 1
Loon 90Fr (+10%)

Laborant Kost 1
Loon 160Fr (+10%)

Architect Kost 2
Loon 315Fr (+20%)

Ingenieur Kost 2
Loon 320Fr (+25%)

Wetenschapper Kost 2
Loon 320Fr (+25%)

Bedrijfsleider klein Kost 3
Personeel 1 Loon 600Fr (+20%)

Bedrijfsleider groot Kost 5
Personeel 4 Loon 4500Fr (+20%)

Kerk

Als gezant van de kerk is het je taak te waken over het zielenheil van de bevolking en de morele waarden en normen in de maatschappij.

Pastoor Kost 2
Loon 270Fr (+10%)

Deken Kost 3
Personeel 1 Loon 350Fr (+10%)

Bisschop Kost 4
Personeel 1 Loon 690Fr (+10%)

Helioniet Kost 5
Personeel 2 Loon 2300Fr (+10%)

Leger

Je bent beroepsmilitair en staat in die hoedanigheid in voor de bescherming van het rijk.

Soldaat Kost 1
Loon 45Fr (+10%)

Korporaal Kost 1
Loon 90Fr (+10%)

Sergeant Kost 2
Loon 155Fr (+10%)

Luitenant Kost 3
Loon 240Fr (+10%)

Kapitein Kost 4
Loon 310Fr (+10%)

Majoor Kost 4
Personeel 1 Loon 400Fr (+10%)

Kolonel Kost 5
Personeel 1 Loon 550Fr (+10%)

Logistiek

Als werknemer in de logistieke sector help je mee aan het transport van goederen en personen.

Matroos Kost 1
Loon 40Fr (+5%)

Postbode Kost 1
Loon 80Fr (+10%)

Chauffeur Kost 1
Loon 90Fr (+10%)

Piloot Kost 2
Loon 280Fr (+10%)

Kapitein Kost 3
Personeel 1 Loon 580Fr (+15%)

Media

Mensen in de mediasector bepalen wat je te lezen krijgt in je krant of wat je hoort op de radio.

Drukker Kost 1
Loon 90Fr (+10%)

Journalist Kost 2
Loon 180Fr (+20%)

Illustrator Kost 2
Loon 195Fr (+20%)

Radiopresentator Kost 2
Loon 210Fr (+20%)

Redacteur Kost 2
Loon 270Fr (+10%)

Uitgever Kost 3
Personeel 1 Loon 330Fr (+20%)

Medisch

Werknemers in deze sector waken over de mentale en lichamelijke gezondheid.

Verpleegkundige Kost 1
Loon 80Fr (+10%)

Psycholoog Kost 3
Loon 400Fr (+10%)

Huisarts Kost 3
Loon 550Fr (+10%)

Psychiater Kost 3
Loon 600Fr (+15%)

Medisch specialist Kost 4
Personeel 1 Loon 2300Fr (+20%)

Ordehandhaving

Jij staat mee in voor de ordehandhaving binnen de samenleving.

Bewakingsagent privé Kost 1
Loon 40Fr (+10%)

Agent Kost 1
Loon 80Fr (+10%)

Inspecteur Kost 2
Loon 140Fr (+10%)

Hoofdinspecteur Kost 3
Loon 200Fr (+10%)

Commissaris Kost 4
Personeel 1 Loon 280Fr (+10%)

Hoofdcommissaris Kost 5
Personeel 2 Loon 550Fr (+10%)

Commissaris-generaal Kost 6
Personeel 3 Loon 2300Fr (+10%)

Politiek

Je bent beroepspoliticus.

Gemeenteraadslid Kost 3
Loon 210Fr (+10%)

Diplomaat Kost 3
Loon 280Fr (+15%)

Parlementariër Kost 4
Loon 470Fr (+15%)

Schepen Kost 4
Personeel 1 Loon 450Fr (+10%)

Burgemeester Kost 5
Personeel 2 Loon 800Fr (+15%)

Ambassadeur Kost 5
Personeel 2 Loon 1080Fr (+10%)

Partijvoorzitter Kost 6
Personeel 3 Loon 2100Fr (+10%)

Minister Kost 6
Personeel 3 Loon 2300Fr (+10%)

Wildernis

Mensen die goed thuis zijn in de natuur.

Boswachter Kost 1
Loon 95Fr (+10%)

Ontdekkingsreiziger Kost 2
Loon 180Fr (+15%)

H1

H2

H3

H4

H5

Levensstandaard

Je levensstandaard bepaalt hoe je woont en leeft, alsook je aanzien in de maatschappij en je sociaal netwerk. In een klassenmaatschappij als Aether is deze eigenschap doorslaggevend om te bepalen hoe belangrijk je bent. Normaalgezien verhoog je automatisch jouw levensstandaard wanneer je inkomsten hoog genoeg zijn om die te kunnen betalen.

Dalen in levensstandaard geeft je stress. Het is nooit leuk om een levensstijl af te geven als je die gewoon bent. Het volgende evenement start je met een witte ring minder. Er moeten ook zaken verkocht worden en personeel ontslagen worden. Je spaargeld vermindert met 10x het maandelijks bedrag van de oude levensstandaard.

Kost 0

-50Fr

Je behoort tot de **verarmde middenklasse**. Je huurt een klein appartement of kleine gezinswoning van een hospita in een minder goede wijk van de stad. Je maaltijden zijn sober en soms karig, je kleding een beetje afstands. Je hebt moeite met de eindjes aan elkaar te knopen op het einde van de maand. Je woont maar zelden sociale evenementen bij door geldgebrek. Deze levensomstandigheden bezorgen je stress. Je begint het evenement met 1 mentale ring minder. Je persoonlijk vermogen wordt geschat tussen de 650Fr en de 6000Fr.

Kost 0

-100Fr

Je maakt deel uit van de **lagere middenklasse**. Je woont in een eigen appartement of kleine gezinswoning in een goede buurt van de stad. Je kan je de eenvoudige pleziertjes van het leven veroorloven. Je sociaal leven bestaat uit bezoeken aan volksthéaters, circussen, musea en activiteiten met je collega's. Je persoonlijk vermogen wordt geschat tussen de 5000Fr en de 45 000Fr.

Kost 3

160Fr

Je bezit vastgoed in een arbeiderswijk van de stad. Alle huurgelden worden integraal op jouw rekening gestort. Dit is een heel veilige belegging.

Kost 3

Hoofdaandeelhouder in een kleine onderneming of expeditie. Jaarlijks wordt er een dividend aan jou uitbetaald, afhankelijk van de winst van je onderneming. Tussen 2 evenementen komt er tussen de 0Fr en 1500Fr bij op je spaarboekje. Als je tijdens het spel je bedrijf kan helpen winstgevend te zijn, zal de kans groter worden op een hoog dividend.

Kost 0

-200Fr

Je behoort tot de **comfortabele middenmoot** van je klasse. Je woont in een comfortabele stadswoning met twee tot vier slaapkamers en een huishoudster. Je hebt een goed uitgebouwd professioneel netwerk en komt regelmatig in contact met invloedrijke mensen. Je moet voorzichtig zijn met je geld, maar je kan jezelf en je gezin af en toe verwennen met een luxe uitgave. Je persoonlijk vermogen wordt geschat tussen de 35 000Fr en de 300 000Fr.

Kost 0

-350Fr of -50% van inkomsten

Je maakt deel uit van de **gegoede middenklasse**. Je woont in een mooi, groot herenhuis met 6 tot 8 slaapkamers, een huishoudster, een butler en een tuinman of klusjesman. Je bent belangrijk genoeg om regelmatig uitgenodigd te worden op aangelegenheden waar de prominenten uit de samenleving bijeen komen. Je persoonlijk vermogen wordt geschat tussen de 240 000Fr en de 2 100 000Fr.

Kost 0

-1000Fr of -50% van inkomsten

Je behoort tot de **hogere middenklasse**. Je woont in een riant stadswoning of landhuis met vele kamers, meerdere badkamers, salons en een grote tuin. Bij het huis hoort een ploeg van ongeveer 10 bedienden. Je exclusieve diners bij kaarslicht zijn gelegenheden waar reikhalzend naar wordt uitgekeken. Je persoonlijk vermogen wordt geschat tussen de 1 700 000Fr en de 15 000 000Fr.

Kost 0

-4000Fr of -50% van inkomsten

De levensstijl van de **nouveau riche** die de luxe van de hoge adel benadert. Je woont in een uniek kasteel of paleis buiten de stad. Bij de woonst horen de omliggende velden en bossen. Je krijgt er een uitgebreide huishoudploeg bij, alsook boswachters om je domein veilig te houden. Uitgebreide diners en exuberante feestjes met belangrijke mensen, zijn de normale gang van zaken. Je persoonlijk vermogen wordt geschat tussen de 11 000 000Fr en de 105 000 000Fr.

Kost 3

Spaarder. Bij de start van het spel, begin je met een bedrag op je spaarboekje dat gelijk is aan x150 je inkomsten, i.p.v. x10. Tussen 2 evenementen krijg je x4 je netto inkomsten i.p.v. x3.

Kost 4 Personeelsvoorw. 1

Belangrijke aandeelhouder in een grote onderneming of expeditie. Jaarlijks wordt er een dividend aan jou uitbetaald, afhankelijk van de winst van je onderneming. Tussen 2 evenementen komt er tussen de 0Fr en 3000Fr bij op je spaarboekje. Als je tijdens het spel je bedrijf kan helpen winstgevend te zijn, zal de kans groter worden op een hoog dividend.

**Kost 5****360Fr**

Je bezit uitgestrekte landerijen en bossen vol met wild. Boeren huren het land van jou om te bewerken. In de wouden heb jij de jachtrechten. Dit is een heel veilige belegging.

Kost 5 Personeelsvoorw. 2

Hoofdaandeelhouder in een grote onderneming of expeditie. Jaarlijks wordt er een dividend aan jou uitbetaald, afhankelijk van de winst van je onderneming. Tussen 2 evenementen komt er tussen de 0Fr en 10 000Fr bij op je spaarboekje. Als je tijdens het spel je bedrijf kan helpen winstgevend te zijn, zal de kans groter worden op een hoog dividend.

Persoonlijke bezittingen

Je mag zelf kiezen welke normale bezittingen jouw personage heeft. Kleding, zakhorloge, verrekijker, schermwapen,... allemaal zaken die gewoon in de winkel te verkrijgen zijn en die een personage van jouw sociale klasse in principe wel kan betalen of erven. Daarnaast zijn er een heleboel andere bezittingen die uniek en waardevol zijn, of die een speciale vergunning vereisen. Dit soort bezittingen koop je aan met deze eigenschap.

Kost 1**-5Fr**

Duelleervergunning. Klein vuurwapen zonder magazijn, met duelleervergunning.

Kost 1

Speciale technologie. Je bezit een technologisch toestel dat niet zomaar in de winkels te verkrijgen is.

Kost 2**-30Fr**

Wapenvergunning. Vuurwapen met vergunning tot wapendracht.

Kost 2**-50Fr**

Luxevoertuig. Je bezit een klein jacht of luxueuze auto die klaar staat om jou te brengen waar je heen wil. Indien gewenst is een chauffeur inbegrepen.

Kost 3**-25Fr**

Uitzonderlijke technologie. Je bezit een heel bijzonder technologisch toestel dat heel zeldzaam is.

Kost 3**-75Fr/rang**

Boekenverzamelaar. Je bezit een uitgebreide bibliotheek met een aantal uitzonderlijke, zeldzame boeken. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om een grotere boekencollectie te bezitten.

Kost 4**-125Fr/rang**

Beroemde juwelencollectie. Je bezit een unieke juwelencollectie waar heel wat adellijke families jaloers op zijn. Je kan deze eigenschap meerdere keren nemen zonder extra punten te betalen om een grotere juwelencollectie te bezitten.

Kost 4**-50Fr**

Unieke technologie. Je bezit een uniek en zeer vernuftig technologisch toestel.

Kost 5**-200Fr**

Transportvoertuig. Je bezit een groot jacht of luxe luchtschip om jou en je gezelschap te vervoeren naar waar je wil. De bemanning is inclusief.

Eigenschappen van de onderklasse

De onderklasse is arm. Je zal merken dat de lijst met eigenschappen dit weergeeft. Als onderklasse personage kan je niet zelfstandig zijn omdat je dan te arm zou zijn om mee te doen in Aether. Je moet werken voor jouw inkomen bij een bovenklasse speler die je op sleeptouw zal nemen naar de plaatsen waar het verhaal van Aether zich afspeelt. Onderklasse personages krijgen 8 statuspunten om eigenschappen aan te kopen. Ze mogen tot 6 vaardigheidspunten omzetten naar statuspunten. Elk vaardigheidspunt dat omgezet wordt levert 2 statuspunten op.

Achtergrond

Contacten, opleidingen of reputatie... Achtergrond bevat een waaier aan eigenschappen die jouw positie in de maatschappij verder uitdiepen.

Kost 1

Adellijk bloed. Je hebt blauw bloed door jouw aderen stromen maar om één of andere reden loop je daar niet mee te koop. Misschien weet je niet wie jouw ouders zijn of misschien ben je een bastaard. Het kan ook zijn dat je op de vlucht bent voor een beschamende gebeurtenis of dat je incognito een nieuw leven hebt opgebouwd. Zodra de ware aard van jouw afkomst opnieuw aanvaard wordt, kan je terug bovenklasse worden, maar tot die tijd leef je als een onderklasse burger.

Kost 1

Referenties. Je hebt voor het spel begon reeds goed werk geleverd voor bekende of beruchte mensen. Dit geeft jouw professionele bekwaamheid meer geloofwaardigheid. Referenties moeten in jouw achtergrond opgenomen zijn.

Kost 2

Igor. Er is op je geëxperimenteerd door een wetenschapper. Je hebt het overleefd, maar je bent niet helemaal menselijk meer. Misschien zijn delen van jouw lichaam vervangen door stoomprotheses, zit er vreemd weefsel in jouw lichaam verwerkt of zijn er experimenten op jouw hersenen uitgevoerd. Het is helemaal aan jou om uit te werken wat er precies gebeurd is. Voorbeelden zijn een arm die is vervangen door een wapen of longen waarmee je een tijdje onder water kan ademen. Je kan deze vaardigheid meerdere keren aankopen.

Kost 2

Lezen en schrijven. Je bent op heel jonge leeftijd een paar jaar naar school geweest en bent niet langer analfabeet.

Kost 2

Lokale bekendheid. Je hebt iets gedaan waardoor je de aandacht van lokale media getrokken hebt. In jouw stad ben je een persoonlijkheid waar de meesten al wel van gehoord hebben. Schrijf duidelijk in jouw achtergrond waardoor je bekend bent geworden. Als je een paar keer op positieve manier in de krant hebt gestaan, zal de regie je deze statuuseigenschap toekennen. Deze eigenschap is niet combineerbaar met roem.

Kost 2

Smokkelaars en helers. Je hebt banden binnen het misdaadmilieu met smokkelaars en helers. Je wordt zelf ook regelmatig gevraagd om pakjes verborgen te houden voor de autoriteiten of om betrokken te zijn bij de smokkel of de verkoop van illegale goederen. Zorg dat in jouw achtergrond duidelijk wordt wat jij smokkelaars en helers te bieden hebt. Als jouw activiteiten ontdekt worden door de autoriteiten, zal een langdurige gevangenisstraf het gevolg zijn, wat de facto het einde van jouw personage betekent. Hou daar rekening mee. Deze statuuseigenschap geeft je de mogelijkheid om vaardigheden van de categorie crimineel te nemen.

Kost 2

Straatbendes. Je hebt banden met straatbendes binnen het misdaadmilieu. Ofwel ken je verschillende bendeleden, ofwel behoort je zelf tot een straatbende. Zorg dat in jouw achtergrond duidelijk wordt wat jij straatbendes te bieden hebt. Als jouw activiteiten ontdekt worden door de autoriteiten, kan een langdurige gevangenisstraf het gevolg zijn, wat de facto het einde van jouw personage betekent. Hou daar rekening mee. Deze eigenschap geeft je de mogelijkheid om zaken te laten gebeuren bij een straatbende.

Kost 2

Prostitutie. Je hebt banden met het prostitutiemilieu. Misschien ken je verschillende pooiers, of heb je veel gedaan om het lot van prostituees te verbeteren. Zorg dat in jouw achtergrond duidelijk wordt waarom jij gerespecteerd wordt binnen het prostitutiemilieu. Deze eigenschap geeft je de mogelijkheid om zaken te laten gebeuren binnen het prostitutiemilieu.

Kost 2

Badawi. Je hebt goede contacten met de enigmatische Badawi, nomadische zwervers en bannelingen uit moslimlanden die vaak samenhooken in tentenkampen of krottenwijken aan de rand van de stad. Zorg dat in jouw achtergrond duidelijk wordt waarom de Badawi geloven dat je het goed met hen voorhebt. Deze eigenschap geeft je de mogelijkheid om zaken te laten gebeuren binnen Badawi families.

Kost 4

Roem. Er is iets gebeurd in jouw verleden waardoor je heel veel media aandacht gekregen hebt. Die aandacht is blijven hangen. Alles wat je doet is groot nieuws. Speel dit uit. Als je op evenementen op de achtergrond blijft en de schijnwerpers vermijdt, dan kan de regie jouw roem doen uitdoven. Deze eigenschap is niet combineerbaar met lokale bekendheid.

Kost 4

Opleiding. Je bent de zoon of dochter van huispersoneel bij een gegoede familie. Je hebt samen met de kinderen van de heer des huizen een opleiding genoten. Je mag academische vaardigheden nemen.

Kwaliteiten

Dit zijn eigenschappen die elke klasse mag aankopen.

Kost 1

Luck of the Irish. Het geluk lacht je toe. Als het kantje boordje is hoe een situatie zal uitdraaien, dan zal ze uitdraaien in jouw voordeel. Deze statuuseigenschap is alleen van toepassing bij twijfel. De meeste vaardigheidstesten hebben duidelijke regels waar geluk niet bij te pas moet komen. Je kan er ook niet toevallig het juiste loterij nummer mee kiezen of kogels mee ontwijken. De regie bepaalt altijd wanneer Luck of the Irish van toepassing is.

Kost 2

Medium. Soms denk je de stemmen te horen van overledenen. Je hebt geen controle over deze 'gave'. Er te veel mee te koop lopen zal je een paria maken in de bijgelovige samenleving van Aether.

Kost 2

Paranormale achtergrond. Er is iets in je verleden dat je verbindt met het bovennatuurlijke. Je mag zelf suggesties doen wat betreft de aard van deze band, maar de regie behoudt zich het recht om dat te weigeren of zelfs helemaal aan te passen. Met deze kwaliteit leg jij je lot voor een stukje in de handen van de regie.

Kost 4

Onversaagde pionier. Je hebt al heel wat vreemde dingen gezien in deze wereld. Het is niet gemakkelijk om jou nog van iets te laten opkijken. Confrontaties met het bovennatuurlijke geven je 1 stress minder.

Kost 4

Onverzettelijke geest. Wanneer de geest van andere verzinkt in waanzin, beschik jij over een vastberadenheid die er voor zorgt dat je niet breekt onder de druk. 1 keer per evenement mag je een psychische aandoening negeren. Wanneer je geest op het punt staat te breken, ben je enkele minuten helemaal van de kaart. Wanneer je weer bij zinnen komt, blijkt je geest ongebroken. Je kiest zelf wanneer je deze kwaliteit gebruikt. Je mag eerst het effect van de psychische aandoening lezen. Na gebruik van deze kwaliteit, ga je een nieuw kaartje met een psychische aandoening halen voor het geval je weer stress zou krijgen.

Kost 4

Spijkerhard. Ze mogen je blijven neerslaan, jij zal steeds weer rechtstaan. 1 keer per evenement mag je een kritieke wonde negeren. Wanneer je kritiek verwond wordt ga je neer en verliest een paar minuten het bewustzijn. Wanneer je weer bijkomt, blijkt het allemaal nog wel mee te vallen. Je kiest zelf wanneer je deze kwaliteit gebruikt. Je mag eerst het effect van de kritieke wonde lezen. Na gebruik van deze kwaliteit, ga je een nieuw kaartje met een kritieke wonde halen voor het geval je weer kritiek verwond zou worden.

Kost 4

Veteraan. Je bent in het verleden betrokken geweest bij geweldadige conflicten of bloederige situaties. Hierdoor ben je mentaal beter voorbereid op menselijk conflict en strijd. Je krijgt 1 stress minder van menselijke conflicten, geweld en moord.

Kost 6

Arcane nexus. Hogere machten hebben hun oog op je laten vallen. Bij de creatie van je personage heb je geen idee wat er gaande is. Je hebt geen enkele controle over de richting die arcane nexus zal uitgaan. Kiezen voor deze kwaliteit houdt in dat je regelmatig betrokken zal raken bij situaties waar je weinig of geen controle over hebt.

H1

H2

H3

H4

H5

Vaardigheden

Vaardigheden bepalen in de eerste plaats wat voor personage jij speelt. Er regeltechnisch iets aan vast hangen is niet de primaire doelstelling. Als iets uitgebeeld kan worden, heeft dat de voorkeur op het teruggrijpen naar regels of vaardigheden. De twee zaken die hierbij in acht genomen moeten worden is dat alle betrokken partijen akkoord gaan met de uitkomst en dat de spelbalans niet verstoord wordt. Zelfs als er naar regeltechnische zaken moet teruggegrepen worden, vraagt de regie om alles zo veel mogelijk uit te beelden. Alle vaardigheden hebben 3 niveaus:

- ✱ **Beginneling/student.** Kost 1 ervaringspunt. Je hebt een notie van de vaardigheid en kan meer bekwame mensen assisteren.
- ✱ **Gezel/leraar.** Kost 2 ervaringspunten. Je bent een volwaardig beoefenaar van deze vaardigheid. Je zou er jouw beroep van kunnen maken.
- ✱ **Meester/professor.** Kost 3 ervaringspunten. Je bent een internationale autoriteit op vlak van deze vaardigheid.

Je kan jezelf verder bekwamen door middel van specialisaties. Normaal gezien kan je vanaf niveau 1 al een specialisatie nemen. Elke vaardigheid heeft een aantal voorgestelde specialisaties, maar spelers worden aangemoedigd hun eigen specialisatie voor te dragen. Specialisaties kosten 2 ervaringspunten.

Er staat geen limiet op het aantal specialisaties die je voor een vaardigheid kan nemen. Specialisaties geven in eerste instantie kleur aan je personage. Ook hier ligt de focus niet op speltechnische voordelen. Ze kunnen volgende effecten hebben:

- ✱ Wanneer twee spelers hun niveau in vaardigheden moeten vergelijken, verhoogt een relevante specialisatie jouw niveau met 1. Normaal gezien kan er maar 1 specialisatie gebruikt worden per situatie.
- ✱ Relevante specialisaties kunnen je extra informatie of betere resultaten opleveren. Dat is volledig afhankelijk van het oordeel van de regie.

Vaardigheden hebben ook een type. Het type speelt een rol bij personage creatie. Sommige klassen mogen bepaalde klasse van vaardigheden niet nemen zonder speciale eigenschappen aan te schaffen. De onderklasse mag geen academische vaardigheden nemen zonder een speciale opleiding. De bovenklasse en middenklasse mogen geen criminele vaardigheden nemen, tenzij ze deel uitmaken van de ordehandhaving of zelf een crimineel verleden hebben. Verder kan het type een rol spelen bij bepaalde psychologische aandoeningen of kritieke verwondingen. Stel dat je zenuwschade oploopt, dan worden vaardigheden die accuratesse vergen, moeilijker voor jou. Stel dat je permanent geheugenverlies hebt, dan verdwijnen er 4 ervarings-

punten aan academische vaardigheden. Dit zijn de verschillende types:

- ✱ **Academisch.** Voor dit soort vaardigheden moet je gestudeerd hebben. Ze vergen een goed geheugen en genoeg intelligentie.
- ✱ **Crimineel.** Dit soort vaardigheden kan je niet zomaar aanleren. Je moet een crimineel verleden hebben of werkzaam zijn in de publieke ordehandhaving.
- ✱ **Discipline.** Wanneer je deze vaardigheid aankoopt, kies je ook een discipline. Wil je andere disciplines machtig zijn, moet je deze vaardigheid opnieuw aankopen.
- ✱ **Handvaardigheid.** Met deze vaardigheid kan je dingen maken.
- ✱ **Heelkunde.** Met deze vaardigheid kan je spelers fysieke of mentale ringen teruggeven.
- ✱ **Maatschappij.** Met deze vaardigheid kan je de samenleving beïnvloeden of sturen als je in de juiste positie zit.
- ✱ **Vechtkunst.** Vaardigheden voor de strijd. Ze vergen een goede hand-oog coördinatie en snelle reflexen.
- ✱ **Versterking.** Deze vaardigheid kan anderen sterken of beschermen.
- ✱ **Weerstand.** Dit zijn vaardigheden die je weerbaarder maken tegen fysieke of mentale schade.
- ✱ **Esoterisch.** Vaardigheden die draaien rond spiritualiteit, het goddelijke en de ziel.
- ✱ **Accuratesse.** Deze vaardigheid vraagt een goede hand-oog coördinatie.

Alle personages krijgen **15 ervaringspunten** om vaardigheden te kiezen. Per meegespeeld hoofdevenement krijgt elke deelnemer 1 ervaringspunt bij. Tussen evenementen mag je steeds 1 vaardigheid met 1 niveau verhogen, of 1 specialisatie aankopen, als je daar genoeg ervaringspunten voor hebt.

Academicus

- ✱ Categorie: academisch
- ✱ Specialisaties: aardrijkskunde, archeologie, Egyptologie, geschiedenis, heuristiek, kunstgeschiedenis, filosofie, theologie, een nieuwe taal,...

Deze academische vaardigheid is een verzameling van een reeks humane wetenschappen gebaseerd rond geschiedenis, aardrijkskunde en de menselijke samenleving. Per niveau in Academicus mag je 1 extra taal kiezen die je machtig bent.

- 1 Je hebt de gemiddelde algemene kennis van iemand die naar school geweest is.

- 2 Je bent een bolleboos die overal kan over meepraten.
- 3 Je bent een zeer geleerd iemand.

Ambachten

- * Type: accuratesse, discipline, handvaardigheid
- * Discipline: bakker, boekdrukkunst, bouwvakker, edelsmid, fotograaf, glasblazer, horlogemaker, schrijnwerker, kok, mechaniker, naaister, pottenbakker, schoenmaker, slager, smid,...
- * Specialisaties: specifiek product of keuken

Ambachten zijn langzaam maar zeker aan het verdwijnen door de industrialisatie en automatisering. Toch blijven er nog steeds lieden die goederen met hun eigen handen vervaardigen.

- 1 Je kan werken als leerjongen. Je weet hoe je met gereedschap moet opgaan. Als een ervaren ambachtsman je precies vertelt wat je moet doen, dan kan je hem assisteren bij zijn werk.
- 2 Je maakt dingen die kwalitatief genoeg zijn om verhandeld te worden.
- 3 Jouw handenarbeid levert superieure goederen op die mooier, duurzamer en beter zijn dan wat normaal op de markt te vinden is.

Bedriegerij

- * Type: crimineel, handvaardigheid
- * Specialisaties: Specifiek alter ego, verstoppen binnenshuis, verstoppen op straat,...

Dit is de vaardigheid die elke spion, afzetter of dief wil hebben. Als iemand meer speuren heeft dat jouw niveau in bedriegerij, kan hij je opmerken of ontmaskeren.

- 1 Je kan vermommingen maken en jezelf onherkenbaar maken. Je kan niet veel afwijken van jouw eigen grootte of lichaamsbouw.
- 2 Je kan zakkenrollen. Om iets te stelen van iemand moet je onopgemerkt een stickertje kleven op de plaats waar jouw doelwit het voorwerp mee draagt. Als jouw doelwit niets opmerkt, ga je naar een figurant die het voorwerp voor je bij de speler gaat halen en aan je overhandigt als niemand anders het ziet.

- 3 Je kan je verbergen in de schaduw of achter een obstakel. Zolang je stil blijft, ben je verstopt. Uiteraard wordt je opgemerkt zodra je iemand aanvalt of op één of andere manier de aandacht trekt. Zolang je in het oog gehouden wordt, kan je jezelf niet verbergen. Je kan niet zomaar "onzichtbaar" worden. Kruis jouw armen over jouw borst in een x-vorm om aan te geven dat je verstopt zit, met een aantal vingers opgestoken, gelijk aan jouw niveau in bedriegerij plus eventuele specialisatie.

Biologie

- * Type: academisch
- * Specialisaties: abiogenese, biochemie, biofysica, botanie, ecologie, entomologie, ethologie, fysiologie, genetica, herpetologie, immunologie, mariene biologie, moleculaire biologie, neurobiologie, ontwikkelingsfysiologie, ornithologie, paleontologie, stofwisseling, toxicologie,...

De academische wetenschap die zich bezig houdt met erfelijkheid, anatomie, fauna en flora. Je kan deze vaardigheid gebruiken om nieuwe wetenschappelijke theorieën te ontwikkelen die je dan met geneeskunde of een andere praktische vaardigheid kan omzetten naar realiteit.

- 1 Je bent kennis van een natuurliefhebber die vogelgeluiden kan herkennen en op zoek kan gaan naar zeldzame plantjes.
- 2 Je kent de Latijnse benamingen van heel wat planten, dieren en bomen.
- 3 Je bent een autoriteit op vlak van biologie

Boogschieten

- * Type: accuratesse, vechtkunst
- * Specialisaties: boogschuttertraditie, kruisboog

Pijl en boog zijn bijna helemaal verdwenen. Een enkele liefhebber zal de boog nog wel eens ter hand nemen, maar als wapen wordt het niet meer gebruikt. Kruisbogen daarentegen zijn nog terug te vinden, vooral bij diegene die geen geld hebben voor een vuurwapen.

- 1 Je kan bogen en kruisbogen gebruiken.
- 2 Je krijgt het maneuver Ontwijken.
- 3 Je krijgt het maneuver Precisieschot (boogschieten).

H1

H2

H3

H4

H5

Economie

- * Categorie: academisch, maatschappelijk
- * Specialisaties: economische systemen, fiscaliteit, fraude, internationale handel, investering, marketing, vraag en aanbod,...

De academische wetenschap die zich bezighoudt met de productie, consumptie, handel en distributie van goederen en diensten, of kortweg met de vrije markt.

- 1 Je hebt een basisbegrip van boekhouden en kan een eenvoudige boekhouding opmaken en nalezen.
- 2 Je kan de boekhouding doen voor een middelgroot bedrijf. Je kennis van economie is groot genoeg om zelf geld te beleggen. Je zou als dossierbeheerder op een bank kunnen werken.
- 3 Je bent erg goed in beleggen, macro- en micro-economische analyses en in 'creatief boekhouden'. Je kan ook de boekhouding doen van een groot of internationaal bedrijf.

Geneeskunde

- * Categorie: academisch, accuratesse (chirurgie), heelkunde
- * Specialisaties: anesthesie, cardiologie, dermatologie, endocrinologie, gastro-enterologie, geriatrie, gynaecologie, huisarts, klinische biologie, nefrologie, neurologie, oftalmologie, oncologie, orthopedie, otorinolaryngologie, pathologie, pediatrie, pneumologie, reconstructieve chirurgie, reumatologie, revalidatie, stomatologie, urologie,...

Geneeskunde is een academische vaardigheid die zich richt op het herstellen of gezond houden van het menselijk lichaam. Verzorging van verwondingen, behandelen van ziektes, het verzachten van symptomen, en het vaststellen van een pathologie behoren hier toe.

- 1 Je bent geschoold als verpleegkundige. Je kan gewonde mensen stabiliseren, eerste hulp bij ongevallen geven, voorgeschreven medicatie toedienen en assisteren bij operaties. Mensen die geïmmobiliseerd zijn door kritieke verwondingen, kan weer je mobiel maken door het spalken en afbinden van verwondingen.

- 2 Je bent een bekwaam geneesheer die diagnoses kan maken bij allerlei aandoeningen en die iedereen weer op de been krijgt. Hiervoor heb je minstens een dokterstas of EHBO koffer nodig. Na een behandeling van 5 a 10 minuten, krijgt de patiënt al zijn fysieke ringen terug, maar 1 ring wordt vervangen door een blauwe inerte ring.

- 3 Jouw medische ingrepen zijn duidelijk superieur vergeleken met de gemiddelde huisarts. Door middel van een zelf ontwikkelde, geavanceerde ingreep, kan je bij een patiënt een blauwe ring genezen. Hiervoor heb je een praktijkruimte of operatiekamer nodig. Je kan deze ingreep op een evenement maar 1 keer per patiënt toepassen.

Hypnose

- * Categorie: esoterisch
- * Specialisaties: gedragswijziging, hypnotherapie, post hypnotische suggesties, regressie, theaterhypnose,...

De kunst om iemand in een trance brengen. De gehypnotiseerde moet ervoor open staan. Niemand kan tegen zijn wil gehypnotiseerd worden. Bekentenissen onder hypnose zijn niet rechtsgeldig.

- 1 Je kan verdrongen herinneringen in het onderbewustzijn boven brengen door middel van regressietherapie. De gehypnotiseerde zal elke vraag naar waarheid beantwoorden tenzij er heel sterke emotionele redenen zijn om dat niet te doen. Liegen onder hypnose is niet mogelijk. De gehypnotiseerde zal zich de hypnose volledig herinneren.
- 2 Je kan de gehypnotiseerde tijdens de trance handelingen laten uitvoeren. Zolang die niet rechtstreeks ingaan tegen zijn fundamentele waarden of overtuigingen, zal hij doen wat hem gevraagd wordt. De hypnotiseur kan de gehypnotiseerde alles wat tijdens de trance heeft plaatsgevonden, laten vergeten.

- 3 Je kan een handeling voorprogrammeren. Zolang die niet rechtstreeks ingaat tegen zijn fundamentele waarden of overtuigingen, zal de gehypnotiseerde doen wat hem gevraagd werd, na het waarnemen van een trigger. Dat kan een geluid, woord, lichtflits, handgebaar of iets dergelijk zijn. Na een reeks hypnose-sessies, kan de hypnotiseur gedragswijzigingen aanbrengen bij de gehypnotiseerde.

Ingenieur

- * Categorie: academisch
- * Specialisaties: architectuur, bouwkunde, biotechnologie, chemische technologie, elektrotechniek, energie, mijnbouwkunde, materiaalkunde, pneumatica, robotica, werktuigkunde,...

De academische wetenschap van machines, constructies en technologie. Waar natuurkunde theoretisch te werk gaat, richt de ingenieur zich op heel praktische toepassingen.

- 1 Je kan technische tekeningen en blauwdrukken maken van eenvoudige machines en structuren, zoals een klein huis, een ploeg of een weefgetouw.
- 2 Je hebt de werking van complexe toestellen, zoals horloges en auto's helemaal onder de knie. Voor structuren als bruggen, windmolens en gebouwen met meerdere verdiepingen kan je de nodige berekeningen maken.
- 3 Je kan programmeerbare toestellen, zoals robots of complexe rekenmachines en megastructuren, zoals stuwdammen of grote luchtschepen, helemaal uitwerken.

Kunsten

- * Type: accuratesse, discipline, handvaardigheid
- * Discipline: beeldende kunsten, beeldhouwer, kalligrafie, muziek, podiumkunsten, schrijven en dichten, zang,...
- * Specialisaties: specifieke stijl of artistieke strekking

Deze vaardigheid omvat alle manuele creaties en publieke expressievormen waarbij artistieke inbreng minstens even belangrijk is als de gebruikte techniek. Deze vaardigheid geeft geen kennis over kunst, dat zit vervat onder de vaardigheid Academicus.

- 1 Je bent een amateur in jouw gekozen discipline. Jouw opvoeringen zijn nog niet geschikt voor een betalend publiek.

- 2 Je bent een bekwaam artiest die zijn publiek in beroering kan brengen.
- 3 Jouw artistieke expressies laten zalen en galeries vollopen.

Liturgie

- * Categorie: esoterisch, heekunde, versterking
- * Specialisaties: exorcisme, prediken, sacramenten, vieringen, wijding, wijwater, zegening,...

Deze vaardigheid is alleen bestemd voor personages met een priesterwijding. Theologie zit onder de vaardigheid Academicus. Deze vaardigheid draait alleen rond het leiden van een parochie en het toepassen van de rituelen van de kerk. Het werkt alleen op gelovigen van je eigen geloof.

- 1 Je bent goed op de hoogte van de rituelen en de gebruiken van de kerk. Je kan missen voordragen en de sacramenten toedienen.
- 2 Bij het afnemen van de biecht kan je gelovigen in hun eigen ogen absolutie geven. Je kan een boeteling zijn mentale ringen herstellen zolang hij oprecht gelooft en berouw toont. De gelovige krijgt al zijn mentale ringen terug, zonder een zwarte te nemen. Je kan deze vaardigheid maar 1 keer per deelnemer per evenement gebruiken.
- 3 Gelovigen hebben zoveel vertrouwen in je, dat je hen kan beschermen tegen mentale stress. Indien vooraf gezegend (askruisje), zijn gelovigen door jou beschermd tegen het verliezen van mentale ringen (je verliest 1 mentale ring minder) gedurende je volgende scene (maximaal 1 uur.) Dit werkt niet tegen mentale stress veroorzaakt door eigen daden, zoals moord of mensen folteren.

Machinetaal

- * Categorie: academisch
- * Specialisaties: aethersignalen, artificiële intelligentie, autonome processen, complexe verwerkingen, militaire algoritmes,...

Taal der machines. Ze is niet digitaal, zoals in onze wereld, maar analoog. Sommigen beweren dat het de taal van de Aether zelf is. Zeker is dat ze zeer wiskundig is. Door middel van machinetaal kan een wetenschapper gedragingen, handelingen en vaardigheden programmeren in een machine. De machine moet uiteraard de complexiteit van het programma kunnen verwerken.

H1

H2

H3

H4

H5

- 1 Je kan eenvoudige algoritmes schrijven die een enkelvoudige input omzetten naar een enkelvoudige output.
- 2 Jouw algoritmes kunnen complexe keuzestructuren bevatten die met veel verschillende parameters rekening houden.
- 3 De machines die jij programmeert, lijken soms zelf te kunnen denken.

Macht

- * Specialisaties: bewusteloos slaan, boksen, heffen, inbeuken, trekken, verbrijzelen, werpen, worstelen,...

Dankzij je struise, gespierde lichaamsbouw ben je sterker dan de meeste andere mensen. Als twee ongewapende vechters elkaar te lijf gaan, bepaalt deze vaardigheid de winnaar.

- 1 Jouw lichaam is sterk en gespierd. Je bent een aanwinst in elke knokploeg.
- 2 Je hebt de fysiek van een professionele gewichtheffer of bokser.
- 3 Jouw lichaam is een bron van afgunst voor elke bodybuilder. Je kan ijzeren staven buigen met jouw blote handen en met grote vaten gooien.

Martelen

- * Categorie: crimineel
- * Specialisaties: specifiek werktuig, specifieke techniek

Deze vaardigheid stelt je in staat door middel van martelingen een slachtoffer te dwingen jouw vragen naar waarheid te beantwoorden. Daarvoor moet je het slachtoffer eerst breken. Zie het hoofdstuk *spel dynamiek* voor meer uitleg.

- 1 Slagen en verwondingen: door het slachtoffer hardhandig aan te pakken en alle groene ringen weg te slaan, breek je jouw slachtoffer voor 1 niveau. Dit is de klassieke, hardhandige ondervraging.
- 2 Verminkingen: door het toebrengen van een kritieke verwonding, breek je jouw slachtoffer voor 1 niveau. Telkens je deze handeling uitvoert, verlies je zelf 1 mentale ring.

- 3 Psychische foltering: je moet weten waarvan je slachtoffer stress krijgt. Door relevante dreigementen of technieken als waterboarding, martel je alle mentale ringen van het slachtoffer weg. Dit breekt jouw slachtoffer voor 1 niveau. Telkens je er in slaagt het slachtoffer een psychische aandoening op te laten lopen, breek je hem voor 1 niveau, maar verlies je zelf ook 1 mentale ring.

Natuurkunde

- * Categorie: academisch
- * Specialisaties: akoestiek, astronomie, atoomfysica, biofysica, elektromagnetisme, geologie, kwantummechanica, materiaalkunde, mechanica, medische fysica, meteorologie, optica, plasmafysica, strdingsleer, thermodynamica,...

Deze academische vaardigheid onderzoekt en beschrijft de fundamentele eigenschappen van materie, straling en energie, zoals kracht, evenwicht en beweging, fasen en faseovergangen, straling, warmte, licht, geluid, magnetisme en elektriciteit, voor zover hierbij geen scheikundige veranderingen optreden. Dit wil zeggen dat de moleculaire samenstelling van stoffen niet verandert.

- 1 Je hebt een basiskennis natuurkunde. Je kan bewegingen van lichamen berekenen en kent de faseovergangen van stoffen.
- 2 Je bent een bekwaam natuurkundige die complexe theorieën kan ontwikkelen.
- 3 De traditionele natuurkunde heeft voor jou geen geheimen meer. De geheimen van het universum liggen binnen handbereik.

Occultisme

- * Categorie: esoterisch
- * Specialisaties: Boeddhisme, Christendom, Druiden, Egyptische mystiek, Grieks/Romeinse mystiek, Hekserij, Hermetisme, Hoodoo, Kabbala, Satanisme, spiritisme, Tempeliers,...

Deze vaardigheid verschaft het personage kennis over geheime esoterische zaken, mysterieuze rituelen en antieke godsdiensten. Occultisme is een populaire bezigheid geworden bij de bovenklasse, die de esoterische studie zien als een element dat wat spanning in hun saaie leven kan brengen. Occultisme is geen exacte wetenschap. Je zal nooit zeker weten of iets werkt of niet.

- 1 Je kent de grote strekkingen en de basis van de antieke geloven.
- 2 Je bent ingeleid in de geheimen van de mysteries van de antieke godsdiensten. Begrippen als leylijnen, Ruach en Kabbala zijn jou niet ongekend.
- 3 Je bent een Grootmeester in geheime kennis van de wereld.

Ondervragen

- * Specialisaties: drugs, hoorzitting, informeel gesprek, onderhandeling, verhoor, verleiding,...

Je bent goed in het begrijpen van non-verbale communicatie. Je weet wat lichaamshouding, oogcontact, handgebaren en mimiek willen zeggen. Deze vaardigheid kan je een sterk vermoeden geven dat iemand liegt of iets verborgen houdt. Buitenspel ga je aan die persoon vragen of hij de waarheid gesproken heeft, maar binnenspel geeft je doelwit niets toe dat tegen hem gebruikt kan worden. Jij weet dat niet alles verteld is, maar je kan niets bewijzen.

- 1 Na een gesprek van minstens 10 minuten kan je de gemoedstoestand van je gesprekspartner lezen. Was hij tijdens de conversatie zenuwachtig, vol minachting, angstig of geamuseerd? Hij moet je vertellen hoe hij zich echt voelde.
- 2 Na een gesprek kan je aan je gesprekspartner vragen of hij iets verborgen gehouden heeft. Je voelt dat er iets belangrijk is dat niet verteld geweest is, of dat er tijdens het gesprek gelogen is.
- 3 Tijdens een gesprek kan je aan je gesprekspartner vragen wanneer hij aan het liegen is.

Padvinderij

- * Specialisaties: berggidsen, jagen, junglegidsen, kaarttekenen, navigatie, poolgids, spoorzoeken, toendra, vissen, wildernis sluipen, woestijngidsen, woudgidsen,...

Deze vaardigheid laat je toe om voor langere tijd goed in de wildernis te kunnen verblijven. Padvinderij telt voor elke soort natuurlijke wildernis: het bos, de bergen, de poolgebieden, de woestijn en natuurlijke grotten. Je hebt geen padvinderij nodig om in een bos te lopen, maar wel als je er langere tijd wil verblijven.

- 1 Je kan sporen volgen en identificeren. Je kan in je eigen levensonderhoud voorzien in een normale natuurlijke omgeving. Je kan voedsel verzamelen, water vinden en beschutting bouwen.

- 2 Je kan sluipen achter struiken en bomen in het bos. Zolang je stil en traag beweegt achter groen en bomen, ben je onzichtbaar. Uiteraard wordt je zichtbaar zodra je iemand aanvalt of wanneer je op één of andere manier de aandacht trekt. Je moet jezelf een beetje camoufleren met takken en bladeren om aan te tonen dat je deze vaardigheid gebruikt. Je kan op deze manier niet dichter dan 3 passen bij iemand naderen zonder dat ze je opmerken. Zolang je in het oog gehouden wordt, kan je niet beginnen sluipen. Met andere woorden, je kan niet zomaar "onzichtbaar" worden terwijl anderen naar je kijken.

- 3 Je kan een groep mensen gidsen in de wildernis. Je kan voor hen voedsel en een schuilplaats voorzien, als dit voorradig is in de wildernis. Je kan veel informatie afleiden uit een spoor.

Piloot

- * Specialisaties: Specifiek type voertuig

Deze vaardigheid stelt je in staat om moderne voertuigen te besturen. Voertuigen worden gebruikt om tijdens het spel andere locaties te bereiken en om vrachten te vervoeren. Deze vaardigheid laat alleen toe om het voertuig te besturen. De kapitein van een groot voertuig heeft de vaardigheid Sociologie nodig om efficiënt het bevel te kunnen voeren.

- 1 Je kan een auto besturen.
- 2 Je kan kleine grond-, water- en luchtvoertuigen besturen en onderhouden.
- 3 Je kan grote transportvoertuigen als zeppelins en vrachtschepen besturen.

Psychologie

- * Categorie: academisch, heelkunde
- * Specialisaties: elektroshocks, frenologie, hysterie, mesmerisme, stemmingsstoornissen, realiteitszin, psychoanalyse,...

Deze academische discipline houdt zich bezig met de analyse van menselijk gedrag en de gezondheid van de geest. Met deze vaardigheid kan je mensen die leiden aan waanzin of mentale stress helpen.

- 1 Je bent geschoold als psychiatrisch verpleegkundige. Je kan buitenzinnige patiënten kalmeren, voorgeschreven medicatie toedienen en assisteren bij behandelingen.

H1

H2

H3

H4

H5

- 2 Je bent een bekwaam psycholoog die diagnoses kan maken bij allerlei mentale aandoeningen. Je kan mentale stress en angsten verminderen. Na een diepgaand gesprek van 10 minuten, krijgt de patiënt al zijn mentale ringen terug, maar 1 ring wordt vervangen door een zwarte inerte ring die niet mag afgegeven worden als de patiënt stress of mentale trauma's krijgt.

- 3 Jouw psychologische ingrepen zijn duidelijk superieur vergeleken met de gemiddelde therapeut. Door middel van je eigen ontwikkelde behandeling, kan je bij een patiënt een zwarte ring genezen. Hiervoor heb je een praktijkruimte nodig. Je kan deze ingreep op een evenement maar 1 keer per patiënt toepassen.

Rechtsleer

- * Categorie: academisch, maatschappelijk
- * Specialisaties: arbeidsrecht, bestuursrecht, eigendomsrecht, erfrecht, familierecht, fiscaal recht, staatsrecht, strafrecht, vennootschapsrecht, verbintenissenrecht,...

Deze vaardigheid toont jouw belezenheid in de juridische literatuur aan, alsook jouw vaardigheid om wat je daarin vindt, toe te passen.

- 1 Je hebt genoeg kennis van de wet om een wetsassistent te zijn.
- 2 Je kan pleiten of rechtspreken met kennis van zaken, alsook notariële aktes opstellen of nakijken.
- 3 Je bent een zeer bekwaam rechtsgeleerde die met wetten speelt en goochelt als dat nodig is.

Scheikunde

- * Categorie: academisch
- * Specialisaties: anorganische chemie, biochemie, chemische thermodynamica, colloïdchemie, elektrochemie, fotochemie, katalyse, organische chemie, fytochemie, radiochemie,...

Deze academische vaardigheid onderzoekt de samenstelling en eigenschappen van stoffen, de chemische veranderingen die plaatsvinden onder bepaalde omstandigheden, en de wetmatigheden die daaruit te destilleren zijn. Met deze vaardigheid kan je, onder andere, nieuwe materialen en stoffen maken.

- 1 Je kent de tabel van Mendeljev. Je kan eenvoudige chemische samenstellingen maken. Je kan ook bestaande medische recepten maken.
- 2 Als bekwaam chemicus, kan je op zoek gaan naar nieuwe materialen, gassen of medicijnen.
- 3 Jij vindt chemische spitstechnologie uit. Je onderneemt mogelijk al eerste schuchtere pogingen in Aether-manipulatie.

Schriftvervalsing

- * Categorie: accuratesse, crimineel, handvaardigheid
- * Specialisaties: adelsbrieven, boekhoudingen, eigendomsakten, geld, handelsovereenkomsten, paspoorten,...

Deze vaardigheid stelt je in staat officiële documenten te vervalsen. Vervalste documenten kunnen ontdekt worden met de vaardigheid speuren of rechtsgeleerdheid, als het niveau hoger is dan jouw niveau in schriftvervalsing.

- 1 Je kan documenten maken die je langsheen een routine inspectie krijgen.
- 2 Alleen een geoefend oog kan jouw documenten als vervalst herkennen.
- 3 Jouw vervalsingen zijn haast niet van de echte te onderscheiden.

Slag- en steekwapens

- * Categorie: vechtkunst
- * Specialisaties: Bataireacht, bajonet, Canne de combat, Kendo, mesvechten, middeleeuwse zwaardvechtkunst, schermen, straatvechter

Vuurwapens hebben man-tegen-man gevechten bijna helemaal verdrongen. Zwaarden zijn om boven de schouw te hangen en te mijmeren over vergane glorie. Slag- en steekwapens worden bijna uitsluitend gebruikt in gevechtssporten, zoals schermen of als ceremonieel ornament. Bijlen en hamers worden soms nog gebruikt door de onderklasse.

- 1 Je kan slag- en steekwapens gebruiken om een tegenstander mee te verwonden. Je mag main gauche gebruiken. Dat is een tweede schermwep dat je in je linkerhand draagt. Met het tweede wapen mag je alleen proberen af te weren. Je kan er geen schade mee doen.
- 2 Je krijgt het maneuver Pareer.
- 3 Je krijgt het maneuver Krachtslag.

Sloten

- * Categorie: accuratesse, crimineel, handvaardigheid
- * Specialisaties: cijfersloten, sleutels namaken, sleutelslot openen, brandkasten,...

Met deze vaardigheid kan je sloten repareren, maar ook trachten open te maken. Zorg voor eigen lockpicking tools als je deze vaardigheid wil gebruiken.

- 1 Je kan werken met simpele hangsloten.
- 2 Je expertise omvat complexe sloten aan huiskapen.
- 3 Als er een kluis moet geopend worden, ben jij de persoon om erbij te halen.

Sociologie

- * Categorie: academisch, maatschappij
- * Specialisaties: antropologie, bevel voeren, bureaucratie, bedrijfskunde, diplomatie, overheidsbeleid, pedagogiek, politiek,...

De wetenschap die het gedrag van de mens en de maatschappelijke structuren onderzoekt. Deze academische vaardigheid stelt je in staat andere te onderwijzen of groepen mensen efficiënt te coördineren of te beïnvloeden.

- 1 Je bent een motiverende coach.
- 2 Je bent een bekwaam onderwijzer of leider. Je manoeuvreert moeiteloos doorheen de verschillende politieke instanties.
- 3 Je bent een motivatiegoeroe of leider van wereldklasse. Mits de juiste platformen voor handen zijn, boetseer je de samenleving als klei.

Speuren

- * Specialisaties: criminele psychologie, nieuwe forensische technieken, ontmaskeren, reuk, schriftvervalsing, sporenonderzoek, verborgen, verstopten opmerken,...

Je bent goed in dingen opmerken en je kan een omgeving systematisch onderzoeken naar aanwijzingen, sporen of verborgen zaken. Je kan ook verstopte personen opmerken of door vermommingen heen kijken.

- 1 Je kan een plek waar iets gebeurd is, systematisch gaan onderzoeken.
- 2 Je bent een bekwaam speurder en zou meteen bij de politie of als privé detective aan de slag kunnen. Als iemand onzichtbaar of vermomd is door bedriegerij of padvinderij, dan kan jij ze opmerken als jouw vaardigheid in speuren hoger is.
- 3 Je kan door middel van verregaande deductie een goed idee krijgen van wat er op een plaats of met een voorwerp gebeurd is. Deze vaardigheid kan tegengegaan worden door bedriegerij en wordt ook minder accuraat naar mate de tijd vordert.

Subtiliteit

- * Categorie: weerstand
- * Specialisaties: afleiden, fast-talking, liegen, onderhandelen, polygraaf, verhullen, verwarren, woordspelletjes,...

Je kan zeer goed je ware emoties verbergen. Als jouw niveau in Subtiliteit gelijk of hoger is dan het niveau in ondervragen van je tegenstander, dan kan hij je lichaamstaal niet lezen en komt niets te weten. Deze vaardigheid kan ook beschermen tegen Martelen.

H1

H2

H3

H4

H5

- 1 Je bent een gladde bedrieger die zich uit de meeste situaties kan uitkletsen.
- 2 Je kan bijzonder overtuigend liegen. Als dat faalt, verbijster je ze met raaskalderij.
- 3 Je hebt een talent voor liegen en bedriegen dat grenst aan het geniale. Als jouw niveau in subtiliteit gelijk of hoger is dan het niveau in ondervragen van je tegenstander, dan kan je je lichaamstaal manipuleren en je ondervrager foutieve informatie geven.

Taaigheid

- * Categorie: weerstand
- * Specialisaties: resistentie tegen ziekte, resistentie tegen gif,...

Deze vaardigheid geeft je een uitstekende conditie en uithoudingsvermogen. Omdat je zo fit bent, recupereert je lichaam sneller en kan je meer fysieke ontberingen verdragen alvorens je sterft.

- 1 Je sterft pas na het krijgen van een 3de kritieke wonde.
- 2 Je sterft pas na het krijgen van een 4de kritieke wonde. Na een goede nachtrust genees je 1 fysieke ring.
- 3 Je sterft pas na het krijgen van een 5de kritieke wonde. Na een goede nachtrust genees je naast 1 fysieke ring, ook 1 blauwe ring.

Tacticus

- * Categorie: versterking
- * Specialisaties: kapitein, gepantserde voertuigen, landmacht, lichte infanterie, luchtmacht, marine,...

Met deze vaardigheid verandert een militair aanvoerder zijn strijdtroepen in een georganiseerd leger. Een commandant kan alleen geofende troepen aanvoeren, dat wil zeggen, soldaten die zelf minstens de tacticus vaardigheid op 1 hebben.

- 1 Je hebt een militaire opleiding genoten en weet hoe je in formatie moet vechten en hoe je bevelen vlug moet opvolgen. Je kan bonus manoeuvres van een bevelhebber krijgen.
- 2 Je mag de tactische commando's charge, defensieve opstelling en dekking gebruiken.
- 3 Je bent een meesterlijk strateeg. Je zal extra opties hebben tijdens het strategisch spel om troepen op te stellen. Je kan burgers zonder militaire opleiding (tacticus 1) ook commanderen nadat ze voor het gevecht een trainingssessie van 15 a 30 minuten hebben gekregen van jou.

Vuurwapens

- * Categorie: accuratesse, vechtkunst
- * Specialisaties: specifiek vuurwapen

Iedereen kan een enkelschot wapen afvuren als je het geladen in jouw handen krijgt, maar zodra je vuurwapens wil herladen en onderhouden, heb je deze vaardigheid nodig. De meeste vuurwapens werken op een 2 componenten gas. Je gebruikt deze vaardigheid ook voor heel zeldzame en unieke afstandswapens die helemaal anders werken, maar dan zal je eerst een goeie uitleg moeten krijgen over op welke knopjes je moet drukken en aan welke hendeltjes je moet trekken...

- 1 Je kan de meest voorkomende vuurwapens gebruiken, herladen en onderhouden.
- 2 Je krijgt het maneuver Ontwijken.

- 3 Je krijgt het maneuver Precisieschot (vuurwapens).

Wereldwijs

- * Specialisaties: academische wereld, aristocratie, bedrijfsleven, cultuur en media, onderwereld, politiek

Je weet wie de beroemde personen zijn in de verschillende lagen van de samenleving.

- 1 Je bent goed op de hoogte van de laatste weetjes en daden van bekende en publieke mensen. Je weet precies wat er in de roddelpers geschreven wordt.
- 2 Jij weet wie de belangrijke mensen achter de schermen zijn: de machthebbers die niet graag in de publieke belangstelling staan.
- 3 Over een heleboel belangrijke mensen heb je weetjes en geheimen verzameld doorheen de jaren.

Werpwapens

- * Categorie: accuratesse, vechtkunst
- * Specialisaties: Specifiek wapen

Met deze vaardigheid kan je wapens gebruiken. Het meest courant zijn messen en bijlen, maar er zijn vele andere soorten. Werpwapens zijn compact en snel, maar zijn minder dodelijk dan bogen of vuurwapens.

- 1 Je kan wapens gebruiken.
- 2 Je krijgt het maneuver Ontwijken.
- 3 Je krijgt het maneuver Precisieschot (wapens).

Wilskracht

- * Categorie: weerstand
- * Specialisaties: grenzeloos optimisme, resistentie tegen verslaving, weerbaarheid tegen foltering,...

Door middel van meditatie of dankzij een uitzonderlijke koppigheid, is jouw geest gesterkt tegen verslavingen, foltering en de verschrikkingen van deze wereld.

- 1 Je bent pas verloren in waanzin na het krijgen van een 3de psychische aandoening.

- 2 Je bent pas verloren in waanzin na het krijgen van een 4de psychische aandoening. Na een goede nachtrust genees je 1 mentale ring.
- 3 Je bent pas verloren in waanzin na het krijgen van een 5de psychische aandoening. Na een goede nachtrust genees je naast 1 mentale ring, ook 1 zwarte ring. Je kan niet gehypnotiseerd worden.



H1

H2

H3

H4

H5

Wetenschap en technologie

The only way of discovering the limits of the possible is to venture a little way past them into the impossible.

- Clarke's second law

Tijdens de Grote Oorlog zijn er geweldige sprongen gemaakt in de ontwikkeling van nieuwe technologieën, maar helaas werden deze voornamelijk aangewend om dood en verderf te zaaien. Daar lijkt na bijna een halve eeuw eindelijk verandering in te komen. Technologie heeft zich anders ontwikkeld dan in onze wereld en ziet er dan ook helemaal anders uit. Langs de ene kant lijkt het allemaal heel archaïsch en log, maar de wereld van Aether heeft veel briljante geesten die soms ontdekkingen doen die zelfs voor ons futuristisch lijken. Deze verlichte geesten hebben het echter niet altijd even gemakkelijk om hun uitvindingen aan de wereld te introduceren. Vaak botsen ze op tegen behoorlijk wat argwaan van de bevolking, die na de Grote Oorlog soms nog bang is van nieuwe technologie, maar het grootste probleem is dat hun theorieën soms zo vooruitstrevend zijn, dat ze het gewoon niet uitgelegd krijgen aan de arbeiders en technici die de apparaten moeten gaan maken. Dat is de reden dat veel technologie nog handenarbeid is, en bij gevolg, heel erg duur.

Beeld en geluid

Telefonie is er wel, maar de kwaliteit van de lijnen is erbarmelijk. Over lange afstanden wordt daarom de telegraaf nog vaak gebruikt. Radio heeft zijn intrede gemaakt in het dagelijkse leven, zelfs voor de minder rijke burgers. De recente uitvinding van de elektronenbuis heeft ervoor gezorgd dat geluid en zelfs beeld nu draadloos over de ether gestuurd kan worden. Deze

beeldbuisen bestaan, maar zijn handwerk en haast onmetelijk duur. Ook het grote doek bestaat, maar er is nog geen universeel systeem van filmen en projecteren, wat de technologie nog heel duur maakt. Het theater en de opera kunnen dus nog steeds wedijveren met de bioscoop.

Transport

Transport gebeurt met de stoomtrein, het stoomschip of de zeppelin. Stoomauto's en ander vervoermateriaal bestaan, maar zijn geen standaard. Comfortabel zijn de dingen niet, en volledig veilig kan je ze ook niet noemen. Daarom wordt voor persoonlijk vervoer nog erg vaak paard en koets gebruikt.

Aether

Aether is een alom tegenwoordig medium dat stralingsverschijnselen mogelijk maakt. Dat is wat wetenschappers met redelijke zekerheid weten over de substantie. Al de rest is nog een groot mysterie. Er zijn nog een hoop fenomenen die men aan het onderzoeken is, en waarvan men vermoedt dat Aether een invloed heeft, maar de wetenschappelijke gemeenschap wacht nog steeds op sluitende bewijzen of praktische toepassingen.

De studie van de Aether gebeurt niet exclusief door natuurkundigen, maar door alle takken van de wetenschap. Zo zijn er scheikundigen die beweren dat Aether chemische verbindingen kan veranderen en psychiaters die overtuigd zijn dat Aether invloed heeft op de menselijke geest.

Machinetaal

Denkmachines werken niet digitaal, maar analoog. Deze geheel andere manier van aanpak zorgde voor de ontwikkeling van de machinetaal. Bij ons is technologie steeds kleiner geworden dankzij digitale microchips. Dat is met analoge technologie niet mogelijk. Daarom is geautomatiseerde technologie nooit klein.

Machinetaal is heel wiskundig. Wetenschappers die zich specialiseren in het voorprogrammeren van machines zijn dan ook goed onderlegd in de wiskunde en logica.

Als machines de machinetaal omzetten in geluid, dan klinkt dat als ritmische, pulserende fluittonen op verschillende hoogtes die doorheen de tijd veranderen van hoogte en van ritme. Sommige wetenschappers beweren dat de uitgetekende golfpatronen van deze klanken op natuurlijke wijze in de Aether voorkomen. Ze beweren dat machinetaal ook de taal van de Aether is.

Vuurwapens

Buskruit is achterhaald en cordiet (het ontplofbare spul in modern wapentuig) is nooit echt in gebruik genomen, omdat het onstabiel was. In de Grote Oorlog werd het gaspistool uitgevonden: vuurwapens die gebruik maken van druk om hun projectielen af te vuren. Na de oorlog heeft niemand ooit de moeite genomen om het uiterst dure cordiet te verbeteren en stabiel te maken. Pistolen in Aether zijn daarom groter en zwaarder dan die in onze wereld en maken veel minder lawaai. Kogels zijn ook heel goedkoop omdat ze zelf geen springstof bevatten. Naast ammunitie moeten vuurwapens regelmatig herladen worden met nieuwe gasreservoirs.

Medische wetenschap

De medische kennis van de mensheid is vergelijkbaar met die van de 20ste eeuw, maar de geneeskunde zelf is veel verder gevorderd. De chirurgie is, mede dankzij de oorlog, zo hoogstaand dat zelfs afgehakte ledematen opnieuw aangezet kunnen worden. Bovendien zijn veel ziekten te bestrijden met medische technologieën zoals de Atoomstraler of Scheikunde-therapie. Deze geneeskunde is natuurlijk zeer duur en enkel betaalbaar voor de Rijken der Aarde. De gewone man is vaak nog afhankelijk van 19de eeuwse kruidenmengers en chirurgijnen. De gemiddelde levensduur van een goeie burger is 80 jaar. Die van een arbeider amper de helft.

Ook machinale protheses voor lichaamsdelen of organen behoren reeds tot de mogelijkheden. Ze zijn groot en lomp, maar soms beter dan het originele lede-

maat en ze moeten nooit genezen. Een vlugge stop bij de lokale reparateur en je bent er weer helemaal klaar voor! Sommige critici vragen zich wel af welke invloed een doorgedreven mechanisering van het lichaam op de menselijke ziel heeft.

Energiebronnen

Stoom en steenkool zijn de dominante bronnen van energie. Omdat uitvinders in Aether de stoommachine veel verder geperfectioneerd hebben dan dat in onze geschiedenis ooit gebeurd is, staat de pneumatica en mechanica heel ver.

Aardolie bestaat, maar bevindt zich in gebieden die niet gemakkelijk bereikbaar zijn voor Europeanen waardoor de dieselmotor nooit echt ontwikkeld geweest is. Aardgas is wel gekend en algemeen gebruikt, maar voornamelijk voor verlichting en verwarming. Stoom wordt gemaakt door steenkoolovens. Steenkool wordt dan ook massaal gedolven. Mijnbouw is één van de belangrijkste economische activiteiten.

Elektriciteit is de energievorm van de toekomst en een populair studiegebied voor menig natuurkundige. De meeste elektriciteit wordt echter nog steeds opgewekt door stoomcentrales. Alternatieve energiebronnen zoals windenergie of waterenergie worden enkel lokaal toegepast door wetenschappers of door zij die rijk genoeg zijn. De batterij (ofte 'Galvanisch Element' of 'Voltaïsche Cel') is geperfectioneerd, en grotere batterijen zijn even krachtig tot soms zelfs krachtiger dan onze batterijen, maar kleiner dan een pakje sigaretten kunnen ze niet gemaakt worden, en hoe kleiner de batterij, hoe minder de lading.

H1

H2

H3

H4

H5