



REGELSYSTEEM

Versie 1.2

Voorwoord

Welkom lezer,

Dit regelsysteem is gemaakt voor gebruik tijdens de LARP-evenementen van Tyrmanos. Dit regelsysteem is gebaseerd op het NCA-regelsysteem. Wij willen iedereen die heeft bijgedragen aan dit regelsysteem bedanken voor hun tijd en inzet. Daarnaast willen wij Alexander in het bijzonder bedanken voor zijn hulp met het NCA-systeem en met de opzet/vertaling naar dit systeem. Wij hopen dat jullie veel plezier hebben met het spelen met dit regelsysteem. Hopelijk zien wij jullie op de Tyrmanos evenementen.

Veel plezier,
Het Tyrmanos creatief team.

INHOUDSOPGAVE

BASISREGELS	2
VEILIGHEID	3
<i>Veilig vechten</i>	4
<i>Mentale en fysieke veiligheid</i>	4
LARP TERMINOLOGIE	5
WAPENS	7
<i>Afstandswapens</i>	7
<i>Bogen/kruisbogen</i>	7
<i>Werpwapens</i>	7
<i>Vuurwapens</i>	8
PANTSER	8
<i>Helmen</i>	9
<i>Schilden</i>	9
CHARACTER	10
<i>Een character maken</i>	10
<i>Beginnen bij Tyrmanos</i>	10
<i>Background</i>	11
<i>Geloof</i>	11
<i>Na het evenement</i>	11
TRANSMUTATION POINTS	12
DE VAARDIGHEDEN	13
<i>General vaardigheden</i>	13
<i>Thief vaardigheden</i>	16
<i>Warrior vaardigheden</i>	19
BEROEPEN	21
<i>Tutor of Experimenteren</i>	21
<i>Alchemist</i>	23
<i>Accountant</i>	24
<i>Apothecary (Apotheker)</i>	25
<i>Archeologist (Archeoloog)</i>	26
<i>Artist (Kunstenaar)</i>	28
<i>Blacksmith</i>	29
<i>Cartographer</i>	31
<i>Engineer</i>	32
<i>Floramancer</i>	33
<i>Leatherworker</i>	34
<i>Physician</i>	35
<i>Poison knowledge</i>	37
<i>Beroep (Template)</i>	38
MAGIC	39
<i>Specialisation</i>	40
<i>Spells</i>	41
<i>Spreukenoverzicht</i>	43
OVERIGE BEGRIPPEN	53
VERSIEGESCHIEDENIS	55

Basisregels

Gedragscode

Gezelligheid, Respect en Plezier! Onze "holy trinity".

Dit is de belangrijkste regel van Tyrmanos. We willen een positieve sfeer creëren waarin iedereen veilig en vertrouwd is! Dit houdt in dat we verwachten van onze spelers, monsters, crew en organisatie dat er respectvol met elkaar omgegaan wordt, zowel IC als OC.

Beeld het uit.

Immersie is volgens ons erg belangrijk in LARP. Uiteindelijk is RolePlaying een vorm van theater. De hits die je ontvangt, spreken die je cast, magische effecten en stealth skills. Ze worden niet alleen leuker om mee te maken, maar het is voor je mede LARPers ook fijn als je kan uitbeelden en omschrijven wat er gebeurt! Dit helpt beide partijen in hun rol te blijven en beperkt eventuele discussies tot een minimum.

Drank en Drugs.

Drugs zijn streng verboden op ons terrein en sterke drank zal alleen genuttigd mogen worden tijdens 'Tijd uit'. Spelers en monsters onder invloed van welke substantie dan ook worden tijdens 'Tijd in' op non-actief gezet! Dit is voor ieders veiligheid.

Mocht je tijdens Tijd uit toch graag een joint willen roken zal je het terrein van de beheerder moeten verlaten.

Veiligheid

Een veilige LARP voor iedereen is het streven bij Tyrmanos. In veel gevallen komt dat neer op een goede dosis gezond verstand en bij twijfel kiezen voor de veiligere optie. Mocht je een onveilige situatie of onveilig gedrag zien, aarzel dan niet om dat te melden bij direct betrokken personen. Als het om emotionele/mentale onveiligheid gaat, spreek de vertrouwenspersoon aan. Als het omgevings-onveilige situaties betreft spreek dan het bestuur of het SL-team aan.

Tijdens Tyrmanos evenementen zal er gebruikgemaakt worden van trektouwtjes en klappertjes om schoten te simuleren. Mocht je gevoelig zijn voor plotselinge harde knallen of dit als een trigger ervaren dan is Tyrmanos niet het evenement voor jou is.

De organisatie is verantwoordelijk voor de algemene veiligheid van alle deelnemers. Aanwijzingen van bestuur of spelleiding met betrekking tot veiligheid dienen ten alle tijde en zonder tegenspraak opgevolgd te worden. Alle acties in het spel zijn ondergeschikt aan deze regel. Mochten er gevaarlijke situaties ontstaan tijdens het spel zal het spel worden stilgelegd. Mochten de aanwijzingen niet worden opgevolgd kunnen er sancties worden opgelegd vanuit het bestuur.

Bij grove overtreding van het veiligheidsbeleid kan ervoor gekozen worden desbetreffende deelnemer(s) onmiddellijk uit te sluiten van deelname aan het evenement en van het terrein te verwijderen.

Hieronder staan een aantal regels die altijd gelden op een Tyrmanos-evenement:

- Belemmer mensen niet fysiek.
- Het stevig vasthouden van een persoon is niet toegestaan zonder expliciete toestemming.
- Een andere persoon vastbinden of knevelen (de mond afdekken) is niet toegestaan.
- Een vuistgevecht simuleren mag alleen met expliciete toestemming van alle betrokkenen.
- Steken met een LARP-wapen is verboden. Zelfs als het LARP-wapen hiervoor gemaakt is.
- Werpwapens mogen geen kern bevatten.
- Houd je altijd aan de regels die voor het terrein gelden.
- Open vuur is enkel toegestaan op de door de organisatie aangewezen plekken.
- Roken mag alleen op de aangewezen rookplek op het terrein. Gooi peuken weg in de daarvoor bestemde emmers, dit i.v.m. brandveiligheid.
- Gebruik van drugs is op het gehele terrein verboden.
- Overmatig drankgebruik is niet toegestaan.
Na het nuttigen van alcohol mag je niet meer deelnemen aan het gevecht.
- Echte wapens zijn niet toegestaan. Kleine zakmessen zijn toegestaan op eigen verantwoordelijkheid.

Voor alle wapens houden wij een wapenkeuring. Tijdens deze keuring worden alle wapens die gebruikt gaan worden gecontroleerd op schade en veiligheid. Het kan voorkomen dat je wapen wordt afgekeurd tijdens deze keuring. Dat betekent dat je deze het gehele evenement niet mag gebruiken. Mocht je van tevoren willen weten of een bepaald wapentype toegestaan is kan je daar altijd contact over opnemen met de spelleiding. Let wel de beoordeling van de wapenkeurder gaat altijd boven de beoordeling van de spelleider.

Tijdens de wapenkeuring zal ook getest worden of de te gebruiken trektouwtjes of klappertjes binnen de geluidsnorm vallen. Hou er rekening mee dat dit per soort verschilt en jouw type klappertje afgekeurd kan worden, in welk geval je ze het gehele evenement niet mag gebruiken.

Op zaterdagochtend krijg je de mogelijkheid om je boogschietcertificaat te halen, wat inhoudt dat je tijdens desbetreffende evenement gebruik mag maken van je pijl en boog.

Veilig vechten

Tijdens een gevecht gelden de volgende regels voor veiligheid:

Houd je slagen in. Een LARP-wapen mag dan van schuimrubber zijn het doet nog steeds veel pijn als je vol geraakt wordt.

Het is verboden op het hoofd, kruis of borsten te mikken.

Mocht het voorkomen dat iemand onveilig vecht meldt dit bij desbetreffende persoon. Mocht je de persoon niet zelf willen aanspreken kan je hiervoor altijd naar een spelleider toestappen zodat zij deze persoon kunnen inlichten. Blijft het gebeuren, stap dan alsnog naar een spelleider.

Mentale en fysieke veiligheid

Wij hebben ten alle tijde tenminste één vertrouwenspersoon rondlopen op het evenement. Deze persoon wordt op het evenement zelf nog een keer aangewezen. Mocht er iets zijn wat je niet bij de vertrouwenspersoon kwijt kan of wil, dan kan je altijd naar de hoofdspelleider of een lid van het bestuur stappen. Alle informatie die toevertrouwd wordt aan eender bovengenoemde persoon wordt met de grootste zorg en discretie behandeld en, tenzij het een levensbedreigende situatie betreft, geheimhouden.

Hieronder staan de regels met betrekking tot IC situaties:

No play

Persoon kruist armen boven het hoofd en verwijdt zichzelf uit de spelsituatie. Hij/Zij zoekt direct de vertrouwenspersoon op om door te spreken wat er gebeurd is en om welke reden wegstappen noodzakelijk was.

Hij/Zij zoekt later de begeleidende SL van het moment op om door te spreken wat eventuele IC-gevolgen voor zijn/haar personage zijn. Hij/Zij bleef IC aanwezig in de situatie.

Graceful bow-out

Persoon houdt hand boven ogen (als om te beschermen tegen de zon), buigt het hoofd en stapt de scène uit. Dit heeft wel of niet gevolgen voor het personage, ervan uitgaande dat het personage meegaat met wat er in de scène gebeurt; bijvoorbeeld wanneer de speler naar het toilet moet tijdens een langdurig ritueel.

Check-in systeem

Duim omhoog, vlakke hand wiebel, duim omlaag. Steek je duim op in vraag en wacht op antwoord. Gebruik dit systeem om de emotionele gesteldheid van desbetreffende persoon te controleren op een manier die zo minmogelijk immersiebrekend is. Als iemand duidelijk in spel is, wees dan discreet.

Met deze regels hopen wij dat Tyrmanos voor iedereen een veilig evenement kan zijn waar we met elkaar veel plezier kunnen beleven.

LARP Terminologie

Ben je volledig nieuw in de LARP-wereld, of heb je behoefte aan een snelle opfrisser? Hier volgt een gestroomlijnde lijst met de meest voorkomende LARP termen/begrippen:

IC / OC: 'In Character' en 'Out of Character'

IC is alles wat je doet als je personage, dus binnen je rol. OC zijn alle zaken buiten het spel, dus als je niet 'In character' bent. Zo is 'IC kleding' je kostuum en 'OC kleding' je dagelijkse kloffie. Je kunt ook 'IC zijn' of 'OC zijn': dus in je rol zijn, of niet in je rol zijn.

Tijd in / Tijd uit

'Tijd in' is als we starten of bezig zijn met het spel. 'Tijd uit' is na afloop. Bijvoorbeeld 'We gaan om 10.00 uur tijd-in', 'We zijn nu tijd-uit'.

Dit wordt meestal luidkeels over het terrein geroepen!

NPC

'Non Player Character', of te wel figurant en/of monster. Dit zijn de personages die het spel in zullen komen als er iets gaat gebeuren. Dit kan variëren van een handelaar tot een zombie in een horde!

Monstertent/NPC tent

De ruimte waarin de NPC's samenkomen voor hun briefing, aankleden, etc.

SL

Afkorting voor spelleider; iemand die het spel in goede banen leidt tijdens het evenement. Bij Tyrmanos zijn ze te herkennen aan de tabberds. (Of aan de stemmetjes in je personages hoofd).

De categorie Spelleider kent een aantal subdivisies:

HSL: Hoofd-spelleider. Deze heeft de leiding over het SL-team.

MSL: Monster spelleider. Deze heeft de leiding over de monstertent.

CSL: Character spelleider. Deze heeft de leiding over alles wat karakter gerelateerd is.

CrSL: Craft spelleider. Deze heeft de leiding over alles wat crafting gerelateerd is. Let op: als besproken zaken daarnaast ook karakter gerelateerd zijn heeft de CSL hier het laatste woord over.

A voor een SL type: Assistent van deze SL. Deze assisteren een andere SL waar nodig.

Vertrouwenspersoon

Een vertrouwenspersoon is een door de vereniging aangewezen persoon waar je naartoe kan stappen als het om wat voor reden dan ook niet zo goed gaat. Dit kan zowel voor fysieke als mentale moeilijkheden. Een vertrouwenspersoon zal alles wat je zegt als vertrouwelijk beschouwen en enkel actie ondernemen als de situatie gevaarlijk is voor jou of voor anderen.

Wolkjes

Een liefkozende bijnaam voor SL's.

Wapenkeurder

De keurmeester van alle wapens en props die tijdens een evenement gebruikt zullen worden.

Butsen

Vechten in de LARP-wereld noemen we butsen.

Hit

Geraakt worden door een wapen of spreuk en daar in game schade van oplopen.

Casten

Spreuken uitspreken, met name in gevechtssituaties.

Props

Rekwisieten. Variërend van een boek tot aan een zelf geknutselde dorpspoort.

Time-Freeze

In sommige gevallen zal er door spelleiding "Time-Freeze" geroepen worden. Dit wordt gedaan op momenten dat er bijvoorbeeld omgebouwd moet worden of er monsters klaargezet moeten worden. Tijdens een Time-Freeze staat de tijd voor je karakter stil. Zodra er "Time-Freeze" geroepen wordt, is het de bedoeling dat je je ogen sluit en je oren dichthoudt. Het einde van een Time-Freeze wordt aangegeven door een spelleider door "Tijd-In" te roepen. Op dit moment mag je je ogen weer openen en je vingers uit je oren halen, de tijd loopt vanaf dit moment normaal verder voor je karakter.

Tijdens het rollenspel, dus tijdens Tijd-In, zul je soms medespelers (of medemonsters) tegenkomen die verschillende dingen uitbeelden door handgebaren.

Hand in de lucht

Deze persoon is OC. Hij of zij neemt dus geen deel aan het spel. Als character zul je deze personen dus niet zien of horen, want binnen het rollenspel bestaan ze niet. Soms zul je NPC's of spelers zien die met hun hand in de lucht lopen. Deze dien je te negeren en je dient verder te gaan met het spel.

Vinger in de lucht

Wanneer je iemand ziet met zijn wijsvinger in de lucht is deze persoon onzichtbaar, maar wel IC. Jouw karakter kan deze persoon dus niet zien. Wel is deze persoon eventueel te horen of te ruiken. Gedraag je dus alsof je je niet bewust bent van de aanwezigheid van deze persoon.

Blauwe hesjes

Wanneer je iemand ziet die een blauw hesje aan heeft zie je deze persoon IC niet. Je karakter kan deze persoon alleen zien als een SL specifiek aan je heeft laten weten dat deze persoon zichtbaar voor je is. Als er dus niet is aangegeven dat je ze ziet dien je ze te negeren en verder te gaan met het spel.

Wapens

Er wordt een enorm arsenaal aan wapens gebruikt op een LARP. Als je geraakt wordt door een wapen dan raak je 1 levenspunt kwijt uit jouw pool. Er zijn enkele uitzonderingen. Een tweehandig zwaard, hamer of bijl doet standaard 2 punten schade. Voor speren, staven en hellebaarden geldt de 2 schade regel niet. Deze wapens vereisen weliswaar twee handen om ze te kunnen gebruiken maar hebben hun bereik als voordeel en niet extra schade. Alle eenhandige wapens zoals een dolk of een kort zwaard zijn te gebruiken zonder dat je daarvoor vaardigheden aan hoeft te kopen. Geweren, (kruis-)bogen en tweehandige wapens kun je niet zomaar gebruiken. Om deze wapens te kunnen gebruiken heb je meer oefening nodig, de vereiste vaardigheden hiervoor zijn later in dit document te vinden.

Afstandwapens

Er zijn over het algemeen 3 soorten afstand wapens in LARP. Bogen en kruisbogen, werpwapens en pistolen/geweren. Alle drie hebben net wat andere regels.

Bogen/kruisbogen

LARP kruisbogen/bogen zijn moeilijker te gebruiken dan de andere wapens die gebruikt worden. Je moet er een beetje mee oefenen om er bedreven in te worden. Kruisbogen/bogen moeten voldoen aan de volgende regels:

Als je een boog/kruisboog gebruikt dan mag deze niet meer dan 25-30 pond trekkracht hebben. Kijk je LARP pijlen **extra goed na!** De glasfiber kern kan in het ergste geval door de kop heen schieten of breken. Als je niet weet hoe je dit moet doen vraag een SL of wapenkeurder.

Voordat je een pijl en boog gebruikt op Tyrmanos moet je aan de spelleiding laten zien dat je er capabel mee bent. Dit wordt getoetst door een boogschietproef af te leggen bij de wapenkeurder. Deze is op zaterdagochtend voor Tijd In. Het precieze tijdstip hiervoor wordt doorgegeven tijdens het Tijd In-praatje. Dit moment is er één keer per evenement.

Tijdens deze proef laat je zien dat je weet hoe je met je boog om moet gaan, dat je kan schieten en dat je weet wat de veiligheidsrisico's zijn van een boog. Als je dit alles naar tevredenheid hebt laten zien krijg je een bewijs dat je bij je dient dragen, net als je character sheet.

Leg je deze proef niet af of heb je je bewijs niet bij je mag je niet boogschieten op ons evenement. Deze regel geldt voor zowel de spelers als voor de NPC's. Het bewijs is geldig voor 1 evenement. Je zal dus elke keer opnieuw moeten laten zien dat je het kan om een bewijs te verkrijgen voor dat specifieke evenement.

Pijlen doen 1 punt *through* schade. Hier moet de persoon die geraakt wordt zelf rekening mee houden. Gezien de afstanden is het niet te doen voor de schutter om "*through*" te roepen. De minimum schootsafstand is 6 meter. Binnen die afstand mag je niet op iemand schieten. Na het vallen van de avond is het niet meer toegestaan om te schieten. Tijdens de schemering is dit op gezond verstand. De uitzondering is het dorp zelf wanneer er meer dan genoeg licht is. Houdt in gedachten dat je het donker in schiet en de pijl daarna teruggevonden moet worden. Je 'verbruikt' zeer weinig pijlen omdat je ze bijna altijd terug kan vinden. Je hoeft dus niet bij te houden hoeveel keer je hebt geschoten.

Werpwapens

Er bestaan kleine wapens zonder kernen. Variërend van kleine messen en bijlen tot een bierpul. Je mag met deze wapens naar mensen toe gooien. Denk erom dat je niet te hard, niet in het gezicht, bij vrouwen niet tegen de borsten of bij mannen niet in het kruis gooit. Een werpwapen doet altijd 1 punt schade.

Vuurwapens

De eerste belangrijke regel voor vuurwapens is dat er binnen niet mee geschoten wordt! De meeste klappertjes klinken simpelweg te hard voor binnenlocaties. Het soort vuurwapens dat beschikbaar is voor spelers is enkel-schots geweren en pistolen uit de 16e tot 18e eeuw. Ouder mag altijd, maar het is niet de bedoeling dat je met een revolver of semiautomatisch wapen aan komt zetten.

Je mag natuurlijk niet echt schieten en het is ook niet de bedoeling dat je kilo's buskruit meeneemt. Schoten worden gesimuleerd met trektouwtjes, rondjes voor klappertjespistolen en foam-balletjes. Er zijn voor LARP buskruitwapens beschikbaar, de meeste mensen zullen echter replicawapens gebruiken. Je kan de strips en rondjes zo op de pan zetten dat wanneer de hamer slaat deze afgaat. Een wapen dat foam-balletjes schiet mag ook gebruikt worden. Nerf-wapens zijn niet toegestaan. Twijfel je of jouw wapen toegestaan is dan kan je altijd contact opnemen met het SL-team via onze Discord Server of via spelleiding@tyrmanos.nl.

Om vuurwapens te kunnen gebruiken moet je de bijbehorende vaardigheid 'vuurwapens' aankopen. Een historisch vuurwapen weigerde soms te schieten; als je klappertje of touwtje weigert af te gaan dan is dit in het spel een misfire. Dit schot is niet afgegaan en mist dus ook zijn doel. Als een foamballetje niet raakt, wordt dit ook als misfire beschouwd.

Een vuurwapen doet altijd 1 punt *through* schade.

Het herladen van een vuurwapen kost 30 seconden. Dit is historisch gezien redelijk accuraat voor niet-eliteregimenten. Het meeste van deze tijd zal/mag je bezig zijn om je klappertjes goed te zetten. Als je de vuurwapens vaardigheid koopt krijg je er automatisch 10 schoten buskruit en kogels bij. Ben je hier doorheen, dan kun je niet meer schieten. Buskruit en kogels zijn in spel te verkrijgen. Buskruit is te koop bij de alchemist of de handelaar. De smid of de handelaar verkoopt kogels.

Pantser

Het is bij Tyrmanos niet noodzakelijk om een speciale vaardigheid te kopen om pantser te kunnen dragen of gebruiken. Je mag meenemen wat je hebt en wat jouw past. Een uitzondering hierop is de magiër. Een magiër mag geen metalen pantser dragen tenzij de vaardigheid "Armoured Mage" is aangekocht. Een magiër mag natuurlijk wel het pantser uitrekken om zijn magie gebruiken. Een magiër is dus beperkt tot klasse 1 pantser als er geen extra vaardigheden zijn aangekocht.

Pantser wordt verdeeld over drie locaties: armen, benen en torso. Het hoofd wordt als andere locatie gerekend in het geval van een helm. Het aantal pantserpunten per locatie is afhankelijk van het soort pantser dat gedragen wordt.

De manier waarop de pantserpunten bepaald worden is als volgt: het soort pantser dat de grootste bedekking heeft telt voor de punten. Dus stel dat een torso voor meer dan de helft bedekt is met leer en voor de rest met maliën dan telt het leer voor de punten. In dat geval is er dus 1 pantserpunt.

Het gepantserde lichaamsdeel moet duidelijk zichtbaar voor het grootste gedeelte bedekt zijn. Is dit niet het geval, dan worden er geen pantserpunten gerekend.

Pantserklasse	Soort pantser	Pantserpunten
Klasse 0	Niet genoeg bedekt of geen pantser	Geen pantserpunten
Klasse 1	Bont, gewatteerde kleding, leer	1 pantserpunt
Klasse 2	Maliënkolder, versterkt leer, schubben	2 pantserpunten
Klasse 3	Plaat	3 pantserpunten

Mocht jouw pantser niet in een van de categorieën vallen, of twijfel je daarover, dan kan dit op het terrein beoordeeld worden door een SL. Alleen het met pantser beschermde deel van het lichaam heeft pantserpunten. De delen van het lichaam die geen bescherming hebben, hebben geen pantserpunten.

Bij een hit op een gepantserd lichaamsdeel trekt je die schade eerst af van je pantserpunten, daarna pas van je karakters hit points.

De verloren pantserpunten kunnen alleen hersteld worden door het pantser IC te laten repareren. Totdat dit gebeurd is blijft pantser beschadigd en heb je geen pantserpunten om op terug te vallen tijdens een butts.

Helmen

Een helm geeft je twee extra pantserpunten. Deze worden bij het totaal aantal punten gerekend. Je mag zelf kiezen wanneer je deze punten aftrekt; wanneer je helm in feite 'breekt'. Het hoofd is geen locatie en mag niet gericht aangevallen worden.

Schilden

Een schild heeft hit points. Kleine schilden, tot grofweg 50x50cm, hebben 5 hit points. Grote schilden, groter dan grofweg 50x50cm, hebben 10 hit points per stuk.

Wanneer een schild geen hit points meer heeft zal deze gerepareerd moeten worden. Dit kan op dezelfde manier als bij pantser en wapens gebeurd.

Een schild kan geen magische of alchemistische effecten blokkeren. Deze effecten omzeilen het schild. Een uitzondering hierop is de magische kogel. Met een schild kun je een magische kogel blokkeren. De kogel hit voor zoveel punten als het niveau waarop hij gecast is.

Mocht een aanval meer schade doen dan het schild (nog) kan hebben dan wordt het schild onbruikbaar. De persoon die het schild hanteert wordt naar de grond geslagen, maar krijgt verder geen schade van deze hit.

Character

Een character maken

Een character, of personage, maken is waarschijnlijk een van de eerste dingen die je wil gaan doen als je besloten hebt om mee te doen met een Tyrmanos evenement. Je personage is tenslotte degene die jij op het evenement gaat spelen en draagt de naam waar mensen je mee zullen aanspreken. Toch begrijpen we dat het lastig kan zijn om zoiets uit de mouw te schudden. Als je vastloopt helpen de volgende punten je hopelijk verder:

- Kies een ras
- Kies een geloof*
- Kies je vaardigheden die passen binnen de ervaringspunten
- Bedenk een achtergrond

*Dit is niet verplicht.

Voor meer diepte, stel jezelf de volgende vragen:

- Van welke wereld komt je personage af? Hoe ziet deze wereld eruit?
- Heeft je personage familieleden? Zo ja, wie?
- Heeft jouw personage een goede jeugd gehad?
- Wat zijn de karaktertrekken van je character? Wat zijn zijn angsten? Wat kan hij heel goed, maar waar is hij ook echt ontzettend slecht in?
- Heeft je personage iemand waar hij tegenop kijkt? (moeder, vader, godheid, volkslegende, etc.)
- Wat is het persoonlijke doel van je personage? Wat zou je personage als eerste willen doen als hij op Tyrmanos terecht komt?

Geen vraag is te gek om jezelf te stellen bij het uitwerken van een spelerspersonage. Als je moeite hebt om iets te bedenken, aarzel dan niet om een CSL te benaderen.

Tyrmanos is een multiculturele setting waar veel verschillende rassen op een semi-vreedzame manier met elkaar samenleven. Omdat je personage vanuit een andere wereld kan komen is er heel veel mogelijk. Er zijn werelden met veel verschillende wezens waardoor er nagenoeg geen limiet is aan wat je kunt spelen.

Ook hier geldt de regel dat je concept goedgekeurd moet worden door de CSL voor je deze mag spelen tijdens een evenement.

Onze CSL is te benaderen op: character@tyrmanos.nl

Beginnen bij Tyrmanos

Als nieuwe speler bij Tyrmanos krijg je een paar dingen om mee te beginnen. Dit kun je straks gaan gebruiken in de character creatie om je personage te gaan bouwen.

- Je krijgt 20 ervaringspunten
- Je begint met 3 levenspunten. Deze worden niet per locatie berekend maar zitten in een pool.
- Je kunt de taal "common" spreken. Let op: een nieuw personage op Tyrmanos kan "common" niet standaard lezen of schrijven. Hiervoor is de vaardigheid "education" vereist.
- Je krijgt 1 zilver stuk

Iets verder in dit document staan de lijsten met vaardigheden die je kunt kopen voor je personage. Kijk goed naar hoeveel een vaardigheid kost, en houd je ervaringspunten goed bij. Let wel op dat voor sommige vaardigheden je eerst een andere vaardigheid of een Tutor nodig hebt voordat je deze kunt kopen.

Je kunt je vaardigheden aankopen op het digitale character sheet van Tyrmanos. Deze is op de website te vinden in het stukje "Regelsysteem", onder een knop genaamd "Character Sheet".

Background

Een background is een stuk tekst van maximaal 2A4 waarin je het levensverhaal tot nu toe van je personage vertelt. Het schrijven van een background is niet verplicht. Als je er wel een schrijft en instuurt geef je het SL-team de mogelijkheid om persoonlijk plot voor jou voor te bereiden. Doe dit bij voorkeur ruim voor het eerst volgende evenement.

Alle nieuwe spelerspersonages zijn afkomstig van een wereld buiten Tyrmanos. Tyrmanos is de plek waar zij op onverklaarbare wijze terecht gekomen zijn. Houdt hier rekening mee met het schrijven van de achtergrond voor je personage.

Na een evenement heb je de mogelijkheid om jouw background aan te vullen. Dit kan je doen door een document van maximaal 2A4 op te stellen. Daarin vertel je wat jouw personage beleefd heeft, wat je gedaan hebt, en eventueel welke skills je aan zou willen kopen voor het volgende evenement. Mocht je tijdens het maken van je personage vragen hebben, of er niet uit komen, neem dan contact op met het SL-team via onze Discord server of mail naar character@tyrmanos.nl.

Geloof

Tyrmanos heeft nog geen inherent eigen geloofssysteem. Het staat iedereen vrij in een hogere macht te geloven en daar zelf invulling aan te geven. De uitleg van jouw geloof moet terug te vinden zijn in de achtergrond van je personage. Check dit bij de CSL, want het SL-team heeft hierover het laatste woord.

Jij kiest op welke manier je jouw geloof uitdraagt. Dit kan bijvoorbeeld door middel van een ritueel, een gebed, zichtbare symboliek, het lezen van heilige geschriften of prediken, etc. Maak een leuke mix die jouw personage helpt in het dagelijks leven.

Recepten of andere extra's

Mocht je een skill hebben uitgekozen die recepten of andere extra lijsten gebruikt, zoals de alchemist, de apothecary, herbalism etc. dan kan je dit voor het evenement doorgeven bij het SL-team. De extra informatie die je nodig hebt voor je character krijg je dan via hun. Mocht je twijfelen of jouw gekozen craft een extra lijst heeft, mag je contact opnemen met het SL-team.

Na het evenement

Heb je het evenement overleefd? Goed gedaan.

Je personage verdient elke overleefde dag 1 ervaringspunt. Deze kun je uitgeven aan nieuwe vaardigheden, of opsparen. Na een driedaags evenement is je personage 3 ervaringspunten rijker.

Ben je slechts deels aanwezig geweest, krijg je slechts een deel van de punten; te noemen 1 punt per dag.

Ditzelfde geldt voor specials (een kort avontuur).

Is je personage tijdens het evenement dood gegaan? Maak dan een nieuw personage aan. Afhankelijk van tijdstip van overlijden, kan dat al tijdens het evenement. Het kan ook zijn dat je verzocht wordt te gaan NPC'en voor de rest van het evenement.

Transmutation points

Het transmutatiepuntensysteem is uniek op Tyrmanos. Deze points komen in de vorm van munten die je in spel in kan wisselen voor skills. Elke munt die je kan bemachtigen telt voor 1 transmutatiepunt (TP). Deze munten zijn in game te vinden in bijvoorbeeld ruïnes, als quest reward en op andere plekken. De munten die je verzamelt kan je inwisselen bij de Archmage of Transmutation, of bij een van zijn assistenten. Deze zullen op het evenement een aantal keer per dag aanwezig zijn. De transmutation mage geeft je vervolgens de punten die je hebt verzameld. Deze punten kan je direct inwisselen voor skills die je zou willen aankopen. Mocht je een skill uitkiezen die een tutor vereiste heeft dan telt de transmutation mage als tutor.

Je kan met TP aangekochte skills weer inleveren om de TP die je erin hebt gestopt terug te krijgen. Je bent daarna vrij om deze te investeren in andere skills. Skills omruilen kan je **niet** te vaak doen. Een lichaam kan maar zoveel magische beïnvloeding verwerken voordat er mutaties optreden. Wanneer deze mutaties beginnen en hoe ernstig ze zijn wisselt per persoon. De ene persoon kan nou eenmaal meer magie verdragen dan een ander.

De transmutatiepunten die je hebt verzameld zijn niet persoonsgebonden. Dit betekent dat je jouw TP ook door mag geven aan een ander personage. Hier zijn geen nadelen aan verbonden. De skills die je aankoopt tijdens een evenement raak je **niet** kwijt na het evenement.

Er zijn een aantal restricties bij het aankopen van vaardigheden. Zo kan je **geen** extra hit points, strength of mana points kopen met transmutatiepunten. De magie kan je hersenen beïnvloeden om extra dingen geleerd te hebben, maar niet je lichaam beïnvloeden om dat bij te kunnen houden. In het verlengde hiervan geldt ook dat een spreuk die je aankoopt met TP je **geen** extra mana geeft. Wat betekent dat de regel dat een aangekochte spreuk evenveel mana geeft als het niveau van de spreuk **niet** geldt in deze. TP geven je de kennis om de spreuk te casten maar niet de lichamelijke kracht om het daadwerkelijk te doen.

Je kan maximaal 1 niveau in een vaardigheid kopen met TP. Naast de voorgaande restricties geldt ook dat je **geen** vaardigheid van een hoger kan aankopen met ervaringspunten (EXP) als je de voorgaande vaardigheid hebt gekocht met transmutatiepunten.

Wat erop neer komt dat als je Craft 2 gekocht hebt met TP, je Craft 3 niet mag kopen met EXP. Wat je wel kan doen in dit geval is Craft 2 inruilen voor de TP en deze dan opnieuw aankopen met EXP. Daarna kan je dan Craft 3 kopen met TP, mits je hiervoor genoeg punten hebt verzameld.

Om nog even kort samen te vatten wat er in het voorgaande staat:

- Transmutatiepunten komen in de vorm van munten. Deze munten kun je vinden in bijvoorbeeld ruïnes of als belonging voor queesten.
- De munten kun je inwisselen bij de Archmage of Transmutation of zijn assistenten voor transmutatiepunten.
- Deze punten kun je inwisselen voor skills bij dezelfde transmutation mage.
- De transmutation mage geldt als tutor voor deze skills
- Je mag vaardigheden die zijn gekocht met TP ook weer inwisselen voor de TP die ze gekost hebben.
- Je kan **niet** eindeloos wisselen. Het lichaam kan de beïnvloeding van magie slechts zolang aan. Er is een risico van mutaties.
- Je kan jouw punten zonder nadelen aan een ander geven.
- Je raakt aangekochte vaardigheden **niet** kwijt na een evenement.
- Je kan **geen** extra hitpoints, manapoints of strength kopen met transmutatiepunten.
- Een spreuk die je koopt met transmutatiepunten geeft geen extra mana.
- Je kan maximaal 1 niveau in een skill kopen met TP.
- Je kan **geen** hogere vaardigheid kopen met EXP als de vaardigheid daarvoor gekocht is met TP.

De vaardigheden

In de komende hoofdstukken staan de vaardigheden waar je uit kan kiezen. Deze zijn verdeeld in vijf lijsten: General, Thief, Warrior, Crafts en Magic skills.

Sommige vaardigheden hebben een vereiste voordat je een vaardigheden aan mag kopen. Als dit van toepassing is staat de vereiste vaardigheid onder desbetreffend kopje.

Sommige skills zijn moeilijker aan te leren dan anderen. Deze vaardigheden vereisen een tutor. Dit houdt in dat je in het spel bij iemand in de leer bent geweest. Tijdens het maken van een character geldt de tutor regel niet. Deze wordt pas relevant als je in game een nieuwe vaardigheid leert die dit heeft als een vereiste.

Een beginnend personage mag maximaal skills aankopen tot niveau 2.

General vaardigheden

General	EXP Kosten
Alertness	2
Animal Affinity	2
Darkvision	2
Education	2
Extra Hit point 1,2,3,4,5,6,7 etc....	Niveau x 2
Extra Language	1*
Herbalism	2
Riches 1 (alleen bij character creatie)	1
Riches 2 (alleen bij character creatie)	2
Riches 3 (alleen bij character creatie)	3
Sharp Senses	2
Strength 1	2
Strength 2	4
Strength 3	6
Legends & Myths	1 *
Tutor	4

* Deze vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden.

Alertness	Vereist: -	2
Je bent alerter op je omgeving. Sommige dingen in een omgeving vallen jouw sneller op dan anderen. Geef bij een SL aan dat je deze vaardigheid hebt. De SL's zullen het aangeven als jou iets extra's opvalt.		

Animal Affinity	Vereist: -	2
Jouw begrip van het gedrag van wilde dieren is groter dan die van de gemiddelde persoon. Hierdoor kan je een wild dier overtuigen om bijvoorbeeld eerst iemand anders aan te vallen voordat het jou aanvalt. Je kan deze kennis inzetten om een vertrouwensband op te bouwen met een dier. Dit beperkt zich wel in het gebruik van lichaamstaal, kleine gebaren of korte simpele commando's. Het opbouwen van een band met een dier is een lang proces dat veel aandacht vereist.		

Darkvision	Vereist: Sharp senses, Tutor	2
Je kan beter zien dan anderen in de schemering of het donker. Dit geldt zowel in de avonden en nachten als in donkere ruimtes of grotten. In deze situaties mag je aangeven bij de SL dat je deze vaardigheid hebt. De SL zal dan aangeven wat je extra ziet.		
Education	Vereist: -	2
Je kan lezen, schrijven en rekenen. Dit geldt voor zowel de taal common als elke extra taal die je aangeleerd hebt via extra language.		
Extra Hit point 1,2,3,4,5,6,7 etc.	Vereist: Vorige niveau	Niveau x2
Standaard begint een nieuw character met 3 hit points. Deze vaardigheid geeft je extra hit points. Het aankopen van extra hit points kost het volgende: 1 extra hit point kost je 2 punten, het volgende niveau kost je 4 punten, niveau 3 kost 6 punten en zo verder. Er zit geen limiet op de hoeveelheid extra hitpoints die je kan aankopen.		
Extra Language	Vereist: Tutor	1*
Deze vaardigheid laat je een extra taal spreken. Voorbeelden van extra talen zijn: Elvish, Dwarvish, Orcish of Gnomish. Mocht je een andere taal willen overleg dit even met een SL. Als je ook de vaardigheid 'education' hebt kun je de extra taal ook lezen en schrijven. Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen om meerdere talen te leren.		
Herbalism	Vereist: -	2
Herbalism geeft je de mogelijkheid om enkele basiskruiden en hun werking te leren kennen. De kennis die deze vaardigheid je geeft, heb je nodig om in het bos kruiden te kunnen vinden. De vaardigheid geeft je ook genoeg kennis om enkele kruiden te vinden die je gewoon kan eten. Je weet hoe je Aloë Vera moet gebruiken bij een persoon.		
Riches 1	Vereist: character creatie	1
Je bent rijker dan de gemiddelde burger of ambachtsman. Je krijgt eenmalig 2 zilverstukken.		
Riches 2	Vereist: Riches 1, character creatie	2
Je bent substantieel rijker in vergelijking met andere burgers en ambachtslieden. Het zou zelfs zo kunnen zijn dat je van (lage) adel bent. Je krijgt eenmalig 6 zilverstukken.		
Riches 3	Vereist: Riches 2, character creatie	3
Je bent schatrijk. Je bent iemand van adel of een welvarend ambachtslui. Je krijgt eenmalig 1 goudstuk.		

Sharp Senses	Vereist: -	2
Je zintuigen zijn sterker en verder ontwikkelt dan bij andere rassen. Dit zijn horen, voelen, proeven, ruiken en zien. Op het moment dat je denkt dat je de vaardigheid kan gebruiken zoek dan een SL op. Aan de hand van de situatie krijg je informatie van de SL. Daarnaast kan je ook tijdens een missie/tocht aangeven dat je deze vaardigheid hebt. Het is dan aan de SL of je extra informatie krijgt. Je kan deze vaardigheid combineren met de vaardigheid tracking voor meer voordelen.		
Strength 1	Vereist: -	2
Strength geeft je meer kracht dan de meeste andere personen. Dit geeft je de mogelijkheid om bijvoorbeeld deuren te breken, keien op te tillen, zware dingen op te pakken, of dingen tegen te houden die andere personen niet kunnen stoppen. Geef elke keer aan dat je strength gebruikt. Zowel tegen andere spelers als tegen de SL.		
Strength 2	Vereist: Strength 1, Tutor	4
Je hebt nog meer getraind en bent nog sterker dan de meeste andere personen. Dit niveau geeft je de mogelijkheid om een houdgreep uit te voeren bij andere personen. Deze werkt als volgt: je raakt de persoon die je in de houdgreep wilt nemen aan en zegt "Strength 2 houdgreep". De tegenstander kan niet ontsnappen, tenzij deze ook strength 2 heeft. Je kan een persoon ook met zijn tweeën vasthouden. Dit kan alleen als jullie beide strength hebben. Pak je tegenstander niet echt vast maar speel het netjes uit.		
Strength 3	Vereist: Strength 2, Tutor	6
Je bent erg sterk. De meeste personen kunnen niet tippen aan jouw strength. Je kan nog meer dingen meenemen of dragen en je mag andere personen in een strength 3 houdgreep vasthouden. Ook hierbij is het weer mogelijk om een tegenstander met meerdere personen vast te pakken. Elk van deze personen heeft wel strength nodig.		
Legends & Myths	Vereist: -	1*
Je hebt verhalen van anderen verzameld of zelf verhalen gemaakt tijdens je reizen of studies. Je kan deze zowel geschreven of via mondelinge overlevering vertellen aan anderen. Als je personage op hogere niveaus zit kan het zijn dat deze een verhaal weet wat toepasbaar is op een IC situatie. In dat geval mag je naar een SL stappen en vragen of je hier toevallig iets van weet. Een SL kan dan uitsluitsel geven of je er iets van weet. Je kan deze vaardigheid meerdere keren aankopen. Let op: anders dan andere vaardigheden mag je deze vaardigheid als beginnend personage maar 1 keer aankopen.		

Tutor	Vereist: Niveau 3 vaardigheid	4
Sommige vaardigheden zijn complexer dan anderen. Deze vereisen een tutor om ze te kunnen leren. Als je een nieuwe vaardigheid leert via een tutor dan kost deze je 1 ervaringspunt minder dan normaal. Deze bonus geldt wel alleen als de leerling de vaardigheid ook vrij aan kan kopen na een evenement. Het leren van de vaardigheid aan anderen geeft de tutor 1 extra EXP. Voor beide bonussen geldt dat deze maximaal 1 keer per evenement te verkrijgen zijn. Het proces van het aanleren van een vaardigheid duurt minimaal 2 keer één uur. Langer mag altijd. Voordat je begint zoeken tutor en leerling een SL op om aan te geven om welke vaardigheid het gaat. Aan het einde van het proces komen beide ook weer naar dezelfde SL om op hun character sheet de vaardigheid en de EXP bij te laten schrijven. Een tutor mag meerdere leerlingen hebben per evenement en een leerling mag van meerdere tutores skills leren, maar de bonus EXP geldt maar 1 keer. Ook als de tutor of de leerling verschillende skills leren/aanleren.		

Thief vaardigheden

Thief	EXP kosten
Ambidex	2
Disarm 1	3
Disarm 2	5
Disarm 3	7
Disable Traps	1 *
Dodge 1	3
Dodge 2	5
Dodge 3	7
Loot	2
Subdue	4
Through 1	2
Through 2	4
Through 3	6
Tracking 1	2
Tracking 2	2
Trap Making	1 *

* Deze vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden.

Ambidex	Vereist: -	2
Je kan twee eenhandige wapens tegelijk gebruiken. Daarmee mag je ook speciale vaardigheden gebruiken zoals Strike of Disarm.		

Disarm 1	Vereist: Tutor	3
Als je tijdens een slag een wapen raakt mag je 'disarm' roepen. Je tegenstander moet dan het geraakte wapen uit de handen laten vallen. Dit werkt niet op tweehandige wapens. Je mag deze vaardigheden 1 keer per encounter gebruiken.		
Disarm 2	Vereist: Disarm 1	5
Deze vaardigheden werkt hetzelfde als Disarm 1. Je kunt dit 3 keer per encounter.		
Disarm 3	Vereist: Disarm 2	7
Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Disarm 2. Je kunt dit 5 keer per encounter. Je kunt nu ook tweehandige wapens disarmen.		
Disable Traps	Vereist: Tutor	1
Je weet hoe je een val onschadelijk kan maken. Om deze vaardigheid te gebruiken stap je naar een SL en geef je aan dat je een val onschadelijk wil maken en welk niveau van Disable Traps je hebt. De SL geeft je vervolgens de relevante informatie en vertelt wat er gebeurt tijdens het onschadelijk maken. Je mag deze vaardigheid meerdere keren aankopen, maar als beginnend character mag je tot maximaal niveau 2 aankopen.		
Dodge 1	Vereist: Tutor	3
Je weet hoe je klappen kan ontwijken. Als je geraakt wordt door een handwapen dan mag je een ontwijkende beweging maken en 'dodge' roepen. Dit zorgt ervoor dat de slag je niet heeft geraakt. Dit werkt niet tegen afstandswapens of magie. Om hier gebruik van te kunnen maken mag je maximaal pantser van klasse 1 dragen. Je mag dit 1 keer per encounter gebruiken.		
Dodge 2	Vereist: Dodge 1	5
Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Dodge 1. Je kunt dit 3 keer per encounter.		
Dodge 3	Vereist: Dodge 2	7
Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Dodge 2. Je kunt dit 5 keer per encounter.		
Loot	Vereist: -	2
Sommige monsters hebben speciale of mooiere spullen bij zich dan anderen. Met deze vaardigheid kun je deze spullen vinden op het lijk van een monster. Dit kunnen bijvoorbeeld speciale handelswaar of materialen om te craften zijn. Zeg tegen het monster dat je hem loot met deze vaardigheid en zij geven jou de muntjes van de spullen die ze bij zich hebben. Alleen personen met Alertness kunnen zien dat jij monsters loot.		

Subdue	Vereist: -	4
Je hebt geleerd hoe je iemand moet raken om hem bewusteloos te slaan. Dit doe je door een persoon te slaan met een wapen en 'Subdue' te zeggen. Je mag door de persoon in kwestie niet gezien zijn anders mislukt jouw Subdue. Als je niet gezien bent dan ligt de het slachtoffer 5 minuten bewusteloos. Als de persoon wakker wordt heeft deze flinke hoofdpijn van de klap.		
Through 1	Vereist: Tutor	2
Je kan deze vaardigheid enkel gebruiken met een eenhandig wapen. Je bent bekend met pantser en je weet hoe je de lagen pantser kan omzeilen. Als je iemand raakt zeg je direct 'Through'. Je doet hiermee meteen schade aan de hitpoints van een persoon. De hit negeert het pantser van de persoon. Deze vaardigheid mag je 1 keer per encounter gebruiken.		
Through 2	Vereist: Through 1	4
Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Through 1. Je kunt dit 3 keer per encounter.		
Through 3	Vereist: Through 2	6
Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Through 2. Je kunt dit 5 keer per encounter.		
Tracking 1	Vereist: Tutor	2
Tracking 1 geeft je de mogelijkheid om sporen te zoeken op de meeste terreinen. Je kan de sporen vinden als er weinig moeite is gedaan om ze te verbergen. Deze vaardigheid geeft je ook een ruwe schatting over hoeveel personen of dieren er lopen.		
Tracking 2	Vereist: Tracking 1, Tutor	2
Tracking 2 laat je naast verse sporen ook hele oude of verborgen sporen vinden. Alleen de moeilijkste sporen kan je niet vinden. Aan sporen kun je precies aflezen hoeveel personen er zijn of om welke dieren het gaat.		
Trap Making	Vereist: Tutor	1
Je weet hoe je een val moet zetten. Deze vallen zijn zowel toepasbaar op personen als op dieren. Als je een val zet geef je bij een SL aan dat je dat gaat doen, waar je deze zet, welk niveau de val is en hoe je te werk gaat. Vervolgens maak je op de plaats waar je de val zet een visuele voorstelling van de val zodat het voor anderen duidelijk is dat er daar iets staat. Je mag deze vaardigheid meerdere keren aankopen, maar een beginnend personage mag tot maximaal niveau 2 aankopen.		

Warrior vaardigheden

Warrior	EXP kosten
Armour Training	2
Bow Use	1
Fire arms	2
Iron Will 1	6
Iron Will 2	8
Iron Will 3	12
Mind over Matter 1	6
Mind over Matter 2	8
Mind over Matter 3	12
Steadfast	6
Strike 1	2
Strike 2	4
Strike 3	6
Twohanded Weapons	2

Armour Training	Vereist: -	2
Je mag nu pantserklassen bij elkaar optellen. In het kort betekent dit dat je een klasse 1 en een klasse 2 pantser bij elkaar op mag tellen. Als je een maliënkolder draagt met daaronder een gambeson dan krijg je van de ene 1 punt en de andere 2 punten. Normaliter zou alleen de maliënkolder tellen, met deze vaardigheid mag je ze optellen. Je krijgt nu dus 3 pantserpunten in plaats van 2.		

Bow Use	Vereist: -	1
Je kan bogen en kruisbogen onderhouden en gebruiken. De pijlen die je verschiept kun je in veel gevallen weer terugvinden. Hoeveel pijlen je hebt in game hoeft je niet bij te houden. Deze vaardigheid zorgt er voor dat je weet hoe je in game pijlen maakt. Pijlen doen standaard 1 punt <i>through</i> schade.		

Fire arms	Vereist: Tutor	2
Je weet hoe je een vuurwapens moet gebruiken. Bij aankoop krijg je kogels en buskruit genoeg voor 10 schoten. De schade van vuurwapens doet altijd 1 punt <i>through</i> schade. Wij maken gebruik van klappertjes/trektouwtjes om munitie en miss-fires te simuleren.		

Iron will 1	Vereist: Tutor	6
Je hebt meer controle over je eigen geest. Dit zorgt ervoor dat je specifieke spreuken mag negeren. Als door een Fear of Fascinate spell geraakt wordt, mag je 'no effect' roepen en het effect van de spreuk negeren.		

Iron will 2	Vereist: Iron will 1, Tutor	8
De controle over je eigen geest wordt steeds sterker. Je mag ook de spreuken Truth en Forget negeren. Roep 'no effect' als deze spreuken tegen je gebruikt worden.		

Iron will 3	Vereist: Iron will 2, Tutor	12
De controle over je eigen geest is nog beter. Ook bij de spell Rage behoud jij de controle. De positieve effecten blijf je wel ervaren.		
Mind over matter 1	Vereist: Tutor	6
Met je sterke wilskracht overkom je fysieke beperkingen. Je kan hiermee het effect van de Blind spreuk negeren. Als dit gebeurt roep je 'no effect'. Daarnaast weet jij hoe je met pijn om te kunnen gaan. Op het moment dat je op 0 hitpoints komt te staan mag je nog rustig wandelen. Je bent nog steeds aan het doodbloeden. Elke licht intensieve actie zorgt ervoor dat je alsnog bewustzijn verliest.		
Mind over matter 2	Vereist: Mind over matter 1, Tutor	8
Met je sterke wilskracht overkom je fysieke beperkingen. Je kan de effecten van de spreuken Thirst en Pain negeren. Als dit gebeurt roep je 'no effect'.		
Mind over matter 3	Vereist: Mind over matter 2, Tutor	12
Met je sterke wilskracht overkom je fysieke beperkingen. Je kan de effecten van de spreuken Sleep en Silence negeren. Als dit gebeurt roep je 'no effect'.		
Steadfast	Vereist: -	6
Je weet hoe je je moet houden zodat je niet zomaar verplaatst kan worden. Als je geraakt wordt door een Strike mag je 'no effect' roepen. De schade van de aanval krijg je wel. Je hoeft alleen niet te verplaatsen.		
Strike 1	Vereist: Strenght 1, Tutor	2
Je kan deze vaardigheid gebruiken om door een obstakel heen te beuken. Deze vaardigheid is ook te gebruiken om een persoon 5 meter weg te slaan en op de grond te laten vallen. Als je de vaardigheid zo wil gebruiken roep je 'Strike!' wanneer je iemand raakt. Je kan deze vaardigheid 1 keer per encounter gebruiken.		
Strike 2	Vereist: Strike 1	4
Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Strike 1. Je kunt dit 3 keer per encounter		
Strike 3	Vereist: Strike 2	6
Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Strike 2. Je kunt dit 5 keer per encounter		
Twohanded Weapons	Vereist: -	2
Deze vaardigheid laat je tweehandige wapens gebruiken zoals een tweehandig zwaard, een staf, een hellebaard of een speer.		

Beroepen

Deze beroepen vervaardigen diverse producten, variërend van voedsel tot gereedschappen tot kunstvoorwerpen. Beroepen leveren inkomen op in de vorm van geld of goederen, waarmee je kunt verkrijgen wat je nodig hebt. Elk beroep draagt op zijn eigen manier bij aan de wereld. Hoewel een jager misschien minder direct belangrijk lijkt dan bijvoorbeeld een smid of een dokter, hebben zij ook behoefte aan voedsel.

Hieronder vind je de een lijst met uitgeschreven beroepen, evenals een template voor andere beroepen.

Beroepen leveren ook een basisinkomen op van twee zilverstukken per niveau per evenement.

Hoewel dit inkomen niet verplicht is, vergemakkelijkt het wel het bestaan van je personage. Je moet het vorige niveau hebben bereikt voordat je het volgende niveau kunt kopen.

Als je een ander idee hebt voor een beroep, overleg dit dan zeker met onze Crafting en Character SL's. Er is altijd ruimte om hierover te praten.

Tutor of Experimenteren

Tutor

Om een nieuw niveau te leren in een bepaald beroep heb je de hulp van een tutor nodig. Een tutor is iemand die hetzelfde beroep uitoefent, maar minstens één niveau hoger is dan jij wilt bereiken.

Bijvoorbeeld, als je op niveau 2 bent en niveau 3 wilt leren, heb je een tutor van niveau 4 nodig. Het leren van een niveau met behulp van een tutor duurt één evenement, plus de kosten van het niveau.

Als er geen spelerskarakters beschikbaar zijn die als tutor kunnen dienen, kun je een aanvraag voor een leermeester indienen bij het SL-team.

Meldt bij de CrSL dat jullie samen werken aan het aanleren en welk beroepsniveau het betreft.

Experimenteren

Je hebt de mogelijkheid om niveau 1 en 2 van elk beroep te leren door te experimenteren; door er zelf mee aan de slag te gaan, of met iemand van hetzelfde niveau als jij. Dit duurt twee keer zo lang als wanneer je een tutor zou hebben, dus 2 evenementen, plus de kosten van het niveau. In beide gevallen meld je je bij de CrSL.

Character creation

Bij het creëren van je personage kun je ervoor kiezen om niveau 1 tot 2 van een beroep bereikt te hebben. Verwerk in je achtergrond hoe je dit hebt geleerd, bijvoorbeeld door zelfstudie of geleerd van een familielid.

Beroep	EXP kosten
Alchemist	2/4/6/8
Accountant	2/4/6/8
Apothecary	2/4/6/8
Archeologist	2/4/6/(4/)8
Artist	2/4/6/8
Blacksmith	2/4/6/8
Cartographer	2/4/6/8
Engineer	2/4/6/8
Leatherworker	2/4/6/8
Photographer	2/4/6/8
Floramancer	2/4/6/8
Physician	1/2/4/6/8
Poison Knowledge	1/2/3/4/5
Beroep (template)	2/4/6/8

Alchemist

Een alchemist is een veelzijdig, gewaardeerd en gevarieerd beroep. Zij maken het werk voor veel anderen gemakkelijker.

Een alchemist manipuleert de natuurlijke magiestromen die door alles heengaan, om voorwerpen of grondstoffen te creëren. Dit proces vindt plaats in een cirkel met symbolen die de intentie van de alchemist aangeven en het product vormgeven. Het vereist veel oefening om deze stromen te beheersen, zelfs met de symbolen en de cirkel. Niet alles in de cirkel verloopt automatisch goed.

De meeste alchemisten hebben een wetenschappelijke benadering en geen specifieke geloofsovertuiging. Ze begrijpen dat alles is samengesteld uit elementen, en zien de magiestromen als gereedschap om deze elementen naar hun behoeften te vormen. Alchemisten werken zeer nauwgezet vanwege het risico op falen als de symbolen niet juist zijn, of het recept niet correct toegepast.

Alchemisten leveren magische grondstoffen voor Beroepslieden, maken buskruit, zuiveren grondstoffen en recyclen oud materiaal tot bruikbare grondstoffen. Zuivering van grondstoffen is voornamelijk makkelijk voor Beroepslieden als artsen (Physician) en apothekers (Apothecary). Zo hebben zij op elk moment toegang tot schone en pure materialen.

Alchemisten gebruiken een cirkel met symbolen, vergelijkbaar met een ritueel, maar staan zelf niet in de cirkel. De cirkel houdt het proces geïsoleerd, anders zouden alle nabije objecten ook reageren. De alchemist plaatst de te gebruiken grondstoffen in het midden van de cirkel en schrijft de symbolen in volgorde van activatie eromheen. Nadat de cirkel is gesloten, activeert de alchemist de symbolen en begint het proces. Het proces kan niet worden onderbroken tenzij een "magie opheffen" spreuk wordt gebruikt.

Het schrijven van de symbolen duurt 1 minuut per symbool, en de duur van het proces hangt af van de complexiteit van het te maken object/grondstof en het aantal gebruikte symbolen. Eenmaal gestart, hoeft de alchemist niet bij het proces te blijven.

Voor meer informatie over alchemie, gebruikte symbolen, of recepten kan je contact opnemen met het SL-team.

Alchemist 1	Vereist: Experimenteren of Tutor	2
Dit niveau geeft toegang tot de symbolen die een alchemist nodig heeft om zijn/haar werk te doen. Op dit niveau kan je grondstoffen/voorwerpen maken die maximaal 4 symbolen nodig hebben. Je kan maximaal 2 processen tegelijk actief hebben.		
Je kunt dit niveau leren door te experimenteren, of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		

Alchemist 2	Vereist: Alchemist 1, Experimenteren of Tutor	4
Op dit niveau kan je grondstoffen/voorwerpen maken die maximaal 6 symbolen nodig hebben. Je kan maximaal 3 processen tegelijk actief hebben.		
Je kunt dit niveau leren door te experimenteren, of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		

Alchemist 3	Vereist: Alchemist 2, Tutor	6
Op dit niveau kan je grondstoffen/voorwerpen maken die maximaal 9 symbolen nodig hebben. Je kan maximaal 4 processen tegelijk actief hebben. Vanaf dit niveau kan een alchemist ook experimenteren met de geleerde symbolen en eventuele nieuwe uitvinden. De tutor moet een alchemist zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Alchemist 4	Vereist: Alchemist 3, Tutor	8
Op dit niveau zit er geen limiet meer aan de hoeveelheid symbolen die je kan gebruiken tijdens een proces. Je kan maximaal 5 processen tegelijk actief hebben. De tutor moet een alchemist zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Accountant

Een accountant is een meester in het beheren van financiën en het bijhouden van administratie. Ze zijn bedreven in het analyseren van cijfers, het opstellen van budgetten en het adviseren van anderen over financiële beslissingen. Als een waardevol lid van de gemeenschap zorgen accountants ervoor dat de financiën van individuen en groepen in balans blijven, waardoor stabiliteit en welvaart worden verbeterd.

Accountant 1	Vereist: Experimenteren of Tutor	2
Op dit niveau heb je basiskennis over boekhouding en financiën. Je leert hoe je eenvoudige financiële administratie kunt bijhouden en eenvoudige financiële overzichten kunt opstellen. Het accent ligt op het begrijpen van de basisprincipes van financiële boekhouding en het leren van de fundamentele taken van een accountant. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		

Accountant 2	Vereist: Accountant 1, Experimenteren of Tutor	4
Op dit niveau verdiep je je kennis van boekhoudprincipes en -technieken, en ontwikkel je geavanceerde vaardigheden op dit gebied. Je leert hoe je complexere financiële gegevens en transacties kunt beheren, en krijgt inzicht in het analyseren van financiële informatie en het maken van prognoses. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		

Accountant 3	Vereist: Accountant 2, Tutor	6
Op dit niveau ontwikkel je expertise in financiële planning en adviesverlening. Je leert geavanceerde strategieën voor financieel beheer en krijgt inzicht in investeringen en belastingen. Daarnaast bouw je je kennis uit op het gebied van het adviseren van individuen en organisaties over financiële beslissingen. De tutor moet een accountant zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Accountant 4	Vereist: Accountant 3, Tutor	8
Als meester accountant bereik je het hoogste niveau van bekwaamheid. Je bent in staat om complexe financiële portefeuilles en projecten te beheren met precisie en zelfvertrouwen. Je fungeert als een leidend figuur in financiële kwesties en bent in staat om complexe financiële vraagstukken te identificeren en op te lossen. De tutor moet een accountant zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Apothecary (Apotheker)

De apotheker is gespecialiseerd in de kennis over en verwerking van kruiden. Hun belangrijkste taak is ervoor te zorgen dat de arts altijd toegang heeft tot medicijnen. Apothekers vinden voldoening in het feit dat ze nooit uitgeleerd zijn en dat er altijd iets nieuws te ontdekken valt met hun kennis van kruiden.

Apothekers werken vaak samen met Floramancers om de beste grond en groeiomstandigheden voor kruiden te verkrijgen. Ze weten ook waar ze deze kruiden onder normale omstandigheden in het bos kunnen vinden. Apothekers zijn vaak vooraanstaande leden van een gemeenschap en spelen een cruciale rol in het handhaven van de gezondheid van de gemeenschap.

Op elk niveau van deze vaardigheid leert de apotheker nieuwe kruiden en verwerkingsmethoden kennen. Voor extra informatie over de verwerkingswijzen, de kruidenlijst of voor andere vragen kan je het SL-team benaderen.

Apothecary 1	Vereist: Herbalism, Experimenteren of Tutor	2
Op dit niveau leert de apotheker de basis kruiden, en drie verschillende verwerkingswijzen: het maken van een genezende thee, een decoctie (afkooksel) en een siroop. Voor het maken van een decoctie of siroop is een verwarmbare pot of ketel nodig, samen met flesjes om het eindresultaat in te bewaren. Deze flesjes moeten kunnen worden verzegeld. Je kunt waxzegels gebruiken om de flesjes af te sluiten. Een alternatieve methode is het gebruik van een touwtje of sticker die wordt verbroken wanneer het flesje wordt geopend. Let op: glazen flesjes die je meeneemt kunnen tijdens het spel breken, dus wees voorzichtig. Ook mag je alleen was smelten op toegestane vuurplekken. Houd hier rekening mee tijdens je spel. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		

Apothecary 2	Vereist: Apothecary 1, Experimenteren of Tutor	4
Op niveau 2 breidt de apotheker zijn kennis uit met extra kruiden en leert hij twee nieuwe verwerkingsmethoden: het maken van een tinctuur en een wondkompres. Voor het maken van een tinctuur is een grotere, afsluitbare pot nodig, samen met kleinere flesjes, eventueel met een druppelpipet, om het eindresultaat in te bewaren. Daarnaast is een plek nodig waar het brouwsel tijdelijk kan rusten. Voor het maken van een wondkompres is een vijzel nodig en schone katoenen doeken. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		

Apothecary 3	Vereist: Apothecary 2,	6
Op niveau 3 leert de apotheker wederom extra kruiden gebruiken. Ook op dit niveau zijn er weer twee extra wijzen van verwerking bekend. Deze zijn een olie-extract maken en een poeder maken. Om een olie-extract te maken is een opstelling die lijkt op stoomdestillatie nodig. Het hoeft geen precies kloppend (lees: duur en erg breekbaar) te zijn maar het moet wel iets zijn dat de functie laat overkomen. Het eindproduct gaat weer in flesjes die verzegeld moeten kunnen worden. Om een poeder te maken heb je een vijzel, bewaarpotjes en een verzegeling nodig. De tutor moet een Apothecary zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Apothecary 4	Vereist: Apothecary 3, Tutor	8
Op niveau 4 leert de apotheker meer kruiden gebruiken. Daarnaast zijn er op dit niveau ook weer twee extra wijzen van verwerking. Een apotheker kan nu zalf maken en weet hoe kruiden gerookt kunnen worden. Om zalf te kunnen maken heb je een grotere pot nodig en kleinere potjes om het eindproduct in te bewaren. De potjes met het eindproduct moeten weer verzegeld kunnen worden. Om kruiden te kunnen roken heb je geen extra benodigdheden nodig. De tutor moet een Apothecary zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Archeologist (Archeoloog)

Een archeoloog is een deskundige in het bestuderen en interpreteren van menselijke geschiedenis door middel van materiële overblijfselen en artefacten. Ze graven diep in de bodem om verloren beschavingen, oude nederzettingen en culturele schatten bloot te leggen. Als archeoloog duik je in het verleden, onthul je verborgen verhalen en ontrafel je mysteries die eeuwenlang verborgen zijn gebleven.

Archeologist 1	Vereist: Experimenteren of Tutor	2
Als beginnende archeoloog verwerf je basiskennis van archeologie en historisch onderzoek. Je leert de basisprincipes van het identificeren en documenteren van artefacten en vindplaatsen. Dit omvat het herkennen van verschillende artefacten en het begrijpen van de context waarin ze werden gevonden. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		

Archeologist 2	Vereist: Archeologist 1, Experimenteren of Tutor	4
Op dit niveau bouw je voort op je basisvaardigheden en verwerf je meer diepgaande kennis. Je kunt meer artefacten en vindplaatsen herkennen en interpreteren, en je begrip van archeologische methoden en technieken wordt verder ontwikkeld. Je leert geavanceerdere vaardigheden zoals het analyseren van archeologische geschriften en het herstellen van gevonden objecten. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		
Archeologist 3	Vereist: Archeologist 2, Tutor	6
Als expert archeoloog ontwikkel je expertise in gespecialiseerde gebieden van archeologie. Je kunt gedetailleerde analyses uitvoeren van artefacten en vindplaatsen vinden. Daarnaast ben je in staat om de sociale, culturele en historische context van archeologische vondsten te begrijpen en interpreteren. Je kunt gevonden objecten recreëren. De tutor moet een Archeologist zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		
Paleontologist	Vereist: Archeologist 3, Tutor	4
Als paleontoloog ben je gespecialiseerd in het bestuderen van prehistorische levensvormen en fossielen. Je duikt diep in het verleden van onze planeet en onthult de geheimen van uitgestorven soorten en ecosystemen. Op dit niveau word je een Expert in de paleontologie, met een diepgaand begrip van prehistorische levensvormen en hun evolutie. Je leert geavanceerde technieken voor het opgraven, prepareren en analyseren van fossielen, evenals methoden voor het reconstrueren van prehistorische ecosystemen. De tutor moet een Archeologist zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		
Archeologist 4	Vereist: Archeoloog 3, Tutor	8
Op dit hoogste niveau ben je een meester in de archeologie. Je bent in staat om oude geschriften te vinden, interpreteren en analyseren, en je hebt diepgaande kennis van verschillende historische perioden en culturen. Je tutor moet een Archeologist zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Artist (Kunstenaar)

Een Artist is iemand die bedreven is het maken van kunst, binnen een gekozen medium. Ze halen inspiratie uit de wereld om zich heen, om diezelfde inspiratie terug te geven in de vorm van een kunstwerk.

Artist 1	Vereist: Experimenteren of Tutor	2
Als beginnende kunstenaar verwerf je basiskennis van het creëren van een werk dat inspireert tot nieuwe gedachten of ideeën. Je leert je gekozen medium kennen, denk aan olie op doek, pastel op papier, collage met natuurlijke materialen, fotografie, aquarel, klei of brons. Ook leer je bekende meesterwerken herkennen en herkennen wie de kunstenaar was. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		
Artist 2	Vereist: Artist 1, Experimenteren of Tutor	4
Op dit niveau bouw je voort op je basisvaardigheden en word je bedreven in het uitoefenen ervan. Je leert bekende stijlen herkennen. Dit omvat het begrijpen van de context waarin de stijlen tot stand kwamen. Je kunt simpele kopieën maken van bekende meesterwerken. Men zal zien dat het een kopie is. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		
Artist 3	Vereist: Artist 2, Tutor	6
Als geoefend kunstenaar leer je welke theorieën er verbonden zijn aan kleur, licht, contrast en verhoudingen. Je weet dit vervolgens toe te passen in je eigen werk. Anderen zullen sneller geneigd zijn jou in te huren om een kunstwerk te maken voor/van een specifieke plek of persoon. Specialisaties: • Copy Cat – het waarheidsgetrouw namaken van bekende meesterwerken in jouw gekozen medium (de emotie die een meesterwerk heeft wordt niet overgenomen) • Portret / Landschap • Taxateur / Restaurateur De tutor moet een kunstenaar zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Artist 4	Vereist: Artist 3, Tutor	8
Op dit hoogste niveau ben je een meester in de kunsten. Je bent in staat om oude werken te vinden, interpreteren en analyseren, en je hebt diepgaande kennis van verschillende historische perioden en culturen. Per gemaakt kunstwerk kun je één duidelijke emotie inspireren in de kijker, bijvoorbeeld angst, woede, ouderlijke liefde, verliefdheid, rationaliteit, etc. De tutor moet een kunstenaar zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Blacksmith

De blacksmith is een expert in het vervaardigen van metalen voorwerpen, variërend van alledaagse items tot wapens zoals zwaarden, pantser en zelfs vuurwapens. Binnen de gemeenschap van smeden bestaat een duidelijke hiërarchie: de meester leidt, gevolgd door gevorderde smeden, alledaagse smeden en leerlingen. Deze structuur is ontworpen met het oog op veiligheid, gezien het gevaarlijke karakter van het smeden. Desondanks zijn smeden trots op hun werk en mogen leerlingen actief deelnemen.

Een bekwame smeden is een waardevolle aanwinst voor elke stad of dorp. Ze worden vaak gevraagd voor verschillende projecten en zijn een welkome aanvulling in gemeenschappen en reisgezelschappen. Vooral leerlingen en minder ervaren smeden reizen vaak met gezelschappen mee om meer ervaring op te doen en hun vaardigheden te verbeteren.

Meer ervaren smeden en meesters blijven vaak op één plek of bouwen een eigen smederij op. Ze reizen voornamelijk nog om specifieke smeden te bezoeken en gericht nieuwe vaardigheden te leren.

Blacksmith 1	Vereist: Experimenteren of Tutor	2
Op dit niveau ben je nog in de leer voor blacksmith. Je kan nog niet veel zelf maken maar je bent meer dan de meeste assistenten die in de smidse rondlopen. Je bent al een goede ondersteuning voor de hogere smid in de smidse. Op dit niveau kan je wat basisdingen maken zoals studs, spijkers en bijvoorbeeld simpele stukjes hekwerk. Je leert ook erts van verschillende metalen herkennen. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		
Sneaky smid	Vereist: Blacksmith 1, Experimenteren of Tutor (in overleg met SL)	2
Als je eigenlijk geen blacksmith wilt worden, maar wel mastercraft thieves tools, sloten, vallen, enz. wilt kunnen maken, dan kun je na niveau 1 afwijken naar Sneaky Smid als niveau 2. De precieze vaardigheden per niveau worden niet openbaar gedeeld. De niveaus volgen een vergelijkbare structuur als die van een reguliere smid, maar je leert vaardigheden die niet per se het daglicht verdragen.		

Blacksmith 2	Vereist: Blacksmith 1, Experimenteren of Tutor	4
Op dit niveau heb je al iets meer ervaring in en om de smidse. Je kunt simpele en kleine alledaagse dingen smeden. Daarnaast begin je ook handig te worden in het repareren van pantser en wapens. Je kunt ook al kogels maken voor een vuurwapen. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		
Blacksmith 3	Vereist: Blacksmith 2, Tutor	6
Het smeden begint steeds meer een tweede natuur te worden. Op dit niveau heb je geleerd hoe je wapens en/of pantser kan maken. Daarnaast kan je ook iets moeilijkere alledaagse dingen smeden. Je kan magisch pantser en magische wapens repareren, afhankelijk van je specialisatie. Ook mag je nu een specialisatie kiezen. De eerste specialisatie krijg je gratis, een extra specialisatie daarnaast kost 2 punten. Specialisaties: • Wapensmid • Pantsermid Als je een ander idee hebt voor een specialisatie, overleg dit dan vooral met de SL. We moedigen creativiteit heel erg aan. Je tutor moet een Blacksmith zijn van niveau 4 of hoger. Hij of zij of niet jouw specifieke specialisatie hebben om je er in te kunnen begeleiden om dit te leren. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		
Blacksmith 4	Vereist: Blacksmith 3, Tutor	8
Het normale smeedwerk heeft geen geheimen meer. Op dit niveau kan je magische wapens en/of magisch pantser maken, afhankelijk van je specialisatie. Als je de specialisatie wapensmid hebt kun je nu de specialisatie Gunsmith nemen. Dit stelt je in staat om door middel van een blueprint ook buskruit te maken. Ook kun je nu vuurwapens maken, en door ervaring ook sneller kogels maken. Als je de specialisatie pantsermid hebt, kun je nu complete plaatstalen pantsers maken en ieder soort pantser sneller repareren. Je tutor moet een Blacksmith zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Cartographer

Een cartographer is een vaardige kaartenmaker en ontdekkingsreiziger. Gewapend met een scherp oog voor detail en kennis van navigatie, verkent en documenteert de cartographer onbekende gebieden, creëert kaarten en onthult geheimen van het land. Deze ambachtsman of -vrouw speelt een cruciale rol in het verkennen van nieuwe terreinen, het delen van informatie en het helpen van anderen bij het vinden van hun weg.

Cartographer 1	Vereist: Experimenteren of Tutor	2
Op dit niveau verwerf je basiskennis van cartografie en kaartlezen. Je leert eenvoudige kaarten te maken van bekende gebieden en elementaire navigatievaardigheden zoals het gebruik van een kompas. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		
Cartographer 2	Vereist: Cartographer 1, Tutor of Experimenteren	4
Hier bouw je voort op je basisvaardigheden en verwerf je meer diepgaande kennis. Je ontwikkelt verbeterde cartografische vaardigheden, inclusief het toevoegen van details aan kaarten en het maken van kaarten van onbekende gebieden met behulp van verkenningsinformatie. Ook leer je eenvoudige symbolen en legenda's gebruiken om belangrijke locaties op kaarten te markeren. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		
Cartographer 3	Vereist: Cartographer 2, Tutor	6
Op dit niveau ontwikkel je Expertise in cartografie, inclusief geavanceerde technieken voor het maken van gedetailleerde kaarten. Je kunt complexe kaarten met nauwkeurige terreinbeschrijvingen en topografische kenmerken maken. Daarnaast leer je kaarten interpreteren en gebruiken voor geavanceerde navigatie in verschillende omgevingen. De tutor moet een cartographer zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		
Cartographer 4	Vereist: Cartographer 3, Tutor	8
Als meester cartograaf bereik je het hoogste niveau van bekwaamheid. Je hebt een meesterlijke vaardigheid in cartografie, inclusief het produceren van hoogwaardige kaarten met artistieke flair. Daarnaast kun je kaarten maken die geheimen onthullen, zoals verborgen paden of schatten, en aanpassen aan specifieke behoeften, zoals tactische kaarten voor militaire operaties of handelsroutes voor kooplieden. Specialisaties: • Militaire operaties • Handelsroutes De tutor moet een cartographer zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Engineer

Engineers vervullen een cruciale rol als verbindende factor tussen de verschillende beroepen. Ze beschikken over uitgebreide theoretische kennis van diverse vakgebieden, hoewel ze niet altijd in staat zijn om deze kennis praktisch toe te passen. Over het algemeen geeft een engineer de voorkeur aan theoretisch boven praktisch werk. Ze vergaren theoretische kennis en creëren blueprints voor nieuwe uitvindingen.

Engineers zijn in staat om vanuit bestaande technologieën af te leiden hoe ze werken en wat er nodig is om ze operationeel te maken, dit is een tijdrovend proces. Op basis van die kennis kunnen ze blueprints maken die andere crafters nieuwe technieken kunnen tonen. Dit maakt het voor Engineers interessant om mee op avontuur te gaan; ruïnes kunnen kennis bevatten over verloren technologieën die weer vertaald kunnen worden naar bruikbare blueprints voor andere beroepen.

Daarnaast worden engineers vaak gevraagd om multi-disciplinaire projecten te overzien. Wanneer verschillende beroepen aan een project werken, staat er vaak een engineer aan het roer. Zij zijn in staat om als bemiddelaar te fungeren tussen de verschillende beroepen, en kunnen complexe technische aspecten vertalen naar begrijpelijke taal voor alle betrokkenen.

Veel teams, bestaande uit verschillende disciplines, hebben een Engineer als leider voor diverse projecten. Deze teams worden vaak ingehuurd door steden of gildes en bieden een breed scala aan expertise.

Engineer 1	Vereist: Experimenteren of Tutor	2
Als engineer heb je theoretische kennis van andere ambachten op hetzelfde niveau. Deze kennis kun je echter niet direct gebruiken om voorwerpen te vervaardigen. Wat je wel kunt doen, is blueprints maken voor crafters die op jouw engineer niveau zitten. In deze blueprints kun je maximaal één discipline gebruiken. Je hebt de vaardigheid om een eenvoudige techniek te vertalen naar een blueprint en deze zo aan te passen dat andere crafters deze kunnen gebruiken. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		
Engineer 2	Vereist: Experimenteren of Tutor Engineer 1	4
Op dit niveau kun je in je blueprints maximaal twee disciplines gebruiken. Je hebt het vermogen om een techniek van gemiddeld niveau te vertalen naar een blueprint en deze zo aan te passen dat andere crafters deze kunnen gebruiken. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		

Engineer 3	Vereist: Engineer 2, Tutor	6
Op dit niveau kun je in je blueprints maximaal drie disciplines gebruiken. Je hebt het vermogen om een complexe techniek te vertalen naar een blueprint en deze zo aan te passen dat andere crafters deze kunnen gebruiken. Je bent in staat om de theoretische kennis van een beroep te leren aan iemand van dat beroep. Dit telt niet als een tutor aangezien je de praktische kant niet aan kan leren. Je tutor moet een engineer zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Engineer 4	Vereist: Engineer 3, Tutor	8
Op dit niveau kun je een onbeperkt aantal disciplines gebruiken. Je hebt het vermogen om een techniek van expert niveau te vertalen naar een blueprint en deze zo aan te passen dat andere crafters deze kunnen gebruiken. Je bent in staat om de theoretische kennis van een beroep te leren aan iemand van dat beroep. Dit telt niet als een tutor aangezien je de praktische kant niet aan kan leren. Je tutor moet een engineer zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Floramancer

Floramancers zijn de experts op het gebied van planten op deze wereld. Ze weten welke wilde planten eetbaar zijn en welke je beter kunt vermijden. Op hogere niveaus kunnen ze planten stekken of zaaïen uit levensvatbaar zaad in een gecultiveerde tuin.

Beginnende floramancers gaan vaak mee met karavanen en rondreizende avonturiers vanwege hun unieke talent het weer aan te voelen en eetbare planten te identificeren. Ze zijn daarmee een welkome aanvulling op elk reisgezelschap. Ze sluiten zich ook vaak aan bij groepen ritualisten; dit vanwege de theeën die ze kunnen zetten die ritualisten helpt bij hun voorbereidingen op een ritueel.

Meer ervaren floramancers beginnen een tuin in een dorp of stad. Ze voorzien het lokale apothekers- of doktersgilde van kruiden en helpen de lokale bevolking door voedsel te verstrekken. Floramancers zijn gewaardeerde leden van hun gemeenschap vanwege hun veelzijdigheid en vermogen om mensen aan voedsel te helpen.

Floramancer 1	Vereist: Herbalism, Experimenteren of Tutor	2
Je weet veel over planten. Je weet zelfs in een onbekend gebied welke planten er eetbaar zijn en welke niet. Welke andere functies planten kunnen hebben weet je niet. Je hebt een goed gevoel voor weersveranderingen. Daarmee kan je redelijk accuraat voorspellen wat de weersomstandigheden zullen gaan worden. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		

Floramancer 2	Vereist: Floramancer 1, Experimenteren of Tutor	4
Je kan van bepaalde planten die je bekend zijn thee zetten. Deze thee is bruikbaar voor kleine genezende doeleinden. Daarnaast kan je ook een thee bereiden die het makkelijker maakt voor ritualisten om in de juiste staat te komen voor een ritueel. Daarnaast weet je instinctief welke planten giftig zijn. Waarom ze giftig zijn en hoe je daar veilig mee om moet gaan weet je niet. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		

Floramancer 3	Vereist: Floramancer 2, Tutor	6
Je weet wat planten nodig hebben om te groeien tot de beste versie van zichzelf. Je weet hoe je dit kan realiseren met de middelen die je ter beschikking hebt; of dit nu goede grond, licht inval, bemesting of water is. Als je een stuk grond ter beschikking hebt kun je daarop alle levensvatbare zaden laten ontkiemen. De groeitijd van planten is één evenement. Wat je op het ene evenement zaait, levert het volgende evenement drie grondstoffen op. De tutor moet een Floramancer zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Floramancer 4	Vereist: Floramancer 3, Tutor	8
Planten hebben nauwelijks meer geheimen voor jou. Je kan op dit niveau zaden levensvatbaar maken. Je kan ook van een levende plant een stekken. Hiermee kan je elke plant die je tegenkomt laten groeien. Ook kun je eenmaal per evenement een plant tot volle wasdom laten groeien. Een plant die op deze manier volgroeit raakt levert eenmalig drie grondstoffen op, waarna de plant de rest van het evenement bij moet komen. De tutor moet een Floramancer zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Leatherworker

Een leatherworker is een ambachtsman of -vrouw gespecialiseerd in het werken met leer. Ze creëren een breed scala aan voorwerpen, variërend van pantser en kleding tot accessoires zoals riemen, tassen en buidels. Met vaardigheid en precisie transformeren ze ruw leer in zowel functionele als mooie items voor bescherming en/of mode.

Leatherworker 1	Vereist: Experimenteren of Tutor	2
Op dit niveau verwerf je de fundamentele kennis en vaardigheden van leerbewerking. Je leert over de verschillende soorten leer en gereedschap en over technieken die worden gebruikt bij het looien en bewerken. Je leert eenvoudige lederen voorwerpen, zoals riemen, armbanden en buidels te maken. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		

Leatherworker 2	Vereist: Leatherworker 1, Tutor of Experimenteren	4
Hier bouw je voort op je basisvaardigheden en verwerf je meer diepgaande kennis van leerbewerking. Je leert geavanceerdere technieken zoals stikken en verven. Je leert patronen na te maken en te ontwerpen. Daarnaast verdiep je je in het gebruik van speciaal gereedschap of materiaal en leer je hoe je leer kunt vormen en manipuleren om weer andere soorten lederen producten te maken. Je kunt op dit niveau lederen pantser repareren. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		

Leatherworker 3	Vereist: Leatherworker 2, Tutor	6
Op dit niveau ontwikkel je je tot een meester in je vakgebied. Je beheerst geavanceerde technieken voor het maken van hoogwaardige lederen producten. Je leert werken met exotische materiaal. Bovendien verdiep je je in het ontwerpen en aanpassen van lederen producten aan de specifieke behoeften en wensen van je klanten. Je ontwikkelt je eigen unieke stijl en signatuur. Je kunt op dit niveau lederen pantser maken en magisch lederen pantser repareren. De tutor moet een leatherworker zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Leatherworker 4	Vereist: Leatherworker 3, Tutor	8
Op dit niveau bereik je het hoogste niveau van bekwaamheid en vakmanschap. Je bent in staat om complexe lederen producten te maken met een ongeëvenaarde precisie en kwaliteit. Je fungeert als een autoriteit in de wereld van de leerbewerking. Je kunt op dit niveau magisch lederen pantser en voorwerpen maken. De tutor moet een leatherworker zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Physician

Een physician is een genezer die geen gebruikmaakt van magie. Ze behandelen wonden en ziekten met behulp van medicijnen, gemaakt door een apotheker, met gespecialiseerd gereedschap en kennis van anatomie. Voor veel mensen is dit de enige toegankelijke en betaalbare vorm van gezondheidszorg. Physicians werken vaak samen met apothekers als een team, zodat ze altijd toegang hebben tot goede en betrouwbare medicijnen.

First Aid	Vereist: Experimenteren of Tutor	1
Dit is een basis vaardigheid die veel mensen helpt. Je kan een verband aanleggen waarmee je een persoon tijdelijk stabiliseert. Een stabiel persoon bloedt niet dood, maar krijgt ook geen levenspunten terug. Dit geeft echter wel tijd om op zoek te gaan naar een physician of een andere genezer.		

Physician 1	Vereist: First aid, Experimenteren of Tutor	2
Dit niveau geeft de mogelijkheid om oppervlakkige wonden te behandelen. Je leert wonden te ontsmetten en verbanden aan te leggen. De verbonden persoon krijgt één hit point terug. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		
Physician 2	Vereist: Physician 1, Experimenteren of Tutor	4
Dit niveau geeft je de mogelijkheid om iets diepere wonden te behandelen. Je kan een wond nu hechten om een goede genezing te bevorderen en je kan een diepe wond goed ontsmetten. De behandelde persoon krijgt hiermee twee hit points terug. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		
Physician 3	Vereist: Physician 2, Tutor	6
Op dit niveau leer je kleine operaties uitvoeren. Je kan dit gebruiken om bijvoorbeeld een vreemd voorwerp uit mensen te halen. De behandelde persoon krijgt hiermee drie hit points terug. Je tutor moet een Physician zijn van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		
Physician 4	Vereist: Physician 3, Tutor	8
Als jij het niet kan genezen dan is er alleen nog magie om het misschien op te lossen. Op dit niveau kan je grote en ingewikkelde operaties uitvoeren. Dit kan zijn een grote interne bloeding stoppen of orgaantransplantatie. De behandelde persoon krijgt hiermee al zijn/haar hit points terug. Specialisatie: • Surgeon • Mortician Je tutor moet een Physician zijn van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Poison knowledge

Kennis van poison is een hele andere tak van sport. Veel apothekers houden het liever bij de kennis van helpende kruiden. Deze skill-set laat je gebruik maken van vergiffen of giftige kruiden zonder jezelf te vergiften. Om de vergiffen te kunnen gebruiken zal je een Apothecary moeten vinden die ze voor je kan maken. Giftige kruiden die je kan eten kun je wel gebruiken door ze direct aan het slachtoffer te geven.

Poison knowledge 1	Vereist: Herbalism, Experimenteren of Tutor	1
Je kan op dit niveau een aantal licht giftige kruiden herkennen. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep.		
Poison knowledge 2	Vereist: Poison knowledge 1, Experimenteren of Tutor	2
Je kan op dit niveau een aantal matig giftige kruiden herkennen. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep.		
Poison knowledge 3	Vereist: Poison knowledge 2, Tutor	3
Je kan op dit niveau een aantal gemiddeld giftige kruiden herkennen. De tutor moet poison knowledge hebben van niveau 4 of hoger. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		
Poison knowledge 4	Vereist: Poison knowledge 3, Tutor	4
Je kan op dit niveau een aantal gemiddeld tot sterk giftige kruiden herkennen. De tutor moet poison knowledge hebben van niveau 5. Deze kun je aanvragen bij een SL als die er niet is. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		
Poison knowledge 5	Vereist: Poison knowledge 4, Tutor	5
Je kan op dit niveau een aantal sterk giftige kruiden herkennen. De tutor moet poison knowledge hebben van niveau 6. Deze kun je aanvragen bij een SL. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Beroep (Template)

Je kunt het zo gek niet bedenken of het is een Beroep. Steenhouwer, kleermaker en boer zijn er maar een paar. Deze algemene vaardigheid wordt gebruikt om de vele creatieve Beroepen te simuleren waar je maar op kan komen Als je een beroep wil die niet in de lijst staan, overleg dit van tevoren met de spelleiding, dan wordt er door de crafting SL gekeken of er een beroepentabel gemaakt kan worden voor jouw beroep.

Beroepen zijn er ook voor om grondstoffen te vergaren. Dit is een goede manier om aan geld te komen. Hiervoor heb je het eerste niveau van een beroep nodig en eventueel een vereiste skill zoals bijvoorbeeld Herbalism. Ook dit gaat in overleg met de SL.

Note: Onderstaande tabel is een algemene template. Als SL team kunnen wij besluiten dat jouw specifieke broep anders werkt.

Beroep 1	Vereist: (Mogelijk een vereiste skill), Experimenteren of Tutor	2
Je bent een beginner in je vak. Je kan de basis maar meer niet. Als je beroep een verzamelend beroep is zoals houthakker of mijner dan kan je vanaf dit niveau grondstoffen vergaren. Dit niveau kun je geleerd hebben door iemand in je omgeving of door zelfstudie. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 2 of hoger met hetzelfde beroep. Als deze er niet zijn kun je een tutor aanvragen bij het SL team.		
Beroep 2	Vereist: Beroep 1, Experimenteren of Tutor	4
Je bent bekwaam in je vak. Je kunt dit niveau leren door te experimenteren of van een tutor van niveau 3 of hoger met hetzelfde beroep. Als deze er niet zijn kun je een tutor aanvragen bij het SL team.		
Beroep 3	Vereist: Beroep 2, Tutor	6
Je bent een professional. Je bent in staat om alles te doen behalve de meest exotische en moeilijke facetten van je vak. Bij sommige beroepen krijg je nu specialisaties indien nodig (in overleg met de SL). Om dit niveau te leren moet de tutor hetzelfde beroep uitoefenen op niveau 4 of hoger. Als deze er niet is kun je een tutor aanvragen bij het SL team. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		
Beroep 4	Vereist: Beroep 3, Tutor	8
Je bent een meester in je vak. Je bent bekwaam in alle denkbare facetten van je vak. Je krijgt de titel meester voor het Beroep wat je uitoefent. Bij sommige crafts krijg je nu specialisaties indien mogelijk (in overleg met de SL). Om dit niveau te krijgen heb je een tutor nodig van niveau 5. Dit is altijd een NPC en kun je aanvragen bij het SL team. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.		

Magic

Magie is in alles om ons heen. De energieën die in alle levende en niet levende materialen zitten kunnen beïnvloed worden door diegenen die daar gevoel voor hebben. Om deze energieën te beïnvloeden en te sturen heb je naast training ook een bron en een focus nodig.

De bron

Dit is waar jij je magische krachten van krijgt of leent. Dit kan per magiegebruiker verschillen. Denk bijvoorbeeld aan goden voor priesters, geesten voor sjamanen, elementen voor magiërs of de natuur voor druides. Welke dat voor jou is mag je zelf bepalen. Het advies is om dit in je achtergrond te verwerken, of te overleggen met een SL.

De focus

Een focus laat je de energieën van de wereld om je heen beïnvloeden. Een focus is een verlengde van de magiër om zijn eigen spreuken de wereld in te zenden. Een focus is voor elke magiër verschillend. Dit kan bijvoorbeeld een staf, een dolk, een boek, een ring of ander object zijn.

Een focus is gebonden aan jou als magiër en heel persoonlijk. Jouw focus zal ook alleen voor jou werken. Iedere magiër maakt zijn of haar eigen focus.

Zonder focus kan je geen spreuken casten.

Als je focus beschadigd raakt of kapotgaat dan zal je deze moeten repareren of een nieuwe moeten maken. Hierna zal je de focus opnieuw aan je moeten binden. Dit doe je door een ritueel van minimaal 10 minuten te houden waarin je de focus aan jouw magie laat wennen. Dit ritueel kost je naast tijd ook 2 van manapunten. Na dit ritueel is de focus weer klaar voor gebruik.

Je kan maar één focus tegelijkertijd gebruiken. Je mag echter wel wisselen van focus. Het wisselen vereist ook een ritueel, waarin je jouw oude focus bedankt voor zijn werk en de nieuwe aan je bind. Dit ritueel duurt net als het binden van een nieuwe focus minimaal 10 minuten en kost 2 manapunten.

Casten

Het casten van een spreuk vergt tijd, aandacht en concentratie. Een niveau 1 spreuk is iets anders dan een niveau 3 spreuk natuurlijk. Een niveau 1 spreuk kost bijvoorbeeld minder tijd om te casten dan een niveau 3 spreuk. Neem als leidraad dat je per niveau spreuk ongeveer 10 seconden kwijt bent om te casten. Dat betekent dus dat een niveau 1 spreuk je 10 seconden kost en een niveau 3 spreuk je 30 seconden kost.

Als je tijdens de cast geraakt wordt met een wapen, schade krijgt of op een andere manier ernstig wordt afgeleid faalt je spreuk. Je zal dan opnieuw moeten beginnen met het casten van de spreuk. Tot de spreuk voltooid is, kost deze geen mana.

De manier waarop je cast heeft geen invloed op de manier waarop de spreuk werkt, of je er nou voor kiest om vaste incantaties te maken voor spreuken of dat met je ogen dicht geluidloos prevelt, zorg dat je bij het afvuren van je spreuk oogcontact maakt met de target van je spreuk. Daarna geef je aan welke spreuk je gebruikt en vernoem je het belangrijkste effect.

Specialisation

Er zijn zes specialisaties beschikbaar voor spelers: Abjuration, Conjuraton, Divination, Enchantment, Evocation en Transmutation. De universele spreuken zijn voor iedere magiër toegankelijk. Op het moment dat je toegang krijgt tot magie kies je ook een specialisatie. De eerste specialisatie krijg je gratis. Dit geeft je toegang tot de spreuken van die specialisatie. Je mag één spreuk van niveau 1 uitkiezen. Deze is ook gratis.

Je mag een tweede specialisatie uitkiezen en deze aankopen vanaf Magic niveau 3. Het hebben van meerdere specialisatie is hard werken en vereist veel concentratie van de magiër. Het hebben van een tweede specialisatie geeft je de mogelijkheid om spreuken vanuit deze specialisatie aan te kopen. Ook bij een tweede specialisatie geldt dat de eerste niveau 1 spreuk gratis is.

Abjuration (Ab)

Deze specialisatie focust zich op bescherming. Spreuken in deze specialisatie zijn bijvoorbeeld: Barrier, Magic Shield, Protect Magic enz.

Conjuraton (Co)

Deze specialisatie focust zich op het maken van iets uit de energieën om ons heen. Dit zijn bijvoorbeeld spreuken als Create Water, Create Fire, maar ook Cure Wounds vallen onder deze specialisatie.

Divination (Di)

Deze specialisatie focust zich op kennis van en communicatie met de wereld om ons heen. Dit beperkt zich niet tot het tastbare, maar gaat verder in op de energieën om ons heen. Spreuken uit deze specialisatie zijn bijvoorbeeld: Detect Magic, Speak with Animals en Speak with the Dead.

Enchantment (En)

Deze specialisatie richt zich voornamelijk op het beïnvloeden van de mentale staat van personen. Dit kan op zowel een positieve als negatieve manier gebeuren. Spreuken uit deze specialisatie zijn bijvoorbeeld: Calm Person, Sleep en Fascinate.

Evocation (Ev)

Deze specialisatie focust zich op het gebruiken van de energieën om ons heen om schadelijke effecten te realiseren. Spreuken uit deze specialisatie zijn bijvoorbeeld: Magic Arrow, Blind en Crush.

Transmutation (Tr)

Deze specialisatie focust zich op het gebruiken van energieën om objecten en personen om ons heen fysiek te beïnvloeden. Spreuken uit deze specialisatie zijn bijvoorbeeld: Repair, Stone Meld en Weakness.

Manapoints

Manapunten of MP is de energie die je gebruikt om een spreuk te kunnen casten. Per niveau magie dat je aankoopt krijg je 5 MP. Daarnaast levert elke spreuk die je aankoopt je het niveau van de spreuk in extra MP op.

Koop je een niveau 1 spreuk dan krijg je 1 MP, een niveau 2 spreuk 2 MP en zo verder. Heb je bijvoorbeeld Magic 1, een specialisatie met gratis spreuk en twee extra niveau 1 spreuk gekocht dan heb je in totaal 8 MP.

Er zijn twee momenten op een dag dat MP opnieuw kan opladen. Dat is in de ochtend en in de avond. Dit doe je door middel van een klein ritueel van minimaal 10 minuten. Dit kan per persoon verschillen hoe je dit invult. Ons advies is om dit na het ontbijt en na het avondeten te doen.

Spells

Je koopt spreken met ervaringspunten (EXP) net als andere vaardigheden. Je mag een spreuk casten voor zijn MP kost. Dit is gelijk aan de EXP kosten van de spreuk. Als je een spreuk gecast hebt dat haal je de MP van je totale MP af. De opbouw van spreuk is als volgt:

Naam: De naam van de spreuk. Deze staat linksboven in de hoek. Achter de naam staat de afkorting van de specialisatie.

Kost: De kosten van de spreuk in ervaringspunten. Dit is ook meteen de MP kosten van de spell.

Duur: Dit geeft aan hoelang de spreuk duurt. Als er een *-markering erbij staat betekent dat dat er een bijzonderheid is aan de duur van de spreuk. In de beschrijving staat aangegeven wat er anders of bijzonder is. De duur van de spreken zijn opgedeeld in vaste tijden. Dit zijn: direct, 1 minuut, 10 minuten en 1 uur.

Bereik: Geeft aan wat het bereik van de spreuk is. Hieronder staan de bereiken die spreuk kan hebben.

- **Aanraking:** alleen het voorwerp of persoon dat aangeraakt wordt.
- **Meters:** binnen het aantal gegeven meters heeft de spreuk effect; dit is op één persoon of voorwerp, tenzij anders aangegeven.
- **Radius:** De caster wordt als centrum gebruikt; de radius wordt in meters aangegeven.
- **Wereldwijd:** de spreuk gaat de hele wereld rond.
- **Zelf:** dit is enkel en alleen op of voor de gebruiker van de spreuk.
- **Zicht:** Alles wat niet aan het oog onttrokken wordt.

Beschrijving: Beschrijft het effect en de werking van de spreuk. Hier staan ook eventuele bijzonderheden.

Magic	EXP kosten
Armoured mage	4
Magic 1	2
Magic 2	4
Magic 3	6
Mana	1 *
Scrolls	2
Specialisation	4
Spell 1	1
Spell 2	2
Spell 3	3

* Deze vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden.

Armoured mage	Vereist: Magie 1, Tutor	4
Met deze vaardigheid is het mogelijk om Magie te gebruiken onafhankelijk van het type pantser dat je draagt.		

Magic 1	Vereist: Tutor	2
Hiermee krijg je toegang om niveau 1 spreuken aan te kopen. Daarnaast kies je een van de specialisatie scholen: Abjuration, Conjuraton, Divination, Enchantment, Evocation of Transmutation. Deze specialisatie is gratis. Van de gekozen school mag je één niveau 1 spreuk kiezen. Deze krijg je ook gratis.		

Magic 2	Vereist: Magie 1, Tutor	4
Hiermee krijg je toegang tot de niveau 2 spreuk van je gekozen specialisatie.		

Magic 3	Vereist: Magie 2, Tutor	6
Hiermee krijg je toegang tot de niveau 3 spreuken van je gekozen specialisatie. Op dit niveau is het mogelijk om een tweede specialisatie aan te kopen. Ook van deze tweede specialisatie krijg je een niveau 1 spreuk gratis.		

Magic 4	Vereist: Magie 3, Tutor	8
Hiermee krijg je toegang tot de niveau 4 spreuk van je gekozen specialisatie.		

Magic 5	Vereist: Magie 4, Tutor	10
Hiermee krijg je toegang tot de niveau 5 spreuk van je gekozen specialisatie.		

Mana	Vereist: Magie 1	1
Je vergroot je het aantal MP wat je hebt. Deze vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden.		

Scrolls	Vereist: Magie 1, Tutor	2
Je hebt de mogelijkheid om een spreuk vast te leggen op bijvoorbeeld papier of steen. Dit proces heeft dezelfde kosten als wanneer je de spreuk zou casten. Nadat de spreuk vastgelegd is kan iemand (ook een niet magiër) de spreuk eenmalig casten. Vanaf spreuken niveau 3 en hoger zijn er speciale materialen nodig om de spreuken vast te leggen. Een scroll is te gebruiken tot het einde van het evenement.		

Extra specialisation	Vereist: Magie 3, Tutor	4
Je kiest een van specialisaties: Abjuration, Conjuraton, Divination, Enchantment, Evocation of Transmutation. Dit geeft je toegang tot de bijbehorende spreuken van deze specialisatie. Je kan specialisatiespreuken aankopen van de magieniveaus waar je toegang toe hebt. Bij het aankopen van deze vaardigheid mag je één niveau 1 spreuk uit je specialisatie kiezen. Deze krijg je gratis.		

Spreukenoverzicht

Abjuration (Ab)	Conjuration (Co)	Divination (Di)	Enchantment (En)	Evocation (Ev)	Transmutation (Tr)	Universal
Level 1						
Alarm	Cleanse	Detect magic	Calm person	Blind	Airfilter	Magic mark
Barrier	Create fire	Hint	Encourage	Light	Repair	Seal
Protect magic	Create water	See undead	Magic weapon	Magic arrow 1	Reinforce shield	
	Cure wounds 1	Speak with animals				
	Delay effect	Speak with Dead 1				
Level 2						
Magic shield	Cure wounds 2	Comprehend language	Fascinate	Disarm	Stone meld	
	Delay effects	Detect life	Incomprehend language	Magic arrow 2	Strength 1	
	Gust	Far seeing	Sleep		Traceless (self)	
	Remove effect	Guide	Thirst		Transfer magic	
	Swap	Identify			Transfer wound	
	Trip	Read soul			Weakness 1	
	Wave	Search				
		See invisible				
		Speak with Dead 2				
Level 3						
Magic armour	Cure wounds 3	Find magic source	Bind	Crush	Heat object	
Negate effect	Remove effects	Speak with Dead 3	Forget	Magic arrow 3	Strength 2	
Protect effect	Teleport	Vision	Narcosis		Thorns	
Repel			Silence		Traceless (other)	
			Truth		Weakness 2	

Niveau 1

Airfilter (Tr)	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk word je voorzien van zuurstof en kun je gewoon ademen.		
Alarm (Ab)	Kost: 1	Duur: 1 uur *	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Je kan een alarm plaatsen op een object. Maak OC duidelijk zichtbaar, bijvoorbeeld d.m.v. een stickertje, dat je een alarm hebt geplaatst op een object. De persoon die het alarm af laat gaan moet 3 keer duidelijk 'ALARM' roepen.		
Barrier (Ab)	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Je maakt een markering – lijn – op de grond van maximaal 3 meter breed. De barrière is maximaal 3 meter hoog en houdt zowel fysiek en als magisch alles tegen. De vorm van de barrière is aan de caster.		
Blind (Ev)	Kost: 1	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter/aanraking
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk is de aangewezen persoon verblind. Hij/zij kan niets meer zien.		
Calm Person (En)	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	Je kalmeert een persoon. Een <i>fear</i> of <i>rage</i> effect wordt met deze spreuk gestopt.		
Cleanse (Co)	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Deze spreuk reinigt wonden, water of voedsel. Hiermee kunnen infecties of ziekten voorkomen worden.		
Create Fire (Co)	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Met deze spreuk is het mogelijk om een voorwerp aan te steken. Dit kan een haard, een kaars, een lont maar ook een tent zijn.		
Create Water (Co)	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Op de plek van de aanraking ontstaat zuiver water. Hiermee kan je maximaal 10 liter water maken.		
Cure Wounds 1 (Co)	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Je herstelt 1 HP bij de aangeraakte persoon.		
Delay Effect (Co)	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Met de spreuk kun je één effect uitstellen voor de duur van deze spreuk. De uitgestelde spreuk loopt hierna verder.		

Detect Magic (Di)	Kost: 1	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter radius
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk kun je binnen het bereik alle magische aura's zien. Dit kan van personen of voorwerpen komen. Je weet niet welk effect het is.		
Encourage (En)	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk is een persoon zelfverzekerd en wordt niet bang.		
Hint (Di)	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Zelf
Beschrijving:	Zodra de spreuk uitgesproken is stelt de gebruiker één vraag. Op de vraag krijgt de gebruiker een hint om de vraag te beantwoorden. Dit kan in diverse vormen gegeven worden.		
Light (Ev)	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk geeft het aangeraakte object licht.		
Magic Weapon (En)	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Een wapen waarop deze spreuk is gebruikt doet 1 magische schade in plaats van 1 gewone schade. Als je met het wapen raakt roep je 'magic weapon'.		
Magic Arrow 1 (Ev)	Kost: 1	Duur: direct	Bereik: 10 meter
Beschrijving:	Deze spreuk vuurt 1 magische pijl af naar een ander persoon. Deze pijl doet 1 magische <i>through</i> schade aan de persoon in kwestie.		
Magic Mark	Kost: 1	Duur: direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Je markeert zichtbaar of onzichtbaar een object met jouw magie. Geef met een stickertje duidelijk aan dat de markering er is. Op het stickertje kun je aangeven of het om een onzichtbare magische markering (omm) of een zichtbare magische markering (zmm) gaat.		
Protect Magic (Ab)	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Hiermee kun je één magisch effect beschermen. Als er vervolgens een effect verwijderd zou worden van object dan wordt eerst de Protect Magic verwijderd. Een volgende spreuk die een effect verwijdert is dan wel succesvol.		
Repair (Tr)	Kost: 1	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Je kan een schild, pantser of voorwerp volledig repareren.		
Reinforce Shield (Tr)	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk is een schild niet kapot te krijgen. Enkel de spreuk 'versplinter' kan het schild nu kapot maken.		

Seal	Kost: 1	Duur: 1 uur	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Het voorwerp waarop deze spreuk rust kan niet zomaar geopend worden, niet zonder brute kracht of fysiek geweld te gebruiken. Dit beschermt het voorwerp tegen alles onder kracht 2 of fysiek geweld.		

See Undead (Di)	Kost: 1	Duur: 1 minuut	Bereik: Zicht
Beschrijving:	Als er ondoden zijn binnen jouw zichtveld dan lichten deze op.		

Speak with Animals (Di)	Kost: 1	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking/Zelf
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk kan jij of de persoon die je aanraakt communiceren met dieren. Daarnaast kun je nog steeds kiezen om je eigen taal te spreken.		

Speak with Dead 1 (Di)	Kost: 1	Duur: 1 minuut	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Als een persoon nog niet langer dood is dan één dag dan kan je met deze persoon communiceren. Gaat het om een dier gaat kan je deze spreuk combineren met Speak with Animals.		

Niveau 2

Comprehend Language (Di)	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Zelf
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk verstaat de caster elke gesproken taal.		
Cure Wounds 2 (Co)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Je herstelt twee HP van de aangeraakte persoon.		
Delay Effects (Co)	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Actieve effecten op een voorwerp of een persoon worden voor de tijdsduur van de spreuk uitgesteld. Na deze tijd lopen de effecten die voor de cast actief waren weer door vanaf het moment van de cast. Dit geldt voor zowel magische als niet magische effecten.		
Detect Life (Di)	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: Zicht
Beschrijving:	Als er levende wezens zijn binnen jouw gezichtsveld dan lichten deze op.		
Disarm (Ev)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	De persoon waarop deze spreuk is gecast laat alles uit de handen vallen.		
Far Seeing (Di)	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Wereldwijd
Beschrijving:	Deze spreuk laat je op grote afstanden kijken wat er op andere plekken gebeurt. Je kan bij het casten kiezen uit twee mogelijkheden. De eerste is een birds eye view. Je hebt hierbij een overzicht over een grotere omgeving maar mogelijk minder detail. De tweede optie is een plaatje van dichterbij met meer detail, maar met minder goed overzicht van de omgeving. De spreuk duurt zolang je je kunt blijven concentreren tot een maximum van 10 minuten. Om de beelden te kunnen zien moet je of je ogen sluiten of in een groot spiegeland oppervlak kijken.		
Fascinate (En)	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk is de ontvanger van deze spreuk een vriend van de caster.		
Guide (Di)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Zelf
Beschrijving:	Een enkel voor de caster zichtbare entiteit wijst de caster naar het juiste pad of in de juiste richting.		
Gust (Co)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	Een windvlaag ontstaat vanuit de caster en duwt een target 5 meter terug. Het target krijgt het effect van een <i>strike</i> (inclusief de schade).		
Identify (Di)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Deze spreuk laat je één of meredere effecten identificeren die actief zijn op een voorwerp of persoon.		

Incomprehend language (En)	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	De persoon waar deze spreuk op wordt gecast vergeet voor de tijdsduur van de spreuk hoe een door de caster gespecificeerde taal werkt. Alles wat in deze tijd gezegd wordt in de gekozen taal dient door de target genegeerd te worden.		
Magic Shield (Ab)	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Je geeft een persoon één extra pantserpunt met deze spreuk. Dit effect kan je meerdere malen op één persoon casten. De pantserpunten 'stapelen'.		
Magic Arrow 2 (Ev)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 10 meter
Beschrijving:	Deze spreuk vuurt 1 magische pijl af naar een ander persoon. Deze pijl doet 2 magische <i>through</i> schade aan de persoon in kwestie.		
Read Soul (Di)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Je kan hiermee de ziel van een dier of een persoon lezen. De informatie die je leest geeft je een idee van de 'staat' van iemands ziel. Informatie die je mogelijk kan krijgen is of er iets met de ziel van een persoon aan de hand is, of die persoon überhaupt een ziel heeft, enz. De spreuk kan ook gebruikt worden om naar de eigen ziel van de magiër te kijken.		
Remove Effect (Co)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Deze spreuk laat je één effect dat actief is op een voorwerp of persoon verwijderen. De caster kiest welk effect verwijderd wordt.		
Search (Di)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Zelf
Beschrijving:	Je kunt door middel van meditatie zoeken naar een voorwerp of een persoon. Je hebt hiervoor iets of iemand nodig die een band heeft met hetgeen gezocht wordt. Dit kan een voorwerp of persoon zijn. Hoe meer kennis of hoe sterker de band hoe makkelijker het is om het gezochte te vinden.		
See Invisibility (Di)	Kost: 2	Duur: 10 minuut	Bereik: Zicht
Beschrijving:	Deze spreuk laat je onzichtbare voorwerpen en wezens zien.		
Sleep (En)	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	Deze spreuk brengt het slachtoffer in een magische slaap. Een pijnprikkel of schudden wekt de persoon weer.		
Speak with Dead 2 (Di)	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Als een persoon nog niet langer dood is dan één evenement dan kan je met deze persoon communiceren. Gaat het om een dier dan kan je deze spreuk combineren met Speak with Animals.		

Stone Meld (Tr)	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Zelf
Beschrijving:	Deze spreuk laat je met een groot stuk steen versmelten. Het versmelten zorgt ervoor dat niemand je kan aanvallen. Het nadeel van deze spreuk is dat je niets kan zien, horen of ruiken van wat er om je heen gebeurt. Het enige wat je van de buitenwereld kan waarnemen zijn trillingen.		
Strength 1 (Tr)	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Deze spreuk geeft een persoon één extra kracht.		
Swap (Co)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 1 meter
Beschrijving:	Je verplaatst je een meter vanaf je huidige positie. Dit kan ook door muren of andere obstakels zijn. Mocht je eindigen in een object dan zit je daarin vast.		
Thirst (En)	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk heeft het slachtoffer enorme dorst en moet er alles aan doen om water te vinden en te drinken.		
Traceless (self) (Tr)	Kost: 2	Duur: 10 minuten	Bereik: Zelf
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk laat je geen enkel spoor achter.		
Transfer Magic (Tr)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Deze spreuk stelt je in staat om mana over te dragen van de ene naar de andere persoon. Dit mag tussen jezelf en een ander zijn, maar ook tussen twee anderen. Enkel de caster hoeft deze spreuk te hebben.		
Transfer Wound (Tr)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Deze spreuk laat je de wond overnemen van iemand anders.		
Trip (Co)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	Het slachtoffer struikelt en valt op de grond. Het slachtoffer mag een poging doen weer op te staan nadat je op de grond bent gaan liggen.		
Wave (Co)	Kost: 2	Duur: Direct	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	Een watergolf ontstaat vanuit de caster en duwt een target 5 meter terug. Het target krijgt het effect van een <i>strike</i> (inclusief de schade).		
Weakness 1 (Tr)	Kost: 2	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	De target wordt verzwakt. De target verliest één punt strength, tot een minimum van 0.		

Niveau 3

Bind (En)	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	De target zit aan de grond vast. Alle objecten van de target die de grond raken zitten daaraan vast. Dit zijn bijvoorbeeld schoenen, een speer, een schild dat op de grond rust, enz.		
Crush (Ev)	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Het aangeraakte ledemaat breekt. Deze kan pas weer gebruikt worden nadat het is genezen.		
Cure Wounds 3 (Co)	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Je herstelt drie HP bij de aangeraakte persoon.		
Find Magic Source (Di)	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: 1 meter
Beschrijving:	Deze spreuk laat je de achterliggende bron van een magisch effect vinden.		
Forget (En)	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	De target vergeet alles wat er de laatste vijf minuten is gebeurd. Dit effect is permanent.		
Heat Object (Tr)	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: Aanraking / 5 meter
Beschrijving:	Een voorwerp naar keuze van de caster wordt gloeiend heet. Als een persoon dit voorwerp vasthoudt dan laat hij het los. Mocht het object een metalen pantser zijn dat iemand aanheeft dan zal de persoon zo snel mogelijk proberen dit pantser uit te doen.		
Magic Armour (Ab)	Kost: 3	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Het doelwit krijgt twee extra pantserpunten.		
Magic Arrow 3 (Ev)	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: 10 meter
Beschrijving:	Deze spreuk vuurt 1 magische pijl af naar een ander persoon. Deze pijl doet 3 magische <i>through</i> schade aan de persoon in kwestie.		
Narcosis (En)	Kost: 3	Duur: Direct *	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Het doelwit valt in een diepe slaap. Zolang de caster incanteert blijft de persoon in slaap. Dit is een slaap waaruit de persoon niet wakker gemaakt kan worden door pijn of aanraking.		
Negate Effect (Ab)	Kost: 3	Duur: 10 minuten	Bereik: Zelf
Beschrijving:	De eerste spreuk of het eerste effect dat gebruikt wordt mag genegeerd worden. Doe dit door "negate effect" te zeggen wanneer er een effect of spreuk gebruikt wordt.		

Protect Effect (Ab)	Kost: 3	Duur: 10 minuten*	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Voor de duur van deze spreuk is een lopend effect op het doelwit veiliggesteld. De eerste poging om een effect op te heffen mag met ' <i>protect effect</i> ' genegeerd worden. De spreuk eindigt na 10 minuten of na het tweemaal ontmantelen van een effect.		

Remove effects (Co)	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Effecten die actief zijn op een voorwerp of een persoon worden hiermee verwijderd.		

Repel (Ab)	Kost: 3	Duur: incantatie	Bereik: Radius 5 meter
Beschrijving:	Zolang de incantatie van de spreuk herhaald wordt kunnen er geen personen of voorwerpen dichterbij de caster komen. Voorwerpen of personen die zich bij het casten van de spreuk binnen de radius van de spreuk bevonden zullen niet naar buiten worden gedrukt, maar ze kunnen ook niet dichterbij komen. Zij kunnen wel verder naar buiten bewegen. Als zij zich daardoor buiten de radius bevinden kunnen ze niet weer terug naar binnen.		

Silence (En)	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	Voor de tijdsduur van de spreuk kan de target geen enkel geluid voortbrengen vanuit de mond of keel.		

Speak with the Dead 3 (Di)	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Als een persoon nog niet langer dood is dan één jaar dan kan je met deze persoon communiceren. Gaat het om een dier dan kan je deze spreuk combineren met Speak with Animals.		

Strength 2 (Tr)	Kost: 3	Duur: 10 minuten	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Deze spreuk geeft een persoon twee extra kracht.		

Teleport (Co)	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Wereldwijd
Beschrijving:	Je kan jezelf en een klein groepje verplaatsen naar een locatie die je eerder hebt gezien of waar je eerder bent geweest. Als je een grotere groep (meer dan 8 personen) verplaatst, naar een onbekende locatie verplaatst, of vaker dan twee keer per dag deze spreuk gebruikt worden de risico's op mislukken groter.		

Thorns (Tr)	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Het doelwit wordt onbenaderbaar. Iedere persoon die binnen één meter van deze persoon komt krijgt iedere 5 seconden 1 hit point schade.		

Traceless (other) (Tr)	Kost: 3	Duur: 10 minuut	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	Deze spreuk zorgt ervoor dat de aangeraakte persoon op geen enkele manier sporen achterlaat.		

Truth (En)	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Aanraking
Beschrijving:	De eerstvolgende vraag die gesteld wordt aan de persoon moet naar de volledige waarheid beantwoordt worden. Het moet één vraag zijn zonder deelvragen. Op een volgende vraag hoeft de persoon niet meer eerlijk te antwoorden.		

Vision (Di)	Kost: 3	Duur: Direct	Bereik: Zelf
Beschrijving:	Je kan tijdens een meditatie een visioen opwekken. Dit visioen kan je helderheid geven over een vraagstuk of een onderwerp. De meditatie duurt tenminste 5 minuten of langer. Je kan één keer per dag een visioen opwekken op deze manier.		

Weakness 2 (Tr)	Kost: 3	Duur: 1 minuut	Bereik: 5 meter
Beschrijving:	Het doelwit wordt verzwakt. Het doelwit verliest 2 strength, tot een minimum van 0.		

Overige begrippen

Encounter

Dit betekent een gevecht of een aaneenschakeling van gevechten. Na een 15 minuten van rust mag je vanuit gaan van dat de encounter is afgelopen.

Experimenteren

Experimenteren geeft je in sommige gevallen een mogelijkheid om een vaardigheden te leren zonder Tutor. Experimenteren om een vaardigheid te leren duurt langer dan het leren van dezelfde vaardigheid van een Tutor.

Leren door te experimenteren kan bijvoorbeeld gebruikt worden door een crafter die de theoretische kennis al heeft gekregen van een Engineer. Een andere mogelijkheid is bijvoorbeeld een Apothecary die andere dingen probeert te maken van kruiden dan de standaard recepten. Experimenteren betekent niet altijd dat je de gewenste uitkomst krijgt. Als je wil gaan experimenteren licht dan een SL in. Deze geeft aan de hand van een aantal vragen aan wat je gedaan krijgt en wat het effect hiervan is.

Grondstoffen

Dit zijn allerhande spullen zoals kruiden, ertsen, metalen, huiden, vlees, mineralen en noem maar op. Deze kun je kopen, of vergaren. Hiermee kun je spullen maken zoals, wapens, drankjes, buskruit en scrolls.

Magische genezing

Scrolls, spreuken en geneeskrachtige dranken werken direct. Je wordt genezen, je staat op en je voelt je weer een stuk beter. Als al je wonden niet genezen zijn, dan zijn ze op z'n minst dicht getrokken. Dit is het voordeel van magische genezing. Het werkt direct, maar het is eindig en duur.

Natuurlijke genezing

Soms zijn er geen dokters of zijn alle spullen bijna op. Het is mogelijk om op natuurlijke wijze te genezen. Je wonden kunnen schoon gemaakt worden, maar worden niet genezen op hierboven gemelde mogelijkheden. Zonder inmenging duurt het 2 uur voordat je weer op de been bent. Tot die tijd kan je geen belastende activiteiten uitvoeren en moet je je rustig houden.

Niet magische genezing

Apothekersmiddeltjes en een dokter kunnen je zeker weer op je voeten zetten. Dit kost hen tijd. De dokter maakt je wonden schoon met desinfecterende middelen, zet je botten goed, haalt pijlen uit je lichaam en verbind je. Hij is hier een poosje mee bezig. Nadat je verbonden bent door de dokter kom je bij en kan je weer, heel rustig, lopen.

Het duurt 1 uur voordat je weer normaal kan functioneren. Span je je voor die tijd in, dan open je daarmee de behandelde wonden. Je verliest opnieuw alle hit points die je eerder kwijt was. Had je hiervoor geen hit points over, dan val je direct bewusteloos neer en staan je hit points op 0.

Geneeskrachtige spullen van de apotheker helpen de dokter om je sneller en beter te laten genezen. Dit is een versterkt natuurlijk proces. Het duurt nog steeds 30 minuten voordat je personage zich in kan spannen.

Physrep

Dit staat voor physical representation. Als je een magisch zwaard of dolk maakt dan hoort daar natuurlijk een 'echt' zwaard of dolk bij. Probeer een representatie te maken voor een object waarmee je bezig bent. Dit maakt spelen makkelijker omdat je ook echt iets in handen hebt om mee te spelen.

Recept

Dit is een handleiding om bepaalde dingen te maken die niet in het regelboek staan. Deze moet je in het spel vinden door onderzoek of experiment. De spelleaders zullen het mogelijk maken om verschillende recepten te vinden. Je kan als speler overleggen met de spelleaders om je eigen recept te maken; de beslissing van het SL-team is hierin leidend.

Crafting

Als dit in een vaardigheid wordt genoemd dan kan je dingen vervaardigen van grondstoffen. Net als met vergaren moet je eerste naar een spelleader stappen voordat je begint met dit. Je deelt mede aan de spelleader wat je gaat vervaardigen. In je vaardigheid of recept staat hoe lang je er over doet om een bepaald object te maken. Ook moet je de benodigde grondstoffen en gereedschappen hebben om dit te maken.

Beeld het uit!

Als je een smid bent kun je lekker op je aanbeeld hameren en vloeken. Wanneer de tijd is verstreken ga je weer naar de spelleader en krijg je de muntjes van wat je hebt gemaakt.

Vergaren

Alleen zo kun je grondstoffen verzamelen. Als in een vaardigheid vergaren wordt genoemd dan moet je als speler voordat je hiermee begint altijd naar een spelleader toe. Je kan een van twee dingen kiezen. Gericht zoeken of algemeen zoeken. De spelleader zal je dan voor een bepaalde tijd weg sturen. Dit mag natuurlijk ook in een groep! Speel wederom je activiteit uit. Het kan zijn dat je door specifieke spel omstandigheden net een iets ander resultaat hebt dan normaal.

NCA regelsysteem

Het regelsysteem waar dit regelsysteem op gebaseerd is. NCA staat voor Natascha, Christian en Alexander. Dit zijn de personen die dat regelsysteem hebben ontwikkeld en die dat regelsysteem hebben aangepast naar deze versie.

Versiegeschiedenis

Versie	Verandering
1.0	Initiële opzet regelsysteem
1.1	Enkele verbeteringen, herschrijvingen, larceny geschrapt, teksten verduidelijkt.
1.2	Tekstuele aanpassingen op meerdere punten, nieuwe manieren van aangeven onveilige situaties, nieuwe beroepen toegevoegd.