

# Nighthaven

# Inleiding

De basisregels van NightHaven zijn voornamelijk ontworpen om voor alle spelers een gezamenlijk spel mogelijk te maken.

We hebben bewust afgezien van het te complex maken van deze regels, om beginners en ervaren spelers gelegenheid te geven om tot hun recht te komen.

Zeker zullen sommigen hier vaardigheden en spreuken missen, die in andere regelsystemen wel voorkomen.

Ons doel is om een middenweg te vinden, zodat alle spelers hun personages kunnen aanpassen of zonder grote problemen een nieuw karakter te creëren.

Bovendien is de belangrijkste regel van allemaal: het spel en hoe je tegenstander zal reageren. Hoe dan ook, blijf in je rol en reageer op het spel van de andere persoon. Tegelijkertijd moet je ook niet een specifieke reactie op je eigen spel verwachten van je tegenstanders.

Accepteer wat de reactie van je tegenstander is en speel daarmee verder.

We kijken uit naar jouw spel!

Het NightHaven team

# Nighthaven basisregels en gedragscode

De basisregels worden gebruikt als "regels", die men nodig heeft om het spel enige richtlijnen te geven hoe te handelen tussen de spelers onderling, bijvoorbeeld de afloop van een spreuk op iemand.

## *Gedragscode*

De belangrijkste regel voor NightHaven is: Het gaat om gezelligheid en plezier!

We willen graag een positieve sfeer creëren waarin iedereen zijn plekje kan vinden en zijn personage uit kan spelen en ontwikkelen. We verwachten daarom van de spelers en NPC-ers ook een positieve instelling. Iedereen heeft dan meer plezier in en van het spel!

Erger je niet aan wat je mist: beleef plezier aan wat er wel is.

Alle ideeën/opmerkingen en aanvullingen die NightHaven beter maken van harte welkom!

Alle leden van de organisatie spenderen veel vrije tijd om spelers plezier te laten beleven. Behandel ze met respect.

Mocht er onverhoopt toch iets vervelends gebeuren waar je met de betreffende persoon niet uit komt, dan kun je een klacht indienen bij het bestuur.

# Begrippen

## *De spelleiding*

Om te zorgen voor een LARP soepele gameplay en je te helpen met eventuele vragen die je hebt om te spelen is de spelleiding beschikbaar. Zelfs met problemen die geen invloed hebben op het spel zelf, kunt je altijd terecht bij de spelleiding.

Op het evenement wordt de spelleiding voor aanvang van het spel bekend gemaakt.

Beslissingen van een spel leider zijn bindend voor het spel.

## *Belangrijke begrippen*

Om beter te kunnen omgaan met spelsituaties, zijn er een aantal gemeenschappelijke termen die we zullen gebruiken op het evenement

Een overzicht van de meest belangrijke:

### PC & NPC:

Een player character (PC) is een in vrijheid handelende deelnemer, in hun eigen vrij gekozen rol.

Een non player character (NPC) is een deelnemer met een verkregen, door de verhaalschrijvers geprefabriceerde rol, en speelt volgens een verhaal(plot) met instructies van een spel leider.

### Tijd In

Aanvang van het spel.

### Tijd Uit

Einde van de speltijd.

### Tijdens het spel OC gaan (out of character)

De spelers of NPC's die voor korte tijd niet in het spel (willen) zijn, maken dit kenbaar door met hun hand omhoog te staan/lopen.

### Man Down

Bij "MAN-DOWN" betekent dat er iemand gewond is, de EHBO wordt dan opgeroepen.

Als je man-down hoort, ga dan onmiddellijk op de grond zitten. Het spel wordt stilgelegd.

## *Afkortingen*

EP: ervaringspunten. Punten die men verzameld heeft door meerdere evenementen te hebben meegespeeld die men als karakterpunten kan inzetten voor vaardigheden.

LP: levens punten

HP: hit punten, behaalde punten door het dragen van pantser en/of magisch pantser die beschermt tegen schade e.d.

MP: magie punten, nodig voor het aankopen van magie spreuken en het bouwen van een manapool, EP kan hiervoor worden ingezet.

SL: spelleider, regelt in het hele verhaal de interne zaken. Er zijn altijd meerdere spelleiders aanwezig.

PP: Pantser Punten, Dit zijn de punten die je vanuit je pantser hebt gekregen.

# Beveiliging

Veiligheid komt vooral neer op “Gebruik je gezond verstand”. Bij twijfel kies je de veiligste optie en aarzel niet om te melden als je een situatie of bepaald gedrag niet veilig vindt.

De organisatie en de spelleiding dragen tijdens een evenement zorg voor de algemene veiligheid. Aanwijzingen van beide moeten te allen tijde onmiddellijk en zonder tegenspraak opgevolgd worden. Bij het niet opvolgen kan het bestuur van NightHaven mogelijk sancties opleggen.

- Mensen mogen niet fysiek belemmerd worden.
- Het stevig vasthouden van mensen is niet toegestaan.
- Bind mensen nooit echt vast; leg iets dat op boeien lijkt over de pols.
- Knevelen (de mond afdekken) is niet toegestaan.
- Houd je aan de voor het terrein geldende regels.
- Open vuur is niet toegestaan. Roken mag alleen in de nabijheid van de emmers water die overal op het terrein staan. In alle tenten is roken verboden!

Alle spel acties zijn ondergeschikt aan dit principe en, indien nodig, te onderbreken, als er een gevaarlijke situatie ontstaat voor de veiligheid van deelnemers.

De algemene regel is dat elke deelnemer verantwoordelijk is voor zijn of haar wapens/armors.

Controleer deze ook regelmatig op beschadigingen, deze kunnen namelijk letsel of schade toebrengen.

Voor aanvang worden alle wapens die de spelers meebrengen gekeurd. Als je wapen goedgekeurd is, krijg je er een (tijdelijk) teken op.

In het spel zijn er geen echte wapens toegestaan.

In gevechtssituaties geldt: geen klappen op het hoofd of in het genitale gebied! Bij vrouwen geldt het borst gedeelte ook tot deze gebieden!!

Steken is niet toegestaan met welk soort wapen dan ook. (met uitzondering van wapens die ervoor gemaakt zijn)

Werpwapens mogen geen kern bevatten.

We raden iedereen aan om met zijn verstand de wapens te gebruiken, zoals het net voor het treffen van je tegenstander de slag in te houden zodat hij/zij niet de volle impact krijgt. Mensen die ONVEILIG vechten kunnen gemeld worden bij de spelleiding die dan met de persoon in kwestie een gesprek aangaan.

Een overtreding van het algemene veiligheidsbeleid kan leiden tot een onmiddellijke uitsluiting van het evenement.

# De Regels

Het doel van de regels aan de deelnemers is een gemeenschappelijke basis voor hun spel bieden.

Beginnend met een "je kunt spelen wat je uitbeelden kan " principe.

De regelgeving zorgt ook voor extra regels (bijvoorbeeld voor harnas of spells).

In dit regelement zijn personages van alle klassen in principe toegestaan. Bovendien zijn er geen beperkingen tot de vaardigheden, spreuken waartussen een karakter kan kiezen. Volgens de regels worden alle rassen en klassen gelijk behandeld.



## Experience

Elk personage krijgt bij het creëren van een karakter 15 experience points (EP).

Hiermee kan de speler zijn karakter vaardigheden of spreuken (Afhankelijk van het teken is het eigenlijk een persoonlijk game concept) "Kopen".

Voor elk evenement, die een speler met dit karakter op dit evenement heeft doorgebracht, krijgt het karakter 2 extra ervaringspunten. Er zal rekening gehouden worden met eventuele bijzondere punten( Extra verdiende punten door middel van Plot bijvoorbeeld).

Ervaringspunten worden uitsluitend geteld na het evenement.

*Bijvoorbeeld: Een personage dat al 5 evenementen heeft overleefd, heeft dus 25 experience points beschikbaar (15 EP vanaf het begin plus 10 EP van 5 overleefde evenementen).*

Een personage is niet zozeer "cooler" hoe meer EP die hij heeft. Het is hoe je het kunt uitbeelden.

# Character Creation

Als je nog nooit een personage hebt gemaakt moet je overwegen wat je zou willen spelen en wat het karakter kan.

De mogelijkheden zijn vrijwel onbeperkt. Dus zelfs fantasie volkeren als elfen, dwergen of dergelijke kunnen gekozen worden.

De regels reguleren alleen de vaardigheden van de karakters, niet de cultuur, geschiedenis en het karakter van de figuur.

Als gevolg van de huidige literatuur wordt voor bijvoorbeeld ridders, dwergen, magiërs, elfen, priesters, enz. aan een specifieke beeldtaal gedacht, deze moet echter wel geloofwaardig blijven.

Make-up, maskers, kostuums, ongebruikelijk accessoires - de creativiteit en inventiviteit van de deelnemers kennen hier vrijwel geen grenzen in.

*Je karakter kan veel meer dan de som van hun ambachten, kleding, make-up en klasse kenmerken. Bijvoorbeeld bepaalde geheime verlangens en angsten, verborgen en open motieven en met zekerheid ook een of andere zwakte. Gun deze eigenschappen ook je karakter!*

*Elk karakter heeft in principe 3 levenspunten op zijn schepping. (Na drie hits op zijn lichaam is hij bewusteloos en kan "sterven", als men hem niet zal helpen. Zie ook hoofdstuk 11: De dood van een personage.*

# Vaardigheden

De vaardigheden zijn in principe de vertegenwoordiging van de geleerde ambachten of de natuurlijke talenten van een karakter. Uit de onderstaande lijst, kan elke speler kiezen uit vaardigheden en met zijn EP, om zo te zeggen "kopen".

## Lijst van vaardigheden

In de onderstaande tabel wordt meerdere malen de uitdrukking "opbouwend" of "benodigd" gebruikt geeft een deel van het character sheet weer, het volledige charactersheet ontvang je bij de in-check.

Dit betekent dat de vaardigheden, werktijden, drankjes, enz. op basis van skill levels berekend wordt. Wil je een hogere vaardigheid kopen, moet je eerst alle eerdere lagere vaardigheden "gekocht" hebben.

*Regeltechnisch kan men nieuwe vaardigheden gewoon kopen als het karakter al een paar evenementen heeft overleefd. Maar veel mooier is een uitgespeeld spel waarin men de vaardigheden leert of verwerft.*

*Krijgers die extra levenspunten "kopen" moeten bijvoorbeeld de fysieke training doen en regelmatig met hun wapens oefenen. Of de tovenaars, die moet ook zijn spreuken oefenen waarbij het natuurlijk ook weleens mis kan gaan.*

*Het mooiste spel komt immer nog van de interacties tussen leerling en leermeester.*

*De uitvoering van een vaardigheid in het spel is belangrijk maar ook de tools die je ervoor gebruikt. Een meester alchemist van de kruiden in een theepot roert is net zo overtuigend als een arts die met gescheurde stroken doek een wond verbindt. Het maakt niet uit wat voor skills je selecteert. Het overwegen wat je personage in hun dagelijks leven nodig heeft om zijn ambacht uit te voeren is net zo belangrijk. Wie begint als een jonge chirurg zou eigenlijk alleen een paar verband rollen en een paar flesjes geneesmiddel kunnen hebben, maar hoe langer je karakter speelt en daardoor dus ervaren en krachtig in zijn baan is, hoe meer detail je in je apparatuur kunt toevoegen. Een nieuw karakter beginnen hoeft dus niet gelijk een vermogen te kosten.*

## Algemeen

Je begint dus met 3 Levenspunten. Extra is altijd handig.

Extra Levenspunt 1 (2 EP)

Extra Levenspunt 2 (3 EP)

Extra Levenspunt 3 (4 EP)

Extra Levenspunt 4 (5 EP)

Extra Levenspunt 5 (6 EP)

## Krijger

### Basis Zwaardvechten (1 EP)

Je kan met enkel handige wapens overweg

### Basis zware wapens (1 EP)

Je kan met twee handige wapens overweg

### Zwaard Bescherming (1 EP)

Door het goed overweg te kunnen met je wapen kan je jezelf extra goed beschermen. (+1 pp per gevecht stackt niet)

### Krachtige Aanval (3 EP)

Je kan 1x per gevecht extra hard slaan. Hiermee kan je Dubbel of Triple slaan. licht aan je wapen. (Deze skill kan je vaker kopen.)

### Versterkte Harnas (2 EP)

Door je training met je pantser kan je beter schade opvangen. (+1 pp per gevecht stackt niet)

### Schildvaardigheid (3 EP)

Verhoogt de bescherming bij het gebruik van een schild, en je kunt één aanval per gevecht volledig blokkeren. (Je mag Block callen)

### Zwaardwond (4 EP)

Je kunt een extra kritieke aanval uitvoeren die bij een succesvolle hit extra schade doet. (Je mag true callen 1x per gevecht.)

### Mokerslag (2 EP)

Je kan extra hard slaan met een 2 handig wapen en je slaat je vijand weg. (Je mag strike callen 1x per gevecht)

### Bogen en kruisbogen (1 EP)

Je kunt bogen en kruisbogen goed gebruiken.

### Vuurwapens (2 EP)

Je kunt vuurwapens gebruiken.

## Dief/ stealth

Sluipen (2, 4, 6, 8, 10 EP)

Je kunt je zonder opgemerkt te worden in een ruimte bewegen, mits er geen andere dieven in de buurt zijn met dezelfde skill level of hoger.

Slotenmaker (2, 4, 6, 8, 10 EP)

Je kunt sloten maken en open krijgen zonder een sleutel, wat handig kan zijn voor het openen van kisten of kamers.

Opportunistische Aanval (4 EP)

Verhoogt de schade van je aanval als je een vijand van achteren aanvalt. (Je mag Dubbel callen als je iemand van achteren aanvalt.)

Onzichtbare Aanval (3 EP)

Je kunt zolang je ongezien bent een true aanval doen op je tegenstander. (Dit kan je combineren met Opportunistische aanval)

Verstopt Voorwerp (3, 6, 9 EP)

Je kunt voorwerpen en wapens verbergen, waardoor ze moeilijker te vinden zijn door anderen.

Bedrog (4 EP)

Je kunt valse informatie of een nep-verhaal presenteren, wat anderen kan misleiden of afleiden.

Sluwheid (3 EP)

Verhoogt je kans om succesvol een diefstal of bedrog uit te voeren zonder gepakt te worden.

Sluwe Verandering (2 EP)

Je kunt snel je uiterlijk of je kleding aanpassen om je identiteit tijdelijk te verbergen of te veranderen, wat je helpt te ontsnappen aan achtervolging.

Stelen (2, 4, 6, 8, 10 EP)

Je kan dingen stelen van anderen zonder dat ze het opmerken.

## Handels- en Sociale Vaardigheden

#### Onderhandelen (2, 4, 6, 8, 10 EP)

Verhoogt je kans op het verkrijgen van betere handelsvoorwaarden of kortingen bij handelaars.

#### Charisma (2, 4, 6, 8, 10 EP)

Verhoogt je sociale invloed, wat je helpt bij het overtuigen van NPC's.

#### Informatie Vergaren (4 EP)

Maakt het mogelijk om belangrijke informatie of geruchten te verzamelen door te praten met NPC's

#### Reputatie (3 EP)

Je kunt je reputatie gebruiken om toegang te krijgen tot exclusieve gebieden of voordelen bij bepaalde groepen. (Hier is je achtergrond belangrijk. Geef door wat je reputatie is.

#### Diplomatie (4 EP)

Maakt het mogelijk om conflicten te bemiddelen en vreedzame oplossingen te vinden bij geschillen.

#### Leermeester (5 EP)

Je kunt andere spelers trainen in specifieke vaardigheden, waardoor je invloed en respect opbouwt. Iedere dag training staat voor 1 sp je kunt anderen alleen leren wat je zelf kan.

## Dokter

### Eerste Hulp (1 EP)

Basisbehandeling van wonden en verwondingen. Kan eenvoudige verbanden aanbrengen en pijn verlichten. (Iemand stabiel maken die stervende is.)

### Diagnose (2 EP Eerste hulp nodig)

In staat om symptomen te herkennen en een diagnose te stellen van veelvoorkomende kwalen en verwondingen.

### Herstelhulp (4 EP Diagnose nodig)

Technieken om het genezingsproces te versnellen voor lichte verwondingen. (1 hp genezen in 10 min)

### Chirurgie (4 EP Herstelhulp nodig)

Geavanceerde behandeling voor interne verwondingen en complexe wonden. Vereist een speciale set gereedschappen. (Volledig genezen in 30 min)

### Medische Formules (5 EP)

Kennis van het bereiden en gebruiken van medische medicijnen en geneesmiddelen.

### Kennis van Ziekten (2 EP)

Begrip van infectieziekten en hoe deze te behandelen of te voorkomen.

### Expertise in Medicijnen (5 EP Medische Formules nodig)

Verhoogt de effectiviteit van medicijnen en behandelingen die je toepast. (Medicatie en geneeskundige drankjes hebben 2x hun effect en)

### Medische Ondersteuning (2 EP Eerste hulp nodig)

Kunt andere dokters helpen en hun behandelingen ondersteunen. (Waardoor de behandeling 5 minuten minder lang duurt.)



# Smid

## Basis Smeden (3 EP)

Kan eenvoudige wapens en gereedschappen maken en herstellen.

## Munitie Produceren (2 EP)

Je kan pijlen, kogels en andere soorten munitie maken.

## Metaalbewerking (3 EP) (Basis smeden nodig)

Verbetert de kwaliteit van gesmede voorwerpen door precisiewerk.

## Wapenverbetering (3 EP)

Kan wapens upgraden voor betere prestaties en duurzaamheid. (Wapen doet 1 schade extra voor 1 dag.)

## Harnas Reparatie (4 EP)

In staat om harnassen en andere beschermende uitrusting te herstellen en aan te passen.

## Specialisatie in Wapens (5 EP) (Metaalbewerking nodig)

Kennis van het smeden en onderhouden van zwaarden met verbeterde technieken. (Kan speciale effecten in wapens doen)

## Verbeterde Harnas Bescherming (3 EP)

Kan harnassen versterken voor betere bescherming in de strijd. (+1 pp voor een dag)

## Metalen Kennis (5 EP)

Kennis van verschillende soorten metalen en hun toepassingen.

## Meester Smid (6 EP) (Metaalbewerking en Metalen Kennis nodig)

Kan complexe en geavanceerde ontwerpen maken met uitzonderlijke kwaliteit.

## Alchemist

Basis Alchemie (4 EP)

Kan eenvoudige drankjes en mengsels maken, zoals genezende elixers.

Alchemy Kennis (4 EP) (Basis Alchemie nodig)

Diepe kennis van alchemistische principes en formules.

Transmutatie (5 EP)

Kan een ingrediënt veranderen in een ander ingrediënt. Het ingrediënt moet wel van hetzelfde soort/ rarity zijn.

Meester Alchemist (6 EP) (Alchemy Kennis nodig)

Maakt uitzonderlijke alchemistische creaties met krachtige effecten.

# Herboloog

## Basis Kruidkunde (2 EP)

Herkent en verzamelt veel voorkomende kruiden met basisinformatie over hun toepassingen.

## Kruidenmengsels (3 EP)

Maakt eenvoudige mengsels van kruiden voor genezing en andere doeleinden.

## Kruidenidentificatie (3 EP)

Identificeert zeldzame en waardevolle kruiden met gedetailleerde kennis.

## Herbal Remedies (4 EP)

Ontwikkelt krachtige kruidenremedies voor diverse kwalen.

## Kruidengroei (3 EP)

Kan kruiden effectief kweken en verzorgen in verschillende omstandigheden.

## Krachtige Remedies (3 EP) (Kruidenmengsels nodig.)

Maakt zeer krachtige remedies die sterke effecten hebben.

## Gif menger (3 EP) (Kruidenmengsels nodig)

Kan giftige kruiden gebruiken voor het maken van giftige concocties

## Meester Herboloog (6 EP) (Krachtige Remedies en Gif menger nodig)

Kan de krachtigste kruidenremedies en -mengsels maken met uitzonderlijke effectiviteit.

## Enchanter

### Basis Betovering (3 EP)

Kan eenvoudige betoveringen uitvoeren op wapens en harnassen, zoals kleine magische effecten of lichte verbeteringen.

### Versterking van Wapens (2 EP) (basis betovering nodig)

Verhoogt de effectiviteit en duurzaamheid van wapens met een tijdelijke magische boost. (1 dag voor een wapen +1 schade)

### Beschermende Betoveringen (3 EP) (basis betovering nodig)

Voeg een magische bescherm laag toe aan harnassen, wat tijdelijke extra bescherming biedt tegen aanvallen. (+1 AC voor een dag of tot gebruik)

### Elementaire Betoveringen (4 EP) (basis betovering nodig)

Kan wapens betoveren met elementaire krachten zoals vuur, ijs of elektriciteit, wat extra schade toevoegt afhankelijk van het element.

### Betovering van Herstel (4 EP) (basis betovering nodig)

Kan voorwerpen betoveren met herstel magie, wat de duurzaamheid van items herstelt of kleine beschadigingen repareren.

### Verbeterde Magische Kracht (2 EP) (basis betovering nodig)

Verhoogt de kracht van betoveringen door gebruik te maken van geavanceerde technieken, wat de effectiviteit van betoveringen vergroot.

### Magische Opslag (5 EP) (basis betovering nodig)

Kan een object betoveren om eenmalig een magische spreuk of effect op te slaan, dat later kan worden geactiveerd.

### Meester Enchanter (6 EP) (Magische Opslag nodig)

Kan geavanceerde en complexe betoveringen uitvoeren die zowel wapens als harnassen en andere items een breed scala aan krachtige magische effecten geven.

## Gatherer

Wood gatherer (2 EP)

Kan verschillende soorten hout uit elkaar houden en verzamelen.

Ore Gatherer (2 EP)

Kan verschillende soorten ertsen vinden en verzamelen.

Smelther (2 EP)

Kan gevonden ertsen omsmelten in metalen.

Magic Gatherer (3 EP)

Kan zeldzame magische stenen en andere objecten vinden.

# Rituelen

Waar de grenzen van de magie, alchemie en andere vaardigheden worden bereikt, begint het brede gebied van rituelen. Of men van plan is een wezen van een andere wereld te roepen, een vriend van getroffen magische ziekte te genezen of een krachtige spreuken voor een aanstaand gevecht voor te bereiden.

Het doel van rituelen heeft bijna geen grenzen.

In het algemeen kan men zeggen dat rituelen uitgevoerd worden wanneer één of meer karakters iets realiseren willen dat het niet meer te realiseren is met normale vaardigheden.

Aangezien NightHaven wordt gevormd door de elementaire wereld, is met voldoende voorbereiding en hoge inzet mogelijk voor niet-magisch begaafde karakters om rituelen uit te voeren. Je moet in gedachten houden dat ze niet zijn opgeleid om om te gaan met magie, dus is het voor een magiër veel makkelijker dan een krijger.

*Voorbeeld:*

*Een groep krijgers dansen drie uur om hun "heiligdom" met trommels en zingen en schreeuwt hardop en kan dus een soortgelijk krachtig effect hebben als een groep magiërs kan bereiken.*

In rituelen is echter voorzichtigheid geboden, omdat vaak de uitkomst onzeker is. Het wordt aanbevolen om de deelnemers zich te laten verenigen voor een misschien roekeloze onderneming.

Voor het uitvoeren van een ritueel is er enig overleg nodig met de spelleiding.

Omdat het uitvoeren van een ritueel erg veel energie kost kan een karakter niet aan meer dan 2 rituelen deelnemen en maar 1 zelf leiden.

# Magier

## Novice (3 EP)

Je bent een beginnend magier die level 1 spreuken kan leren.

## Apprentice (3 EP) (Novice nodig)

Je bent wat beter geleerd en kan nu level 2 spreuken leren.

## Adept (3 EP) (Apprentice nodig)

Je bent een geoefend magier die nu level 3 spreuken kan leren.

## Expert (3 EP) (Adept nodig)

Je bent een machtige magier die nu level 4 spreuken kan gebruiken.

## Master (5 EP) (Expert nodig)

Je bent een Meester magier die de meest machtige spreuken van level 5 kan doen.

## Spell Weaver (5 EP) (Adept nodig)

Met overleg met de SL kan je zelf spreuken creëren of veranderen. Hiervoor moet je wel oefenen en experimenteren.

# Magie

Lvl	Algemeen	Vuur	Water	Lucht	Aarde	Licht	Duister
1	Mana Bol	Vlam	Waterpijl	Windvlaag	Aardschild	Helder Licht	Schaduwbol
	Etherische Zegel	Fakkelt	Hydratie	Windscherm	Steenworp	Heilige Hand	Schaduwmantel
	Mana Regen	Verhit	Ijsschild	Luchtkussen	Aardgroei	Zonnestraal	Black Hand
	Magische Detectie						
	Dierenspraak						
2	Mana Schild	Vuurbal	Waterstraal	Bliksem	Aardgolf	Heilige Flits	Schaduwvlam
	Ontrafel Magie	Vuurpijl	Ijsbol	Donderklap	Earthspike	Licht Barriere	Dark Grasp
	Ontwapen	Berserker Gloed	Geneeskrachtig Water	Druk golf	Aardversterking	Wijding	Zwarte Mist
3	Mana Golf	Explosie	Ijsslans	Bliksemketting	Aardmuur	Heilige Stralen	Draining Touch
	Mana Ketting	Vuur muur	Vergeet Mist	Luchtlan	Aardschok	Baken van Licht	Angstaanjagende Schreeuw
4	Mana Storm	Vurige Regen	Tsunami	Wervelstorm	Petrify	Heilige Nova	Nachtmerrie
	Astrale Vorm	Vuur Storm	Ijssstorm	Lightning Storm	Aardbeving	Judgement	True Darkness
5	???	???	???	???	???	???	???

Om magie te kunnen gebruiken moet je dus een skill in de Magier lijn kopen. De skill geeft je niet alleen toegang tot de mogelijkheid om spreuken te kopen maar geeft je ook meteen 3 mana. Iedere EP die je gebruikt in de magier skill lijn geeft je 1 mana.

Om een spreuk te kopen kies je welk level je wilt en dat level is ook meteen de EP kost. Dus een lvl 2 spreuk kost 2 EP om te leren.



## ALGEMEEN

Mana Bol	<b>Kost:</b> 1,2,3	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je gooit een geconcentreerde bol van pure mana. Dit doet 1 schade. Om het goed aan te geven roep je na je incantatie: 1 true Met iedere opwaardering doet deze spreuk 1 extra schade. Na je spreuk zeg je: 1 Magic strike		
Etherische Zegel	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 24 uur	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je verzegelt een opening zodat deze niet meer geopend kan worden op normale manier zonder de casters toestemming.		
Mana Regen	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 10 min	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Door een rustige plek te zoeken en je 10 minuten te concentreren kan je 2 mana opladen. Om dit te doen heb je nog minimaal 1 mana nodig in je lichaam.		
Magische Detectie	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 10 min	<b>Bereik:</b> Zelf
<b>Beschrijving:</b>	Als je je concentreert tijdens dat je deze spreuk actief hebt kan de magie om je heen binnen 10 meter detecteren en effecten identificeren.		

Dieren Spraak	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 15 min	<b>Bereik:</b> Zelf
<b>Beschrijving:</b>	Je kan je magisch verbinden met dieren en zo met het dier communiceren.		

Mana Schild	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> 1 Uur	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je maakt een magisch schild om iemand heen waardoor dit wezen 2 extra AC heeft tot de spreuk is afgelopen of dat de AC verbruikt zijn.		

Ontrafel Magie	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Door een object of persoon aan te raken die beïnvloed is door magie kan je de effecten verwijderen. Deze spreuk kan geen permanente effecten oplossen. Speciaal aan deze spreuk is dat het een mana cost heeft van 1+ het level van de spreuk of effect die je wilt ontrafelen.		

Ontwapen	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> 5 meter
<b>Beschrijving:</b>	Je wijst naar iemand die iets vast heeft en na je incantatie moet die persoon alles loslaten wat hij vast heeft. Na je spreuk zeg je: Disarm		

Mana Golf	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> 5 meter
<b>Beschrijving:</b>	Je stuurt een golf van pure mana uit naar iedereen voor je.  Na je spreuk zeg je: strike		

Mana Ketting	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> 1 uur	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je bind iets of iemand vast met ketenen van magie. Deze kettingen kunnen niet vernietigd worden door anderen behalve door ontrafel magie. Je mag meer mana dan de standaard 3 in de spreuk stoppen om het moeilijker te maken om de spreuk te ontrafelen.		

Mana Storm	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 5 min	<b>Bereik:</b> Mass
<b>Beschrijving:</b>	Een enorme storm van pure mana komt over het gebied. Alleen zij die jou vijand zijn zullen zware schade ontvangen. (Overleg met de SL wanneer je deze spreuk wilt doen.)		

Astrale Vorm	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 3 uur	<b>Bereik:</b> aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Jij en 4 wezens die jou aanraken, verdwijnen compleet. Jullie zullen niemand aan kunnen raken of de wereld kunnen beïnvloeden maar je kan jezelf wel verplaatsen en zichtbaar worden wanneer de caster dit wilt. Deze spreuk werkt ook met het bewegen naar andere realiteiten. PAS OP er zijn gevaren die je kan tegenkomen.		

## VUUR

Vlam	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	<p>Je gooit een geconcentreerde bol van vuur. Dit doet 1 schade.</p> <p>Na je spreuk zeg je: 1 earth strike 1 fire</p>		
Fakkel	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 1 uur	<b>Bereik:</b> aanraking
<b>Beschrijving:</b>	<p>Je maakt een klein magisch licht waarmee je in het donker kan schijnen. (Je mag hiermee een zaklamp of iets dergelijk gebruiken. probeer dit zo IC mogelijk te maken)</p>		
Verhit	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> Concentratie	<b>Bereik:</b> 5 meter
<b>Beschrijving:</b>	<p>Je concentreert je op een metalen object dat iemand draagt of vast heeft. Dit object wordt ondragelijk heet.</p> <p>De persoon die het object draagt of vast heeft moet als die het kan dit object loslaten of uit doen. Anders zal hij 1 schade per 10 seconden krijgen en ondraaglijke pijn hebben.</p>		
Vuurbal	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	<p>Je gooit je vuurbal en waar het land zal iedereen binnen 3 meter een strike effect met 2 schade krijgen.</p> <p>Na je spreuk zeg je: 2 vuur strike</p>		

Vuurpijl	<b>Kost:</b> 2,3,4,5	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b> Vlam nodig om deze te kopen	<p>Je gooit je vuurpijl gericht op 1 persoon die 3 true fire schade krijgt.</p> <p>Met iedere opwaardering doet deze spreuk 1 extra schade.</p> <p>Na je spreuk zeg je: 3 fire true</p>		

Berserker Gloed	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> 10 min	<b>Bereik:</b> aanraking
<b>Beschrijving:</b>	<p>Je raakt iemand aan en ontsteekt de vlam van de Berserker.</p> <p>Het wezen krijgt 3 extra tijdelijke hp die niet genezen kan worden maar zal iedereen om zich heen als vijand zien en aanvallen met alle krachten die mogelijk zijn.</p> <p>Na 10 min zal de 3 hp van je huidige afgetrokken worden. Als dit ervoor zorgt dat je op 0 of onder 0 komt, begin je meteen met doodbloeden.</p>		

Explosie	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	<p>Je gooit je vuurbal die explodeert en waar het land zal iedereen binnen 5 meter een strike effect met 3 schade krijgen.</p> <p>Na je spreuk zeg je: 3 fire strike</p>		

Vuurmuur	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Concentratie	<b>Bereik:</b> Voor je tot 5 meter breed
<b>Beschrijving:</b>	<p>Je creëert een muur van vuur die blijft zolang je door chant. Als je stopt met chanten is je concentratie gebroken. Iedereen die door de muur stapt of erin komt krijgt 1 true fire schade per seconde.</p>		

Vuurregen	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 5 min	<b>Bereik:</b> Mass
<b>Beschrijving:</b>	(Geef aan de SL door wanneer je deze spreuk wilt gebruiken.) Een regen gemaakt van vuur komt uit de lucht gevallen. Iedereen die onbeschermd staat zal 1 schade per 5 seconden krijgen.		

Vuurstorm	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Mass gehoor
<b>Beschrijving:</b>	Vanuit jezelf ontstaat een enorme golf van vuur die over iedereen om je heen gaat. Deze spreuk doet 5 true fire schade aan iedereen die je call hoort. Mass Vuurstorm 5 True Fire		

## Water

Waterpijl	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je gooit een geconcentreerde bol van water. Dit doet 1 schade. Na je spreuk zeg je: 1 Water		
Hydratie	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 1 min	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je geneest langzaam een wezen door het te voeden met geneeskrachtig water. Na 1 min genees je 1 hp.		
Ijsschild	<b>Kost:</b> 1,2,3,4,5	<b>Duur:</b> 1 uur	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je creëert een schild van ijs om iemand heen. Deze geeft je 1 tijdelijke AC. Met iedere opwaardering krijgt het wezen 1 extra AC.		
Waterstraal	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je gooit een geconcentreerde straal van Water waarmee je iemand weggooit. Dit doet 2 schade. Na je spreuk zeg je: 2 Water Strike		
Ijsbol	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> 5 min	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je gooit een bol van ijs en deze zal degene die je raakt bevriezen voor 5 min. Dit wezen krijgt niet mee met wat er om zich heen gebeurt. Na je spreuk zeg je: freeze		

Geneeskrachtig water	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je kan iemand direct 1 hp genezen.		

Ijsslans	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je gooit een geconcentreerde lans gemaakt van ijs. Hiermee kan je iemand raken door het pantser heen. met 3 schade Na je spreuk zeg je: 3 true ice		

Vergeet Mist	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je raakt iemand aan en die persoon zal de afgelopen 5 minuten vergeten. Je kan ook een specifieke gebeurtenis die dit evenement is gebeurd laten vergeten.		

Tsunami	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Mass
<b>Beschrijving:</b>	Een enorme golf van ijzig water komt over het veld heen vanuit jouzelf. Iedereen die je hoort krijgt 4 schade en een strike. Na je spreuk zeg je: Mass 4 water Strike		

Ijssstorm	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 5 min	<b>Bereik:</b> Mass
<b>Beschrijving:</b>	(Geef aan de SL door wanneer je deze spreuk wilt gebruiken.) Een enorme storm raast rond die iedereen die onbeschermd buiten is langzaam laat bevriezen. 1 schade per 10 seconden en na 1 minuut buiten zijn bevroren voor 10 min.		



## Lucht

Windvlaag	<b>Kost: 1</b>	<b>Duur: Concentratie</b>	<b>Bereik: Wijzen 5 meter.</b>
<b>Beschrijving:</b>	Je vijand wordt omvergeblazen door een sterke vlaag wind. Deze kan niet opstaan zolang jij door blijft chanten.		
Windscherm	<b>Kost: 1</b>	<b>Duur: Concentratie</b>	<b>Bereik: Self</b>
<b>Beschrijving:</b>	Afstand aanvallen hebben geen effect op jou zolang je blijft chanten. geen pijlen of spreuken met de noemer "Worp Afstand" hebben effect.		
Luchtkussen	<b>Kost: 1</b>	<b>Duur: Instant</b>	<b>Bereik: Self</b>
<b>Beschrijving:</b>	Je kan een aanval van een zwaard of ander wapen afslaan door de slag zachter te maken met een kussen van lucht. Deze spreuk kan je doen door puur "Luchtkussen" te zeggen.		
Bliksem	<b>Kost: 2</b>	<b>Duur: Instant</b>	<b>Bereik: Worp afstand</b>
<b>Beschrijving:</b>	Je gooit bliksem naar je vijand en doet 2 schade true.  Na je spreuk zeg e: 2 air true.		
Donderklap	<b>Kost: 2</b>	<b>Duur: Instant</b>	<b>Bereik: Wijzen 10 meter</b>
<b>Beschrijving:</b>	Een schokgolf gaat van jou naar 1 vijand. Deze krijgt 1 schade en wordt omver gegooit.  Na je spreuk zeg je: 1 air strike.		

Druk golf	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> 10 meter
<b>Beschrijving:</b>	Een enorme schokgolf komt van jou af naar iedereen die voor je staat binnen 10 meter. Na je spreuk zeg je: Strike		

Bliksemketting	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Meerdere blikseminslagen komen binnen 5 meter van waar je gegoid hebt. Iedereen krijgt 2 schade true. Na je spreuk zeg je: 2 air true		

Lucht lans	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Een lans van lucht wordt van jou naar je vijand geworpen. Dit doet 3 schade. Na je spreuk zeg je: 3 air true		

Wervelstorm	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 1 minuut	<b>Bereik:</b> 20 meter
<b>Beschrijving:</b>	Met jou als epicentrum komt er een enorme wervelstorm die iedereen om je heen schade doet en omver werpt. Na je spreuk zeg je: Mass Strike Wervelstorm.		

Lightning Storm	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	(Geef aan de SL door wanneer je deze spreuk wilt gebruiken.) Een enorme storm raast over het gebied en valt iedereen aan die niet veilig staat.		

## Aarde

Aardschild	<b>Kost:</b> 1,2,3,4,5	<b>Duur:</b> 1 uur	<b>Bereik:</b> aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je geeft jezelf of iemand anders extra verdediging. +1 PP per upgrade.		

Steenworp	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je werpt een steen naar een vijand. Dit doet 1 schade.  Na je spreuk zeg je: 1 earth		

Aardgroei	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 24 uur	<b>Bereik:</b> 5 meter diameter
<b>Beschrijving:</b>	Je maakt een stuk aarde gezonder om er sneller en meer planten te laten groeien.		

Aardgolf	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Een schokgolf schiet door de aarde naar een vijand en deze wordt weggeworpen.  Na je spreuk zeg je: 1 earth strike		

Earth Spike	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je gooit een spike van gesteente direct op een vijand af.  Na je spreuk zeg je: 2 earth true		
Aardversterking	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> 1 uur	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je repareert en versterkt een pantser tijdelijk. Het pantser is weer volledig gerepareerd en +2 PP tot de spreuk voorbij is. Na de spreuk moet het pantser gerepareerd worden voor je deze spreuk er nogmaals op kan doen.		
Aardmuur	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Concentratie	<b>Bereik:</b> 5 meter
<b>Beschrijving:</b>	Je spreidt je armen en voor je verschijnt een muur van aarde die 25 schade kan krijgen voordat deze verdwijnt. Je kan je niet bewegen of stoppen met casten anders is je concentratie weg en verdwijnt de muur.		
Aardschok	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> 10 meter
<b>Beschrijving:</b>	Iedereen voor je wordt weggegooid door een enorme beving in de grond. Na je spreuk zeg je: 1 Earth Strike!		
Petrify	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 10 min	<b>Bereik:</b> Wijs 5 meter
<b>Beschrijving:</b>	Je wijst iemand aan en dit wezen begint volledig te verkrampen en in steen te veranderen. Als het standbeeld vernietigd wordt is het wezen dood. Om schade te doen hebt minimaal een 2 handig wapen of een spreuk nodig die 3 schade of meer doet. Het standbeeld heeft 25 hp.		

Aardbeving	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 1 min	<b>Bereik:</b> Mass
<b>Beschrijving:</b>	Iedereen valt om en krijgt schade door de enorme aardbeving die door het veld gaat. Na je spreuk roep je: Mass Strike 3 Earth true		

## Licht

Helder Licht	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 1uur	<b>Bereik:</b> Zelf
<b>Beschrijving:</b>	Je maakt een klein magisch licht waarmee je in het donker kan schijnen. (Je mag hiermee een zaklamp of iets dergelijk gebruiken. probeer dit zo IC mogelijk te maken)		
Heilige Hand	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 1 min	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je raakt een wezen aan en geneest deze na 1 minuut met 1 hp		
Zonnestraal	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je vuurt een straal van licht af en doet 1 schade aan een vijand.  Na je spreuk zeg je: 1 light		
Heilige Flits	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> 10 min	<b>Bereik:</b> 5 meter om je heen
<b>Beschrijving:</b>	Een enorme flits van licht komt uit je lichaam die iedereen om je heen verblindt.  Na je spreuk zeg je: Heilige Flits Blind		
Licht Barriere	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> Concentratie	<b>Bereik:</b> Zelf
<b>Beschrijving:</b>	Je concentreert je en er komt een magische barrière om je heen die alle andere wezens buiten houdt. Zolang je blijft chanten en niet beweegt kan niemand je aanraken.		

wijding	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> 1 minuut	<b>Bereik:</b> aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je verwijdert normale giften en effecten van 1 wezen en geneest ze ook 1 hp.		
Heilige stralen	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je mag tot 3x gooien en iedere straal doet 2 schade.  Na je spreuk roep je met iedere worp: 2 light true		
Baken van Licht	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> 5 min	<b>Bereik:</b> Zelf
<b>Beschrijving:</b>	Een straal van licht komt van jou af en iedereen binnen 2 meter van jou begint langzaam te genezen. 1 hp per minuut.		
Heilige Nova	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> instant	<b>Bereik:</b> 10 meter
<b>Beschrijving:</b>	Een flits van heilig licht komt van je af die je vijanden schaadt en je vrienden geneest. Na je spreuk zeg je: MASS Heilige Nova 4 light true		
Judgement	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 1 min	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	(Geef aan de SL door wanneer je deze spreuk wilt gebruiken.) Jij spreekt recht over iemand. Als dit wezen kwaadaardig is zal deze branden in heilig licht en sterven. (Zal niet op alle wezens werken. Op machtige wezens doe je alsnog 10 directe schade) Op een vriend werkt deze spreuk als een complete genezing. Je moet het wezen de volle minuut aan blijven raken.		

## Duister

Schaduwbol	<b>Kost:</b> 1,2,3,4,5	<b>Duur:</b> Instant	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je werpt een bol van schaduw naar een vijand. De spreuk doet 1 extra schade per upgrade. Na de spreuk zeg je: 1 duister true		
Schaduwmantel	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 10 min	<b>Bereik:</b> Zelf
<b>Beschrijving:</b>	Je verdwijnt in schaduwen en zolang je schaduw aanraakt ben je onzichtbaar tot je iemand aanvalt of een spreuk doet.		
Black Hand	<b>Kost:</b> 1	<b>Duur:</b> 1 min	<b>Bereik:</b> wijzen 2 meter
<b>Beschrijving:</b>	Je onderwerpt iemand aan verschrikkelijke pijn en zuigt langzaam leven uit het wezen. Na 1 minuut zuig je 1 hp uit het wezen. Na de spreuk zeg je: Black Hand Pain		
Schaduwvlam	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> 10 seconden	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Schaduwvuur komt over je vijand heen met dat het wezen gemarteld wordt door mentale schade. Na je spreuk zeg je: Pain 2 duister.		
Dark Grasp	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> 1 minuut	<b>Bereik:</b> aanwijzen 3 meter
<b>Beschrijving:</b>	Schaduwen grijpen je vijand zodat die niet kan bewegen.		



Black mist	<b>Kost:</b> 2	<b>Duur:</b> 10 min	<b>Bereik:</b> Worp afstand
<b>Beschrijving:</b>	Je verdwijnt compleet en kan je ongezien verplaatsen. Je blijft onzichtbaar zolang je niet meer dan 1x aanvalt of 1 spreuk cast. Niemand ziet of hoort je.		
Draining touch	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> 30 seconden	<b>Bereik:</b> aanraking
<b>Beschrijving:</b>	Je zuigt iemands leven uit hun lichaam. Iedere 10 seconde dat je ze aanraakt zuig je 1 hp uit hun en genees je zelf 1 hp.		
Angstaanjagende Schreeuw	<b>Kost:</b> 3	<b>Duur:</b> 15 seconden	<b>Bereik:</b> mass
<b>Beschrijving:</b>	Je gilt en iedereen om je heen wordt bevangen door angst. Iedereen wilt zo snel mogelijk van je wegkomen. Na je spreuk zeg je: Mass Fear		
Nachtmerrie	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 10 minuten	<b>Bereik:</b> Aanraking
<b>Beschrijving:</b>	De vijand valt in slaap en komt in een oneindige slaap terecht. En zal iedere minuut 1 schade krijgen. Alleen een ontrafel magie of Judgement kan dit effect weghalen.		
True Darkness	<b>Kost:</b> 4	<b>Duur:</b> 1 minuut	<b>Bereik:</b> Mass
<b>Beschrijving:</b>	Een duistere golf komt uit je en iedereen om je heen raakt hun zicht kwijt. Na je spreuk zeg je: MASS Blindness		

# Gevecht

Elk one-handed wapen veroorzaakt 1 schade.

Elke wapen dat moet worden uitgevoerd met twee handen vanwege hun grootte (SL

Besluit), zorgt voor 2 schade. (geen staf, geen met twee handen begeleid, one-handed wapen, niet een ander half, enz.)

Werpwapens veroorzaken (bijvoorbeeld werpdolk, werpster, werphamer etc.) altijd 1 schade.

Wapens doen nooit, zelfs niet versterkt met rituelen, meer dan in het kader van dit soort wapen beschreven schade.

Als een speler wordt geraakt door een wapen, lijdt hij een hit en dus schade is wat geteld in punten (een hit met een one-handed wapen = 1 punt van de schade. Een hit met een two-hands = 2 punten van de schade. Zie hierboven).

De resultaten worden verrekend in schadepunten. Schadepunten gaan als eerste van harnassen (leer, ketting, plaatpantser effect, etc.) af en vervolgens worden de levenspunten in mindering gebracht.

Bogen en kruisbogen doordringen elke armor klasse, dat wil zeggen leer, Chainmail en armor effect en veroorzaken een directe wond bij het karakter (een directe wond wordt in mindering gebracht op de levens punten).

Afhankelijk van de vaardigheden en harnas worden hits van levenspunten of armor punten (echte pantser effect) afgetrokken. Het maakt niet uit hoe een karakter beschermd is, hij dient een hit altijd uit te spelen als door een slag getroffen.

*Voorbeeld:*

Een speler wordt geraakt in een gevecht met een normaal zwaard en ontvangt 1 hit.

Optie 1: Hij draagt een pantser:

Hij trekt kort een pijnlijk gezicht, maar kan blijven vechten omdat zijn pantser (magisch, alchemistisch of echt (maliënkolder, leerpantser, plaatdelen, etc.)) hem beschermt.

Optie 2: Hij draagt geen armor:

Hij schreeuwt kort, grijpt naar het geblesseerde lichaamsdeel, knarst zijn tanden en vecht door. Na de derde directe wond (of 4 wond als er

extra levenspunt gekocht is, etc.) op het lichaam is het karakter niet meer in staat te vechten en wordt door het sterke bloedverlies bewusteloos.

Zo'n ernstig gewonde speler (0 LP) bloedt dood binnen 15 minuten als hij binnen deze termijn geen speciale hulp krijgt.

Een gewond, niet bewusteloos karakter is over het algemeen beperkt en met grote inspanning in staat om te vechten of om te kunnen deelnemen aan rituelen, magische spreuken op te zeggen of andere handelingen te verrichten tot zijn Wonden volledig genezen zijn.

## De dood van een personage

*De dood van een personage kan in eerste instantie worden gezien als het einde van elk spel voor de speler, maar precies het tegenovergestelde kan het geval zijn.*

*Zoals in de werkelijkheid kunnen afscheidsceremonies in het spel leiden tot een verrijkende en unieke speelervaring.*

*Vanaf het opbaren, de begrafenis, tot de doodsbrief heeft de dood van een karakter talloze presentatie suggesties.*

*Maakt niet uit hoe hij leefde of stierf - na zijn dood kunnen zijn vrienden en metgezellen hem "onsterfelijkheid" maken in liederen of verhalen.*

# Pantser

Het lichaam van de pantserdrager is verdeeld in 6 zones: linkerarm, rechterarm, linkerbeen, rechterbeen, torso voorzijde en torso rugzijde.

Het hoofd telt apart (zie pantserhelm).

Voor het berekenen van het totaal aantal punten van het pantser is eerst per body-zone bepaald en de zes individuele waarden worden opgeteld en aan het einde afgerond. De zo berekende totale pantser punten tellen voor het hele lichaam dat onder delen van het pantser zit.

Een lichaamszone wordt beschouwd als gepantserd als ze duidelijk door een pantser of combinatie van pantsers word afgedekt

- de voorkant tenminste de helft bedekt (bijv. schouder plaat + bracers).
- of ten minste een derde volledig omhult (bijvoorbeeld maliënkolder met mouwen tot de ellenboog).

Wordt een combinatie gedragen, dan geldt natuurlijk voor de pantserwaarde de lagere pantserklasse (bijvoorbeeld een maliënkolder omvat niet de ellenboog en wordt gecombineerd met een onderarm brace van leer dan geldt het geheel als louter leer.

Alle Pantsers zijn onderverdeeld in de volgende 4 klassen:

Klasse	Pantser	pantserpunt
Klasse 0	Elk materiaal als er een zone onvoldoende gedekt" (zie hierboven).	geen pantserpunt
Klasse 1	leer, gewatteerde kleding	1 pantserpunt
Klasse 2	schubben, maliën, versterkt leer	2 pantserpunt
Klasse 3	Plaat	3 pantserpunten

Pantsers die niet kunnen worden onderverdeeld in de bovengenoemde categorieën, worden op het terrein beoordeeld door de SL.

Pantser telt alleen waar het wordt gedragen. Dit betekent dat het karakter wordt beschermd op de delen van het lichaam tegen slagen, waar hij pantser draagt. Hij heeft geen pantserpunten op onbeschermd gebied.

Alle hit resultaten worden van de totale pantserwaarde afgetrokken, ongeacht waar het pantser het lichaam bedekt, ongeacht waar het lichaam geraakt wordt. 6 hits op de rechterbeen brace zijn dus van de totale pantserwaarde af te halen en reduceren met 6, hoewel het karakter misschien nog niet op zijn gepantserde torso geraakt is.

Getroffen pantsers en schilden slijten in de strijd, dus ze moeten worden gerepareerd. Dit is alleen mogelijk met de juiste vaardigheden.

Met verschillende pantserlagen, wordt het pantser met de hoogste pantserklasse geteld wanneer door hen voldoende dekking is (zie vorige pagina), anders wordt het beschouwd als een gecombineerde pantser en de laagste pantserklasse wordt gerekend. Per lichaamszone wordt 1 pantser klasse geteld.

Als een kostuum bestaat uit maliën en plaat gelaagd op elkaar, oorzaken bogen en kruisbogen op inslag slechts één punt schade, die dan normaal in mindering wordt gebracht op het pantserpunten. Deze inslag bescherming geldt alleen op de lichaamszone indien het van de twee pantsers "bedekt" is (zie hierboven) en natuurlijk slechts op de dubbele bedekte lichaamszone.

De maximale pantserwaarde is per lichaamszone 3 pantserpunten. Hieruit volgt een pantserwaarde van maximum 18 pantserpunten. Elk extra pantser en alle effecten, die de pantserpunten doen stijgen boven het maximaal van 18 tellen dus niet (uitzonderingen: zie pantserhelm). Een magisch /alchemistisch pantser effect op een karakter, die al 18 pantserpunten heeft, brengt dus geen extra pantserpunten.

*Voorbeeld 1:*

De rechterarm is volledig bedekt met een maliën (meer dan 50% dekking zone, Klasse 2), en over de maliën wordt een plaat schouder wordt gedragen (onder 50% zone dekking, klasse 3).

Het karakter krijgt 2 pantserpunt voor het lichaam zone rechterarm. (maliën bedekt 50% van het lichaamsgebied) en genereerd 2 pantserpunt. De schouderplaat wordt door de lage dekking genegeerd .)

*Voorbeeld 2:*

Het karakter draagt een borst en rug plaat (meer dan 50% dekkingsgraad, klasse 3) en heeft ook het magische effect "Armor 2".

Het karakter krijgt 3 pantserpunten voor de lichaamsdelen voor en achter en 2 RP voor het pantser effect en heeft dus een totaal van 8 pantserpunten (plaat beslaat meer dan 50% van de lichaamszone en genereerd per zone 3 pantserpunten. 3 pantserpunten ontvangt hij door het pantser effect welk lichaamszone onafhankelijk is.)

Na twee hits (of 1 hit met een twee-handig wapen) wordt het pantser effect vernietigd en de totale pantserwaarde telt alleen daar waar pantser wordt gedragen, in dit voorbeeld dus 6 pantserpunten op de torso.

De pantserhelm

Pantserhelmen (helm uit leer, maliën of plaat) geven 2 extra pantserpunten. Dit bonus pantserpunt is bedoeld als beloning voor de inspanning van het dragen van een helm om zo de sfeer van de setting te verhogen. Hiermee is dus een maximum van 20 pantserpunten te behalen (magisch/alchemistisch pantser geldt niet als pantserhelm).

# Schilden

Alleen gebalanceerde wapens die moeten worden gevoerd met twee handen vanwege hun grootte (SL beslissing) kunnen schilden vernietigen.

Kleine tot middelgrote schilden (tot ongeveer 50 x 50 cm) kunnen 5 hits door een twee-hands wapen uithouden voordat ze grotendeels verwoest en onbruikbaar zijn en dringend moeten worden hersteld.

Alle schilden groter dan 50 x 50 cm kunnen 10 hits door een twee-hands wapen uithouden voordat ze grotendeels verwoest en onbruikbaar zijn en dringend moeten worden hersteld.



# Vuurwapens

Voor vuurwapens gelden bijzondere regelingen met betrekking tot hun effect op pantser. De indeling van wapens wordt ter plaatse door de SL uitgevoerd.

De maximale trekkracht van vuurwapens is 30 pond! (13kg)

## Normale vuurwapens

Bogen en kruisbogen doordringen elke armor klasse, dat wil zeggen leer, maliën, plaat en pantser effect en veroorzaken een directe wond (wanneer een karakter een directe wond krijgt wordt deze direct in mindering gebracht op de levenspunten). Als een kostuum bestaat uit maliën en plaat gelaagd op elkaar en veroorzaken bogen en kruisbogen op inslag slechts op een punt schade, dan worden die in mindering gebracht op de pantserpunten.

## Grote vuurwapens

Hits door grote vuurwapens leiden altijd tot een "directe wond", dit geldt zelfs als een kostuum van maliën en plaat over elkaar gedragen wordt.

Ze kunnen ook schilden vernietigen, waarbij de hit van een groot vuurwapen alleen het schild vernietigt maar niet de arm die hem vasthoudt.

Grote vuurwapens zijn alle wapens die meer dan 1 persoon nodig hebben om te bedienen en kunnen niet getransporteerd worden zonder inspanning.

Onder grote vuurwapens vallen ook de wapens die meer dan 1 kogel tegelijk kunnen afschieten.

## Buskruit vuurwapens

Deze categorie omvat alle soorten vuurwapens die niet van zichzelf in een van de eerder beschreven categorieën kunnen worden verdeeld (bijvoorbeeld piraten pistolen). doordringen elke armor klasse, dat wil zeggen leer, maliën, plaat en pantser effect en veroorzaken een directe wond. Ze mogen geen projectiel afvuren.

Buskruit vuurwapens kunnen maar 1x per gevecht gebruikt worden.