



# REGELSYSTEEM

(NEDERLANDS)

VERSIE 1.3.1  
MEI 2026

## VOORWOORD

---

Beste bezoekers van Tyrmanos,

Fijn om te horen dat jullie allemaal de sprong naar onze wereld hebben durven nemen.  
En anderen, die iets minder geluk hebben gehad, die hier verplicht terecht zijn gekomen.

Tyrmanos is een Dungeons and Dragons campaign idee die door Menno bedacht is. Vervolgens is deze opzet door Natascha gegoten in een LARP wereld. Inmiddels zijn er een heel aantal spelleiders die hun eigen gedachten en verhalen aan deze wereld hebben toegevoegd.

Dit regelsysteem is gemaakt voor gebruik tijdens de LARP-evenementen in de wereld van Tyrmanos.

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 Team.

# INHOUDSOPGAVE

<b>Voorwoord</b>	<b>2</b>
<b>Inhoudsopgave</b>	<b>3</b>
<b>Basisregels</b>	<b>4</b>
<b>Veiligheid</b>	<b>5</b>
<b>LARP Terminologie</b>	<b>7</b>
<b>Wapens en Pantser</b>	<b>11</b>
<b>Character</b>	<b>14</b>
<b>Transmutatie punten</b>	<b>16</b>
<b>Vaardigheden</b>	<b>17</b>
Generic	17
Scout	20
Warrior	23
Crafting	26
- Alchemist	27
- Accountant	28
- Apothecary	29
- Archeologist	30
- Artist	31
- Cartographer	32
- Engineer	33
- Floramancer	34
- Leatherworker	35
- Physician	36
- Poison Knowledge	39
- Smith	40
- Beroep (template)	42
<b>Magic</b>	<b>43</b>
<b>Spells</b>	<b>50</b>
- Niveau 1	51
- Niveau 2	53
- Niveau 3	56
- Niveau 4	58
- Niveau 5	58
<b>Versiegeschiedenis</b>	<b>59</b>
<b>Appendix A - aanpassing regelsysteem Januari 2026</b>	<b>60</b>
<b>Appendix A - aanpassing regelsysteem Mei 2026</b>	<b>62</b>

# 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, NPC's, 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, spreuken die je cast, magische effecten en stealth vaardigheden. 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

---

Wanneer een speler alcohol heeft gedronken mag deze speler niet meer deelnemen aan fysiek spel bij Tyrmanos. Dit geldt voor de gehele speeldag.

Dit houdt niet alleen in dat er niet meer gevochten mag worden, maar deelname aan gevechten op welke manier dan ook (denk aan genezing, magie en rituelen).

Drugs zijn streng verboden op ons speelterrein. Mocht je buiten de speeltijden toch recreatieve geestverruimende middelen willen gebruiken, zal je het terrein van de beheerder moeten verlaten.

De organisatie heeft te allen tijde het recht om, uit het standpunt van veiligheid, deze regels aan te passen. Op ieder moment van het evenement, en tevens bij elke aanwezige bezoeker het standpunt te wijzigen. Dit alles natuurlijk binnen reële normen en waarden van de samenleving.

# VEILIGHEID

## ALGEMENE 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 de organisatie. Als het om emotionele/mentale onveiligheid gaat, spreek dan de vertrouwenspersoon aan.

Als het omgevings-onveilige situaties betreft spreek dan het bestuur of het SL-team aan.

## DE ORGANISATIE

---

De organisatie is verantwoordelijk voor de algemene veiligheid van alle deelnemers. Aanwijzingen van bestuur of spelleiding met betrekking tot veiligheid dienen te allen 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 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.

## REGELS OMTRENT VEILIGHEID

---

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.
- Echte wapens zijn niet toegestaan. Kleine zakmessen zijn toegestaan op eigen verantwoordelijkheid.

## REGELS OMTRENT WAPENS

---

### WAPENKEURING

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.

### VUURWAPENS

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

Tijdens de wapenkeuring zal ook getest worden of de te gebruiken trektouwtjes of klappertjes binnen de geluidsnorm vallen. Houd 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. Het gebruik van klappertjes in een eventuele binnenlocatie van het speelterrein zal besproken worden, wanneer dit relevant is voor de locatie.

### BOOGSCHieten

Op zaterdagochtend krijg je de mogelijkheid om je boogschiet-certificaat te halen, wat inhoudt dat je tijdens het 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 borst 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 toe stappen zodat zij deze persoon kunnen inlichten. Blijft het gebeuren, stap dan alsnog naar een spelleider.

## MENTALE EN FYSIEKE VEILIGHEID

---

Wij hebben te allen 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 een bovengenoemde persoon wordt met de grootste zorg en discretie behandeld en, tenzij het een levensbedreigende situatie betreft, geheim gehouden.

## REGELS OMTRENT IC SITUATIES

---

### NO PLAY

Persoon kruist armen boven het hoofd en verwijdert zichzelf uit de spelsituatie. De speler kan ervoor kiezen om naar een vertrouwenspersoon te gaan en te bespreken wat er gebeurd is en om welke reden wegstappen noodzakelijk was.

Hij/zij kan vervolgens later de begeleidende SL van het moment opzoeken, 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.

De persoon kan de scène weer betreden met hand boven de ogen en stilletjes weer verder spelen met hoe de scène op dat moment loopt.

### CHECK-IN SYSTEEM

Deze procedure is bedoeld om tijdens het spel te checken of iedereen zich buiten het spel goed voelt over een scène. Dit is om tussen de spelers af te stemmen of het spel door kan gaan of aangepast moet worden. En hierdoor kunnen de spelers rekening houden met elkander grenzen.

Deze check zal gestart worden met een duim omhoog. Er zijn 3 gebaren waarmee geantwoord kon worden, wat de gesteldheid is.

#### Duim omhoog

Alles is in orde, we spelen verder.

#### Wiebelende vlakke hand

Ik wil graag verder spelen, maar graag niet verder escaleren.

#### Duim omlaag

Alles is **niet in** orde, ik heb hulp nodig voor we verder spelen.

# 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!

## LAIR

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.

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 LAIR.

**CSL:** Character spelleider.

Deze heeft de leiding over alles wat op karakter gerelateerd is.

**CrSL:** Crafting spelleider.

Deze heeft de leiding over alles wat crafting gerelateerd is.

**VSL:** Veld spelleider. Deze spelleiders proberen de vragen in het veld te ondervangen, die niet specifiek vallen onder de andere afdelingen.

**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.

De vertrouwenspersonen zijn er voornamelijk om zaken op te pakken die spelen rondom de LARP.

Ze kunnen een ondersteunende schouder zijn, wanneer het gerelateerd is aan privé-omstandigheden.

Maar mogen te allen tijde aangeven wanneer het voor hen te persoonlijk wordt.

Houd er rekening mee dat de vertrouwenspersonen er zijn ter ondersteuning van het evenement.

## WOLKJES

Een liefkozende bijnaam voor SL's.

## WAPENKEURDER

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

## HIT

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

## CASTEN

Spreuken uitspreken, voornamelijk 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 NPC's 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.

## **HAND IN DE LUCHT**

---

Deze persoon is OC. Hij of zij neemt dus geen deel aan het spel. Als personage 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.

## **ENCOUNTER**

---

Dit betekent een gevecht of een aaneenschakeling van gevechten. Een encounter duurt in de regel nooit langer dan vijftien minuten.

# OVERIGE BEGRIPPEN

## EXPERIMENTEREN

---

Op Tyrmanos zijn wij enorm voor het experimenteren en het gebruik van creatieve oplossingen buiten ons regelsysteem om.

Het is daarom bij ons mogelijk om vaardigheden, recepten, spreuken en voorwerpen te ontdekken met de spelleiders.

Wij staan open voor het aanpassen, verbeteren, vernieuwen of verzinnen van onderdelen binnen het regelsysteem.

Mis je iets wat echt heel erg bij jouw personage past, ga vooral met ons in gesprek, dan proberen we met zijn allen een nieuwe draai aan de regels te geven.

Dit is de reden dat we dus ook bij ambachten, na niveau 1, niet heel vaste lijsten hebben met wat combinaties doen. Dit heeft niet alleen met de vrijheid die we jullie gunnen te maken, maar ook met de setting die wij aanbieden.

Experimenteren geeft je in sommige gevallen een mogelijkheid om 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 kan je kopen, of vergaren. Hiermee kan 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.

## 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 hitpoints die je eerder kwijt was. Had je hiervoor geen hitpoints over, dan val je direct bewusteloos neer en staan je hitpoints op 0.

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

## DEATH TIMER

---

Wanneer een speler op 0 hit points of minder komt door een gevecht, een scène of misschien wel door eigen stommiteiten, zal de death timer gaan lopen.

De speler zal, soms met hulp van een SL, bijhouden hoe lang de hit points 0 of lager zijn.

Wanneer de death timer de 10 minuten heeft bereikt zal de speler komen te overlijden.

Er zijn binnen het spel meerdere manieren waarop de Death Timer stop gezet kan worden, en mogelijk weer verder gaat lopen.

Het is ook mogelijk dat door spel de Death Timer tot een stop gebracht kan worden.

Vraag bij twijfel aan een SL of de timer op pauze staat of dat de timer herstelt wordt naar 0.

## 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 spelleiders zullen het mogelijk maken om verschillende recepten te vinden. Je kan als speler overleggen met de spelleiders 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 eerst naar een spelleider stappen voordat je begint met dit. Je vertelt aan de spelleider 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, kan je lekker op je aambeeld hameren en vloeken. Wanneer de tijd is verstreken ga je weer naar de spelleider en krijg je de muntjes van wat je hebt gemaakt.

## VERGAREN / GATHEREN

---

Alleen zo kan je grondstoffen verzamelen. Als in een vaardigheid vergaren wordt genoemd dan moet je als speler voordat je hiermee begint altijd naar een spelleider toe. Je kan één van twee dingen kiezen: gericht zoeken of algemeen zoeken.

De spelleider zal je dan voor een bepaalde tijd weg sturen. Dit mag natuurlijk ook in een groep! Speel je activiteit uit. Het kan zijn dat je door specifieke spelomstandigheden net een iets ander resultaat hebt dan normaal.

# WAPENS

Er wordt een enorm arsenaal aan wapens gebruikt op een LARP.

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 kan 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.

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.

## AFSTANDSWAPENS

---

Er zijn over het algemeen 3 soorten afstand wapens in LARP. Bogen en kruisbogen, werpwapens en pistolen/geweren.

### 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 glasfibern 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.

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. Houd in gedachten dat je het donker in schiet en de pijl daarna teruggevonden moet worden.

### Boogschietproef

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 te 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.

### Schade

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.

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, tegen de borst of in het kruis gooit. Een werpwapen doet altijd 1 punt schade.

## Pistolen / Geweren

De enige soort vuurwapens die je kan gebruiken in deze setting zijn enkelschots geweren en pistolen uit de 16e tot 18e eeuw. Oudere varianten mogen altijd, maar het is niet de bedoeling dat je met een revolver of semiautomatisch wapen aan komt zetten.

### Regels

Het gebruik van klappertjes in een eventuele binnenlocatie van het speelterrein zal besproken worden, wanneer dit relevant is voor de locatie.

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 foamballetjes. Er zijn voor LARP buskruitwapens beschikbaar, de meeste mensen zullen echter replica wapens 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.

Een historisch vuurwapen weigert 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 foam balletje niet raakt, wordt dit ook als misfire beschouwd.

Een vuurwapen doet altijd 1 punt "through" schade.

### Herladen

Het herladen van een vuurwapen kost 30 seconden. Dit is historisch gezien redelijk accuraat voor niet-elite regimenten. 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 kan 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.

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](mailto:spelleiding@tyrmanos.nl). Om vuurwapens te kunnen gebruiken moet je de bijbehorende vaardigheid 'vuurwapens' aankopen.

## 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 je past.

### Regels

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.

Pantser klasse	Soort pantser	Pantser punten
0	Geen pantser of niet genoeg bedekt	0
1	Bont, gewatteerde kleding of leer	1
2	Maliënkolder, versterkt leer of schubben	2
3	Plaatpantser	3

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.

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

De verloren pantserpunten kunnen 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 gevecht.

### Pantser en magie

Een uitzondering op de regels hierop is de magie. Een Mage mag geen metalen pantser dragen tenzij de vaardigheid "Armoured Mage" is aangekocht. Een mage mag natuurlijk wel het pantser uittrekken om zijn magie te gebruiken. Een mage is dus beperkt tot klasse 1 pantser als er geen extra vaardigheden zijn aangekocht.

## HELMEN

---

Een helm geeft je twee extra pantserpunten op torso.

Het hoofd is geen locatie en mag niet gericht aangevallen worden.

## SCHILDEN

---

Een schild heeft hitpoints.

Kleine schilden, tot grofweg 50x50cm, hebben 5 hitpoints.

Grote schilden, groter dan grofweg 50x50cm, hebben 10 hitpoints per stuk.

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.

Wanneer een schild geen hitpoints meer heeft, zal deze gerepareerd moeten worden. Dit kan op dezelfde manier als bij pantser en wapens gebeuren.

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

# CHARACTER

Een personage maken is waarschijnlijk één van de eerste dingen die je wil gaan doen als je besloten hebt om mee te doen aan een Tyrmanos evenement. Je personage is tenslotte degene die 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 je mouw te schudden.

## BEGIN VAN JE PERSONAGE

Om te beginnen is het makkelijk om deze punten voor jezelf in te vullen:

- 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 personage? Wat zijn diens angsten? Wat kan die heel goed, maar waar is die ook echt ontzettend slecht in?
- Heeft je personage iemand waar die tegenop kijkt? (moeder, vader, godheid, legende, etc.)
- Wat is het persoonlijke doel van je personage? Wat zou je personage als eerste willen doen als die op Tyrmanos terecht komt?

Geen vraag is te gek om jezelf te stellen bij het uitwerken van een personage. Als je moeite hebt om iets te bedenken, aarzel dan niet om de 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 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](mailto:character@tyrmanos.nl)

## BEGINNEN BIJ TYRMANOS

Als nieuwe speler bij Tyrmanos krijg je een paar dingen om mee te beginnen. Dit kan 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 zilverstuk

Iets verder in dit document staan de lijsten met vaardigheden die je kan kopen voor je personage.

**Let op:** voor sommige vaardigheden moet je eerst een andere vaardigheid aangeschaft hebben, voordat je deze kan kopen.

Bij sommige vaardigheden staat dat je een tutor nodig hebt, dit geldt **NIET** bij de creatie van je personage. Voor de verdere ontwikkeling van je personage is dit echt **WEL** nodig.

Als je de vaardigheden hebt gekozen die je graag zou willen voor jouw personage dan mag je deze, samen met jouw achtergrond, opsturen naar de CSL. Dan kan jouw lijstje beoordeeld worden en kan er een character sheet gemaakt worden voor het volgende evenement. Je mag natuurlijk ook een sheet invullen op het evenement zelf. Deze wordt dan daar ter plekke beoordeeld.

## **BACKGROUND**

---

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

Na een evenement heb je de mogelijkheid om jouw background aan te vullen. Dit kan je doen door een document van maximaal 2 A4's op te stellen. Daarin vertel je wat jouw personage beleefd heeft, wat je gedaan hebt, en eventueel welke vaardigheden je aan zou willen kopen voor het volgende evenement.

Mocht je tijdens het maken van je personage vragen hebben, of er niet uitkomen, neem dan contact op met het SL-team via onze Discord server of mail naar [character@tyrmanos.nl](mailto:character@tyrmanos.nl).

## **GELOOF**

---

Tyrmanos heeft een eigen geloofssysteem. Deze is nog onbekend bij het maken van je personage. Wel 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 vaardigheden 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 kan 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).

## **PERSONAGE OVERLEDEN**

---

Is je personage tijdens het evenement dood gegaan? Dan zal je in overleg met het SL team kijken naar een mooi einde voor je personage. Want soms is het einde niet helemaal het einde.

Tyrmanos geeft zelf invulling aan het sterfproces van personages. Natuurlijk niet zonder overleg met de spelers. Als SL team proberen we voor iedereen een mooi en passend verhaal neer te zetten op de evenementen.

Echter komt er soms aan alle mooie tijden op Tyrmanos voor sommige personages wel echt een einde en is er de mogelijkheid tot het maken van een nieuw personage, maar hoe werkt dit?

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.

Dit alles gaat natuurlijk in goed overleg met de CharacterSL.

# TRANSMUTATIE PUNTEN

Het transmutatie puntensysteem is uniek op Tyrmanos. Deze punten komen in de vorm van munten die je in het spel kan wisselen voor vaardigheden.

## REGELS

Elke munt die je kan bemachtigen telt voor 1 transmutatie punt (TP). Deze munten zijn in het spel te vinden in bijvoorbeeld ruïnes, als quest reward en op andere plekken. De munten die je verzamelt kan je inwisselen bij een Archmage of Transmutation, of bij een van zijn assistenten. Deze zullen op het evenement een aantal keer per dag aanwezig zijn.

De transmutation mage zet vervolgens de munten om in punten. Deze punten moet je direct inwisselen voor vaardigheden die je gaat aankopen. Mocht je een vaardigheid kiezen die een tutor vereiste heeft, dan telt de transmutation mage ook als tutor.

Je kan met TP aangekochte vaardigheden weer inleveren om de TP die je erin hebt gestopt terug te krijgen. Je bent daarna vrij om deze te investeren in andere vaardigheden.

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

## RESTRICTIES

Er zijn een aantal restricties bij het aankopen van vaardigheden.

Zo kan je **geen** extra hitpoints, strength of mana points kopen met transmutatie punten. 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. Dit 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 niveau kan aankopen met ervaringspunten (EXP) als je de voorgaande vaardigheid hebt gekocht met transmutatie punten.

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

## SAMENVATTING

- Transmutatie Punten komen in de vorm van munten. Deze munten kan je vinden in bijvoorbeeld ruïnes of als beloning voor queestes.
- De munten kan je inwisselen bij de Archmage of Transmutation of zijn assistenten voor transmutatie punten.
- Deze punten kan je inwisselen voor vaardigheden bij dezelfde transmutation mage.
- De transmutation mage geldt als tutor voor deze vaardigheden
- 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 maar beperkt aan. Er is een risico op 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, manapunten of strength kopen met transmutatie punten.
- Een spreuk die je koopt met transmutatie punten geeft geen extra mana.
- Je kan maximaal 1 niveau in een vaardigheid kopen met TP.

## VAARDIGHEDEN

In de komende hoofdstukken staan de vaardigheden waar je uit kan kiezen. Deze zijn verdeeld in vijf lijsten: Generic, Scout, Warrior, Crafting en Magic vaardigheden.

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

Een beginnend personage mag maximaal vaardigheden aankopen tot en met niveau 2.

Sommige vaardigheden 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.

Bij een beginnend personage telt de Tutor regel niet. Deze regel treedt pas in werking na je eerste evenement of special.

### GENERIC VAARDIGHEDEN

Vaardigheid	EXP kosten
Alertness	2
Animal Affinity	2
Dark Vision	2
Education	2
Extra Hitpoint	niv x 2 *
Extra Language	1*
Herbalism	2
Legends & Myths - Home	1
Legends & Myths - Tyrmanos	1*
Riches 1	1
Riches 2	2
Riches 3	3
Sharp Senses	2
Tutor	4

\* Deze vaardigheid kan in meerdere niveaus aangekocht worden. Lees de omschrijving van de vaardigheid.

## ALERTNESS

**Vereist:** -

**Experience kosten:** 2

Je bent alerter op je omgeving. Sommige dingen in een omgeving vallen je sneller op dan anderen. Geef bij een SL aan dat je deze vaardigheid hebt en dat je deze vaardigheid gebruikt. De SL's zullen het aangeven als jou iets extra's opvalt. Bij overmatig gebruik van de vaardigheid raak je sneller uitgeput.

## ANIMAL AFFINITY

**Vereist:** -

**Experience kosten:** 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 tot 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.

## DARK VISION

**Vereist:** Sharp senses, Tutor

**Experience kosten:** 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:** -

**Experience kosten:** 2

Je kan lezen, schrijven en rekenen. Dit geldt voor zowel de taal common als elke extra taal die je angeleerd hebt via extra taal.

## EXTRA HITPOINT

---

**Vereist:** -

**Experience kosten:** niveau x2

Deze vaardigheid geeft je extra hitpoints. Het aankopen van extra hitpoints kost het volgende: 1 extra hitpoint 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

**Experience kosten:** 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 kan je de extra taal ook lezen en schrijven. Deze vaardigheid mag je meerdere keren aankopen om meerdere talen te leren.

## HERBALISM

---

**Vereist:** -

**Experience kosten:** 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.

**Let op: hoeveelheid en diversiteit van kruiden zijn afhankelijk van spel en ook van de locatie waar de speler zich IC bevindt.**

## LEGENDS & MYTHS - HOME

---

**Vereist:** Character creatie

**Experience kosten:** 1

Je hebt verhalen van anderen verzameld of zelf verhalen gemaakt tijdens je reizen of studies uit je eigen wereld. Je kan deze zowel geschreven of via mondelinge overlevering vertellen aan anderen.

Je personage kan verhalen herkennen, die verteld worden op Tyrmanos. En deze vergelijken met thuis en mogelijk 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 uitsluitel geven of je er iets van weet.

Je kan deze vaardigheid alleen maar bij character creatie aankopen. Let op: anders dan andere vaardigheden mag je deze vaardigheid als beginnend personage maar 1 keer aankopen.

## LEGENDS & MYTHS - TYRMANOS

---

**Vereist:** Overleven van een evenement

**Experience kosten:** 1\*

Je hebt verhalen van anderen verzameld of zelf verhalen gemaakt tijdens je reizen of studies op Tyrmanos. Je kan deze zowel geschreven of via mondelinge overlevering vertellen aan anderen.

Hoe vaker de vaardigheid aangekocht wordt, des te groter is de kans dat een verhaal 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 uitsluitel geven of je er iets van weet.

\* Je kan deze vaardigheid meerdere keren aankopen.

**LET OP:** deze vaardigheid mag maximaal 1 keer per evenement aangekocht worden

## RICHES 1

---

**Vereist:** Character creatie

**Experience kosten:** 1

Je bent rijker dan de gemiddelde burger of ambachtsman.

Je krijgt eenmalig 2 zilverstukken.

## **RICHES 2**

---

**Vereist:** Character creatie, Riches 1  
**Experience kosten:** 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:** Character creatie, Riches 1  
**Experience kosten:** 3

Je bent schatrijk. Je bent iemand van adel of een welvarend ambachtslui.

Je krijgt eenmalig 1 goudstuk.

## **SHARP SENSES**

---

**Vereist:** -  
**Experience kosten:** 2

Je zintuigen zijn sterker en verder ontwikkeld dan bij andere rassen. Dit zijn horen, voelen, proeven, ruiken en zien. In tegenstelling tot de vaardigheid Alertness, staat deze vaardigheid altijd aan.

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.

## **TUTOR**

---

**Vereist:** Vaardigheid niveau 3 of hoger  
**Experience kosten:** 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 kan aankopen 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 beiden ook weer naar dezelfde SL om op hun karakter sheet de vaardigheid en de EXP bij te laten schrijven.

Een tutor mag meerdere leerlingen per evenement hebben en een leerling mag van meerdere tutores vaardigheden leren, maar de bonus EXP geldt maar 1 keer. Ook als de tutor of de leerling verschillende vaardigheden leren/aanleren.

# SCOUT

## SCOUT VAARDIGHEDEN

Vaardigheid	EXP kosten
Ambidex	2
Disable Traps	1*
Disarm 1	3
Disarm 2	5
Disarm 3	7
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
Trapmaking	1*

\* Deze vaardigheid kan in meerdere niveaus aangekocht worden. Lees de omschrijving van de vaardigheid.

## AMBIDEX

**Vereist:** -  
**Experience kosten:** 2

Je kan twee eenhandige wapens tegelijk gebruiken. Daarmee mag je ook speciale vaardigheden gebruiken zoals "Strike" of "Disarm".

## DISABLE TRAPS

**Vereist:** Tutor  
**Experience kosten:** 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.

## DISARM 1

**Vereist:** Tutor  
**Experience kosten:** 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 vaardigheid 1 keer per encounter gebruiken.

## DISARM 2

**Vereist:** Disarm 1, Tutor  
**Experience kosten:** 5

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Disarm 1. Je kan dit 3 keer per encounter.

## DISARM 3

**Vereist:** Disarm 2, Tutor  
**Experience kosten:** 7

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Disarm 1. Je kan dit 5 keer per encounter.

Je kunt nu ook tweehandige wapens disarmen.

## DODGE 1

**Vereist:** Tutor  
**Experience kosten:** 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, Tutor  
**Experience kosten:** 5

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Dodge 1.  
Je kan dit 3 keer per encounter.

## DODGE 3

---

**Vereist:** Dodge 2, Tutor  
**Experience kosten:** 7

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Dodge 2.  
Je kan dit 5 keer per encounter.

## LOOT

---

**Vereist:** -  
**Experience kosten:** 2

Sommige NPC's hebben speciale of mooiere spullen bij zich dan andere. Met deze vaardigheid kan je deze spullen vinden op het lijk van een NPC. Dit kunnen bijvoorbeeld speciale handelswaar of materialen om te craften zijn. Zeg tegen de NPC dat je loot met deze vaardigheid en zij geven jou de muntjes van de spullen die ze bij zich hebben.

**Let op:** hoeveelheid en diversiteit van te looten spullen, zijn afhankelijk van spel en ook van de locatie waar de speler zich IC bevindt.

## SUBDUE

---

**Vereist:** -  
**Experience kosten:** 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 het slachtoffer 5 minuten bewusteloos. Als de persoon wakker wordt heeft deze flinke hoofdpijn van de klap.

## THROUGH 1

---

**Vereist:** Tutor  
**Experience kosten:** 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, Tutor  
**Experience kosten:** 4

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Through 1.  
Je kan dit 3 keer per encounter.

## THROUGH 3

---

**Vereist:** Through 2, Tutor  
**Experience kosten:** 6

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Through 2.  
Je kan dit 5 keer per encounter.

## TRACKING 1

---

**Vereist:** Tutor  
**Experience kosten:** 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

**Experience kosten:** 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 kan je precies aflezen hoeveel personen er zijn of om welke dieren het gaat.

## TRAP MAKING

---

**Vereist:** Tutor

**Experience kosten:** 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.

Het niveau van je val is maximaal het aantal keer dat je Trap Making hebt aangekocht. Natuurlijk mag je er ook voor kiezen om meerdere vallen van een lager niveau te plaatsen.

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.

**Let op:** hoeveelheid en diversiteit van dieren, zijn afhankelijk van spel en ook van de locatie waar de speler zich IC bevindt.

# WARRIOR

## WARRIOR VAARDIGHEDEN

Vaardigheid	EXP kosten
Armour Training	2
Bow	1
Brawl 1	2
Brawl 2	4
Brawl 3	6
Fire Arms	2
Iron Will 1	6
Iron Will 2	8
Mind over Matter 1	6
Mind over Matter 2	8
Mind over Matter 3	12
Steadfast	6
Strength 1	2
Strength 2	4
Strike 1	2
Strike 2	4
Strike 3	6
Twohanded Weapons	2

## ARMOUR TRAINING

**Vereist:** -

**Experience kosten:** 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

**Vereist:** -

**Experience kosten:** 1

Je kan bogen en kruisbogen onderhouden en gebruiken. De pijlen die je verschieft kan je in veel gevallen weer terugvinden. Hoeveel pijlen je hebt hoeft je niet bij te houden.

Deze vaardigheid zorgt ervoor dat je weet hoe je in game pijlen maakt. Pijlen doen standaard 1 punt *through* schade.

## BRAWL 1

**Vereist:** Strength 1, Tutor

**Experience kosten:** 2

Je bent getraind in gevechten, of hebt natuurlijke overlevingsdrang. Dit geeft je meer kracht 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 "Brawl 1 houdgreep".

De tegenstander kan niet ontsnappen, tenzij deze ook Brawl 1 heeft. Je kan een persoon ook met meerdere personen vasthouden. Dit kan wanneer iedereen Brawl heeft. Tel de Brawlpunten bij elkaar op. De partij met de meeste punten wint.

Pak je tegenstander niet zo maar vast, speel het uit. Vraag bij twijfel om toestemming van anderen.

## BRAWL 2

**Vereist:** Brawl 1, Tutor

**Experience kosten:** 4

Je hebt nog meer getraind en bent nog sterker dan de meeste andere personen.

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Brawl 1.

Dit niveau werkt als volgt: je raakt de persoon die je in de houdgreep wilt nemen aan en zegt "Brawl 2 houdgreep".

## BRAWL 3

**Vereist:** Brawl 2, Tutor

**Experience kosten:** 6

De meeste personen kunnen niet tippen aan jouw kracht. Dit geeft je meer kracht dan de meeste andere personen.

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Brawl 1.

Dit niveau werkt als volgt: je raakt de persoon die je in de houdgreep wilt nemen aan en zegt "Brawl 3 houdgreep".

## FIREARMS

---

**Vereist:** Tutor

**Experience kosten:** 2

Je weet hoe je vuurwapens moet gebruiken. Bij aankoop krijg je voldoende kogels en buskruit voor 10 schoten. De vuurwapens wapens doen altijd 1 punt *through* schade.

Wij maken gebruik van klappertjes/trektouwtjes om munitie en misfires te simuleren.

Het is mogelijk om kogels te recyclen. Dit kan door een Physician 3 en een Smith 2. 3 gebruikte kogels kunnen omgesmolten worden tot 1 nieuwe huls.

## IRON WILL 1

---

**Vereist:** Tutor

**Experience kosten:** 6

Je hebt meer controle over je eigen geest. Dit zorgt ervoor dat je specifieke spreuken kunt negeren.

Als door een **Fear** of **Fascinate** effect / spell geraakt wordt, mag je 'no effect' roepen en het effect van de spreuk negeren.

## IRON WILL 2

---

**Vereist:** Iron Will 1, Tutor

**Experience kosten:** 8

De controle over je eigen geest wordt steeds sterker. Je kunt ook de spreuk/ effect **Truth** en **Forget** negeren. Roep 'no effect' als deze spreuken tegen je gebruikt worden.

## MIND OVER MATTER 1

---

**Vereist:** Tutor

**Experience kosten:** 6

Met je sterke wilskracht ga je voorbij fysieke beperkingen.

Je kan hiermee de spreuk/ effect **Blind** negeren. Als dit gebeurt roep je 'no effect'. Daarnaast weet jij hoe je met pijn om kan 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 intensievere actie zorgt ervoor dat je alsnog bewustzijn verliest.

## MIND OVER MATTER 2

---

**Vereist:** Mind over Matter 1, Tutor

**Experience kosten:** 8

Met je sterke wilskracht ga je voorbij fysieke beperkingen. Je kan hiermee de spreuk/ effect **Thirst** en **Pain** negeren. Als dit gebeurt roep je 'no effect'.

## MIND OVER MATTER 3

---

**Vereist:** Mind over Matter 2, Tutor

**Experience kosten:** 12

Met je sterke wilskracht ga je voorbij fysieke beperkingen. Je kan hiermee de spreuk/ effect **Sleep** en **Silence** negeren. Als dit gebeurt roep je 'no effect'.

## STEADFAST

---

**Vereist:** -

**Experience kosten:** 6

Je weet hoe je stevig staat, 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 je alleen niet te verplaatsen.

## STRENGTH 1

---

**Vereist:** -

**Experience kosten:** 2

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.

Je hebt **NIET** de ervaring om deze rauwe kracht om te zetten in het bedwingen van personen of wezens. Hiervoor bestaat de vaardigheid **Brawl**.

## STRENGTH 2

---

**Vereist:** Strength 1

**Experience kosten:** 4

Je hebt zoveel gecontroleerde kracht in je handen en armen dat je voorwerpen kan breken met je handen.

Wanneer je een voorwerp in je handen hebt kan je deze breken ("Shatter").

Je moet het voorwerp minimaal 10 seconden vast houden, het voorwerp mag niet magisch zijn.

En deze vaardigheid mag je maar 1 keer per encounter gebruiken. Je beide handen moeten hier vrij voor zijn.

## STRIKE 1

---

**Vereist:** Strength 1, Tutor

**Experience kosten:** 2

Je kan deze vaardigheid gebruiken om door simpele obstakels heen te beuken. (SL call)

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, Tutor

**Experience kosten:** 4

Je kan deze vaardigheid gebruiken om door stevigere obstakels heen te beuken. (SL call)

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Strike 1. Je kan dit 3 keer per encounter.

## STRIKE 3

---

**Vereist:** Strike 2, Tutor

**Experience kosten:** 6

Je kan deze vaardigheid gebruiken om door de meeste (niet magische) obstakels heen te beuken. (SL call)

Deze vaardigheid werkt hetzelfde als Strike 2. Je kan dit 5 keer per encounter.

## TWOHANDED WEAPONS

---

**Vereist:** -

**Experience kosten:** 2

Deze vaardigheid laat je tweehandige wapens gebruiken zoals een tweehandig zwaard, een staf, een hellebaard of een speer.

## CRAFTING

Deze crafts vervaardigen diverse producten, variërend van voedsel tot gereedschappen tot kunstvoorwerpen. Crafts 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.

### CRAFTING EN INKOMEN

Beroepen leveren ook een basisinkomen op van twee zilverstukken per craft 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.

**Let op:** hoeveelheid en diversiteit van grondstoffen, zijn afhankelijk van spel en ook van de locatie waar de speler zich IC bevindt.

### 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 spelers beschikbaar zijn die als tutor kunnen dienen, kan je een aanvraag voor een tutor indienen bij het SL-team. Meld bij de Character SL dat jullie samen werken aan het aanleren en welk beroepsniveau het betreft.

#### Experimenteren

Tyrmanos moedigt experimenteren met ambachten buitengewoon aan.

Vandaar dat er voor niveau 1 een aantal voorbeelden zijn van wat er mogelijk is.

Omdat het een apocalyptische setting is, met de mogelijkheid om te reizen tussen verschillende biomes, is het erg lastig om vaste lijsten met recepten af te geven.

Wij proberen alle gemaakte recepten te verzamelen bij de Crafting SL. Dit houdt niet in dat in het verleden behaalde resultaten ook garanties bieden voor de toekomst.

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 Character SL.

### CHARACTER CREATION

Bij het creëren van je personage kan je ervoor kiezen om niveau 1 tot 2 van een beroep bereikt te hebben.

**Bij character creatie kan je maximaal 2 verschillende beroepen aankopen.**

**Het is wel mogelijk om op een later tijdstip aan meer beroepen te komen, echter moet dit wel via een tutor of door te experimenteren.**

### CRAFTING VAARDIGHEDEN

Vaardigheid	EXP kosten
Alchemist	2/4/6/8
Accountant	2/4/6/8
Apothecary	2/4/6/8
Archeologist	2/4/6/8
- Paleontologist	4
Artist	2/4/6/8
Cartographer	2/4/6/8
Engineer	2/4/6/8
Floramancer	2/4/6/8
Leatherworker	2/4/6/8
Physician	2/4/6/8
- First Aid	1
- Extra Specialization	2
- Necrosurgeon	4
Poison Knowledge	1/2/3/4/5
Smith	2/4/6/8
- Blacksmith	2
- Extra Specialization	2
- Gunsmith	2
- Gunsmith Engineer	4
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 stromen van de magie die door alles heen gaan, 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 magie stromen 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 ambachtslieden, maken buskruit, zuiveren grondstoffen en recyclen oud materiaal tot bruikbare grondstoffen. Zuivering van grondstoffen is voornamelijk makkelijk voor ambachtslieden 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.

Er is een lijst met de standaard symbolen te verkrijgen bij het SL-team.

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

---

## ALCHEMIST 1

**Vereist:** Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 2

Dit niveau geeft toegang tot de symbolen die een alchemist nodig heeft om diens 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.

---

## ALCHEMIST 2

**Vereist:** Alchemist 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 4

Op dit niveau kan je grondstoffen/voorwerpen maken die maximaal 6 symbolen nodig hebben. Je kan maximaal 3 processen tegelijk actief hebben.

---

## ALCHEMIST 3

**Vereist:** Alchemist 2, Tutor  
**Experience kosten:** 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 eventueel nieuwe uitvinden.

---

## ALCHEMIST 4

**Vereist:** Alchemist 3, Tutor  
**Experience kosten:** 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.

# 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  
**Experience kosten:** 2

Op dit niveau heb je basiskennis over boekhouding en financiën.

Je leert hoe je eenvoudige financiële administratie kan 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.

Door deze vaardigheid krijg je per evenement 3 zilverstukken, ipv de standaard 2 zilverstukken per ambacht.

## ACCOUNTANT 2

---

**Vereist:** Accountant 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 4

Op dit niveau verdiep je jouw 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.

Bij onderhandelingen met handelaren, kan jij bepalen of dit een reële deal is. (dit loopt via Crafting SL)

## ACCOUNTANT 3

---

**Vereist:** Accountant 2, Tutor  
**Experience kosten:** 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.

Bij onderhandelingen met handelaren, kan jij kortingen afdwingen. (dit loopt via Crafting SL)

## ACCOUNTANT 4

---

**Vereist:** Accountant 3, Tutor  
**Experience kosten:** 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.

Bij grote onderhandelingen van meerdere groeperingen, kan jij kortingen afdwingen en er zelf ook nog wat beter van worden (dit loopt via Crafting SL)

## APOTHECARY

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  
**Experience kosten:** 2

Op dit niveau leert de apotheker 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 kan 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.

### APOTHECARY 2

---

**Vereist:** Apothecary 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 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.

### APOTHECARY 3

---

**Vereist:** Apothecary 2, Tutor  
**Experience kosten:** 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 en een poeder maken. Om een olie-extract te maken is een opstelling die lijkt op stoomdestillatie nodig. Het hoeft niet 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.

### APOTHECARY 4

---

**Vereist:** Apothecary 3, Tutor  
**Experience kosten:** 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 zalfjes maken en weet hoe kruiden gerookt kunnen worden. Om zalfjes 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.

## ARCHEOLOGIST

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 de mysteries die eeuwenlang verborgen zijn gebleven.

### ARCHEOLOGIST 1

---

**Vereist:** Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 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.

Het is met deze vaardigheid mogelijk om (bijzondere) voorwerpen te vinden. Echter dit is erg afhankelijk van het spel en de locatie in het spel.

### ARCHEOLOGIST 2

---

**Vereist:** Archeologist 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 4

Op dit niveau bouw je voort op je basisvaardigheden en verwerf je meer diepgaande kennis.

Je kan 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.

### ARCHEOLOGIST 3

---

**Vereist:** Archeologist 2, Tutor  
**Experience kosten:** 6

Als expert archeoloog specialiseer je een bepaald gebied van archeologie. Je kan 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.

### ARCHEOLOGIST 4

---

**Vereist:** Archeologist 3, Tutor  
**Experience kosten:** 8

Op dit hoogste niveau ben je een meester in de archeologie. Je bent in staat om oude geschriften te vinden, te interpreteren en analyseren, en je hebt diepgaande kennis van verschillende historische perioden en culturen.

### PALEONTOLOGIST

---

**Vereist:** Archeologist 3, Tutor  
**Experience kosten:** 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 archeoloog zijn van niveau 4 of hoger. Je kan dit niveau niet leren door te experimenteren.

## ARTIST

Een kunstenaar is iemand die bedreven is in 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  
**Experience kosten:** 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 kan je bekende meesterwerken en de kunstenaars daarvan herkennen.

### ARTIST 2

---

**Vereist:** Artist 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 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 kan simpele kopieën maken van bekende meesterwerken. Men zal zien dat het een kopie is.

### ARTIST 3

---

**Vereist:** Artist 2, Tutor  
**Experience kosten:** 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:

- Copycat – het waarheidsgetrouw namaken van bekende meesterwerken in jouw gekozen medium (de emotie die een meesterwerk heeft wordt niet overgenomen)
- Portret / Landschap
- Taxateur / Restaurateur

### ARTIST 4

---

**Vereist:** Artist 3, Tutor  
**Experience kosten:** 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 kan je één duidelijke emotie inspireren in de kijker.

## CARTOGRAPHER

Een cartografer is een vaardige kaartenmaker en ontdekkingsreiziger. Gewapend met een scherp oog voor detail en kennis van navigatie, verkent en documenteert de kaartenmaker 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  
**Experience kosten:** 2

Op dit niveau verwerf je basiskennis van cartografie en kaartlezen.

Je leert eenvoudige kaarten te maken van bekende gebieden en elementaire navigatie vaardigheden zoals het gebruik van een kompas.

### CARTOGRAPHER 2

---

**Vereist:** Cartografer 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 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 verkenning informatie.

Ook leer je eenvoudige symbolen en legenda gebruiken om belangrijke locaties op kaarten te markeren.

### CARTOGRAPHER 3

---

**Vereist:** Cartografer 2, Tutor  
**Experience kosten:** 6

Op dit niveau ontwikkel je expertise in cartografie, inclusief geavanceerde technieken voor het maken van gedetailleerde kaarten.

Je kan complexe kaarten met nauwkeurige terreinbeschrijvingen en topografische kenmerken maken.

Daarnaast leer je kaarten interpreteren en gebruiken voor geavanceerde navigatie in verschillende omgevingen.

### CARTOGRAPHER 4

---

**Vereist:** Cartografer 3, Tutor  
**Experience kosten:** 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 kan 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

## 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 multidisciplinaire 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 gilden en bieden een breed scala aan expertise.

### ENGINEER 1

---

**Vereist:** Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 2

Als engineer heb je theoretische kennis van andere ambachten op hetzelfde niveau. Deze kennis kan je echter **niet** gebruiken om voorwerpen te vervaardigen. Wat je wel kan doen, is blueprints maken voor crafters die op jouw engineer niveau zitten.

Op dit niveau kan je in de blueprints maximaal één ambacht verwerken. 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.

### ENGINEER 2

---

**Vereist:** Engineer 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 4

Op dit niveau kan je in je blueprints maximaal twee ambachten verwerken.

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.

### ENGINEER 3

---

**Vereist:** Engineer 2, Tutor  
**Experience kosten:** 6

Op dit niveau kan je in je blueprints maximaal drie ambachten verwerken. Je hebt het vermogen om complexe technieken 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. Daarmee kan je als tutor fungeren, voor niveau 1 en 2. Dit is alleen toe te passen op de volgende ambachten:

- Alchemist, Leatherworker en Smith

### ENGINEER 4

---

**Vereist:** Engineer 3, Tutor  
**Experience kosten:** 8

Op dit niveau kan 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.

## FLORAMANCER

Floramancers zijn de experts op het gebied van planten op deze wereld. Ze weten welke wilde planten eetbaar zijn en welke je beter kan vermijden. Op hogere niveaus kunnen ze planten stekken of zaaien 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 helpen 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.

Als Floramancer heb je geen kennis van kruiden of gif van welk niveau dan ook. Je weet als floramancer niet hoe ze te gebruiken, maar wel hoe ze te stekken en welke flora je voorzichtiger moet verbouwen om zelf gezond te blijven.

Afwijkend van de ambachten apothecary en poison knowledge, krijg je als floramancer een eigen plantenlijst. Zodat je weet wat eetbare planten zijn, maar ook hoe en waar te verbouwen.

### FLORAMANCER 1

---

**Vereist:** Herbalism, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 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 worden.

### FLORAMANCER 2

---

**Vereist:** Floramancer 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 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.

### FLORAMANCER 3

---

**Vereist:** Floramancer 2, Tutor  
**Experience kosten:** 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, lichtinval, bemesting of water is.

Als je een stuk grond ter beschikking hebt kan 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.

Ongeacht in welke biome je een tuin start, je hebt de vaardigheid om planten te laten groeien, ook als deze geplant worden buiten hun oorspronkelijke biome.

### FLORAMANCER 4

---

**Vereist:** Floramancer 3, Tutor  
**Experience kosten:** 8

Planten hebben nauwelijks meer geheimen voor jou. Je kan op dit niveau zaden levensvatbaar maken. Je kan ook van een levende plant stekken. Hiermee kan je elke plant die je tegenkomt laten groeien.

Ook kan je eenmaal per evenement een plant tot volle wasdom laten groeien. Een plant die op deze manier volgroeid raakt levert eenmalig drie grondstoffen op, waarna de plant de rest van het evenement bij moet komen.

# 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  
**Experience kosten:** 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.

Je hebt geleerd hoe je leer moet looien, en dit om te zetten naar bruikbaar leer.

Je leert eenvoudige lederen voorwerpen, zoals riemen, armbanden en buidels te maken.

## LEATHERWORKER 2

---

**Vereist:** Leatherworker 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 4

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. Tevens leer je hoe je leer kunt vormen en manipuleren om weer andere soorten lederen producten te maken.

Je kan op dit niveau een lederen pantser repareren.  
Dit zijn pantserklasse 1 en 2.

## LEATHERWORKER 3

---

**Vereist:** Leatherworker 2, Tutor  
**Experience kosten:** 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 ook te werken met exotisch 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 kan op dit niveau lederen pantser maken en magisch lederen pantser repareren.  
Dit zijn pantserklasse 1 en 2.

## LEATHERWORKER 4

---

**Vereist:** Leatherworker 3, Tutor  
**Experience kosten:** 8

Op dit niveau bereik je het hoogste niveau van bekwaamheid en vakmanschap. Je bent in staat om complexe lederen producten te maken met ongeëvenaarde precisie en kwaliteit. Je fungeert als een autoriteit in de wereld van de leerbewerking.

Je kan op dit niveau magisch lederen pantser en voorwerpen maken.  
Dit zijn pantserklasse 1 en 2.

## PHYSICIAN

Een physician is een genezer die geen gebruikmaakt van magie. Ze behandelen wonden en ziekten met behulp van medicijnen, gemaakt door een apothecary, 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 apothecaries als een team, zodat ze altijd toegang hebben tot goede en betrouwbare medicijnen.

### FIRST AID

---

**Vereist:** Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 1

Dit is een basisvaardigheid 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.

Wanneer de verbonden speler inspanning doet, of wanneer het lichaam onder stress komt te staan, stopt het stabilisatieproces, en zal de speler weer beginnen met bloeden.

Het kost je 1 minuut om een persoon te verbinden. Dit proces moet ongestoord plaatsvinden. Bij ernstige disrupties moet het proces opnieuw gestart worden.

### PHYSICIAN 1

---

**Vereist:** First Aid, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 2

Dit niveau geeft de mogelijkheid om oppervlakkige wonden te behandelen. Je leert wonden te ontsmetten en verbanden aan te leggen.

Het kost je 5 minuten om een persoon te behandelen. Dit proces moet ongestoord plaatsvinden.

Bij ernstige disrupties moet het proces opnieuw gestart worden. De verbonden persoon krijgt één hit point terug.

Tevens kan je het verband leggen van First Aid onder stress afhandelen.

Je hebt geen last van de omgeving, en het proces hoeft niet opnieuw gestart te worden bij interrupties.

### PHYSICIAN 2

---

**Vereist:** Physician 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 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.

Dit proces moet ongestoord plaatsvinden. Bij ernstige disrupties moet het proces opnieuw gestart worden.

De behandelde persoon krijgt één hit point terug bij een behandeling van 5 minuten.

De behandelde persoon krijgt twee hitpoints terug bij een behandeling van 8 minuten.

Tevens kan je het verband leggen van First Aid, en herstellen van 1 hitpoint onder stress afhandelen.

Je hebt geen last van de omgeving, en het proces hoeft niet opnieuw gestart te worden bij interrupties.

## PHYSICIAN 3

---

**Vereist:** Physician 2, Tutor

**Experience kosten:** 6

Op dit niveau leer je kleine operaties uitvoeren. Je kan dit gebruiken om bijvoorbeeld een vreemd voorwerp uit mensen te halen. Daarnaast kan je breuken herstellen.

Dit proces moet ongestoord en steriel plaatsvinden. Bij ernstige disrupties moet het proces opnieuw gestart worden. De behandelde persoon krijgt één hit point terug bij een behandeling van 5 minuten. De behandelde persoon krijgt twee hitpoints terug bij een behandeling van 8 minuten. De behandelde persoon krijgt drie hitpoints terug bij een behandeling van 10 minuten.

Tevens kan je het verband leggen van First Aid, en herstellen van 1 en 2 hitpoints onder stress afhandelen.

Je hebt geen last van de omgeving, en het proces hoeft niet opnieuw gestart te worden bij interrupties.

## PHYSICIAN 4

---

**Vereist:** Physician 3, Tutor

**Experience kosten:** 8

Als jij het niet kan genezen, dan kan de patiënt alleen nog maar hopen op een wonder. Op dit niveau kan je grote en ingewikkelde operaties uitvoeren. Denk hierbij aan: een grote interne bloeding stoppen of orgaantransplantatie.

Dit proces moet ongestoord en steriel plaatsvinden. Bij ernstige disrupties moet het proces opnieuw gestart worden. De behandelde persoon krijgt één hit point terug, bij een behandeling van 5 minuten. De behandelde persoon krijgt twee hitpoints terug, bij een behandeling van 8 minuten. De behandelde persoon krijgt drie hitpoints terug, bij een behandeling van 10 minuten. De behandelde persoon krijgt alle hitpoints terug, bij een behandeling van 15 minuten. Alle andere beschadigingen en letsels zijn ook na deze behandeling verholpen.

Tevens kan je het verband leggen van First Aid, en herstellen van 1, 2 en 3 hitpoints onder stress afhandelen. Je hebt geen last van de omgeving, en het proces hoeft niet opnieuw gestart te worden bij interrupties.

Op niveau 4 mag de arts ook een specialisatie kiezen.

Specialisatie:

- Mortician (je kunt organen en lichaamsdelen verwijderen en herplaatsen zodat ze herbruikbaar zijn)
- Plastic Surgeon (je kan iemand permanent er anders uit laten zien, ook andere rassen)
- Prosthetics (je kan de patiënt voorzien van bionische of magische lichaamsdelen)
- Psychologist (naast letsel, neem je ook enkele psychische problemen weg van je patiënt)
- Surgeon (je hebt het overzicht om meerdere patiënten tegelijk te helpen)
  - Voor elke andere physician die je begeleidt halveert de duur van de behandeling.
  - Dit geldt niet voor je eigen patiënt. En is bruikbaar maximaal tot Physician niveau 3.

## EXTRA SPECIALIZATION: PHYSICIAN

---

**Vereist:** Physician 4, Tutor

**Experience kosten:** 2

Wanneer je een specialisme hebt genomen op Physician 4 en je wil je horizon verbreden op andere vlakken als arts, dan kan je door blijven leren.

Deze vaardigheid kan meerdere malen gekozen worden.

Je tutor moet een Physician zijn van niveau 5 of hoger. Hij of zij hoeft niet jouw specifieke specialisatie te hebben om je er in te kunnen begeleiden om dit te leren. Je kunt dit niveau niet leren door te experimenteren.

## NECRO SURGEON

---

**Vereist:** Physician 4 met specialisatie mortician en surgeon, Experimenteren

**Experience kosten:** 4

Is de dood het einde? Frankenstein zou trots op je zijn, andere artsen en verplegers niet.

Dit geeft je niet de macht om (oude) personages terug te halen uit de dood.

Welgeeft je dit de vaardigheid om leven te creëren uit levenloze lichaamsdelen, organen en andere materialen.

De resultaten van deze vaardigheid worden bepaald door het initiatief en roleplay van de speler.

Je kunt deze specialisatie alleen leren door te experimenteren.

Dit moet met behulp van MINIMAAL een Mage, Potency of een Alchemist van niveau 3.

En dit mag je niet zelf zijn.

Deze vaardigheid is alleen vrij te leren door te experimenteren. En kan ook niet gekocht worden met transmutatiestenen. De vaardigheid wordt je pas toegekend na een masterproef te hebben voldaan.

# POISON KNOWLEDGE

Kennis van poison is een hele andere tak van sport. Veel apothekers houden het liever bij de kennis van helpende kruiden. Deze vaardigheid laat je gebruikmaken van gif of giftige kruiden zonder jezelf te vergiftigen.

Om gif te kunnen gebruiken zal je een Apothecary moeten vinden die dit voor je kan maken. Je kan wel giftige kruiden door eten mengen en dit direct aan het slachtoffer geven.

## POISON KNOWLEDGE 1

---

**Vereist:** Herbalism, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 1

Je kan op dit niveau een aantal licht giftige kruiden herkennen.

## POISON KNOWLEDGE 2

---

**Vereist:** Poison Knowledge 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 2

Je kan op dit niveau een aantal matig giftige kruiden herkennen.

## POISON KNOWLEDGE 3

---

**Vereist:** Poison Knowledge 2, Tutor  
**Experience kosten:** 3

Je kan op dit niveau een aantal gemiddeld giftige kruiden herkennen.

## POISON KNOWLEDGE 4

---

**Vereist:** Poison Knowledge 3, Tutor  
**Experience kosten:** 4

Je kan op dit niveau een aantal gemiddeld tot sterk giftige kruiden herkennen.

## POISON KNOWLEDGE 5

---

**Vereist:** Poison Knowledge 4, Tutor  
**Experience kosten:** 5

Je kan op dit niveau een aantal sterk giftige kruiden herkennen.

## SMITH

De smid 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 de gevaren die gemoeid zijn bij het smeden. Desondanks zijn smeden trots op hun werk en mogen leerlingen actief deelnemen.

Een bekwame smid 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.

### SMITH 1

---

**Vereist:** Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 2

Op dit niveau ben je nog in de leer voor smid. Je kan nog niet veel zelf maken maar je bent meer dan de meeste assistenten die in de smidse rondlopen. Je bent een goede ondersteuning voor de hogere smid in de smidse.

Op dit niveau kan je wat basis dingen maken zoals studs, spijkers en bijvoorbeeld simpele stukjes hekwerk. Je leert ook erts van verschillende metalen herkennen.

### SMITH 2

---

**Vereist:** Smith 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 4

Op dit niveau heb je al iets meer ervaring in en om de smidse. Je kan simpele en kleine alledaagse dingen smeden. Daarnaast begin je ook handig te worden in het repareren van pantser en wapens. Je kan kogels maken.

### SMITH 3

---

**Vereist:** Smith 2, Tutor  
**Experience kosten:** 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 magische voorwerpen repareren, afhankelijk van je specialisatie.

Op dit niveau mag je nu een specialisatie kiezen. De eerste specialisatie krijg je gratis, een extra specialisatie daarnaast kost 2 punten.

Specialisaties:

- Wapensmid
- Pantstersmid
- Edelsmid

Als je een ander idee hebt voor een specialisatie, overleg dit dan vooral met de SL.

Je tutor moet een Smith zijn van niveau 4 of hoger. Hij of zij hoeft niet jouw specifieke specialisatie te hebben om je er in te kunnen begeleiden om dit te leren.

### SMITH 4

---

**Vereist:** Smith 3, Tutor  
**Experience kosten:** 8

Het normale smeedwerk heeft geen geheimen meer. Op dit niveau kan je magische voorwerpen maken van metalen, afhankelijk van je specialisatie. Ook gaat het reparatieproces een stuk sneller.

- Wapensmid - Magische wapens (geen vuurwapens)
- Pantstersmid - Magische pantsers en magische schilden
- Edelsmid - Magische juwelen (ringen, amuletten, broches)

Je tutor moet een Smith zijn van niveau 5 of hoger. Deze hoeft niet jouw specifieke specialisatie te hebben om je er in te kunnen begeleiden om dit te leren.

## **BLACKSMITH**

---

**Vereist:** Smith 1, Experimenteren of Tutor (in overleg met SL)

**Experience kosten:** 2

Ook de onderwereld heeft smeden nodig. Deze meeste smeden willen hun beroep niet in gevaar brengen door het vervaardigen van verboden voorwerpen. De blacksmith maakt voorwerpen/gereedschappen die niet op de open markt te verkrijgen zijn.

Als je eigenlijk geen blacksmith wilt worden, maar wel mastercraft thieves tools, sloten, vallen, enz. wilt kunnen maken, dan kan je na Smith niveau 1 uitwijken naar Blacksmith 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 kunnen verdragen.

## **EXTRA SPECIALIZATION (SMITH)**

---

**Vereist:** Smith 3, Experimenteren of Tutor (in overleg met SL)

**Experience kosten:** 2

Wanneer je een specialisme hebt genomen op Smith 3 en je wil je horizon verbreden om andere type voorwerpen te repareren of te vervaardigen, dan kan dit met een extra specialisatie.

Dit geldt niet voor Gunsmith.

Deze vaardigheid kan meerdere malen gekozen worden.

Je tutor moet een Smith zijn van niveau 4 of hoger. Deze hoeft niet jouw specifieke specialisatie te hebben om je er in te kunnen begeleiden om dit te leren.

## **GUNSMITH**

---

**Vereist:** Smith 3, Specialization Weaponsmith, Tutor

**Experience kosten:** 2

Want waarom zou je het alleen bij zwaarden en degens houden, als je ook vuurwapens kan maken?

Dit specialisme stelt je in de mogelijkheid vuurwapens te repareren en maken. Met dit specialisme kan je ook sneller en meer kogels maken. Ook kan je buskruit maken.

Je tutor moet een Gunsmith zijn.

## **GUNSMITH ENGINEER**

---

**Vereist:** Gunsmith, Tutor

**Experience kosten:** 4

Het normale vervaardigen van vuurwapens heeft geen geheimen meer. Op dit niveau kan je magische vuurwapens maken van metaal. Ook gaat het productie- en reparatieproces van vuurwapens een stuk sneller.

Je tutor moet een Gunsmith Engineer zijn.

## BEROEP (TEMPLATE)

Je kan het zo gek niet bedenken of het is een ambacht. 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 wilt spelen die niet in de lijst staat, overleg dit van tevoren met de spelleiding. De crafting SL kijkt dan of er een beroepentabel gemaakt kan worden voor jouw beroep.

Beroepen zijn er ook 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 vaardigheid 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 beroep anders werkt.

### BEROEP 1

---

**Vereist:** (mogelijk een vereiste vaardigheid), Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 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 mijnner dan kan je vanaf dit niveau grondstoffen vergaren.

Dit niveau kan je geleerd hebben door iemand in je omgeving of door zelfstudie.

### BEROEP 2

---

**Vereist:** Beroep 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 4

Je bent bekwaam in je vak.

### BEROEP 3

---

**Vereist:** Beroep 2, Tutor  
**Experience kosten:** 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).

### BEROEP 4

---

**Vereist:** Beroep 3, Tutor  
**Experience kosten:** 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 dat je uitoefent.

Bij sommige crafts krijg je nu specialisaties indien mogelijk (in overleg met de SL).

## 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 druïdes. 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 diens 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 werkt ook alleen voor jou. Iedere magiër maakt diens eigen focus. Zonder focus kan je geen spreuken casten.

Als je focus beschadigd raakt of kapot gaat, dan moet je deze repareren of een nieuwe maken. Hierna moet je de focus opnieuw aan je 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 je 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 bindt. 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.

## MANAPUNTEN

---

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.

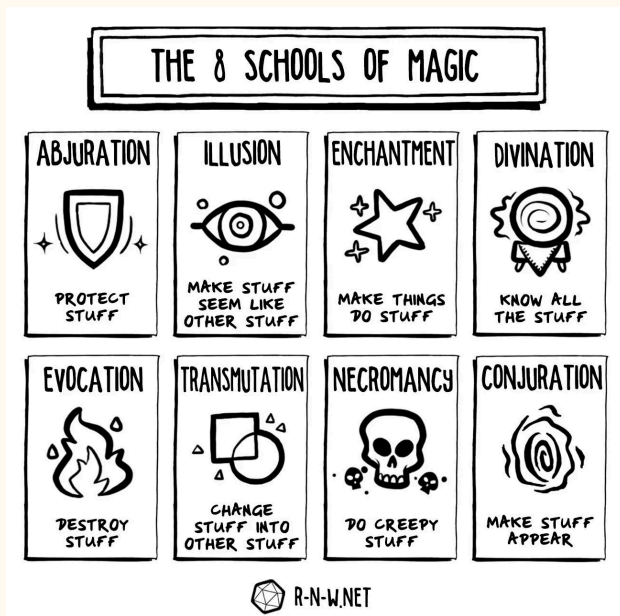
Koop je een niveau 1 spreuk dan krijg je 1 MP, een niveau 2 spreuk 2 MP en zo verder. Heb je bijvoorbeeld Magic 1, een specialisatie met gratis spreuk en twee extra niveau 1 spreuk gekocht, dan heb je in totaal 8 MP.

Er zijn twee momenten per evenement dat je manapunten opnieuw kan opladen. Dit doe je door middel van een klein ritueel van minimaal 10 minuten. Dit ritueel moet zonder ernstige onderbrekingen uitgevoerd worden, anders zal je opnieuw moeten beginnen. Dit kan per persoon verschillen hoe je dit invult.

## SPECIALIZATION

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 kiezen en deze aankopen vanaf Magic niveau 3. Het hebben van meerdere specialisaties 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.

### CONJURATION (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 valt 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 energie om ons heen om schadelijke effecten te realiseren. Spreuken uit deze specialisatie zijn bijvoorbeeld: Magic Arrow, Blind en Crush.

### ILLUSION (Il)

Dit aspect van magie zorgt ervoor dat zaken niet zijn zoals ze lijken. Deze specialisatie is niet beschikbaar voor spelers, maar kan zich zeker voordoen op Tyrmanos.

### NECROMANCY (Ne)

Magie speelt met de brug tussen leven en dood. Er wordt gespeeld met de wetten van de eindigheid van een leven. Deze specialisatie is niet beschikbaar voor spelers, maar kan zich zeker voordoen op Tyrmanos.

### TRANSMUTATION (Tr)

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

## SPELLS

Je koopt spreuken 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, 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 dit 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 spreuken is 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.

### Experimenteren met spreuken

Het is zeker mogelijk om te experimenteren om nieuwe spreuken te maken of aan te passen.

In samenspraak met een SL kan je sleutelen aan eigen spreuken. Dit kost je MINIMAAL twee uur per level van de spreuk.

## MAGIC VAARDIGHEDEN

Vaardigheid	EXP kosten
Armoured Mage	4
Mage 1	2
Mage 2	4
Mage 3	6
Mage 4	8
Mage 5	10
Mana	1*
Potency 1	4
Potency 2	4
Potency 3	6
Potency 4	8
Potency 5	10
Restoration	6
Scrolls	2
Specialization (Magic)	4
Spell Niveau 1	1*
Spell Niveau 2	2*
Spell Niveau 3	3*
Spell Niveau 4	4*
Spell Niveau 5	5*

\* Deze vaardigheid kan in meerdere niveaus aangekocht worden. Lees de omschrijving van de vaardigheid.

## ARMOURED MAGE

---

**Vereist:** Mage 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 4

Met deze vaardigheid is het mogelijk om Magie te gebruiken onafhankelijk van het type pantser dat je draagt.

Deze vaardigheid is niet nodig voor iemand met Potency.

## MAGE 1

---

**Vereist:** Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 2

Onder de magiegebruikers zijn er twee manieren om magie om te zetten naar iets nuttigs.

De Mage is getraind of heeft de gave gekregen om zich nuttig te maken op het slagveld. Maar is niet vaardig in het verwerken van deze magie in voorwerpen of rituelen.

Hierdoor is het **niet** mogelijk om dit gecontroleerd in rituelen te gebruiken of bij het vervaardigen van magische voorwerpen via ambachten. (*Potency*)

Het is als Mage niet mogelijk Potency aan te kopen of aan te leren via Tutor.

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.

## MAGE 2

---

**Vereist:** Mage 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 4

Hiermee krijg je toegang tot de niveau 2 spreuken van je gekozen specialisatie.

## MAGE 3

---

**Vereist:** Mage 2, Tutor  
**Experience kosten:** 6

Hiermee krijg je toegang tot de niveau 3 spreuken van je gekozen specialisatie(s). Op dit niveau is het mogelijk om een tweede specialisatie aan te kopen.

## MAGE 4

---

**Vereist:** Mage 3, Tutor  
**Experience kosten:** 8

Hiermee krijg je toegang tot de niveau 4 spreuken van je gekozen specialisatie(s). Spreuken zijn zo zeldzaam en soms vergeten, deze zijn samen met SL's te verzinnen.

## MAGE 5

---

**Vereist:** Mage 4, Tutor  
**Experience kosten:** 10

Hiermee krijg je toegang tot de niveau 5 spreuken van je gekozen specialisatie(s). Spreuken zijn zo zeldzaam en soms vergeten, deze zijn samen met SL's te verzinnen.

## MANA

---

**Vereist:** Mage 1 of Potency 1  
**Experience kosten:** 1

Je vergroot het basisaantal manapunten dat je hebt. Per keer dat je deze vaardigheid aankoopt gaat het totaal manapunten omhoog met 2. Deze vaardigheid kan meerdere keren aangekocht worden.

## POTENCY 1

---

**Vereist:** Tutor

**Experience kosten:** 4

Onder de magiegebruikers zijn er twee manieren om magie om te zetten naar iets nuttigs.

Een magier met Potency is vooral bezig met het doorgeven van mana en het omzetten van rauwe magie in voorwerpen en rituelen.

Hierdoor is het **niet** mogelijk om de energie rauw los te laten in de wereld. (*Mage*).

Het is niet mogelijk om de spreuken te casten, maar wel om ze te verwerken in crafting, rituelen en scrolls.

Een magier met Potency kan ook scrolls schrijven zoals de vaardigheid scrolls.

Daarnaast kan je mana schenken aan iemand anders die ook de vaardigheid Mage of Potency heeft. Dit heeft wel een aantal beperkingen.

- Je kan niet meer manapunten schenken dan je niveau 5 keer per dag.
- Je kan niet meer schenken dan je totale basis manapunten.
- Na ontvangen kan de ontvanger niet over de totale basis manapunten heen gaan.

Het is als Potent niet mogelijk Mage aan te kopen of aan te leren via Tutor.

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.

## POTENCY 2

---

**Vereist:** Potency 1, Tutor

**Experience kosten:** 4

Hiermee krijg je toegang tot de niveau 2 spreuken van je gekozen specialisatie.

## POTENCY 3

---

**Vereist:** Potency 2, Tutor

**Experience kosten:** 6

Hiermee krijg je toegang tot de niveau 3 spreuken van je gekozen specialisatie(s). Op dit niveau is het mogelijk om een tweede specialisatie aan te kopen.

## POTENCY 4

---

**Vereist:** Potency 3, Tutor

**Experience kosten:** 8

Hiermee krijg je toegang tot de niveau 4 spreuk van je gekozen specialisatie(s). Spreuken zijn zo zeldzaam en soms vergeten, deze zijn samen met SL's te verzinnen.

## POTENCY 5

---

**Vereist:** Potency 4, Tutor

**Experience kosten:** 10

Hiermee krijg je toegang tot de niveau 5 spreuk van je gekozen specialisatie(s). Spreuken zijn zo zeldzaam en soms vergeten, deze zijn samen met SL's te verzinnen.

## RESTORATION

---

**Vereist:** Mage 3 of Potency 3, Experimenteren of Tutor

**Experience kosten:** 6

Naast de twee oplaadmomenten tijdens een evenement, heb je de mogelijkheid gevonden om dieper te tappen in de energie die je geboden wordt door jouw bron(nen).

Je kan drie keer per evenement je manapunten opladen.

Deze vaardigheid kan maar 1 keer aangekocht worden.

## SCROLLS

---

**Vereist:** Mage 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 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 zonder de vaardigheid Mage of Potency) 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.

## SPECIALIZATION (MAGIC)

---

**Vereist:** Mage 3 of Potency 3, Tutor  
**Experience kosten:** 4

Je kiest een van specialisaties: Abjuration, Conjunction, Divination, Enchantment, Evocation of Transmutation.

Dit geeft je toegang tot de bijbehorende spreuken van deze specialisatie. Je kan specialisatiespreuken aankopen van de magie niveaus 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.

## SPELL NIVEAU 1

---

**Vereist:** Mage 1 of Potency 1, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 1

Hiermee koop je een spreuk van niveau 1 aan, en voeg je deze toe aan je verzameling van spreuken.  
Je krijgt ook een extra mana, die je toevoegt aan je basis totaal.

Deze vaardigheid kan meer dan een keer aangeschaft worden.

## SPELL NIVEAU 2

---

**Vereist:** Mage 2 of Potency 2, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 2

Hiermee koop je een spreuk van niveau 2 aan, en voeg je deze toe aan je verzameling van spreuken.

Je krijgt ook 2 extra mana, die je toevoegt aan je basis totaal.

Voor elke niveau 2 spreuk die je hebt, moet je minimaal een niveau 1 spreuk hebben, binnen dezelfde specialisatie.

Deze vaardigheid kan meer dan een keer aangeschaft worden.

## SPELL NIVEAU 3

---

**Vereist:** Mage 3 of Potency 3, Experimenteren of Tutor  
**Experience kosten:** 3

Hiermee koop je een spreuk van niveau 3 aan, en voeg je deze toe aan je verzameling van spreuken.

Je krijgt ook 3 extra mana, die je toevoegt aan je basis totaal.

Voor elke niveau 3 spreuk die je hebt, moet je minimaal een niveau 2 spreuk hebben, binnen dezelfde specialisatie.

Deze vaardigheid kan meer dan een keer aangeschaft worden.

## **SPELL NIVEAU 4**

---

**Vereist:** Mage 4 of Potency 4, Experimenteren of Tutor

**Experience kosten:** 4

Hiermee koop je een spreuk van niveau 4 aan, en voeg je deze toe aan je verzameling van spreuken.

Je krijgt ook 4 extra mana, die je toevoegt aan je basis totaal.

Deze spreuken staan niet vast en worden met een SL samen besproken.

Elke nieuwe spreuk moet minimaal twee evenementen worden getest, SL behoudt het recht om de spreuk te herzien of verwijderen.

Voor elke niveau 4 spreuk die je hebt, moet je minimaal twee niveau 3 spreuken hebben, hiervan moet minimaal 1 van de spreuken binnen dezelfde specialisatie zijn gekozen.

Deze vaardigheid kan meer dan een keer aangeschaft worden.

## **SPELL NIVEAU 5**

---

**Vereist:** Mage 5 of Potency 5, Experimenteren of Tutor

**Experience kosten:** 5

Hiermee koop je een spreuk van niveau 5 aan, en voeg je deze toe aan je verzameling van spreuken.

Je krijgt ook 5 extra mana, die je toevoegt aan je basis totaal.

Deze spreuken staan niet vast en worden met een SL samen besproken.

Elke nieuwe spreuk moet minimaal twee evenementen worden getest, SL behoudt het recht om de spreuk te herzien of verwijderen.

Voor elke niveau 5 spreuk die je hebt, moet je minimaal een niveau 4 spreuk hebben, hiervan moet je minimaal 10 spreuken kunnen gebruiken.

Deze vaardigheid kan één keer aangeschaft worden.

# SPELLS

## NIVEAU 1

Abjuration (Ab)	Conjuration (Co)	Divination (Di)	Enhancement (En)	Evocation (Ev)	Transmutation (Tr)	Universal
Alarm	Cleanse	Detect Magic	Calm Person	Blind	Air Filter	Magic Mark
Barrier	Create Fire	Hint	Magic Weapon	Light	Repair	Seal
Protect Magic	Create Water	See Undead		Magic Arrow 1	Reinforce Shield	
	Cure Wounds 1	Speak with Animals				
	Delay Effect	Speak with Dead 1				

## NIVEAU 2

Abjuration (Ab)	Conjuration (Co)	Divination (Di)	Enhancement (En)	Evocation (Ev)	Transmutation (Tr)	Universal
Magic Shield	Cure Wounds 2	Comprehend Languages	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				

## NIVEAU 3

Abjuration (Ab)	Conjuration (Co)	Divination (Di)	Enhancement (En)	Evocation (Ev)	Transmutation (Tr)	Universal
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	

## SPELLS NIVEAU 1

---

### AIR FILTER

*Niveau 1 Transmutation*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** 10 minuten  
**Bereik:** Aanraking

Voor de duur van deze spreuk wordt je voorzien van zuurstof en kan je gewoon ademen.

### ALARM

*Niveau 1 Abjuration*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** 1 uur\*  
**Bereik:** Aanraking

Je kan een alarm plaatsen op een object. Maak OC duidelijk zichtbaar, bijvoorbeeld door middel van 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.

Tyrmanos verzorgt geen stickers, deze moet je zelf verzorgen.

### BARRIER

*Niveau 1 Abjuration*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** 10 minuten  
**Bereik:** Aanraking

Je maakt een markering of lijn op de grond van maximaal 3 meter breed. De barrière is maximaal 3 meter hoog en houdt zowel fysiek als magisch alles tegen. De vorm van de barrière is aan de caster.

### BLIND

*Niveau 1 Evocation*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** 1 minuut  
**Bereik:** 5 meter

Voor de duur van deze spreuk is de aangewezen persoon verblind. Hij/zij kan niets meer zien.

### CALM PERSON

*Niveau 1 Enchantment*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** 1 meter

Het doelwit wordt bevrijd van alle heftige emoties en wordt kalm en rationeel. Dit betekent niet dat iemand een andere mening krijgt; alleen minder emotioneel betrokken. Deze spreuk verwijdert alle effecten die emoties beïnvloeden.

### CLEANSE

*Niveau 1 Conjuraton*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

Deze spreuk reinigt wonden, water of voedsel. Hiermee kunnen infecties of ziekten voorkomen en behandeld worden.

Deze spreuk werkt niet op alle ziektes en infecties.

### CREATE FIRE

*Niveau 1 Evocation*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

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.

### CRATE WATER

*Niveau 1 Evocation*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

Op de plek van de aanraking ontstaat zuiver water. Hiermee kan je maximaal 10 liter water maken.

### CURE WOUNDS 1

*Niveau 1 Evocation*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

Wanneer een persoon 1 hitpoint mist, kan je deze genezen. Indien de persoon niet volledig genezen is met het herstellen van deze 1 hitpoint, zal de spreuk niet werken.

Bij het genezen van een persoon die op sterven ligt, zorgt Cure Wounds 1 wel dat de ontvanger van de spreuk gestabiliseerd wordt. De speler zal niet verder sterven en de death timer zal gestopt worden.

De ontvanger kan niet bewegen, wanneer de speler dit zelf wel doet zal de death timer direct beginnen met lopen. De stabilisatie door Cure Wounds 1 duurt slechts 5 minuten. Na 5 minuten zal de death timer weer gaan lopen.

Magisch genezen herstelt alleen wonden. Geen scheuren, breuken of verlies van lichaamsdelen of organen.

### DELAY EFFECT

*Niveau 1 Conjuraton*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** 10 minuut  
**Bereik:** Aanraking

Met de spreuk kan je één effect uitstellen voor de duur van deze spreuk. De uitgestelde spreuk loopt hierna verder.

Ook kan een Alchemy ritueel uitgesteld worden met deze spreuk.

## DETECT MAGIC

*Niveau 1 Divination*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** 1 minuut  
**Bereik:** 5 meter radius

Voor de duur van deze spreuk kan je binnen het bereik alle magische aura's zien. Dit kan van personen of voorwerpen komen. Je weet niet welke stroom magie of welk effect het is.

## HINT

*Niveau 1 Enchantment*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Zelf

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

*Niveau 1 Evocation*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** 1 uur  
**Bereik:** Aanraking, 5 meter radius

Voor de duur van deze spreuk geeft het aangeraakte object licht.

## MAGIC WEAPON

*Niveau 1 Enchantment*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** 10 minuten  
**Bereik:** Aanraking

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 I

*Niveau 1 Evocation*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** 10 meter

Deze spreuk vuurt 1 magische pijl af naar een ander persoon. Deze pijl doet 1 magische *through* schade aan de persoon in kwestie.

## MAGIC MARK

*Niveau 1 Universal*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

Je markeert zichtbaar of onzichtbaar een object met jouw magie. Geef met een stickertje duidelijk aan dat de markering er is.

Wanneer de Magic Mark onzichtbaar geplaatst wordt, kan de magiër de mark zien. Maar ook zichtbaar en onzichtbaar maken.

Op het stickertje kan je aangeven of het om een onzichtbare magische markering of een zichtbare magische markering gaat.

Tyrmanos verzorgt geen stickers, deze moet je zelf verzorgen.

## PROTECT MAGIC

*Niveau 1 Abjuration*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

Hiermee kan je één magisch effect beschermen. Dus op het moment dat 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

*Niveau 1 Transmutation*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

Je kan een schild, pantser of voorwerp repareren.

Per repair genees je een schild 5 hit points. Pantser repareer je 1 pantserpunt per incantatie van de repair spreuk. Het pantser, schild of voorwerp mag niet magisch zijn, anders werkt de spreuk niet.

## REINFORCE SHIELD

*Niveau 1 Transmutation*

**Mana kosten:** 1  
**Duratie:** 10 minuten  
**Bereik:** Aanraking,

Voor de duur van deze spreuk is een schild niet kapot te krijgen. Enkel het effect *Shatter* kan het schild nu kapotmaken.

## SEAL

*Niveau 1 Universal*

**Mana kosten:** 1

**Duratie:** 1 uur

**Bereik:** Aanraking

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 Strength 2, of specifieke magische effecten.

## SEE UNDEAD

*Niveau 1 Divination*

**Mana kosten:** 1

**Duratie:** 1 minuut

**Bereik:** Zicht

Als er ondoden zijn binnen jouw gezichtsveld, dan lichten deze op.

## SPEAK WITH ANIMALS

*Niveau 1 Divination*

**Mana kosten:** 1

**Duratie:** 10 minuten

**Bereik:** Aanraking

Voor de duur van deze spreuk kan jij of de persoon die je aanraakt communiceren met dieren. Daarnaast kan je nog steeds kiezen om je eigen taal te spreken.

## SPEAK WITH DEAD 1

*Niveau 1 Divination*

**Mana kosten:** 1

**Duratie:** 1 minuut

**Bereik:** Aanraking

Als een persoon niet langer dan één dag dood is, kan je met deze persoon communiceren. Gaat het om een dier, kan je deze spreuk combineren met Speak with Animals.

## SPELLS NIVEAU 2

---

### COMPREHEND LANGUAGES

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** 10 minuten

**Bereik:** Zelf

Voor de duur van deze spreuk verstaat de caster elke gesproken taal.

## CURE WOUNDS 2

*Niveau 2 Conjuraton*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

Wanneer een persoon 2 hitpoints mist, kan je deze genezen.

Indien de persoon niet volledig genezen is met het herstellen van deze 2 hitpoints, zal de spreuk niet werken.

Bij het genezen van een persoon die op sterven ligt, zorgt Cure Wounds 2 wel dat de ontvanger van de spreuk gestabiliseerd wordt. De speler zal niet verder sterven en de death timer zal gestopt worden.

De ontvanger kan niet bewegen, wanneer de speler dit zelf wel doet zal de death timer direct beginnen met lopen.

De stabilisatie door Cure Wounds 2 duurt slechts 10 minuten. Na 5 minuten zal de death timer weer gaan lopen.

Magisch genezen herstelt alleen wonden. Geen scheuren, breuken of verlies van lichaamsdelen of organen.

## DELAY EFFECTS

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** 10 minuten

**Bereik:** Zelf

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.

Ook kunnen Alchemy rituelen uitgesteld worden met deze spreuk.

## DETECT LIFE

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** 1 minuut

**Bereik:** Zicht

Als er levende wezens zijn binnen jouw gezichtsveld dan lichten deze op.

## DISARM

*Niveau 2 Evocation*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** 5 meter

De persoon waarop deze spreuk is gecast laat alles uit de handen vallen.

Als de voorwerpen vast aan de handen van de persoon zitten, werkt de spreuk daar niet op. Denk aan kettingen en schilden om de armen.

## FAR SEEING

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** 10 minuten

**Bereik:** Tyrmanos

Deze spreuk laat je op grote afstanden kijken wat er op andere plekken gebeurt. Je kan bij het casten kiezen uit twee mogelijkheden.

**Optie 1: Bird's eye view.** Je hebt hierbij een overzicht over een grotere omgeving maar mogelijk minder detail.

**Optie 2: 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 spiegelend oppervlak kijken.

## FASCINATE

*Niveau 2 Enchantment*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** 1 minuut

**Bereik:** 5 meter

Voor de duur van deze spreuk is de ontvanger van deze spreuk een vriend van de caster.

## GUIDE

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Zelf

Een enkel voor de caster zichtbare entiteit wijst de caster naar het juiste pad of in de juiste richting. Melden bij een SL wanneer je deze spreuk gaat gebruiken.

## GUST

*Niveau 2 Conjuraton*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** 5 meter

Een windvlaag ontstaat vanuit de caster en duwt 2 doelwitten 5 meter terug. Het doelwit krijgt het effect van een *strike* (exclusief de schade).

## IDENTIFY

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

Deze spreuk laat je één of meerdere effecten identificeren die actief zijn op een voorwerp of persoon.

## INCOMPREHEND LANGUAGE

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** 10 minuten

**Bereik:** Aanraking

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 het doelwit genegeerd te worden.

## MAGIC SHIELD

*Niveau 2 Abjuration*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** 10 minuten

**Bereik:** Aanraking

Je geeft een persoon één extra pantserpunt met deze spreuk. Dit effect kan je meerdere malen op één persoon casten. De pantserpunten 'stapelen'.

Meld het bij een SL, wanneer pantserpunten gestapeld wordt.

## MAGIC ARROW 2

*Niveau 2 Evocation*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** 10 meter

Deze spreuk vuurt 1 magische pijl af naar een ander persoon. Deze pijl doet 2 magische *through* schade aan de persoon in kwestie.

## READ SOUL

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

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

*Niveau 2 Conjuraton*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

Deze spreuk laat je één effect dat actief is op een voorwerp of persoon verwijderen. De caster kiest welk effect verwijderd wordt.

Ook kan een Alchemy ritueel onderbroken worden.

## SEARCH

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Zelf

Je kan 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

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** 10 meter  
**Bereik:** Zicht

Deze spreuk laat je onzichtbare voorwerpen en wezens zien.

## SLEEP

*Niveau 2 Enchantment*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** 1 minuut  
**Bereik:** 5 meter

Deze spreuk brengt het slachtoffer in een magische slaap. Een pijnprikkel of schudden wekt de persoon weer.

## SPEAK WITH DEAD 2

*Niveau 2 Divination*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** 1 minuut  
**Bereik:** Aanraking

Als een persoon nog niet langer dood is dan 3 speeldagen, dan kan je met deze persoon communiceren. Gaat het om een dier dan kan je deze spreuk combineren met Speak with Animals.

## STONE MELD

*Niveau 2 Transmutation*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** 10 minuten  
**Bereik:** Zelf

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.

Wanneer je Stone Meld gebruikt is het niet mogelijk om te bewegen.

## STRENGTH

*Niveau 2 Transmutation*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** 10 minuten  
**Bereik:** Aanraking

Deze spreuk geeft een persoon één extra Strength en Brawl. Bij Strength is tot een maximum van 2, bij Brawl is dit 3.

## SWAP

*Niveau 2 Conjuraton*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** 1 meter

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.

Bij gebruik van swap, dit melden aan de SL.

## THIRST

*Niveau 2 Enchantment*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** 1 minuut  
**Bereik:** 5 meter

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)

*Niveau 2 Transmutation*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** 10 minuten  
**Bereik:** Zelf

Voor de duur van deze spreuk laat je geen enkel spoor achter. Tracking wordt een heel stuk moeilijker, om jou te vinden.

## TRANSFER MAGIC

*Niveau 2 Transmutation*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

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.

Zowel de gever als de ontvanger moeten openstaan voor deze transfer.

Wanneer een persoon onder invloed is van het effect *Fascinate*, telt dat ook als openstaan voor deze spreuk.

## TRANSFER WOUND

*Niveau 2 Transmutation*

**Mana kosten:** 2  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

Zowel de wond als de verloren hitpoints worden overgenomen.

Zowel de gever als de ontvanger moeten openstaan voor deze transfer.

Wanneer een persoon onder invloed is van het effect *Fascinate*, telt dat niet als openstaan voor deze spreuk.

## TRIP

*Niveau 2 Conjuraton*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** 5 meter

Het slachtoffer struikelt en valt op de grond. Het slachtoffer mag een poging doen weer op te staan, nadat deze op de grond is gaan liggen.

## WAVE

*Niveau 2 Conjuraton*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** Direct

**Bereik:** 5 meter

Een watergolf ontstaat vanuit de caster en duwt een target 5 meter terug. Het doelwit krijgt het effect van een *strike*

Deze wave doet het doelwit 1 magische schade.

## WEAKNESS 1

*Niveau 2 Transformation*

**Mana kosten:** 2

**Duratie:** 1 minuut

**Bereik:** 5 meter

Het target wordt verzwakt. Het target verliest één punt *Strength* en *Brawl*, tot een minimum van 0.

## SPELLS NIVEAU 3

---

### BIND

*Niveau 3 Enchantment*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** 1 minuut

**Bereik:** 5 meter

Het target zit aan de grond vast. Alle objecten van het target die de grond raken zitten daaraan vast. Dit zijn bijvoorbeeld schoenen, een speer of een schild dat op de grond rust.

### CRUSH

*Niveau 3 Evocation*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

Het aangeraakte ledemaat breekt. Deze kan pas weer gebruikt worden nadat het is genezen.

## CURE WOUNDS 3

*Niveau 3 Conjuraton*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

Wanneer een persoon 3 hitpoints mist, kan je deze genezen.

Indien de persoon niet volledig genezen is met het herstellen van deze 3 hitpoints, zal de spreuk niet werken. Magisch genezen herstelt alleen wonden. Geen scheuren, breuken of verlies van lichaamsdelen of organen.

Bij het genezen van een persoon die op sterven ligt, zorgt Cure Wounds 3 wel dat de ontvanger van de spreuk gestabiliseerd wordt. De speler zal niet verder sterven en de death timer zal gestopt worden.

De ontvanger kan bewegen en lopen. Wanneer de speler zich meer inspant dan langzaam lopen en rustig bewegen zal de death timer direct beginnen met lopen.

## FIND MAGIC SOURCE

*Niveau 3 Divination*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** Direct

**Bereik:** 1 meter

Deze spreuk laat je de achterliggende bron van een magisch effect vinden.

## FORGET

*Niveau 3 Enchantment*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

Het target vergeet alles wat er de laatste vijf minuten is gebeurd. Dit effect is permanent.

## HEAT OBJECT

*Niveau 3 Transmutation*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** 1 minuut

**Bereik:** 5 meter

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 die iemand aan heeft, dan zal de persoon zo snel mogelijk proberen dit pantser uit te doen.

## MAGIC ARMOUR

*Niveau 3 Abjuration*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** 10 minuten

**Bereik:** Aanraking

Het doelwit krijgt twee extra pantser punten. En je negeert de eerste *through* schade.

Dit effect kan je meerdere malen op één persoon casten. De pantser punten en het negeren van *through* 'stapelen'. Meld je bij een SL, wanneer er gestapeld wordt.

## MAGIC ARROW 3

*Niveau 3 Evocation*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** 10 meter

Deze spreuk vuurt 1 magische pijl af naar een ander persoon. Deze pijl doet 3 magische *through* schade aan de persoon in kwestie.

## NARCOSIS

*Niveau 3 Enchantment*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

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

*Niveau 3 Abjuration*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** 10 minuten  
**Bereik:** Zelf

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

*Niveau 3 Abjuration*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** 10 minuten\*  
**Bereik:** Aanraking

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 'protect effect' genegeerd worden. De spreuk eindigt na 10 minuten of na het tweemaal ontmantelen van een effect.

## REMOVE EFFECTS

*Niveau 3 Conjuraton*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** Direct  
**Bereik:** Aanraking

Alle effecten die actief zijn op een voorwerp of een persoon worden hiermee verwijderd.

Ook kunnen Alchemy rituelen onderbroken worden.

## REPEL

*Niveau 3 Abjuration*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** Incantatie  
**Bereik:** 5 meter radius

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

*Niveau 3 Enchantment*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** 1 minuut  
**Bereik:** 5 meter

Voor de tijdsduur van de spreuk kan de target geen enkel geluid voortbrengen vanuit de mond of keel.

## SPEAK WITH DEAD 3

*Niveau 3 Divination*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** 1 minuut  
**Bereik:** Aanraking

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

*Niveau 3 Transmutation*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** 10 minuten  
**Bereik:** Aanraking

Deze spreuk geeft een persoon Strength 2 en Brawl 3.

Tevens mag de persoon 1 keer, *strike* slaan of gooien. Hiervoor heeft de persoon geen wapen nodig.

## TELEPORT

*Niveau 3 Conjuraton*

**Mana kosten:** 3  
**Duratie:** 1 Direct  
**Bereik:** Tyrmanos

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 4 personen inclusief jezelf) verplaatst, naar een onbekende locatie verplaatst, of vaker dan twee keer per dag deze spreuk gebruikt, worden de risico's op mislukken groter.

Bij gebruik van teleport, dit melden aan de SL.

## THORNS

*Niveau 3 Conjuraton*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** 1 minuut

**Bereik:** Aanraking

Het doelwit wordt onbenaderbaar. Iedere persoon die binnen één meter van deze persoon komt krijgt iedere 5 seconden, 1 hit point schade.

## TRACELESS

*Niveau 3 Transmutation*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** 10 minuten

**Bereik:** Aanraking

Deze spreuk zorgt ervoor dat de aangeraakte persoon op geen enkele manier sporen achterlaat.

## TRUTH

*Niveau 3 Enchantment*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

De eerstvolgende vraag die gesteld wordt aan de persoon moet naar de volledige waarheid beantwoordt worden. De persoon mag er niet voor kiezen om te zwijgen, of eromheen te draaien. Het moet één vraag zijn zonder deelvragen. Op een volgende vraag hoeft de persoon niet meer eerlijk te antwoorden.

## VISION

*Niveau 3 Divination*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Zelf

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

*Niveau 3 Transmutation*

**Mana kosten:** 3

**Duratie:** 1 minuut

**Bereik:** 5 meter

Het doelwit wordt verzwakt. Het doelwit verliest alle Strength en Brawl.

## SPELLS NIVEAU 4

---

### FULL HEAL

*Niveau 4 Conjuraton*

**Mana kosten:** 4\*

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

Alle hitpoints kunnen genezen worden.

Na 40 seconden incanteren, krijgt de persoon 4 hitpoints terug.

Wanneer de persoon hierdoor niet volledig genezen wordt, wordt elke 10 seconde 1 extra hitpoint hersteld. Dit kost ook extra manapunten.

Wanneer de persoon alle hitpoints terug heeft, stopt de spreuk.

Bij een tekort aan manapunten voor een volledig herstel van de totaal verloren hitpoints, zal de incantatie niet pakken. Er worden geen manapunten gebruikt in dit geval.

Magisch genezen herstelt alleen wonden. Geen scheuren, breuken of verlies van lichaamsdelen of organen.

## SPELLS NIVEAU 5

---

### PERFECT BODY

*Niveau 5 Conjuraton*

**Mana kosten:** 5

**Duratie:** Direct

**Bereik:** Aanraking

Alle hitpoints en verwondingen, niet ouder dan een dag van een persoon worden genezen. Dit effect mag maximaal 1 keer per evenement op een persoon gebruikt worden.

Perfect Body herstelt meer dan wonden: ook scheuren, breuken en de meeste ziektes.

Bij twijfel wat er allemaal hersteld wordt, contact even een SL.

Wanneer iemand het effect van **Perfect Body** meer dan één keer op een evenement ontvangt, moet deze zich melden bij een SL.

# VERSIEGESCHIEDENIS

Versie	Second Column
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.
1.3	Alex Werner-Oosterhout (Januari 2026) Herschrijven van foute combinatie en uitleggen. Balans brengen in aantal vaardigheden. Tekstuele aanpassingen op meerdere punten. (De uitgebreide lijst is te vinden in de appendix A.)

# APPENDIX A - AANPASSINGEN REGELSYSTEEM JANUARI 2026

## ALGEMENE INFORMATIE

Terminologie	aanpassingen in verwoording (SL's, vertrouwenspersonen, alcohol beleid)
Geloof	aanpassing in visie, bij verandering SL's
Vaardigheden	nieuwe naam voor vaardigheidsgroepen (Generic, Scout en Crafting)
Death Timer	uitleg Death Timer toegevoegd
Personage overleden	kleine toevoeging van uitleg

## GENERIC VAARDIGHEDEN

Alertness	kleine aanpassing in de vaardigheid
Legends	opsplitsing van de vaardigheid, kleine aanpassing in de vaardigheid
Sharp senses	kleine aanpassing in de vaardigheid
Strength	verplaatst naar warrior vaardigheden

## SCOUT VAARDIGHEDEN

Herbalism	kleine toevoeging van uitleg van de vaardigheid m.b.t. de setting
Loot	kleine toevoeging van uitleg van de vaardigheid m.b.t. de setting
Trapmaking	kleine toevoeging van uitleg van de vaardigheid m.b.t. de setting

## WARRIOR VAARDIGHEDEN

Brawl	nieuwe vaardigheid
Strength	grote aanpassing in de vaardigheid, balans in strength aangepakt

## CRAFTING VAARDIGHEDEN

Algemeen	kleine verduidelijking de algemene uitleg
Accountant	grote toevoegingen in de vaardigheid
Alchemist	kleine tekstuele aanpassing in de vaardigheid
Blacksmith	naam veranderd naar Smith toevoeging specialisatie, toevoeging gunsmith en gunsmith engineer vaardigheid blacksmith is nu de "evil" kan van Smith
Engineer	kleine aanpassing op niveau 3
Floramancer	kleine tekstuele aanpassing in de vaardigheid
Physician	grote aanpassing in vaardigheid, balans normale genezing vs magical aangepakt toevoeging van specialisaties, extra specialisatie en necro surgeon

## MAGIC

Algemeen	grote aanpassing in het herstellen van je manapunten met meditatie uitleg voor Illusion en Necromancy toegevoegd verduidelijking van experimenteren met magic toegevoegd
Magic	Opgesplitst in Mage en Potency
Mage	kleine tekstuele aanpassing in de vaardigheid, toevoeging niveau 4 en 5
Potency	nieuwe vaardigheid tot niveau 5
Mana	aanpassing van vaardigheid voor balans in magic
Restoration	toevoeging van vaardigheid voor balans in magic
Spells	tekstuele toevoeging van vaardigheid in het regelsysteem (miste in 1.2)

### **SPELLS NIVEAU 1**

Air Filter	kleine naam aanpassing
Alarm	kleine tekstuele aanpassing
Calm Person	kleine tekstuele aanpassing
Cleanse	kleine verheldering van vaardigheid
Cure Wounds	grote aanpassing in vaardigheid, balans normale genezing vs magical aangepakt
Encourage	spreuk verwijderd
Light	kleine aanpassing op duratie
Magic Mark	kleine tekstuele aanpassing
Reinforce	kleine verheldering van vaardigheid
Repair	kleine verheldering van vaardigheid
Seal	kleine verheldering van vaardigheid door aanpassing van Strength

### **SPELLS NIVEAU 2**

Cure Wounds	grote aanpassing in vaardigheid, balans normale genezing vs magical aangepakt
Disarm	kleine tekstuele aanpassing
Guide	kleine tekstuele aanpassing
Gust	aanpassing in vaardigheid
Magic Shield	kleine tekstuele aanpassing
Strength	kleine verheldering van vaardigheid door aanpassing van Strength
Transfer	kleine tekstuele aanpassing
Wave	aanpassing in vaardigheid
Weakness	kleine verheldering van vaardigheid door aanpassing van Strength

### **SPELLS NIVEAU 3**

Cure Wounds	grote aanpassing in vaardigheid, balans normale genezing vs magical aangepakt
Magic Armor	kleine tekstuele aanpassing
Strength	kleine verheldering van vaardigheid door aanpassing van Strength
Teleport	aanpassing in vaardigheid
Truth	kleine tekstuele aanpassing
Weakness	kleine verheldering van vaardigheid door aanpassing van Strength

### **SPELLS NIVEAU 4 EN 5 MAGICAL HEALING**

Cure Wounds	grote aanpassing in vaardigheid, balans normale genezing vs magical aangepakt
-------------	---

## APPENDIX A -

### AANPASSINGEN REGELSYSTEEM MAY 2026

Herbalism	punten correctie tussen tabel en uitleg
Extra Language	punten correctie tussen tabel en uitleg
Smith lvl 4	punten correctie tussen tabel en uitleg
Armored Mage	punten correctie tussen tabel en uitleg
Fire arms	het is nu mogelijk om kogels te recyclen
Crafts	Herintroductie van maximaal 2 beroepen bij charactercreatie