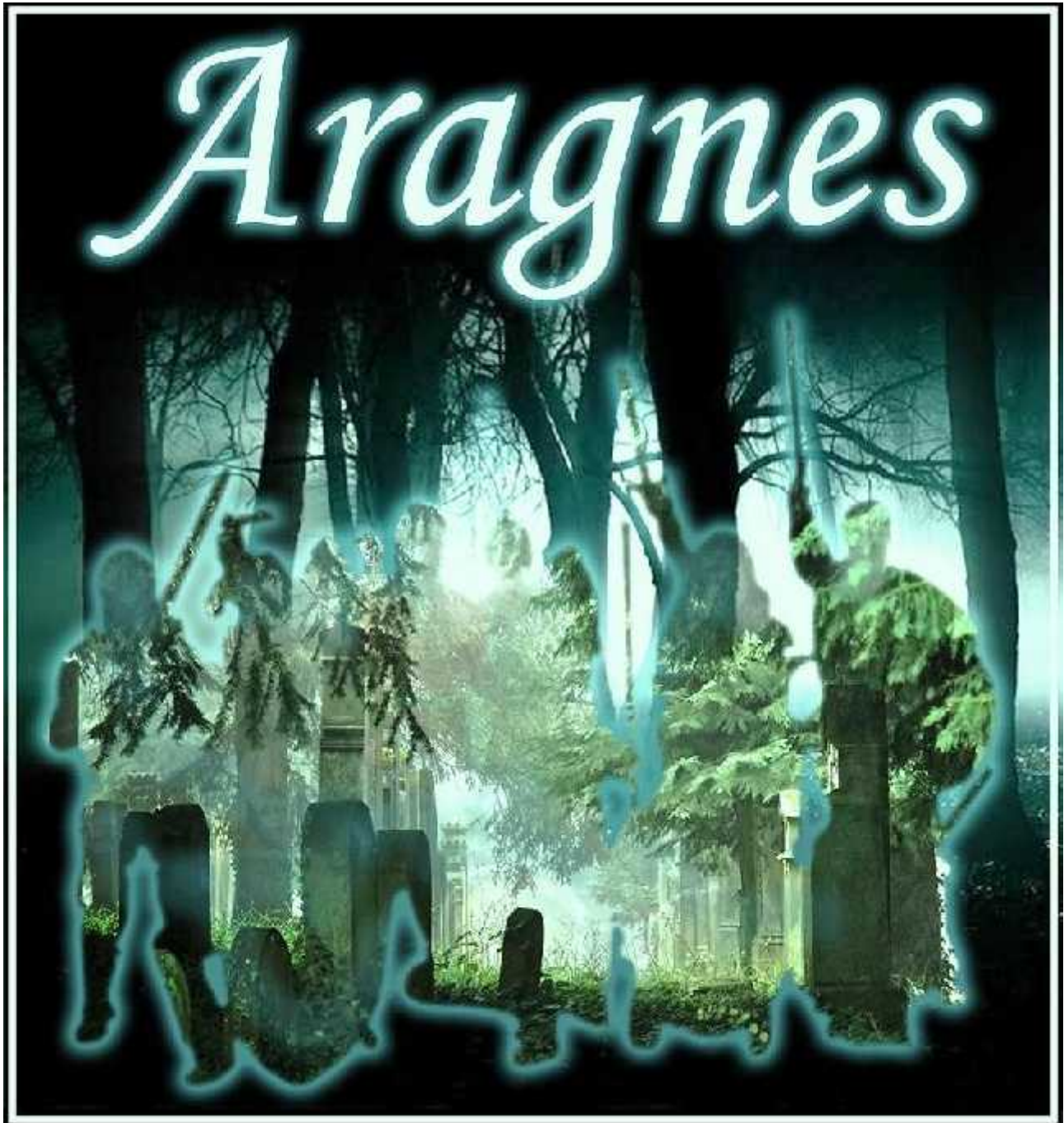


Regelboek Aragnes



Versie 4.0.1

Introductie

Zoals bij elk LARP evenement, hoort ook bij Aragnes een regelboek. Door middel van dit regelboek wordt een kader neegezet waarin alle charcters op Aragnes zich bevinden en kunnen ontwikkelen.

Aragnes heeft een aantal belangrijke uitgangspunten, die ook tot uiting komen bij de regels, waaronder duidelijkheid en flexibiliteit. Wij willen dat het voor iedereen duidelijk is wat de spelregels zijn, maar ook dat binnen die regels voldoende mate van flexibiliteit voor de spelers bestaat. Zo wordt het voor iedereen mogelijk om een character te maken dat goed speelbaar is.

Realisme is nog een belangrijk element op Aragnes. Een van onze doelen is een wereld neerzetten die, binnen de grenzen van een fantasy wereld, realistisch is. Zo moet men op Aragnes voedsel verzamelen om te kunnen overleven, maar zijn ook de verschillende ambachtslieden die rondlopen op het eiland zeer belangrijk. Zij ondersteunen het leven op Aragnes, en maken een samenleving mogelijk.

Ook diversiteit is belangrijk voor ons, en gaat samen met realisme. Zo bestaan er verschillende rassen en verschillende mogelijkheden om een character te bouwen middels de skillijst, of de voorgebouwde types. Zo ontstaan er verschillende personen met verschillende mogelijkheden, die met z'n allen de wereld van Aragnes vormen. Daarnaast is het middels een achtergrond nog verder mogelijk om je chracter uniek te maken, en het een plaats te geven op de wereld van Aragnes.

Elk nieuw character biedt ons weer de mogelijkheid het verhaal verder uit te diepen. We proberen voor iedereen die mee doet aanknopingspunten te schrijven zodat jouw rol in het grote geheel meetelt, ook als je een beginnende speler bent. Het verhaal ontwikkelt zich dus met de spelers mee, wat veel vraagt van onze schrijvers en spelleaders, maar dat is een uitdaging die wij graag aangaan. Zodoende proberen wij de spelers zoveel mogelijk te betrekken in het verhaal door af en toe een stukje te schrijven dat op een specifieke persoon gericht is.

Om die reden is balans belangrijk voor het regelsysteem. Wij willen niet dat een nieuwe speler zich benadeeld voelt tegenover iemand die langer meespeelt op Aragnes. Het belangrijkste is het uitspelen van je character, het meeschrijven van zijn verhaal. Daarom hebben wij geprobeerd onze skills en spreuken zo gebalanceerd mogelijk te maken, zodat iedereen op gelijke voet begint. Verder ontwikkelen op de wereld van Aragnes is mogelijk en heeft een natuurlijk verloop. Zo zal je character een leermeester moeten vinden als hij iets nieuws wilt leren.

Zo perfect als wij proberen te zijn (en onze spelers doen geloven dat wij perfect zijn), mist ook de spelleiding af en toe wat. Of misschien heb je een idee waarmee wij de spelervaring beter kunnen maken. Het spelsysteem, evenals de wereld van Aragnes, moet er uiteindelijk voor zowel de spelers als de spelleiding en monsters zijn. Zie je dus iets dat verbeterd kan worden, of dat misschien toegevoegde waarde aan het systeem zou kunnen hebben, laat het ons vooral weten, via: info@aragnes.nl.

Inhoudsopgave

Introductie	2
Inhoudsopgave	3
Algemene regels	4
Veilig vechten	4
Heroïsch vechten/spelen	5
Voor en na het evenement	5
Spelsysteem	7
Termen	7
Calls	8
Loot	10
Voedselsysteem	10
De Dood	11
Rituelen	11
Characters	12
Spelwereld	12
Character Sheet	12
Rassen en Talen	13
HP en Armor	13
XP en Skills	14
Skillijst	14
Uitleg skills	16
Types	20
Magiërs	20
Vechters	22
Overige	25
Ambachten	26
Algemene ambachten	26
Gespecialiseerde Ambachten	27
Magie	29
Spreuken lezen	29
Spreuken	30
Spreuken van de Vernietiging	30
Spreuken van de Bescherming	32
Spreuken van de Elementen	34
Spreuken van het Leven	36
Spreuken van de Dood	38
Spreuken van de Geest	40
Spreuken van de Natuur	42
Overige Spreuken	44
Speciale Spreuken	45
Handelssysteem	47

Algemene regels

Op Aragnes gelden voor iedereen een aantal basisregels, ongeacht wie je bent. Deze zijn het veilig vechten en het heroïsch vechten/spelen, welke hieronder uitgelegd zijn. Ook geldt dat de regels in dit boek de regels van het spel zijn. Dat houdt in dat afwijking ervan, door allen behalve de SL, geldt als vals spel en als zodanig behandeld zal worden. We willen voor iedereen een aangename en eerlijke spelervaring creëren en daar past valsspelen niet in.

Aragnes is een 16+ evenement. Af en toe willen wij wel een uitzondering maken, maar wees bewust waar je heen gaat en vraag eventueel toestemming aan je ouders. Wij garanderen geen van de volgende zaken: rustige nachten, schone taal, kuise kleding, kuise mensen. Als je het niet zeker weet, is de leeftijdscategorie wellicht niet voor jou en is het verstandig nog even te wachten.

Voor Aragnes geldt uiteraard de Nederlandse Wet. Overtreding van de wet kan leiden tot een permanente ontzegging van alle Aragnes evenementen, en aangifte bij de politie.

Veilig vechten

De veilig vechten regels zijn bedoeld om ervoor te zorgen dat mensen niet gewond raken tijdens het vechten, of erger uit het spel komen dat ze erin kwamen. LARPen is wellicht afzien, maar het is niet de bedoeling iemand tot moes te slaan. De regels zijn als volgt:

- ✘ Houd je slagen in. In de wapens zit een harde kern onder al dat zachte schuim. Dit kan alsnog tot lichamelijk letsel leiden. Een slag mag best gevoeld worden, maar het is niet de bedoeling dat deze een week later nog steeds te voelen is.
- ✘ De volgende lichaamsdelen zijn geen locatie: het hoofd en het kruis. Als onderdeel van het hoofd geldt ook de nek.
- ✘ Er mag niet bovenhands geslagen worden. Slagen van direct boven naar beneden zijn uit den boze. Deze raken al te makkelijk het hoofd.
- ✘ Er mag niet onderhands geslagen worden. Slagen van direct onder naar boven zijn uit den boze. Deze raken al te makkelijk het kruis (het welbekende “zakhakken”).
- ✘ Steken is verboden. De kern die in de wapens verwerkt is kan er soms uitbarsten en heeft soms scherpe randen. Bovendien, steken met een LARP wapen voelt nog steeds als een steek met een bezemsteel.
- ✘ Mensen die een rood-wit lint (of andere markering van de SL) dragen, mogen niet aangevallen worden. Dit betekent niet dat ze niet dood kunnen (sta er rustig naast en tik ze rustig af), maar ga niet met ze in gevecht. Zij mogen dit niet om OC gezondheidsredenen.
- ✘ Fysiek contact is verboden. Je mag niet een persoon of zijn uitrusting vastgrijpen. Enige uitzondering hierop is een vooraf afgesproken gehoreografeerd gevecht waar beide partijen aan hebben toe gestemd.
- ✘ Vechten onder de invloed van alcohol is verboden. Heb je gedronken, houd je dan bij een eventueel gevecht afzijdig. Drugs zijn op Aragnes verboden!

Buiten deze regels om, blijf altijd op je omgeving letten. Er zijn altijd factoren die wij niet in de hand hebben en kunnen controleren, maar met een beetje oplettendheid kunnen worden voorkomen, zoals kuilen, sloten, wespennesten, enzovoort.

Hoor je de call “Man Down” (zie: Calls), stop dan onmiddellijk met wat je aan het doen bent. Blijf op je plek, en ga niet kijken, tenzij je één van de aangewezen EHBO-ers bent. Pas als de SL een tijd-in call heeft gegeven, mag alles doorgaan waar het gestopt was.

Het niet naleven van de veiligheidsregels kan leiden tot verwijdering van de overtreder van het spelterrein, en een ontzegging van toekomstige deelname, permanent of tijdelijk.

Heroïsch vechten/spelen

Heroïsch vechten en spelen betekent dat je uitspeelt wat je doet, alsof je het met echte voorwerpen doet. Dat houdt in: een zwaard is zwaar, houd daar rekening mee. Hier onder een aantal punten om mooi spel te bevorderen:

- ✘ Zwaarden, pantser, en schilden zijn zwaar. De LARP variant is vele malen lichter, maar ga ermee om als of het het echte ding is.
- ✘ Speel je verwondingen uit. Een zwaardslag op je arm doet pijn, ook als die arm met pantser bedekt is. Reageer op de slagen en schade die je ontvangt. Het hoeft geen groot theatraal spektakel te worden, maar laat de ander weten dat hij je geraakt heeft, en dat je erop ingaat.
- ✘ Ambachten kosten tijd. Het kost tijd om een dier te villen. Het kost tijd om een drankje te brouwen. Het kost tijd om een pantser te repareren. Speel het uit. Dat brengt sfeer in het spel, en geeft mensen wat te doen dan alleen domweg de puzzeltjes van de SL op te lossen en te wachten op de volgende butts.

Uiteindelijk zijn we er met z'n allen om elkaar een leuk weekend te bezorgen. Dat kunnen de spelers ook prima onderling, zonder geforceerde inmenging van de SL. Speel met de andere spelers en geef hen ook wat te doen.

Gedurende de tijd dat je op Aragnes bent, ben je niet meer jezelf, maar je character. Zolang je dat herinnert, komt het spelen makkelijker. Maak daarom ook een uitgebreide achtergrond voor je character om je beter in te kunnen leven. Wat zijn zijn motivaties? Waar komt hij vandaan? Wat kan hij? Wat zijn zijn doelstellingen? Een bonus hieraan is, dat als je een achtergrond hebt en deze naar de SL stuurt, zij ook dit kunnen gebruiken om extra spel te maken dat gericht is op jouw character.

Voor en na het evenement

Inschrijven: Voor het evenement dient elke speler en NPC het inschrijfformulier dat op de Aragnes site staat naar de SL te sturen, met alle details die van toepassing zijn (voor NPCs zijn de charactergegevens bijvoorbeeld niet van toepassing). Ook dien je een eigenverklaring die eveneens op de site staat in te vullen en naar de SL te zenden. Deze zal dan bij de incheck getekend moeten worden, of getekend ingeleverd moeten worden.

In- en uitcheck: Bij de incheck krijgt elke speler een character envelop, waarin zijn of haar IC spullen en documenten zitten, zoals de character sheet. Bij de uitcheck wordt deze envelop weer bij de SL ingeleverd. Ook NPCs dienen in te checken, zodat we weten dat ze aanwezig zijn. Het is belangrijk goed in en uit te checken, want een verloren character envelop kan de dood van het personage betekenen.

Wapencheck: Voodat je je wapen mag gebruiken op ons evenement, dient dit gecheckt te worden door de SL, of iemand die door de SL is aangewezen. Ook al is je wapen in het verleden door ons gecheckt, dient dit elk evenement opnieuw te gebeuren. Vecht je alsnog met een niet- of afgekeurd wapen, geldt dit als een overtreding van de veiligheidsregels.

Spelsysteem

Het spelsysteem van Aragnes bepaalt hoe het spel werkt, wat wel en wat niet kan in de spelwereld. Dit zijn de regels waaraan elke speler zich dient te houden, tenzij anders aangegeven door de SL.

Termen

Hieronder een korte samenvatting van afkorting en termen die je waarschijnlijk veel te horen zal krijgen tijdens het spel, en in dit regelboek. Mocht je alsnog termen tegenkomen die hier niet staan en je niet kent, vraag het.

- ✘ **IC:** In Character. Dit heeft betrekking op de spelwereld waarin Aragnes zich afspeelt. IC is vooral wat zich in deze spelwereld afspeelt. IC mag in principe nooit effect hebben op OC situaties.
- ✘ **OC:** Out of Character. Dit is het leven buiten het spel om. Alles wat in de echte wereld gebeurt valt hieronder. OC mag in principe nooit betrekking hebben op IC.
- ✘ **SL:** Spelleider. Deze personen zijn verantwoordelijk voor het evenement, zowel IC als OC. Zij schrijven het verhaal en de regels, en zorgen dat het spel een bepaalde kant op gaat. Ook zorgen zij voor het beantwoorden van spelervragen of het beoordelen van spelervragen (reffes). Zij zijn de verhalenvertellers en de “scheidsrechters”.
- ✘ **NPC:** Non-Player Character. Character dat niet door een speler wordt gespeeld, maar door iemand die speciaal is opgedragen door een spelleiding die rol te spelen; een figurant. Deze personen spelen deze rollen uit zoals opgedragen door de SL. Soms ook “Monster” genoemd.
- ✘ **PC:** Player Character. Character dat door een speler wordt gespeeld. De speler heeft binnen het kader van de regels volledige controle over zijn acties. Soms ook “Speler” genoemd.
- ✘ **DPC:** Directed Player Character. Character dat tussen speler en NPC inzit. In principe heeft de persoon die dit character speelt bijna volledige controle over het character, maar de spelleiding kan hem of haar bepaalde richtingen insturen om zo het spel te beïnvloeden.
- ✘ **HP:** Hit Points. Dit zijn de punten dat een character heeft. Als deze eraf geslagen zijn, is het character bewusteloos, en stervende.
- ✘ **XP:** Experience Points. De hoeveelheid punten die een speler krijgt om skills mee te kopen.
- ✘ **Reffen:** Een beoordeling of antwoord dat gegeven is door een SL. Deze kunnen van de spelregels afwijken, of de regels aanvullen wanneer de regels op een bepaald gebied geen uitkomst bieden. Een ref staat altijd boven de geschreven regels.
- ✘ **Physrep:** Physical Representation, oftewel datgene waarmee je een IC voorwerp of effect tastbaar maakt, zoals een wapen. Voor sommige dingen is het verplicht een physrep te hebben, maar ook al is dit niet verplicht, is het altijd mooier om er wel een te hebben.

Calls

Calls zijn termen die gebruikt worden om het spel te sturen, of bepaalde effecten bij te geven. Ze zijn gesplitst in IC en OC calls, en schade effecten (welke onder IC calls vallen). Het is belangrijk deze te kennen, omdat iedereen erop moet reageren mochten ze gebruikt worden.

OC

- ✘ **Time In:** De call die duidelijk maakt dat er weer gespeeld mag worden, en dat wat er vervolgens gebeurt weer IC gebeurt. Dit gaat 's ochtends meestal vrij geleidelijk, maar na een Time Stop of een Time Freeze betekent het dat je weer verder kan spelen. Bedenk, er is in de tussentijd GEEN tijd verstreken. Alleen SL mogen deze call gebruiken.
- ✘ **Time Stop:** De tijd staat even stil. Je mag gewoon in de rondte kijken en zien wat er gebeurt, maar het spel ligt even stil. Alles wat tijdens de Time Stop gebeurt maakt je character ook bewust mee, maar mag er (tenzij onder speciale omstandigheden, zoals een ref) niet op reageren. Alleen SL mogen deze call gebruiken.
- ✘ **Time Freeze:** Als je dit hoort, reageer dan als volgt: sluit je ogen, neurie een melodietje, zing desnoods wat, maar zorg dat je niets ziet of hoort. In de tussentijd gebeurt er OC iets wat IC geen tijd in beslag neemt. Wacht op Time In en open dan je ogen weer en speel verder. Er is in de tussentijd IC ook geen tijd verstreken. Alleen SL mogen deze call gebruiken.
- ✘ **Time Out:** Het spel is geëindigd. Alles wat hierna gebeurt is niet meer IC en telt niet mee voor de gebeurtenissen van het spel. Alleen SL mogen deze call gebruiken.
- ✘ **Man Down:** De belangrijkste OC call. Als je dit hoort, is er iemand OC gewond geraakt of bezeerd en ligt het spel stil. Deze call geldt dan ook als een Time Out. Degene bij het slachtoffer die de call heeft geroepen blijft staan en de rest van de spelers gaan op de grond zitten. Zo is het duidelijk voor de EHBO-er waar de gewonde zich op het speelveld bevindt. De SL geeft aan wanneer het spel weer verder gaat.

IC

- ✘ **Mass...:** Het effect dat hierna wordt geroepen, geldt voor iedereen binnen gehooraafstand. Heb je het niet gehoord, heeft het ook geen effect. Mass effecten kunnen niet gedispelled worden.
- ✘ **World...:** Het effect wat hierna wordt geroepen geldt voor de hele wereld. Ook al heb je het niet gehoord, moet je het effect gaan uitspelen zodra je erachter bent gekomen. World effecten kunnen niet gedispelled worden.
- ✘ **Point Blank (locatie):** Op Aragnes geldt de Point Blank regel. Dat betekent dat binnen 3 meter afstand een tegenstander niet met een boog of kruisboog beschoten mag worden. Wil je toch schade doen, leg je de pijl op, mik je op de tegenstander en roep je "Point Blank" gevolgd door het te raken lichaamsdeel. Daarna dien je de pijl eraf te halen, en te herladen als je nog eens wilt schieten. De boogschutter mag niet expres naar voren rennen om Point Blank range af te dwingen. Dit zien wij als een overtreding van de Veilig Vechten regels (zie: Veilig vechten).
- ✘ **No Effect:** Als je dit hoort, betekent het dat de actie waarop dit geroepen is geen effect heeft op het doel. De actie is IC gebeurd, maar is door een ander IC effect tegengegaan.
- ✘ **Reflect:** Alle schade die je hebt gedaan op de tegenstander die dit roept, krijg jij in plaats daarvan. Degene die dit roept weerkaatst alle schade waartegen "Reflect" is geroepen terug. Zelf ontvangt degene die dit roept geen schade (Reflect is daarmee de overtreffende trap van No Effect).

Schade effecten

Aragnes kent meerdere speciale schadeeffecten. Wanneer deze geroepen worden, is de schade anders dan de normale “blanke” (1 HP, zonder speciale effecten) schade.

- ✘ **Half:** Halve HP schade.
- ✘ **Double:** 2 HP schade.
- ✘ **Triple:** 3 HP schade.
- ✘ **Strike:** Normale schade, maar ontvanger vliegt 5 meter achteruit en landt op de grond.
- ✘ **Crush:** Normale schade, maar geraakt voorwerp is kapot. Wordt je geraakt op harnas of schild, is deze kapot. Draag je geen van beide (of zijn ze al kapot), telt dit als een “Triple”.
- ✘ **Eliminate:** Een “Crush” effect op het geraakte voorwerp, en 5 HP schade op de geraakte locatie. De volgorde van effecten is zoals hij hier vermeld staat.
- ✘ **Through:** Normale schade, maar negeert pantser.
- ✘ **Fatal:** Fatale schade. Ontvanger is op slag dood. Negeert pantser.
- ✘ **Magic:** Normale schade, maar uit magische bron. Sommige monsters kunnen hiervoor (extra) gevoelig zijn.
- ✘ **Holy/Unholy:** Normale schade, maar uit heilige of onheilige bron. Sommige monsters kunnen hiervoor (extra) gevoelig zijn.
- ✘ **Poison (effect):** Gif schade. Het effect dat het gif heeft dient hierna geroepen te worden (bijvoorbeeld: “Poison, sleep”).
- ✘ **Subdue:** Niet-dodelijke schade. Je mag ervoor kiezen iemand een klap te geven zonder fatale bedoelingen. Als de persoon dan door zijn HP heen is, valt hij bewusteloos. Na 10 minuten wordt hij weer wakker.
- ✘ **Subdown:** De grote broer van “Subdue”. Deze slaat een character in één klap bewusteloos, zonder fatale gevolgen. Alleen mensen die een skill hebben, of een ref hebben van de SL mogen deze gebruiken.

Het is mogelijk dat schade effecten en calls worden gecombineerd. In dat geval gelden alle effecten tegelijk (bijvoorbeeld: “Triple, point blank torso, through”). Tegenstrijdige of elkaar aansprekende effecten kunnen niet samen optreden in dezelfde slag. “Half, double” is bijvoorbeeld een onmogelijke combinatie. Wanneer je een dergelijke combinatie tegenkomt, vraag om verheldering van degene die het geroepen heeft, of van de SL.

Handgebaren

Handgebaren zijn niet echt calls, maar geven een bepaalde situatie weer, IC of OC.

- ✘ **1 hand in de lucht:** De persoon die dit gebaar gebruikt is op dat moment OC. Gebruik dit wanneer je je OC over het IC terrein wilt verplaatsen.
- ✘ **1 vinger in de lucht wijzend:** De speler is IC onzichtbaar. Hij is wel hoorbaar, en tastbaar.
- ✘ **Beide handen maken een opstijgende beweging:** De persoon vliegt IC. Beide handen moeten vrij zijn als je wilt (en kunt) vliegen.
- ✘ **1 vinger omlaag wijzend:** De persoon is onder de grond en kan niet gezien worden. Zodra je hier uitkomt, speel het zodanig uit dat duidelijk is dat je uit de grond komt.

Loot

De monsters op Aragnes hebben soms spullen bij zich, collectief genaamd loot. Dit kunnen verschillende dingen zijn, welke hieronder uitgelegd staan.

- ⊗ **Geld:** Dit is het basis handelsmiddel van Aragnes. Het begint bij koper, door naar zilver en dan goud. 1 goud is 10 zilver waard, en 1 zilver is 10 koper. Dit zal altijd een physrep zijn.
- ⊗ **Kaartjes:** Er zijn verschillende soorten kaartjes. Voedsel, kruiden, uitrusting, items, zijn de meest voorkomende kaartjessoorten. Kaartjes kunnen ook in het bos gevonden worden. Iedereen mag elk soort kaartje oppakken (ook kruiden kaartjes) hier is geen skill aan verbonden.
 - ▲ Voedsel- en kruidenkaartjes hebben een houdbaarheid van 1 evenement. Door middel van IC manieren is het mogelijk om de houdbaarheid hiervan te verlengen.
 - ▲ Uitrustingkaartjes kunnen gebruikt worden voor grondstoffen, of, als je eigen uitrusting onherroepelijk kapot is, als vervanging van je eigen uitrusting. Deze kaartjes hebben geen houdbaarheidstermijn.
 - ▲ Itemkaartjes zijn kaartjes waar een speciaal voorwerp op aangegeven staat, welke IC gebruikt kunnen worden maar geen uitrusting of kruiden zijn (zoals grondstoffen). Tenzij anders aangegeven, hebben deze kaartjes geen houdbaarheidstermijn.
- ⊗ **Quest Items:** Dit zijn voorwerpen die van belang zijn voor het verloop van het spel. Dit kunnen speciale wapens, voorwerpen, of scrolls zijn. Dit zal altijd een physrep zijn.
- ⊗ **Andere Items:** Dit zijn voorwerpen die niet van belang zijn voor het spel verloop, maar wel interessant kunnen zijn voor bepaalde mensen, zoals scrolls, potions, of recepten. Dit zal altijd een physrep zijn.

De uitrusting die de NPCs fysiek bij zich hebben, zoals zwaarden en pantser, kan ook gewoon meegenomen worden (alleen IC, nooit OC, tenzij met toestemming). Dit betekent echter wel dat je een corresponderend kaartje moet komen halen bij de SL.

Let wel op, dat er een realistisch maximum moet zijn aan wat je met je mee draagt. Wil je meer bij je dragen, dien je dit IC te kunnen verklaren (en niet, zoals sommige handelaren, een olifant in een buideltje te hebben). De SL zal hier af en toe op controleren, en spelers aanspreken als ze echt teveel bij zich dragen.

Wanneer je een kaartje of voorwerp gebruikt hebt, moet je deze weer inleveren bij de SL. Het voorwerp is dan verbruikt.

Voedselsysteem

Bij Aragnes is het mogelijk om aan verschillende loot kaartjes te komen. Een daarvan zijn de voedselkaartjes. Iedereen op Aragnes moet eten. Daar dient elk character voor te zorgen. Per evenement dient elk character 5 voedselkaartjes in te leveren. Dit representeert de maaltijden die dat character gegeten heeft om te overleven. Voedselkaartjes kunnen worden ingeleverd bij de bar, waar de spelerslijst wordt bijgehouden.

Lever je niet voldoende kaartjes in, dan is je character ondervoed. Dat betekent dat de volgende keer het character minder sterk is, wegens ondervoeding. Je begint dan het volgende

evenement ook met -1 HP per locatie. Dit kan dan ingehaald worden door jezelf bij te voeden, wat betekent dat je deze keer 2 voedselkaartjes extra zal moeten inleveren. Lever je een tweede keer minder dan 5 kaartjes is, groeit de schade bij de start van het volgende evenement naar -2 HP per locatie, en zal je nog eens 2 extra kaartjes moeten inleveren. Dit gaat door totdat het karakter geen schade meer heeft, of dood is gegaan aan ondervoeding.

De Dood

Aan het eind van het leven komt, ook in de LARP, de dood. Je karakter is dood wanneer het voor langer dan 10 minuten met 0 HP op torso staat. Er zijn IC mogelijkheden om dit uit te stellen. "Fatal" schade (zie: Calls, sectie Schade effecten) negeert deze regels. Het karakter is dan gelijk dood.

Wanneer je karakter, door welke reden dan ook, op 0 HP op de torso locatie komt te staan, begint hij dood te bloeden. Als je na 10 minuten nog steeds niet geholpen bent, is je karakter dood, en zal je een nieuwe moeten maken (uitzonderingen daargelaten).

Doodbloeden kan ook uit verwondingen aan andere lichaamsdelen. Elke verwonding die je oploopt, bloedt totdat deze verbonden is. Tot aan die tijd verliest het ledemaat 1 HP per 10 minuten dat het onbehandeld blijft. Staat het ledemaat op 0 HP, gaan die punten van de torsolocatie af, totdat deze op 0 HP staat. Daarna heb je nog 10 minuten om geholpen te worden, of bloed je helemaal dood.

Rituelen

Met magie alleen kom je niet altijd waar je moet zijn in de wereld van Aragnes. Soms is het noodzakelijk om dingen grootser aan te pakken dan de normale magie toestaat. Hier komen rituelen aan te pas.

Iedereen die magie kan gebruiken, kan ook meedoen aan een ritueel. Een ritueel kan elke invullen en vorm nemen die je maar wilt, zolang het er goed uitziet, en indruk maakt. Een ritueel zal altijd beoordeeld worden door een SL. Hoe beter het ritueel, hoe meer doordacht, hoe minder fouten, des te groter de kans dat het lukt. Hoe meer de andere kant op, hoe groter de kans op falen en negatieve effecten.

Met een ritueel is in principe alles mogelijk, zolang je duidelijk maakt aan de SL wat je wilt doen. Alles mag ook gebruikt worden in een ritueel, van vuurwerk tot dans en muziek. Het kan met velen, of in je eentje. Alles kan en alles mag, maar besef wel dat je je lot op dat moment in de handen van de SL legt.

Characters

Het belangrijkste om te kunnen spelen op Aragnes is het hebben van een character. Zonder dit kan je niet spelen. Wel is het maken van een character gebonden aan bepaalde regels. Iedereen begint in dit opzicht gelijk.

Bij het maken van een character hoort een aantal vragen, om zo tot het character te komen dat je ook daadwerkelijk wilt spelen. Hieronder vind je een korte beschrijving van de stappen voor het maken van je character. Waar komt je character vandaan? Wat zijn je motivaties? Wat zijn je krachten? Hoe komt je hieraan? Ben je van adellijke stand, of misschien straatarm?

Als je hierover hebt nagedacht, ga je kijken in de lijst van skills, en stel je je character samen. Ook moet je een ras kiezen, en een begintaal. Dit moet natuurlijk wel allemaal logisch zijn met je achtergrond. Vanuit je achtergrond kan je allerlei dingen IC verklaren.

Spelwereld

“In opdracht van de koning van Kiraldaë, is een groep reizigers vertrokken naar Aragnes, een eiland waar weinig over bekend is, ergens in de oceaan. Daar moeten zij, in naam van de koning, het koninkrijk van Kiraldaë vergroten door er nederzettingen te stichten. Niet alleen avonturiers zijn op deze expeditie meegegaan, maar ook sommigen die een duister verleden achter wilden laten, of gewoonweg uit bereik van de wet wilden ontsnappen.

Eenmaal aangekomen op Aragnes, lijkt de tegenspoed zich op te stapelen tegen de reizigers. Aragnes blijkt niet leeg te zijn. Vreemde wezens in het zwart sluipen 's nachts door de bossen, Dark Elves willen het liefst alles en iedereen dood zien, en vreemde magische effecten lijken overal voor te komen. Toch zetten de reizigers door, op zoek naar een rustige plek op dit roerige eiland, of juist vanwege de lust voor avontuur.

De reizigersgroep lijkt niet erg meer op de groep die zo vele maanden geleden voor het eerst op Aragnes strandde. Sommigen van hen zijn gestorven, sommigen nagezonden door de koning, en sommigen zelfstandig op het eiland beland. Maar, allen staan tegenover dezelfde gevaren...”

Character Sheet

Je character sheet is het document waarop je character beschreven staat. Dit moet je invullen en bij de SL inleveren samen met je inschrijving. Van de SL krijg je dat een draagbaardere versie (waar je achtergrond niet op staat). Houd die altijd bij je, want hier staat informatie op die belangrijk kan zijn voor jou, andere spelers, en de SL. Op je character sheet staan de volgende details:

Naam – Hoe heet je character?

Ras – Welk ras is je character?

Talen – Als beginnend character begin je met common, en het dialect van je sub-ras. Dit kan aangevuld worden door middel van skills.

HP – Hoeveel HP heb je per locatie?

Skills – Welke skills heb je?

Spreuken – Welke spreuken ken je?

Rassen en Talen

Aragnes kent een aantal standaard rassen en sub-rassen, waarvan elk zijn eigen dialect heeft. Iedereen kent de standaard taal, common, welke lang geleden is samen gesteld toen er nog vrede was tussen de rassen. Daarnaast kent iedereen het dialect van zijn sub-ras.

- ✘ Mensen
 - ▲ Kiraldaënen – Kiraldaës
 - ▲ Nirmondariërs – Nirmondaars
 - ▲ Romeinen – Romeins
- ✘ Elven – Oud Elfs*
 - ▲ High Elves – High Elfs
 - ▲ Wood Elves – Wood Elfs
 - ▲ Dark Elves – Dark Elfs
- ✘ Dwergeren – Dwerger

* - Oud Elfs is geen spreektaal, maar alleen een geschreven taal. Alle scrolls en andere geschriften van de Elven in het spel zijn allemaal in het Oud Elfs en talen van de elfse sub-rassen lezen en schrijven allemaal in het Oud Elfs. Uitzondering hierop is Dark Elfs. Deze taal gebruikt Oud Elfs als schrijftaal, maar wordt in code geschreven. Deze kan daarom ook apart gekozen worden voor de skill Lezen en Schrijven (zie: Skillijst).

HP en Armor

Iedereen begint bij Aragnes met dezelfde hoeveelheid HP. Deze bepalen hoe gewond jouw character is, en wanneer je dood bent. Bij Aragnes kennen wij 5 locaties: torso, 2 handen, en 2 benen. Op elke locatie heeft elk character 2 HP, en op torso 3 HP. Wanneer je geraakt wordt gaat de HP van die locatie af. Staat een locatie op 0 HP, dan is die onbruikbaar. Staat torso op 0 HP, dan ben je bewusteloos.

Je health pool zijn de HP die in je lijf zelf zitten. Als deze zijn aangebroken, begint het doodbloeden (zie: De Dood). Bij deze pool horen jouw start HP, en eventuele extra HP uit de skill Extra HP. HP uit spreuken, potions, of andere magische bronnen en HP uit Armor skills tellen niet mee voor je health pool en worden als eerste opgebruikt. Deze extra HP tellen niet mee voor wanneer je gaat dood bloeden. Voorbeeld: je draagt Light Armor, en krijgt een klap op je arm. Deze schade gaat van je Armor af, niet je arm. Je gaat dus nog niet doodbloeden. Krijg je daarna een tweede klap, dan is je arm zelf geraakt en ga je wel doodbloeden.

Het is mogelijk dit aantal te verhogen van de basis. De eerste mogelijkheid is de skill Extra HP, welke +1 HP per locatie geeft. Deze HP worden op je eigen lijf bijgeteld en horen ook bij je health pool.

Andere mogelijkheden zijn de Armor skills. Light Armor is goed voor 1 HP per locatie, Medium voor 2 HP en Heavy voor 3 HP. Deze punten gelden alleen voor de locaties waarop daadwerkelijk pantser gedragen wordt. Draag je ook een bijbehorende helm, dan mag je nog een extra punt bij je torsolocatie optellen. Let wel, "Through" schade negeert pantser! Dat betekent dat als je dit schade effect hoort, je health pool direct wordt aangebroken. Het is dus mogelijk om dood te gaan terwijl je pantser nog helemaal heel is.

Pantser werkt cumulatief, met de verschillende soorten. Het is dus mogelijk om de verschillende soorten tegelijk te dragen, en de bonussen ervan op te tellen. Je kunt echter nooit twee dezelfde soorten dragen, en de bonussen daarvan optellen.

XP en Skills

Iedereen begint met dezelfde hoeveelheid aan XP om aan skills te besteden, namelijk 9 XP. Deze zijn op 2 manieren te besteden:

- ✘ **Losse skills kopen:** Biedt de speler meer flexibiliteit en controle over hoe het character eruit gaat zien, en wat hij IC kan.
- ✘ **Type kopen:** Hiermee zet de speler zich vast aan een bepaald concept. Hij is hierdoor minder flexibel, maar krijgt net iets meer waar voor de punten dan bij losse besteding.

Per evenement krijgt men geen extra XP erbij. Nieuwe skills kan men IC leren, via het leermeestersysteem. Een leermeester is een personage, PC of NPC, die een skill kan leren aan anderen. Dit gaat meestal gepaard met opdrachten en wellicht een betaling. Leermeesters kom je IC tegen. NPC leermeesters kunnen een skill sneller leren dan speler leermeesters, maar zijn misschien wat minder beschikbaar.

Wil je de mogelijkheid krijgen om iets te leren, maar kan je geen leermeester vinden? Kaart aan bij de SL wat je wilt leren, en zij zullen kijken of en wanneer de mogelijkheid het spel in komt.

Skillijst

Hieronder staat de lijst met beschikbare skills bij Aragnes. Per skill staat een XP kost aangegeven. Dit is wat het kost om de skill te kopen. **Herinnering: je hebt 9 XP te besteden.** Bij sommige skills staan de kosten als "1/2/3" vermeld. Dat zijn de kosten per keer dat je de skill neemt (of per niveau, voor skills die per niveau gaan). De eerste keer (of niveau) kost dan 1 XP, de tweede 2 XP, enzovoort. De vermelding "1 t/m 8" van XP kost betekent dat de speler zelf mag kiezen hoeveel punten hij in deze skill stopt (binnen de aangegeven grenzen).

<u>Naam Skill</u>	<u>XP kost</u>
Type	9
<i>Wapen skills</i>	
Kort wapen	1
Eenhandige wapens	2
Tweehandige wapens	3
Stafwapens	3

Boog	3
Kruisboog	3
Werpwapens	1
Wapen Expertise	4
Ambidex	5
<i>Armor skills</i>	
Light Armor	2
Medium Armor	4
Heavy Armor	5
Shield	3
Tower Shield	1
Shield Expertise	2
<i>Kennis skills</i>	
Lezen en Schrijven	2
Extra Taal	1/2/3
Kruiden Kennis	1
Eerste Hulp	2
<i>Ambachten skills</i>	
Landbewerker	3
Veehouder	3
Werkman	3
Alchemist	4
Enchanter	4
Engineer	4
Leerbewerker	4
Smid	4
Ambacht Upgrade	1/2/3
<i>Overige skills</i>	
Spreuken	4 t/m 9
Woudlopen	1
Gidsen	2
Extra HP	1/2/4/6
Sloten openen	1
Traps	1
Handelen	2 t/m 4
Giftig Wapen	2
Leermeester	Zie beschrijving
Immuniteit	Zie beschrijving

Uitleg skills

Type

Dit zijn de van tevoren bepaalde concepten. Deze zijn te vinden verderop in dit hoofdstuk. Kies je deze skill, dan mag je één type uit de lijst kiezen (zie: Types).

Kort Wapen

Hiermee mag je alle slagwapens hanteren die niet langer dan 50 cm zijn.

Eenhandig Wapen

Hiermee mag je alle slagwapens hanteren met een lengte van 50 cm t/m 110 cm.

Tweehandig Wapen

Hiermee mag je alle slagwapens hanteren langer dan 110cm, met uitzondering van staven. Tweehandige Wapens worden altijd met twee handen gehanteerd.

Stafwapens

Hiermee mag je alle stafwapens hanteren. Stafwapens worden altijd met twee handen gehanteerd. Als je de skill Spreuken kiest, krijg je 1 XP korting op deze skill.

Boog

Hiermee mag je een boog hanteren. Deze mag een trekkracht tot 30 lbs. hebben. Voor bogen geldt de Point Blank regel (zie: Calls, sectie IC). Een Boog wordt altijd met twee handen gehanteerd.

Kruisboog

Hiermee mag je een kruisboog hanteren. Deze mag een trekkracht tot 30 lbs. hebben. Voor kruisbogen geldt de Point Blank regel (zie: Calls, sectie IC).

Werpwapens

Prerequisite: Kort Wapen.

Hiermee mag je werpwapens hanteren. Deze moeten kernloos zijn, en mogen niet langer dan 50cm zijn.

Wapen Expertise

Prerequisite: Eenhandige Wapens, Tweehandige Wapens, Stafwapens, Boog, of Kruisboog.

Wapen Expertise dien je te koppelen aan één van je bestaande wapenskills. Met wapens die onder de gekoppelde skill vallen mag je nu "Double" slaan. Je mag deze skill meerdere keren nemen, maar elke keer voor andere wapenskill.

Ambidex

Prerequisite: Minstens één andere wapen skill.

Met deze skill mag je in elk hand een wapen hanteren. Dit mag anders niet. De keuze aan welke wapens je in welk hand gebruikt rust geheel bij jou, maar moet natuurlijk wel voldoen aan je bestaande wapen skills.

Light Armor

Dit houdt in: bont of dun leer. Deze Armor soort geeft +1 HP per locatie waarop het pantser gedragen wordt.

Medium Armor

Dit houdt in: dik leer, beslagen leer, of maliën. Deze Armor soort geeft +2 HP per locatie waarop het pantser gedragen wordt.

Heavy Armor

Dit houdt in: plaatstaal. Deze Armor soort geeft +3 HP per locatie waarop het pantser gedragen wordt.

Shield

Je mag een schild hanteren. Dit mag elk formaat en vorm hebben die je wilt, zolang het niet grote is dan 50x100cm. Schilden hebben geen HP, maar kunnen kapot door “Crush” effecten.

Tower Shield

Prerequisite: Shield.

Je mag een schild hanteren van elk formaat dat je wenst, zonder beperkingen.

Shield Expertise

Prerequisite: Shield.

Wanneer je een schild gebruikt, kan dat schild 1 keer een “Crush” schade effect negeren. Daarna moet het schild wel gerepareerd worden (bij een ambachtsman die dit kan), of wordt het alsnog vernietigd bij het volgende “Crush” effect. Een “Eliminate” effect kan hiermee niet genegeerd worden.

Lezen en Schrijven

Hiermee kan je lezen en schrijven in een taal die je kent. Voor elke extra taal waarin je wilt kunnen lezen en schrijven, moet je deze skill opnieuw nemen. Uitzondering: Wil je Oud Elfs leren met deze skill, moet je één van de Elfse dialecten kunnen spreken, maakt niet uit welke.

Extra Taal

Hiermee kun je een taal leren spreken die je nog niet kent. Uitzondering: Oud Elfs kun je niet leren spreken.

Kruiden Kennis

Je hebt ervaring met bepaalde planten. Je kunt nu bepaalde kruiden herkennen, weten wat ze doen en ze gebruiken. Je kunt alleen het kruid zelf gebruiken, door het op te eten (of aan een ander te voeren). Bij deze skill hoort een loresheet. Met deze skill kan je geen drankjes maken.

Eerste Hulp

Met deze skill mag je verbanden leggen. Verband stopt een bloeding bij gewonde personen. Zolang deze verbanden door iemand met Eerste Hulp elke 10 minuten worden verwisseld, zal de gewonde niet doodbloeden. Hiermee kan je echter personen niet genezen, hooguit in leven houden. Intensieve beweging van de gewonde doet het verband te niet, en de gewonde gaat dan weer doodbloeden, ook al zijn de 10 minuten van het verband nog niet om.

Landbewerker

Je bent een landbewerker. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Veehouder

Je bent een veehouder. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Werkman

Je bent een werkman. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Alchemist

Je bent een alchemist. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Enchanter

Je bent een enchanter. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Engineer

Je bent een engineer. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Leerbewerker

Je bent een leerbewerker. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Smid

Je bent een smid. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Ambacht Upgrade

Prerequisite: Minstens één andere ambacht skill.

Hiermee kan je je ambacht uitbreiden, of naar een volgend niveau brengen. Deze skill kan op twee manieren gebruikt worden:

- ✘ Extra recepten kopen – Hiermee kan je een extra recept kopen op een ambachtsniveau dat je al bezit. De XP kosten zijn dan gelijk aan het niveau waarop deze skill besteedt wordt.
- ✘ Een niveau hoger kopen – Hiermee breng je je skill een niveau hoger. De XP kosten staan gelijk aan het niveau dat gekocht wordt. Je moet echter wel alle voorgaande niveau's bezitten. Het is niet mogelijk om door te springen.

Omdat iedereen automatisch begint met niveau 1 van zijn gekozen ambacht, gelden de kosten van 1 XP voor deze skill alleen voor recepten van niveau 1 van het ambacht.

Spreuken

Je kunt nu spreuken casten. Per punt dat je in deze skill stopt, heb je één punt te besteden aan spreuken uit de spreukenlijst. Zie het hoofdstuk Magie voor een uitgebreidere uitleg over spreuken en magie. Als je deze skill hebt gekozen, krijg je 1 XP korting op de skill Stafwapens.

Woudlopen

Je mag nu onbepaald het bos in lopen, en je mag daarbij 2 andere personen meenemen. Zonder deze skill mag je maar 10 meter van het pad af het bos in, anders raak je verdwaald. De mensen die je mee het bos in neemt moeten je wel dicht blijven volgen, anders raken ze alsnog verdwaald.

Gidsen

Prerequisite: Woudlopen.

Je mag maximaal 7 mensen mee het bos in nemen. De mensen die je mee het bos in neemt moeten je wel dicht blijven volgen, anders raken ze alsnog verdwaald.

Extra HP

Deze skill kun je meerdere keren nemen. Per keer dat deze genomen wordt, krijg je +1 HP per locatie (direct aan je health pool). De eerste keer dat deze skill genomen wordt, vult hij alleen de HP van je ledematen aan.

Sloten Openen

Hiermee mag je sloten openen zonder sleutel. Deze skill mag je meerdere keren nemen. Elke keer dat je deze skill neemt, leer je een extra type sloten te openen (dit wordt willekeurig aangeleerd). Er zijn 8 types sloten.

Traps

Je kunt traps (vallen) zoeken en ontmantelen. Deze skill mag je meerdere keren nemen. Elke keer dat je deze skill neemt, leer je een extra type traps te openen (dit wordt willekeurig aangeleerd). Er zijn 8 traps sloten.

Handelen

Je kunt beter onderhandelen dat de gemiddelde persoon. Per punt dat je in deze skill stopt, mag je 10% korting bedingen op de kosten van een artikel uit de handelslijst (afronden naar boven). Zie het hoofdstuk Handelssysteem voor meer informatie.

Giftig Wapen

Je kunt giften op een wapen doen. Deze zijn er dan ook af na één rake slag. Giffen kunnen alleen op scherpe wapens gesmeerd worden. Gif op een pijl gaat ook verloren als de pijl niet raakt. Met deze skill kan je geen giften maken.

Leermeester

Prerequisite: SL ref.

Je bent leermeester geworden van een vaardigheid of spreuk. Je mag deze skill aan anderen leren. Het leren van de gekozen skill kost 1 IC dag per XP kosten van de skill (Voorbeeld: Je bent leermeester Eerste Hulp, welke 2 XP kost. Het kost je dus 2 IC dagen om deze skill aan een ander te leren). De leerling moet wel aan de prerequisites van de aan te leren skill of spreuk voldoen. Per dag moet één uur actief besteed worden aan het aanleren van de skill. Je mag maximaal één leerling hebben. Deze skill kan één keer per personage genomen worden, en behoeft altijd SL fiat. Het worden van leermeester kan OC en IC aangegeven worden en zal dan op een IC manier aan jouw character worden toegevoegd.

Immunititeit

Je bent immuun voor één te kiezen spreuk. Wordt deze spreuk op je gecast, dan mag je “No Effect” roepen (zie: Calls, sectie IC). Het kost 3x zoveel XP als de spreuk kost waarvoor je immuun wilt zijn. Voorbeeld: Fireball kost 1 XP. Het kost dus 3 XP om immuun tegen Fireball te zijn. Je kunt deze skill maar één keer nemen (aanleren door een Leermeester uitgezonderd).

Types

Types zijn voorgevormde characters, waarbij alle skills al zijn ingevuld. Er is hierbij meestal niet veel ruimte voor aanpassing. De enige keuzevrijheden die er in een Type zijn, staan aangegeven in de beschrijving van het Type. Daarentegen bieden Types een net wat sterkere bouw dan een gewoon personage. Een Type is daarom minder flexibel, maar wel wat sterker.

Als je de skill Type hebt gekozen (zie: Skillijst), besteed je al je start XP aan die skill, en krijg je de skills die bij het Type staan. Bij sommige types moet je nog een aantal keuzes maken. Bij het maken van deze keuzes dien je wel de volgorde van de beschrijving bij het type te volgen. Je kunt niet afwijken en in een andere volgorde kiezen.

De Types die bij Aragnes bestaan staan hieronder, en zijn verdeeld in 3 categorieën:

- ✘ Magiërs
 - ▲ Sjamaan
- ✘ Vechters
 - ▲ Warrior
 - ▲ Paladin
 - ▲ Barbarian
 - ▲ Scout
 - ▲ Assassin
- ✘ Overige
 - ▲ Monnik
 - ▲ Ambachtsman

Magiërs

<u>Naam type</u>	<u>Sjamaan</u>
Skills	<ul style="list-style-type: none">✘ Kies 1 van de volgende:<ul style="list-style-type: none">▲ Stafwapens▲ Eenhandige Wapens▲ Light armor▲ Kort Wapen + Extra Taal▲ Kort Wapen + Extra HP▲ Kort Wapen + Kruiden Kennis▲ Lezen en Schrijven✘ Woudlopen
Spreuken	<ul style="list-style-type: none">✘ Fireball✘ Wind blast✘ Fear✘ Kies 2 van de volgende:<ul style="list-style-type: none">▲ Heal▲ Dispell▲ Protective Aura▲ Entangle▲ Leech Life

<u>Bonus:</u>				
<i>Totem</i>	Kosten: Gratis	Straal: Zie tekst	Concentratie: Geen	Cooldown: 3 uur
De totem moet minimaal 75 cm hoog zijn. De Sjamaan mag kiezen welke totem hij neer zet, maximaal 1 totem per keer. Zie uitleg totems hieronder.				
Fire totem				
Als deze totem staat, schiet deze totem elke 3 minuten een “Fireball” op een vijand af, mits er een vijand in een straal van 10 meter staat. De speler moet een vijand aanwijzen en de spreuk roepen. Dit effect duurt 15 minuten, of totdat de totem omvalt. Als de totem is omgevallen werkt die niet meer en kan die pas weer werken na de cooldown.				
Healing totem				
Deze totem healt mensen in een straal van 5 meter. Om de 3 minuten kan er bij iedere persoon op 1 locatie 1 hp genezen worden (wat inhoudt dat je 3 volle minuten in de straal van de totem moet blijven staan). Dit effect duurt 15 minuten, of totdat de totem omvalt. Als de totem is omgevallen werkt die niet meer en kan die pas weer werken na de cooldown.				
Power Totem				
Deze totem zorgt ervoor dat de kracht van mensen voor een tijd hoger word in een straal van 5 meter, waardoor er meer schade word gedaan aan je tegenstander (“Double”) 1 keer per 5 minuten voor mensen die binnen de straal staan. Dit effect duurt 15 minuten, of totdat de totem omvalt. Als de totem is omgevallen werkt die niet meer en kan die pas weer werken na de cooldown.				
Defense Totem				
Deze totem zorgt ervoor dat de verdedigingskracht van mensen verbeterd, waardoor er in een straal van 3 meter 1 keer per 5 minuten de schade van een aanval genegeerd mag worden (fysieke schade). Dit effect duurt 15 minuten, of totdat de totem omvalt. Als de totem is omgevallen werkt die niet meer en kan die pas weer werken na de cooldown.				
Life Totem				
Als stervende mensen binnen 3 meter van deze totem liggen, of gebracht worden dan zullen hun wonden tijdelijk stil staan, waardoor ze dus niet zullen sterven aan hun verwondingen. Dit geeft een andere speler meer tijd om een genezer te halen. Dit effect duurt 20 minuten, of totdat de totem omvalt. Na de 20 minuten of tot als de totem omvalt, gaat alles gewoon weer door. De spelers kunnen verder helemaal niets doen als ze stervende zijn, ook al liggen ze in de straal van de totem.				
Anti-venom Totem				
Als spelers met een dodelijk vergiftiging binnen 3 meter van de totem liggen, of gebracht worden, dan zal het gif in hun lichaam tijdelijk geneutraliseerd worden. waardoor ze even niet meer ziek zullen zijn, en dus tijd gunnen voor andere spelers om een anti-gif te maken. Deze totem werkt 20 minuten. Zodra de 20 minuten om zijn, de totem weg is, of zodra de totem omgevallen is, gaat alles gewoon weer door. De slachtoffers van het gif kunnen verder helemaal niets doen, dus ook niet vechten of spreuken casten.				
Fear Totem				
De totem zal om de 4 minuten “Fear” op een vijand van de Sjamaan binnen 5 meter van de totem doen, waardoor deze weg rent in angst voor de Sjamaan. Dit effect duurt 20 minuten, of totdat de totem omvalt. Als de totem is omgevallen werkt die niet meer en kan die pas weer werken na de cooldown. De totem heeft een cooldown van 3 uur, wat ingaat zodra de totem is uitgewerkt of omgevallen.				

Vechters

<u>Naam type</u>	<u>Warrior</u>
Skills	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Eenhandige Wapens + Shield ▲ Tweehandige Wapens + Extra HP ⊗ Indien “Eenhandige Wapens + Shield” gekozen, kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Tower Shield ▲ Extra HP ⊗ Indien “Tweehandige Wapens + Extra HP” gekozen: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Extra HP (2^e keer) ⊗ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Medium Armor ▲ Wapen Expertise ▲ Light Armor + de spreuk Warcry (zie Spreuken) + 1 XP vrij te besteden
<u>Bonus:</u>	
<i>Fearless</i>	Kosten: Gratis Straal: Zelf Concentratie: Geen Cooldown: 1 dag
<p><i>Uitleg: Warriors zien de lelijkste dingen op het slagveld. Ze zijn daarom al het een en ander gewend.</i></p> <p>Effect: Eens per dag mag de Warrior een Fear effect dat op hem gecast wordt negeren. Hieronder vallen ook “Mass Fear”spreuken.</p>	

<u>Naam type</u>	<u>Paladin</u>
Skills	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Eenhandige Wapens ⊗ Shield ⊗ Extra HP
Spreuken	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Protective Aura (alleen op zichzelf) ⊗ Weapon Blessing (alleen op eigen wapen)
<u>Bonus:</u>	
<i>Divine Intervention</i>	Kosten: Gratis Straal: Zelf Concentratie: Geen Cooldown: 1 dag
<p><i>Uitleg: De godheid van de Paladin beschermt hem altijd. Soms kan dit zelfs redding tegen de dood betekenen.</i></p> <p>Effect: Eens per dag mag de Paladin 1 effect die hem normaal gesproken zou doden, negeren. Hieronder vallen spreuken en fysieke schade.</p>	

<u>Naam type</u>	<u>Barbarian</u>			
Skills	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Tweehandige Wapens + Wapen Expertise ▲ Eenhandige Wapens + Ambidex ▲ Eenhandige Wapens + Wapen Expertise + Extra HP ☒ Light Armor ☒ Woudlopen 			
<u>Bonus:</u>				
<i>Rage</i>	Kosten: Gratis	Straal: Zelf	Concentratie: Geen	Cooldown: 2 uur
<p><i>Uitleg: De Barbarian schiet in een vernietigende woede, waarin hij op zijn vijanden afstormt. Hij wordt hierdoor iets minder ontvankelijk voor fysieke schade.</i></p> <p>Duur: 15 min. Effect: De Barbarian mag de eerste 5 fysieke schade negeren. Ook mag hij gedurende zijn Rage 2 keer “Double” slaan, en 1 keer “Strike”. Aan het einde van de Rage, ontvangt de Barbarian 1 HP schade op elke locatie direct vanuit de health pool.</p>				

<u>Naam type</u>	<u>Scout</u>			
Skills	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Boog ▲ Kruisboog ☒ Eenhandige Wapens ☒ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Light Armor ▲ Gidsen ☒ Woudlopen ☒ Kies 2 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Kort Wapen ▲ Extra HP ▲ Extra Taal ▲ Traps ▲ Kruiden Kennis 			
<u>Bonus:</u>				
<i>Lesser Stealth</i>	Kosten: Gratis	Straal: Zelf	Concentratie: Geen	Cooldown: 2 uur
<p><i>Uitleg: Door rustig rond te sluipen en gebruik te maken van camouflage is het mogelijk voor de Scout om bijna volledig onzichtbaar te worden.</i></p> <p>Duur: 30 min. Effect: Zolang je heel rustig loopt ben je onzichtbaar tenzij je binnen 5 meter van iemand komt (bondgenoten uitgezonderd), gaat vechten, of zelf het effect beëindigd. Je kunt nog steeds gehoord en gevoeld worden als je onzichtbaar bent.</p>				

<u>Naam type</u>	<u>Assassin</u>			
Wapen keuze	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Ambidex ▲ Alchemist (specialisatie Gifmenger) + Giftig Wapen ☒ Kort wapen ☒ Kies 2 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Werpwapens ▲ Sloten Openen ▲ Traps ▲ Woudlopen ☒ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Ambacht Upgrade (niveau 2) ▲ Giftig Wapen ▲ Handelen (2) 			
<u>Bonus:</u>				
<i>Stealth</i>	Kosten: Gratis	Straal: Zelf	Concentratie: Geen	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: Deze personen zijn zo getraind in uit het oog verdwijnen, dat ze zo goed als onzichtbaar kunnen worden.</i></p> <p>Duur: 30 min.</p> <p>Effect: Zolang je heel rustig loopt ben je onzichtbaar tenzij je binnen 1 meter van iemand komt (bondgenoten uitgezonderd), gaat vechten, of zelf het effect beëindigd. Je kunt nog steeds gehoord en gevoeld worden als je onzichtbaar bent.</p>				

Overige

<u>Naam type</u>	<u>Monnik</u>
Skills	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Stafwapens ▲ Lezen en Schrijven ☒ Extra Taal
Spreuken	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Prayer ☒ Kies 2 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Heal ▲ Shield of Peace ▲ Transfer Wound ▲ Understand Language ▲ Identify
<u>Bonus:</u>	
<i>Cross Reference</i>	Kosten: Gratis Straal: Zelf Concentratie: Geen Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: Je hebt uitgebreide kennis van verschillende teksten, en als zodanig ben je in stand om verbanden te leggen die anderen niet zien.</i></p> <p>Effect: Je kunt de SL om een tip of hint vragen betreft een scroll. Dit kan maar één keer per scroll (meerdere monniken die aan dezelfde scroll werken krijgen nog steeds maar één hint). Vereist SL ref.</p>	

<u>Naam type</u>	<u>Ambachtsman</u>
Skills	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Alchemist (specialiseren mogelijk) ▲ Enchanter ▲ Engineer ▲ Leerbewerker ▲ Smid ☒ Ambacht Upgrade (niveau 2) ☒ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Landbewerker ▲ Veehouder ▲ Werkman ▲ Ambacht Upgrade (niveau 3) ☒ Kies 1 van de volgende: <ul style="list-style-type: none"> ▲ Ambacht Upgrade (niveau 2) (indien je Engineer en Werkman bent: Ambacht Upgrade (niveau 3)) ▲ Handelen (2) (indien je Engineer en Werkman bent: Handelen (3))

Ambachten

Wanneer iemand voor het eerst kiest om ambachtsman te worden, moet hij kiezen tussen het gespecialiseerde ambacht, en het algemene ambacht. Natuurlijk mag iemand, mits hij genoeg punten besteedt, meerdere ambachten kiezen. Er is in principe geen beperking voor het aantal ambachten dat iemand kan beoefenen.

Ambachten moeten natuurlijk wel uitgepeeld worden. Het kost toch wel tijd om een schild te repareren, of een boom om te hakken, of de oogst binnen te halen. Wil je jouw ambacht uitoefenen, vereist dat enige speltijd. Hoeveel precies is vrij, maar denk in realistische termen. Maak het spel mooi voor jezelf, maar ook voor degenen om je heen.

Algemene ambachten

De algemene ambachten zijn ambachten die niet een specialistische kant op gaan. Ambachten waar vooral een brede kennis van zaken is, in plaats van een geconcentreerde kennis. Daardoor zijn deze ambachten voor de gemiddelde persoon makkelijker aan te leren, maar hebben ook minder uitgebreide mogelijkheden.

Stijging in niveau van een ambacht kan gedaan worden door middel van de skill Ambacht Upgrade, welke evenveel kost als het niveau dat gekocht wordt. Om te stijgen naar een niveau moet men wel al beschikken over alle niveaus daaronder.

Landbewerker

Dit zijn de mensen die aan de basis van de beschaving liggen. Zij bewerken het land om zo granen en groenten te verbouwen om zichzelf en anderen te voeden. Gespecialiseerde landbewerkers kunnen ook hun talenten richten op het kweken van kruiden.

- ✘ Niveau 1 – Kan per dag voedsel voor zichzelf en 1 andere persoon verbouwen.
- ✘ Niveau 2 – Kan per dag voedsel voor zichzelf en 3 andere personen verbouwen.
- ✘ Niveau 3 – Kan ook kruiden verbouwen: bij een gerichte verbouwing kan hij maximaal 2 keer het desbetreffende kruid verbouwen. Een gerichte verbouwing vereist wel dat de Landbewerker in bezit is van de zaden van de plant, welke verkregen kunnen worden door één plant te vernietigen. Bij een ongerichte verbouwing zullen 2 willekeurige kruiden verbouwd worden, dit vereist geen zaden. Kruiden verbouwen kan eens per dag.

Veehouder

Degenen die liever met dieren werken dan met planten worden uiteindelijk Veehouder. Zij zorgen ervoor dat hun dieren producten leveren die nodig zijn om henzelf en hun naasten te voeden. Sommigen specialiseren zich en houden alleen één dier, waardoor ze in staat zijn kwalitatief beter voedsel te produceren.

- ✘ Niveau 1 – Kan 2 dieren houden. Hiervan kan hij voedsel produceren gelijk aan het aantal dieren, per dag.
- ✘ Niveau 2 – Kan 3 dieren houden. Hiervan kan hij voedsel produceren gelijk aan het aantal dieren, per dag.
- ✘ Niveau 3 – Breeding: de veehouder kan zijn dieren fokken. Zijn gehouden dieren mogen niet zijn maximum overschrijden.

Slachten: Een Veehouder kan zijn dieren slachten, en daarmee 1 extra voedsel produceren dan op het dierkaartje staat. Dit dier is dan wel dood, en zal door de veehouder moeten worden vervangen als hij op zijn maximumpeil van dieren wilt blijven. Ook kan hij een dier villen om zo het leer en/of fur te verkrijgen.

Specialiseren: Een Veehouder mag zich specialiseren en maar één diersoort houden. Hij heeft dan toegang tot extra en kwalitatief beter voedsel. Dit zal worden gerefed door de SL.

Werkman

De Werkman moet je hebben voor het zware werk. De Werkman wordt meestal ingezet om de materialen bij elkaar te verzamelen die anderen nodig hebben voor hun projecten. Ze doen hard, maar belangrijk werk.

- ✘ Niveau 1 – Kan per dag 2 eenheden hout of steen verzamelen.
- ✘ Niveau 2 – Kan per dag 3 eenheden hout of steen verzamelen.
- ✘ Niveau 3 – Kan per dag 4 eenheden hout of steen verzamelen.

Track Minerals: De Werkman mag per dag één poging doen een mijnlocatie te ontdekken waarin metalen (en evt. edelstenen) gedolven kunnen worden. Dit wordt gerefed door de SL.

Gespecialiseerde Ambachten

De gespecialiseerde ambachten zijn ambachten die daadwerkelijk alleen geleerd kunnen worden door werklieden die er aanleg voor hebben. Deze ambachten focussen zich veel meer op één bepaald vlak waardoor men er veel mee kan bereiken, al staat daar wel een investering tegenover.

Deze ambachten werken met recepten, formules en werkwijzen (hierna allemaal onder de noemer recept). Elk niveau beschikt over een aantal van deze, welke elk apart geleerd kunnen worden (door IC te verkrijgen, of met XP kopen). Stijging in niveau van een ambacht kan gedaan worden door middel van de skill Ambacht Upgrade, welke evenveel kost als het niveau dat gekocht wordt. Om te stijgen naar een niveau moet men wel al beschikken over alle niveaus daaronder. Een recept, formule, of werkwijze van een bepaald niveau kan ook op dezelfde manier gekocht worden.

Er zijn ook recepten die voor meerdere ambachtlieden bedoeld zijn. Deze recepten kunnen alleen uitgevoerd worden als alle ambachtlieden samen aan dat recept werken. Deze recepten kunnen alleen IC verkregen worden

Alchemist

Dit zijn de mensen die drankjes kunnen maken van kruiden om zo bepaalde effecten na te bootsen bij mensen, van healing effecten tot andere, nadelige effecten. Zij kunnen ook bestaande drankjes aanpassen.

- ✘ Niveau 1 – Beschikt over 5 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 2 – Beschikt over 3 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 3 – Beschikt over 1 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.

Extra: Alchemisten krijgen de skill Kruiden Kennis (zie: Skillijst) gratis.

Specialisatie (Gifmenger): Een Alchemist kan ervoor kiezen zich te specialiseren in het Gifmengen. Een Gifmenger heeft toegang tot gifrecepten, wat een Alchemist niet heeft, maar ook toegang tot minder recepten in totaal. Hij kan alleen recepten gebruiken waarop specifiek staat dat die te gebruiken zijn door een Gifmenger. Gifmengers krijgen 1 punt korting op de skill Giftig Wapen (zie Skillijst).

Enchanter

Deze ambachtlieden manipuleren de magische energie die in voorwerpen en magische residuen gevonden kan worden. Deze kunnen ze gebruiken om andere, of sterkere voorwerpen te maken.

- ✘ Niveau 1 – Beschikt over 5 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 2 – Beschikt over 3 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 3 – Beschikt over 1 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.

Extra: Enchanters krijgen de spreuk Detect Magic (zie: Spreuken) gratis.

Engineer

Engineers zijn diegenen die de techniek gebruiken om dingen te doen die normaal onmogelijk zijn, of om zware taken die vele mensen nodig zullen hebben voor uitvoering te verlichten. Ze beschikken zo over uitgebreide kennis van de materiële wereld, en hoe die te gebruiken.

- ✘ Niveau 1 – Beschikt over 4 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 2 – Beschikt over 2 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 3 – Beschikt over 1 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.

Extra: Engineers krijgen 1 punt korting op het ambacht Werkman (zie: Skillijst, en eerder in dit hoofdstuk).

Leerbewerker

Meer dan alleen een leerlooier, een Leerbewerker is in staat om ook verschillende dingen te maken uit leer. Het repareren van pantsers en het bouwen van nieuwe pantsers, maar ook andere voorwerpen behoort tot hun skillset.

- ✘ Niveau 1 – Beschikt over 4 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 2 – Beschikt over 2 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 3 – Beschikt over 1 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.

Villen: Leerbewerkers kunnen dieren villen voor leer en/of fur.

Extra: Leerbewerkers krijgen de skill Kort Wapen (zie: Skillijst) gratis.

Smid

De Smid is degene die metalen voorwerpen repareert en maakt. Hij is de algehele metaalbewerker van het dorp. Hij kan van alles maken en verstevigen. Het werken als smid is echter wel verbonden aan het bestaan van een smidse.

- ✘ Niveau 1 – Beschikt over 5 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 2 – Beschikt over 3 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.
- ✘ Niveau 3 – Beschikt over 1 willekeurig te bepalen recepten van dit niveau.

Extra: De Smid krijgt het eerste niveau van de skill Extra HP (zie: Skillijst) gratis.

Magie

Het magiesysteem op Aragnes is gebaseerd op de skill Spreuken (zie: Skillijst). Wanneer je deze skill neemt, kun je kiezen hoeveel van je XP punten je erin stopt, minimaal 4 en maximaal 9. Voor elk punt dat erin gestopt wordt mag je er één besteden op het kopen van spreuken. De kosten van elke spreuk zijn te vinden naast de beschrijving van die spreuk.

Spreuken worden gecast door gebruik van incantaties en cooldown tijden. Bij elke spreuk staat een incantatietijd (Concentratie) vermeld. Dit is de tijd die het kost om de spreuk daadwerkelijk uit te spreken. Hoe je de spreuk uitspreekt, mag de speler zelf verzinnen, zolang hij voldoet aan de tijd die gesteld is (of dichtbij genoeg). De cooldown periode is de tijd die moet passeren totdat de speler de spreuk weer mag gebruiken. Je mag je spreuken dus in feite onbeperkt per dag gebruiken, mits je je aan de cooldown tijden houdt. Zolang je nog binnen de cooldown tijd van een spreuk bent, mag deze ook niet gebruikt worden. De cooldown van één spreuk heeft geen effect op andere cooldowns (tenzij anders aangegeven).

De spreuken zijn opgedeeld in een aantal categorieën. Een speler mag zijn spreuken vrij kiezen, zonder enige beperkingen. Kiest een speler ervoor zich te specialiseren, dan krijgt hij 1 punt extra te besteden (opgeteld bij de punten die hij vanuit de skill Spreuken heeft) maar mag hij zijn punten uitsluitend in de gekozen categorie besteden. Uitzondering op deze regel zijn de spreuken in de categorie Overige. Iedereen, ook gespecialiseerde magiërs en priesters, mogen deze nemen voor de normale kosten, zonder eventuele bonus voor specialisatie te verliezen. Je moet minimaal 6 XP in de skill Spreuken hebben om te kunnen specialiseren.

De bestaande categorieën zijn als volgt:

- ✘ Spreuken van de Vernietiging
- ✘ Spreuken van de Bescherming
- ✘ Spreuken van de Elementen
- ✘ Spreuken van het Leven
- ✘ Spreuken van de Dood
- ✘ Spreuken van de Geest:
 - ▲ Subcategorie Introspectie (onderdeel van categorie Geest)
 - ▲ Subcategorie Kennis (onderdeel van categorie Geest)
- ✘ Spreuken van de Natuur

Spreuken lezen

De spreuken staan in de volgende lijsten beschreven. Een spreuk moet men als volgt lezen:

- ✘ **Naam spreuk:** De naam van de spreuk, en tevens de laatste woorden van de incantatie. Hiermee geeft de caster aan welke spreuk hij zojuist gecast heeft.
 - ▲ ** – Bij deze spreuk moet een lichaamsdeel genoemd worden na de incantatie.
- ✘ **Kosten:** SP die de spreuk kost om te kopen
- ✘ **Straal:** Het bereik van de spreuk.
 - ▲ Zelf – Deze kan ALLEEN op zichzelf gecast worden.
 - ▲ Aanraking – Deze kan op zichzelf en anderen gecast worden.
- ✘ **Concentratie:** De tijd die de caster moet nemen om de spreuk te casten (de laadtijd).
- ✘ **Cooldown:** De tijd die verplicht zit tussen het casten van een en dezelfde spreuk.

Spreuken

Spreuken van de Vernietiging

Break Armor**	Kosten: 1	Straal: 10m	Concentratie: 5 sec	Cooldown: 5 min
<i>Uitleg: Deze spreuk tast een specifiek gedeelte van het pantser aan, maar zal de drager geen pijn of schade doen.</i>				
Effect: Doet 1 schade op Armor van de tegenstander waarvan je de locatie hebt gezegd. Werkt niet op enchanted Armor.				

Break Enchantment	Kosten: 4	Straal: 2m	Concentratie: 45 sec	Cooldown: 5 uur
<i>Uitleg: Een enchantment die op een voorwerp of een persoon geplaatst is wordt opgeheven zonder dat hierbij de magische grondstoffen kunnen worden terug gewonnen. Indien er meerdere enchantments op een item of persoon geplaatst zijn bepaalt SL welke enchantment wordt opgeheven.</i>				
Effect: Eén enchantment wordt definitief opgeheven.				

Shatter Armor	Kosten: 3	Straal: 2m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 3 uur
<i>Uitleg: Het gehele pantser van de tegenstander wordt aangetast door deze spreuk en ontvangt schade.</i>				
Effect: 1 HP schade op armor, op alle locaties waar de tegenstander armor draagt. Werkt niet op enchanted armor.				

Shatter Item	Kosten: 2	Straal: 2m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 1 uur
<i>Uitleg: Vernietigd één item ter grote van maximaal 1 m³. Wapens, armor, en schilden vallen niet onder dit effect.</i>				
Effect: Het benoemde voorwerp (geen wapen, schild, of pantser) wordt vernietigd. Werkt niet op enchanted voorwerpen.				

Shatter Shield	Kosten: 3	Straal: 2m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 3 uur
<i>Uitleg: Het schild van de tegenstander word vernietigd (geldt als Crush schade) Als iemand Wapen Expertise (Schild) heeft, dan kan het 1 keer deze spreuk weerstaan.</i>				
Effect: Schild is permanent vernietigd. Werkt niet op enchanted schilden.				

Shatter Weapon	Kosten: 3	Straal: 2m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: Vernietigt het wapen van de tegenstander, deze is daarna onbruikbaar en de tegenstander moet een nieuwe zoeken of laten maken.</i></p> <p>Effect: vernietigt een wapen permanent. Werkt niet op enchanted wapens.</p>				

Weapon Blessing	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 20 sec	Cooldown: 30 min
<p><i>Uitleg: Een wapen naar keuze word opgeladen met magische energie en leidt de gebruikers hand door de strijd.</i></p> <p>Duur: 5 min.</p> <p>Effect: +1 damage (“Double”/”Triple”) eens per 10 slagen.</p>				

Spreuken van de Bescherming

Anti-Magic	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 30 min
<p><i>Uitleg: Een veld versturende energie verzamelt zich om de persoon heen. Deze verstoort magie op deze persoon.</i></p> <p>Duur: Effect: Alle magie heeft geen effect op de persoon. De persoon kan echter ook niet magisch geheald worden.</p>				

Bone Armor	Kosten: 1	Straal: zelf	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: De botten van de magier worden magisch versterkt.</i></p> <p>Effect: Tot het totale Armor is vernietigt krijg je + 1 HP op ledematen of + 2 HP op torso. Dit geldt niet als pantser op torso en kan tussendoor niet gerepareerd worden. Je Health pool wordt pas na de vernietiging van deze versterkte botten aangebroken. Een eventueel gewoon harnas gaat kapot voordat de extra bescherming van deze spreuk wordt aangesproken.</p>				

Health Blessing	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 20 sec	Cooldown: 30 min
<p><i>Uitleg: Het lichaam van de ontvanger word voor korte duur doordrongen met magische kracht.</i></p> <p>Duur: 5 min. Effect: +1 HP op iedere locatie</p>				

Prayer	Kosten: 3	Straal: aanraking	Concentratie: 3 min	Cooldown: geen
<p><i>Uitleg: Magische krachten worden afgeroepen over de gebruiker en doordringen diens lichaam voor de gehele dag, om deze bij te staan in moeilijke tijden.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mag maar 2 keer per dag gecast worden. - Mag maar 1 keer op dezelfde persoon gecast worden per dag. <p>Duur: 1 hele dag. Effect: +1 HP op iedere locatie, deze kan deze dag gewoon geheald worden en is net als elke gewone HP.</p>				

Protective Aura	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 20 sec	Cooldown: 15 min
<p><i>Uitleg: Alle ontvangen schade wordt aanzienlijk verminderd voor een korte duur.</i></p> <p>Duur: 5 min. Effect: Alle ontvangen fysieke schade wordt met 1 verminderd.</p>				

Purify food	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 5 sec	Cooldown: 1 uur
--------------------	-----------	-------------------	---------------------	-----------------

Uitleg: Jij kunt eventueel vergiftigt eten reinigen.

Effect: je kunt vergiftigt en mogelijk vergiftigt voedsel reinigen, zodat het veilig is om te eten.

Shield of Peace	Kosten: 2	Straal: zelf	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 1 uur
------------------------	-----------	--------------	----------------------	-----------------

Uitleg: In het heetst van de strijd is niet vechten soms ook een keuze.

Duur: 10 min.

Effect: Immuun voor schade zolang hij geen wapens heeft, of een offensieve actie onderneemt.

Warcry	Kosten: 1	Straal: zelf	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 30 min
---------------	-----------	--------------	----------------------	------------------

Uitleg: De gebruiker brult luid. Hierdoor gaat het bloed in zijn lichaam sneller stromen en voelt hij minder pijn.

Effect: Na een warcry mag je de eerste fysieke schade negeren.

Spreuken van de Elementen

Create Element	Kosten: 1	Straal: 2m	Concentratie: 10 sec	Cooldown: 30 min
<p><i>Uitleg: Deze gave stelt een caster in staat simpele pure elementaire magie te creëren tussen zijn handen.</i></p> <p>Duur: 10 minuten. Effect: De caster kan een element in een kleine vorm te creëren, bijvoorbeeld een klein vlammetje. Bij het casten van de spreuk moet het element genoemd worden. Er kan maar 1 element per keer aangesproken worden..</p>				

Earthquake	Kosten: 3	Straal: 5m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: Iedereen, vriend of vijand, (behalve de caster) binnen 5 meter vliegt de lucht in en valt vervolgens op de grond.</i></p> <p>Effect: Iedereen binnen 5 meter (behalve de caster), vliegt in de lucht en valt vervolgens op de grond.</p>				

Elemental Flow	Kosten: 3	Straal: 2m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: Deze gave stelt een caster in staat een elementaire magische stroming te creëren die hij kan richten.</i></p> <p>Effect: Deze spreuk kan gebruikt worden om de elementen aan te spreken. Hiermee kunnen verschillende effecten bereikt worden. Vereist aanwezigheid van SL.</p>				

Fireball	Kosten: 1	Straal: 10m	Concentratie: 5 sec	Cooldown: 5 min
<p><i>Uitleg: De caster creëert een bal van vuur en werpt deze naar zijn of haar tegenstander.</i></p> <p>Effect: 1 HP schade op torso.</p>				

Firebreath	Kosten: 2	Straal: 5m	Concentratie: 5 sec	Cooldown: 15 min
<p><i>Uitleg: Een grote vlam komt uit de mond, hand of staf van de magiër, die de ontvanger van het vuur beschadigd.</i></p> <p>Effect: 2 HP schade op torso.</p>				

Ice Blast	Kosten: 2	Straal: 10m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 30 min
<p><i>Uitleg: IJskoude energie wordt op het doelwit afgevuurd, en doet deze 2 HP schade en bevriest hem of haar voor een paar seconden.</i></p> <p>Effect: 2 HP schade op torso +5 sec. paralyse.</p>				

Lightning Bolt	Kosten: 4	Straal: 5m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 3 uur
<i>Uitleg: Elektriciteit stormt door een ledemaat naar keuze en negeert alle pantsers om de ontvanger heftige pijn te doen.</i>				
Effect: 1 HP through schade op elke locatie.				

Water Whip	Kosten: 2	Straal: 5m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 30 min
<i>Uitleg: De magiër laat een grote zweep uit zijn of haar hand of staf komen, waarmee hij of zij de vijand naar achter gooit</i>				
Effect: Degene die geraakt wordt krijgt 1 HP schade op het ledemaat waarin een wapen wordt gedragen en de ontvanger verliest zijn of haar wapen. Als de ontvanger geen wapen draagt, doet het 1 hp schade op torso.				

Wind Blast	Kosten: 1	Straal: 2m	Concentratie: 5 sec	Cooldown: 15 min
<i>Uitleg: Een machtige stroom van wind komt uit je vingertoppen. Deze is zo krachtig dat het doelwit 5 meter naar achteren vliegt</i>				
Effect: De tegenstander vliegt 5 meter naar achter, waar hij met een klap neervalt en versuft weer op staat.				

Spreuken van het Leven

Cure Poison	Kosten: 5	Straal: aanraking	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 5 uur
--------------------	-----------	----------------------	----------------------	-----------------

Uitleg: Jij hebt de kracht om giften te genezen.

Effect: Je kunt hiermee de meeste giften genezen, mits je binnen 5 minuten dat het gif in iemand komt deze spreuk cast.

Delay Poison	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: direct	Cooldown: 1 uur
---------------------	-----------	----------------------	----------------------	-----------------

Uitleg: Je hebt de kracht om giften tijdelijk tegen te houden.

Effect: Met deze spreuk kan je het effect van een gif met 5 minute uitstellen, voordat het gif alsnog op de oorspronkelijke manier gaat werken. Werkt maar 1 keer per gif, per persoon.

Great Heal	Kosten: 4	Straal: aanraking	Concentratie: 1 min	Cooldown: 30 min per persoon
-------------------	-----------	----------------------	---------------------	---------------------------------

Uitleg: Binnen de handen van de caster word een lading aan genezende energie opgebouwd die losgelaten kan worden op een of meerdere locaties. De handen moeten uiteraard vrij zijn om deze spreuk te kunnen doen.

- Incantatie herhalen per te genezen persoon.

Effect: 15 HP terug op het totale lichaam (punten zelf te verdelen).

Leech Life	Kosten: 2	Straal: 2m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 15 min
-------------------	-----------	------------	----------------------	------------------

Uitleg: Je haalt een stukje leven uit iemand en gebruikt het om jezelf te genezen.

Effect: Deze spreuk doet 1 HP "Through" schade op torso bij de ontvanger, en geneest 1 HP schade bij de caster.

Heal	Kosten: 2	Straal: aanraking één persoon	Concentratie: 10 sec per hp	Cooldown: 5 min per hp healing
-------------	-----------	-------------------------------------	--------------------------------	-----------------------------------

Uitleg: Een genezer kan wonden dichten en breuken weer heel maken. Hij of zij mag echter niks in zijn of haar handen hebben als je er genezen wordt.

- Incantatie herhalen per iedere HP genezen.

Effect: 1 HP terug op de genezen locatie (maximaal 5 HP per keer en alle genezing op 1 persoon).

Regenerate	Kosten: 3	Straal: aanraking	Concentratie: geen	Cooldown: 2 uur
<p><i>Uitleg: De magie helpt je natuurlijke genezingskrachten te versterken om zo langzaam je sterkte weer terug te krijgen.</i></p> <p>Duur: 30 minuten. Effect: Elke 3 minuten genees je 1 HP uit je Health pool.</p>				

Resurrect	Kosten: 6	Straal: aanraking	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 1 dag
<p><i>Uitleg: de kunst van het tot leven wekken van wat vergaan is behoort tot jouw kennis.</i></p> <p>Effect: Je mag 1 keer op een dag iemand opnieuw tot leven roepen, dit moet gebeuren binnen 15 minuten nadat iemand dood is.</p>				

Transfer Wound	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 15 min per persoon
<p><i>Uitleg: Binnen de handen van de caster word een deel van zijn eigen energie klaargemaakt om aan een gewonde te geven, waardoor de caster de schade overneemt van een gewonde en de gewonde zijn energie geeft om die persoon daarmee te genezen. De handen moeten uiteraard vrij zijn om deze spreuk te kunnen doen.</i></p> <p><i>- Incantatie herhalen per iedere HP genezen.</i></p> <p>Effect: Hierbij geeft de genezer 1 of meer van zijn of haar hitpoints uit het eigen lichaam aan iemand om zo deze te genezen. Wonden zijn ook maar 1 maal over te nemen, daarna blijven ze bij die persoon. Dit moet gebeuren binnen 5 minuten dat deze persoon de schade heeft ontvangen die overgenomen wordt.</p>				

Spreuken van de Dood

Bone Armor	Kosten: 1	Straal: zelf	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: De botten van de magier worden magisch versterkt.</i></p> <p>Effect: Tot het totale Armor is vernietigt krijg je + 1 HP op ledematen of + 2 HP op torso. Dit geldt niet als pantser op torso en kan tussendoor niet gerepareerd worden. Je Health pool wordt pas na de vernietiging van deze versterkte botten aangebroken. Een eventueel gewoon harnas gaat kapot voordat de extra bescherming van deze spreuk wordt aangesproken.</p>				
Break Bone**	Kosten: 3	Straal: 5m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: De magiër is in staat op aanzienlijke afstand de botten in een van de ledematen te breken, slechts de meest bestendige wezens zullen dit kunnen weerstaan.</i></p> <p>Effect: 3 HP “Through” schade op genoemde locatie (torso uitgezonderd).</p>				
Control Undead	Kosten: 2	Straal: 10m	Concentratie: 10 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: De caster roept de machten der ondoed op om één ondode te controleren.</i></p> <p>Duur: 5 min.</p> <p>Effect: De caster is in staat om controle over te nemen over 1 mindless ondode (skeletten, zombies, etc.). Deze staat dan volledig onder de controle van de caster.</p>				
Death Ripple	Kosten: 4	Straal: 5m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: De pure kracht van de dood golft rond de caster en tast ieder persoon, vriend of vijand, in een straal van 5 meter aan.</i></p> <p>Effect voor iedereen binnen 5 meter van de caster: 1 HP schade per locatie per persoon (behalve de caster).</p>				
Destroy Torso	Kosten: 5	Straal: aanraking	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 8 uur
<p><i>Uitleg: Ruwe magische energie word op het doelwit afgevuurd en poogt hem of haar in stukken te scheuren, en negeert pantsers.</i></p> <p>Effect: 4 HP “Through” schade op torso, dus negeert pantser.</p>				
Fear	Kosten: 1	Straal: 2m	Concentratie: 10 sec	Cooldown: 5 min
<p><i>Uitleg: Een persoon binnen bereik van de gebruiker word de meest verschrikkelijke angst ingeboezemd en hij of zij rent zo hard mogelijk weg en zal nog tijden bang blijven.</i></p> <p>Duur: 10 sec.</p> <p>Effect: Het slachtoffer rent zo hard als hij kan weg van de caster.</p>				

Leech Life	Kosten: 2	Straal: 2m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 15 min
-------------------	-----------	------------	----------------------	------------------

Uitleg: Je haalt een stukje leven uit iemand en gebruikt het om jezelf te genezen.

Effect: Deze spreuk doet 1 HP “Through” schade op torso bij de ontvanger, en geneest 1 HP schade bij de caster.

Rip Flesh**	Kosten: 1	Straal: 5m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 15 min
--------------------	-----------	------------	----------------------	------------------

Uitleg: Het slachtoffer verliest op brute wijze een aanzienlijk stuk vlees uit zijn of haar lichaam en lijdt helse pijnen voor zo lang het duurt.

Effect: 1 HP “Through” schade op de genoemde locatie. Ook ontvang je extreme pijn voor 5 sec.

Weapon Blessing	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 20 sec	Cooldown: 30 min
------------------------	-----------	----------------------	----------------------	------------------

Uitleg: Een wapen naar keuze word opgeladen met magische energie en leidt de gebruikers hand door de strijd.

Duur: 5 min.

Effect: +1 damage (“Double”/”Triple”) eens per 10 slagen.

Spreuken van de Geest

✘ Introspectie

Confuse	Kosten: 2	Straal: 2m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 5 min
<p><i>Uitleg: De persoon onder invloed van deze spreuk zal verdwaasd om zich heen kijken en tijdelijk niks meer herinneren, hij of zij zal niet weten hoe aan te vallen of enige andere actie kunnen ondernemen.</i></p> <p>Duur: 30 sec. Effect: Het slachtoffer kan geen doordachte acties ondernemen, en zal zich gedragen alsof hij alles wat hij ooit wist is vergeten. Dit effect stopt bij de eerste ontvangen schade.</p>				

Fear	Kosten: 1	Straal: 2m	Concentratie: 10 sec	Cooldown: 5 min
<p><i>Uitleg: Een persoon binnen bereik van de gebruiker word de meest verschrikkelijke angst ingeboezemd en hij of zij rent zo hard mogelijk weg en zal nog tijden bang blijven.</i></p> <p>Duur: 10 sec. Effect: Het slachtoffer rent zo hard als hij kan weg van de caster.</p>				

Forget	Kosten: 3	Straal: aanraking	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 6 uur
<p><i>Uitleg: Magische energie spoelt over de herinneringen van de persoon heen, en wist degenen die de caster wenst.</i></p> <p>Effect: Het slachtoffer vergeet wat de caster hem laat vergeten. Er ontstaat hierdoor echter geen nieuwe herinnering. Deze spreuk kan tot 10 minuten na het casten door iemand anders dan het slachtoffer gedispelled worden. Niet in combat te gebruiken.</p>				

Fumble	Kosten: 2	Straal: 2m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: De tegenstander wordt magisch gedwongen alles dat hij vast heeft los te laten</i></p> <p>Effect: Het slachtoffer opent meteen zijn handen, waardoor alles wat niet vastgemaakt is naar de grond valt.</p>				

Implant Memory	Kosten: 4	Straal:	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 6 uur
<p><i>Uitleg: De caster stopt een nieuwe herinnering in het hoofd van het slachtoffer.</i></p> <p>Effect: Een nieuwe herinnering, naar wens van de caster, ontstaat in het hoofd van het slachtoffer. Voor alles is deze herinnering de IC-waarheid, en kan ook niet door waarheid effecten doorzien worden. Deze spreuk kan <u>niet</u> een herinnering wissen om de nieuwe te vervangen. Niet in combat te gebruiken.</p>				

✧ Kennis

Detect Influence	Kosten: 3	Straal: aanraking	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: De caster kan erachter komen of een wezen onder de invloed is van een spreuk, potion, of enige andere effecten.</i></p> <p>Effect: De caster kan er achter komen of iemand onder invloed staat van iets of iemand. De caster kan er voor kiezen de cooldown te verdubbelen. Doet hij dit, kan hij er achter komen welke effecten precies van kracht zijn (van wie de invloed is, enz.).</p> <p>Vereist aanwezigheid SL/NPC.</p>				

Identify	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: De caster kan snel kijken of een voorwerp voordelige of nadelige (voor hem) magische effecten bezit, en of die actief zijn.</i></p> <p>Vereist aanwezigheid SL/NPC.</p>				

Understand Language	Kosten: 3	Straal: aanraking	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: Magische energie filtert vreemde talen om ze verstaanbaar te maken.</i></p> <p>Duur: 5 min.</p> <p>Effect: Degene op wie deze spreuk gecast wordt, kan een taal naar keuze spreken en lezen, ook als hij de skills hiervoor niet heeft.</p>				

Zone of Truth	Kosten: 4	Straal: 5m	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: Magische energie filtert leugens, en zet ze om in de waarheid voordat de persoon kan spreken.</i></p> <p>Duur: 5 min.</p> <p>Effect: Allen binnen de zone kunnen alleen de waarheid spreken, inclusief de caster. Deze spreuk dwingt echter niet tot spreken.</p>				

Spreuken van de Natuur

Camouflage	Kosten: 2	Straal: zelf	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: Dankzij magie wordt je opgenomen in de natuur en hierdoor krijg je een lag over je heen die je onzichtbaar maakt.</i></p> <p>Effect: Maakt je voor 5 minuten onzichtbaar doordat je opgaat in de natuur, mits je je in de bossen begeeft en niet gaat rennen. Je kunt deze 5 minuten dus alleen stilstaan of heel rustig lopen. Een offensieve actie beëindigt het effect.</p>				
Charm Animal	Kosten: 2	Straal: 5m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: Het betoverde dier zal zich aangetrokken voelen tot de gebruiker en hem of haar niet makkelijk aanvallen.</i></p> <p>Duur: 15 min.</p>				
Cleanse Nature	Kosten: 2	Straal: geen	Concentratie: 20 sec	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: je kunt een stukje natuur vrij maken van negatieve effecten.</i></p> <p>Effect: Bepaalde invloeden in de natuur kunnen hiermee verwijderd worden.</p> <p>Vereist aanwezigheid NPC/SL.</p>				
Entangle	Kosten: 2	Straal: 10m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 30 min
<p><i>Uitleg: Een boomwortel schiet uit de grond en bind zich vast aan de tegenstander zijn of haar voeten. Het doelwit zal echter in staat blijven zijn handen te gebruiken en zal op eigen beweging los kunnen komen.</i></p> <p>Duur: Na een minuut snijden in de wortels kom je los.</p>				
Guide in Nature	Kosten: 2	Straal: zelf	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 6 uur
<p><i>Uitleg: De natuur helpt door jou de kennis van het woud te schenken.</i></p> <p>Duur: 1 uur.</p> <p>Effect: Je krijgt de mogelijkheid tot gidsen, omdat je magisch kennis krijgt van het bos.</p>				
Purify Food	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 5 sec	Cooldown: 1 uur
<p><i>Uitleg: Jij kunt eventueel vergiftigt eten reinigen.</i></p> <p>Effect: Je kunt (mogelijk) vergiftigt voedsel reinigen, zodat het veilig is om te eten.</p>				

Regenerate	Kosten: 3	Straal: aanraking	Concentratie: geen	Cooldown: 2 uur
<p><i>Uitleg: De magie helpt je natuurlijke genezingskrachten te versterken om zo langzaam je sterkte weer terug te krijgen.</i></p> <p>Duur: 30 minuten. Effect: Elke 3 minuten genees je 1 HP uit je Health pool.</p>				

Speak with Animals	Kosten: 1	Straal: zelf	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: je kunt korte tijd met dieren praten.</i></p> <p>Duur: 15 min.</p>				

Overige Spreuken

Detect Magic	Kosten: 1	Straal: 5m	Concentratie: 10 sec	Cooldown: 1 uur
<i>Uitleg: De magiër komt te weten of een object of wezen magische krachten bezit.</i>				
Vereist aanwezigheid SL/NPC.				

Dispell	Kosten: 2	Straal: 10m	Concentratie: direct	Cooldown: 1 uur
<i>Uitleg: Eén spreuk word afgeweerd door de caster en de energie lost op in het niets (werkt op alle spreuken)</i>				
Dispell is zelf immuun voor dit effect.				

Holy Blessing	Kosten: 2	Straal: aanraking	Concentratie: 20 sec	Cooldown: 30 min
<i>Uitleg: Een wapen naar keuze word opgeladen met magische energie en geeft de gebruiker heilige krachten voor de strijd.</i>				
Duur: 5 min.				
Effect: Iedere slag doet tijdens de duur van deze spell Holy of Unholy schade, door de caster te kiezen tijdens de concentratie.				

Speciale Spreuken

Deze categorie spreuken kan niet gekozen worden. Deze spreuken kunnen echter wel door de SL gebruikt worden, of bij wijze van uitzondering aan een speler gegeven worden (permanent of tijdelijk). Het is daarom wel belangrijk ze te kennen, in het geval dat ze gebruikt worden.

Bring Undeath	Kosten:	Straal: zelf	Concentratie: 30 sec	Cooldown: 3 uur
<i>Uitleg: De ontvanger manipuleert de ondoed in zichzelf, om tijdelijk een ondode te worden.</i>				
Duur: 5 min.				
Effect: Je wordt een ondode voor de duur van de spreuk, met alle gevolgen van dien. Ondoden kunnen niet doodbloeden, en zijn immuun voor Geest spreuken. Ook wordt de ontvanger extra ontvankelijk voor "Holy" schade. Elke klap met een "Holy" effect wordt gevoeld als een die één stap hoger is ("Half" wordt normaal, normale schade wordt "Double", enz.).				

Dominate Undead	Kosten:	Straal: 10m	Concentratie: 10 sec	Cooldown: 3 uur
<i>Uitleg: De caster roept de machten der ondoed op om één ondode te controleren. Deze werkt echter ook op sterkere ondoden.</i>				
Duur: 5 min.				
Effect: De caster is in staat om controle over te nemen over 1 ondode, mindless(skeletten, zombies, etc.) of intelligent (vampieren, ondode spelers (Bring Undeath), etc.). Deze staat dan volledig onder de controle van de caster.				

Fly	Kosten:	Straal: zelf	Concentratie: 10 sec	Cooldown: 1 uur
<i>Uitleg: De caster stijgt op, en vliegt weg.</i>				
Duur: 1 minuut.				
Effect: Je vliegt 10 meter boven de grond, met alle gevolgen van dien. Nadat de spreuk over is, land je weer veilig op de grond.				

Mute	Kosten:	Straal: 2m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 3 uur
<i>Uitleg: Het slachtoffer verliest volledig de mogelijkheid om te praten.</i>				
Duur: 2 min.				
Effect: Het slachtoffer kan geen enkel geluid maken. Dit houdt ook in dat het slachtoffer geen spreuken kan casten voor de duur van de spreuk. Deze spreuk kan niet gedispelled worden.				

Obey your Master	Kosten:	Straal: aanraking	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 5 uur
<p><i>Uitleg: De caster weet met magische kracht controle uit te oefenen op een persoon.</i></p> <p>Duur: 2 min. Effect: De persoon waarop dit gecast wordt staat volledig onder controle van de caster. Hij moet alles doen van hem opgedragen wordt. Het slachtoffer kan zich nadat de spreuk is uitgewerkt alles nog herinneren. Dit geldt als een Geest spreuk.</p>				

Reflect	Kosten:	Straal: zelf	Concentratie: direct	Cooldown: 5 uur
<p><i>Uitleg: De caster omhult zichzelf in magische energie, die allerhande negatieve effecten terugkaatst.</i></p> <p>Duur: 1 min. Effect: Je bent volledig immuun voor schade. Ook kaats je alle schade terug op degenen die het op jou uitdelen. Je mag hiervoor "Reflect" roepen.</p>				

Terror	Kosten:	Straal: 5m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 3 uur
<p><i>Uitleg: Het slachtoffer ziet zijn ergste angsten voor hem tot leven komen, tot leven gebracht door de caster.</i></p> <p>Duur: 2 min. Effect: Het slachtoffer rent weg van de caster, en blijft ook op een afstand van minstens 5 meter van hem af, totdat het effect gepasseerd is.</p>				

Revivment of the Dead	Kosten:	Straal: 5m	Concentratie: 15 sec	Cooldown: 5 uur
<p><i>Uitleg: De caster krijgt de macht over leven en dood. Hierdoor komen de doden terug om voor hem te vechten.</i></p> <p>Duur: 2 min. Effect: Alle doden binnen bereik (zowel spelers als NPCs) staan op en staan voor de duur van de spreuk onder commando van de caster. Als dode telt voor deze spreuk iedereen met 0 HP op torso (ookal zijn ze nog niet doodgebloed). Voor de duur van deze spreuk wordt het doodbloeden gepauzeert.</p>				

Handelssysteem

Nog niet geïmplementeerd.