Regelboek Irrealis

Regelboek Irrealis

Versie: 1.2.9
Gepubliceerd: September 2026

Disclaimer: Met de publicatie van deze versie zijn alle voorgaande versies van het regelboek niet meer van toepassing. Elke deelnemer dient op de hoogte te zijn van de gewijzigde regels bij aanvang van het evenement. Er kunnen fouten in het regelsysteem staan. De spelleiding en het bestuur van Irrealis behouden zich het recht voor regels naar de intentie van de regel te interpreteren. Bij onduidelijkheden is de uitleg van de spelleiding leidend. Heb je vragen over de wijzigingen, of over bestaande regels, kun je deze stellen per mail via spelleiding@irrealis.nl, op de Discord in het regelsysteem kanaal, of tijdens het evenement bij de spelleiding.

Belangrijkste wijzigingen tov 1.2.8:

- Meester alchemist, smid, houtbewerker, leerbewerker en kok hebben extra bonus met meer deelnemers.
- Divine Boons toegevoegd.
- Protective aura en Shield of Peace verduidelijken
- Kleine tekst fouten

Belangrijkste wijzigingen tov 1.2.7:

- Types zijn uit het systeem gehaald en start xp is verhoogd.
- Rites zijn toegevoegd als een alternatieve vorm van spreuken, zie Magie.
- Arbeider is als vaardigheid toegevoegd.
- Beroep heeft niveaus gekregen.
- Sommige Rassen vaardigheden hebben een kleine update of aanpassing gekregen.
- Cross Reference is uit het systeem gehaald.

Belangrijkste wijzigingen tov 1.2.6:

- Vaardigheid Handelaar uit het systeem gehaald.
- Vaardigheid Beroep toegevoegd.
- Vaardigheid Boer is herschreven.
- Geneesheer heeft een extra toevoeging op niveau 2.
- Een les voor dezelfde vaardigheid kan maar 1x per dag deel ipv 1x per dag.
- Dagdeel is gedefinieerd
- Extra spreuk N3 mag meerdere keren genomen worden.
- Requirements voor het leren van spreuken.

Voorwoord / Lezersgids

Welkom bij Irrealis! En meer specifiek, welkom in het regelboek van Irrealis. Niet schrikken, het lijkt nogal een pakket, maar je hoeft echt niet alles te kennen. Om je op weg te helpen staat hieronder een lezersgids. In deze lezersgids vind je welke stukken van het regelboek echt belangrijk zijn voor iedereen, welke leuk zijn om eens te lezen, en wat je vooral over mag slaan, tenzij je echt geïnteresseerd bent, of wanneer het voor je karakter relevante informatie is.

Alvorens we overgaan op alle andere regels, willen we eerst de belangrijkste regel introduceren: Alles in het regelboek is ondergeschikt aan het spel. De regels in dit boek (met uitzondering van de veiligheidsregels) zijn er om het spel te begeleiden, niet om het spel te dicteren. Irrealis is een LARP waarbij 80% van het spel niets te maken heeft met de regels in dit boek, maar met wat je karakter doet, wat je karakter zegt en met wie je karakter omgaat. 20% wordt wel bepaald door de regels: wat je karakter kan maken, hoe hard je karakter slaat met een zwaard, welke talen je karakter spreekt, dat wordt door de regels bepaalt. Laat je dus vooral inspireren door het regelboek, maar weet dat je karakter en je spel veel meer is dan de regels in dit boek.

En maak je geen zorgen: er komt geen overhoring. Zolang je handelt naar de intentie van de regels, komt het wel goed. Zo werken we als SL ook: we handelen naar de intentie van de regels, en bij onduidelijkheid kijken we altijd eerst naar de belangrijkste intentie: wat geeft het mooiste spel.

Wat je MOET lezen

Lees in ieder geval de regels over veilig vechten en mentale veiligheid. Deze regels gelden voor iedereen tijdens het evenement, en je bent verplicht deze regels te kennen en je er ten allen tijden aan te houden.

Wat bij iedereen bekend wordt geacht

Het hoofdstuk Algemene Regels beschrijft hoe Irrealis werkt, hoe ons evenement georganiseerd is, en hoe we met elkaar communiceren tijdens het spel. Vooral het stuk over Communicatie is daarbij belangrijk. Geen zorgen als je niet alles uit je hoofd kent, dat hoeft ook niet. Zorg in ieder geval dat je de OC-Calls en de Handgebaren kent. De rest van de Algemene Regels zijn ook echt de moeite waard om te lezen, zodat je wat meer weet van hoe we spelen en hoe wij als organisatie naar LARP kijken.

Voor spelers

De hoofdstukken Karakters en Vaardigheden beschrijven hoe je een karakter bouwt. Lees deze hoofdstukken goed, en bouw onderwijl je karakter. De hoofdstukken Ambachten, Magie en het Spreukenboek zijn alleen relevant als je respectievelijk een ambachtspersoon of een magiër in enigerlei vorm gaat spelen.

Inhoudsopgave

Voorwoord / Lezersgids **3**
Inhoudsopgave **4**
Introductie **6**
Algemene Regels **7**
Voor en na het evenement 7
Inschrijven 7
Minderjarigen 7
Inchecken en uitchecken 8
Wapencheck 8
Tijdens het evenement 9
Heroïsch spelen 9
Veilig vechten 11
Mentale veiligheid, triggers en bijsturen 12
Communicatie 14
Termen 14
OC Calls 15
IC Calls 16
Handgebaren 18
Spelelementen 19
Geld en andere goederen 19
Diefstal 19
Taal en Schrift 20
Het spelgebied 20
Karakters **21**
Introductie 21
Karaktersheet 21
Spelwereld 21
Rassen 22
Kobolden 22
Jati 23
Vesanen 24
Calagh-Eir 24
Statistieken van je karakter 25
HP 25
Doodgaan 25
Harnas 25
Mana 26
Vaardigheden **27**
Eerste vaardigheden 27
Nieuwe vaardigheden leren 27

Vaardighedenlijst 28
Uitleg vaardigheden 30
Ambachten 38
Algemene ambachten 38
Beroep 39
Werkman 39
Arbeider 39
Gespecialiseerde Ambachten 40
Boer 40
Kok 41
Geneesheer 42
Alchemist 43
Enchanter 44
Engineer 45
Leerbewerker 46
Houtbewerker 47
Smid 48
Divine Boons 49
Boon Points 49
Een Divine Boon krijgen 49
Boons wisselen 49
Wisselen van god 50
Magie 51
Spreuken, rites en rituelen. 51
Spreuken en Rites leren 51
Spreuk of Rite eigenschappen 52
Casting time 52
Cooldown 52
Range 53
Neveneffecten 53
Spreukenboek 54
Sphere Life 54
Sphere Ether 56
Sphere Creation 58
Sphere Destruction 61
Sphere Magic 64
Sphere Nature 67
Sphere Knowledge 70
Sphere Mind 73

Introductie

Irrealis is een fantasy setting, die voorkomt uit de twee voorgaande settingen Kiraldae en Aragnes. Op onze wereld bestaan er veel andere rassen dan mensen. Sterker nog, er bestaan amper mensen in onze setting. Als je in het spel een mens tegenkomt, is dat vergelijkbaar met het tegenkomen van een alien in de echte wereld. Wij hebben momenteel vier speelbare rassen: de Vesanen (wezens die gericht zijn om met wetenschap hun persoonlijk levensraadsel op te lossen), de kobolden (pragmatische dyslecten, die in hun relatief korte leven graag zoveel mogelijk willen bereiken), Calagh-Eir (Faun-achtige wezens die zich richten op de balans van de wereld, gestuurd door de visioenen van hun stamouders) en Jati (wezens die een kastensysteem volgen en de grootste populatie kent op het huidige continent). De rassen zijn zo geschreven dat spelers makkelijk diepgang kunnen geven aan hun eigen karakter. Op de website kun je meer vinden over onze rassen. Hoewel onze setting een gesloten setting is, is er in overleg veel mogelijk.

Op Irrealis zal je geen grote onverslaanbare evil bad guy tegenkomen als grote plotlijn voor het evenement. Het is zeker niet de bedoeling dat de spelers elk evenement de wereld moeten redden. We richten ons juist meer op 'klein' plot. Dit wil echter niet zeggen dat spelers geen invloed kunnen hebben op de wereld, of dat er nooit problemen naar voren komen. Conflict is immers inherent onderdeel van LARP. Wanneer je voorkeuren hebt voor je persoonlijke spel, kun je dit aangeven bij de spelleiding, want we vinden het belangrijk dat onze deelnemers het naar hun zin hebben.

Binnen onze setting is er extra aandacht voor magie en ambachten. Zo kan iedere speler rituelen doen of naar goden bidden, zelfs spelers die hier geen magische vaardigheden voor hebben. Magiërs werken niet zoals op andere settings met een paar mana per dag, maar er zijn cooldowns op je spreuken. Als je aan het begin van de dag al je spreuken gebruikt, ben je niet de rest van de dag leeg.

Voor crafters hebben wij specifiek crafting SL. Ook hebben we allerlei leuke plantjes en beestjes die je kan ontdekken in onze wereld, zoals de kato. Wij hebben in onze setting heel veel verschillende ambachten, waarmee we de creativiteit van onze spelers willen stimuleren. Zo kan je experimenteren binnen elk ambacht en is er veel vrijheid in hoe spelers hun ambacht uitspelen.

Spelers kunnen in het spel extra vaardigheden bijleren door hier spel van te maken. Wij geven geen experience points per evenement, zoals de meeste settingen. Je karakter kan vaardigheden bijleren door zelf te experimenteren of door dingen van anderen te leren, zolang je het maar uitspeelt. Hiermee belonen we het uitspelen van je vaardigheden.

Wij proberen een zo goed mogelijke prijs-kwaliteit verhouding te leveren bij ons evenement. Voor je geld krijg je, naast een leuk weekend, ook een slaapplaats binnen, lekker eten, snacks en drinken. Je

krijgt op ons evenement een avondmaaltijd op vrijdag en zaterdag en ontbijt en lunch op de zaterdag en zondag en elke nacht een nachtsnack.

Algemene Regels

Op Irrealis gelden voor iedereen een aantal basisregels, ongeacht wie je bent. Deze zijn het veilig vechten en het heroïsch vechten/spelen, welke hieronder uitgelegd zijn. Deze algemene regels zorgen ervoor dat we met zijn allen een sfeervol, positief en vooral leuk evenement neer kunnen zetten.

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

Drugs zijn op Irrealis verboden. Dit omdat we als organisatie waarde hechten aan de veiligheid en de gezondheid van onze deelnemers. Wel mag je zelf meegenomen alcohol nuttigen, maar natuurlijk met zin en verstand. Deelname aan gevechten na het nuttigen van alcohol is verboden.

We gaan met respect met elkaar om, ongeacht afkomst, geloof, geaardheid, geslacht of gender. Bij Irrealis komen mensen samen om te LARPen, en even weg te zijn van het dagelijks leven. Wat voor de één een onschuldig grapje is, kan voor de ander zeer kwetsend zijn. Houdt rekening met elkaar, geef elkaar ruimte waar nodig, en ga uit van goede bedoelingen. Heb je zorgen of loop je ergens tegenaan? Je kunt ten alle tijden een van de vertrouwenspersonen aanspreken.

Voor en na het evenement

Inschrijven

Voor het evenement dient elke speler en NPC het inschrijfformulier dat op de Irrealis-site staat waarheidsgetrouw in te vullen en op te sturen, met alle details die van toepassing zijn (voor NPC's zijn de karaktergegevens bijvoorbeeld niet van toepassing). Onder het inschrijfformulier staat ook een eigen verklaring. Insturen van het formulier gaat automatisch als je op de "submit"-knop klikt.

Voor het evenement een achtergrond sturen van jouw karakter of een update over wat er vorig evenement allemaal met je gebeurd is, of wat je wil gaan doen, is zeker aan te raden. Zo kunnen de spelleiders rekening met je houden en ontstaat de mogelijkheid je persoonlijk plot te bieden. Deze update of achtergrond kun je sturen naar spelleiding@irrealis.nl

Minderjarigen

Irrealis is een 16+ evenement. Dit betekent dat de onderwerpen die in het spel naar voren kunnen komen, en ook het taalgebruik en gebruikte props, ongeschikt kunnen zijn voor spelers onder de 16. Voor jongeren tussen de 16 en de 18, hebben we de volgende drie zaken nodig:

1. Toestemming van je ouders of voogd.
2. Toestemming van het Bestuur van Stichting Irrealis (schriftelijk akkoord via bestuur@irrealis.nl).
3. Een voogd (van 18 jaar of ouder) op het evenement zelf. Dit kan een van je ouders zijn, een oudere broer of zus, of iemand in je vriendenkring. Houdt er als voogd rekening mee dat je ten alle tijden verantwoordelijk bent voor de veiligheid en het gedrag van de minderjarige.

Neem tijdig contact op hierover. We kunnen helaas op het event zelf deze zaken niet meer regelen, en zullen dus helaas toegang tot het event moeten weigeren.

Inchecken en uitchecken

Bij aanvang van het evenement dient elke deelnemer zich te melden bij de incheck:

- Je deelname wordt bevestigd, we noteren dat je er bent en controleren of je betaald hebt. Dit is voor iedereen verplicht.
- Spelers checken ook hun karakter in. Je krijgt de spullen van je karakter (het spelerszakje) en je karakterformulier, die je tijdens het hele evenement bij je dient te houden.
- Als je LARP-wapens mee hebt genomen, worden deze gecontroleerd door de organisatie op veiligheid. Zie het volgende stuk voor de exacte regels omtrent LARP-wapens.

Aan het eind van het evenement hoeven alleen spelers zich nogmaals te melden voor de uitcheck. Hierbij wordt je karakterformulier en de relevante spullen van je karakter weer ingenomen, zodat de spelleiding de administratie van alle karakters bij kan werken.

Wapencheck

Voordat een wapen op ons evenement gebruikt mag worden, dient deze gecheckt te worden door de daarvoor aangewezen persoon. Ook al is je wapen in het verleden door ons gecheckt, dient dit opnieuw te gebeuren. Vecht je met een on- of afgekeurd wapen, kan dit leiden tot directe ontzegging van de toegang tot het evenement en volgende evenementen. Voor de wapencheck let de keurder onder andere op de volgende punten:

Slagwapens

- De kern van het wapen mag niet zichtbaar zijn of voelbaar bij de raakvlakken.
- De kern van het wapen moet uit 1 stuk bestaan en mag niet gebroken zijn.
- Het schuim mag niet loszitten van de kern.
- Het wapen moet op een veilige en controleerbare manier te hanteren zijn.
- En mogen geen verhardingen of scherpe randen aan het wapen zitten.

Schilden

- Bij schilden, met name bij schilden met een houten kern, moeten de randen goed bedekt zijn met schuim zodat je er geen wapens op kapot slaat.

(Kruis)bogen

- Bogen en kruisbogen mogen een maximale trekkracht hebben van 30 pond.
- Pijlen en bolts worden gekeurd op de veiligheid van de kop en of ze geen scheuren of barsten hebben in de schacht.
- Bij bogen en kruisbogen dient ook een schiettest afgelegd te worden om te zien of je op een veilige en verantwoorde manier met dit wapen kunt omgaan.

Steekwapens

- Hoewel de technieken flink vooruit zijn gegaan, staan we bij Irrealis geen steekwapens toe, ook niet wanneer deze in theorie veilig zijn. Onze deelnemers verwachten niet dat er personen met steekwapens rondlopen, of dat er gestoken wordt.

Werpwapens

- werpwapens worden op individuele basis beoordeeld.

Vuurwapens

- De Nederlandse wapenwet is ook bij Irrealis van toepassing.
- Vuurwapens dienen duidelijk te onderscheiden zijn van een echt wapen.
- In vorm niets moderners dan flintlock, blunderbuss, enzovoort.
- Vuurwapens mogen geen projectielen afvuren. Je mag dus wel een NERF-gun of klappertjespistool gebruiken als basis, maar mogen alleen als statische prop gebruikt worden. Eventueel kunnen in overleg met SL wel klappertjes gebruikt worden.

Tijdens het evenement

Heroïsch spelen

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

Speel het uit

Zwaarden, pantser, en schilden zijn zwaar. De LARP-varianten zijn vele malen lichter, maar ga ermee om alsof het echte voorwerpen zijn. 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 iets te doen, anders dan alleen domweg de puzzeltjes van de spelleiding op te lossen en te wachten op het volgende gevecht.

Speel met elkaar

Uiteindelijk zijn we er met z'n allen om elkaar een leuk weekend te bezorgen. Dat kunnen de spelers ook prima onderling, zonder inmenging van de spelleiding. Speel met de andere spelers en geef hun ook iets te doen. Je zult zien dat je eigen spel een behoorlijke boost krijgt, als je andere deelnemers op je schouders zet.

Wees niet bang

Als organisatie willen we niets liever dan jou een leuk, episch, gaaf en ontroerend evenement bezorgen. De spelleiding is er om 'JA!' te zeggen, niet om je spel te blokkeren. Je hoeft dus niet bang te zijn dat je door een onhandige verwoording of een verkeerd geïnformeerde beslissing je karakter kwijt raakt of onoverkomelijke consequenties zult ervaren. Als je besluit dat je karakter iets doms gaat doen, zitten daar natuurlijk gevolgen aan vast. Echter is dat wat anders dan wanneer jij als speler de gevolgen niet overziet en je daardoor geen zinvol besluit kan nemen. Stel vragen, als voor jou als speler de situatie onduidelijk is. En wanneer we als spelleiding denken dat je met je karakter wat meer moet proberen, zul je dat te horen krijgen in een van de volgende gevleugelde uitspraken:

“Spelen met je kadaver.” of het aloude: “Kom daar IC maar achter.” Dit zegt een spelleiding niet om je in de val te lokken, maar omdat we je uit willen nodigen door middel van spel de situatie beter te begrijpen. Wanneer we als SL denken dat je met je karakter iets doet waarvan je OC de consequenties niet overziet, zullen we je vragen: “Weet je dat echt heel zeker?” om aan te geven dat je mogelijk nog even na wilt denken over geplande actie.

Speel ermee

In het verlengde van “wees niet bang”, ligt “speel ermee”, oftewel: “Fuck around and find out.” Hiermee bedoelen we: probeer dingen, druk op knopjes, doe een ritueel, cast een spreuk, trap de deur in, zing een liedje, doe iets! Vaak krijgen SL vragen als: “Kan ik …?” of: “Wat nou als ik …?” Een SL kan geen ander antwoord geven dan: “Probeer het.” Door dingen te doen, in plaats van erover te praten, gebeuren er dingen in de wereld, en krijg je nieuwe informatie.

Breng je karakter tot leven

Je kunt je karakter leven geven, door na te denken over hun verleden, hun achtergrond, eventuele eerder meegemaakte avonturen, karaktertrekken, angsten, normen en waarden. Dit kan je helpen om in het spel na te denken over hoe je personage zou reageren in de gegeven situatie. Bovendien kun je, wanneer je dit wilt, persoonlijk spel krijgen vanuit het verhaal, wanneer je je achtergrond naar de spelleiding mailt. Je achtergrond is welkom op spelleiding@irrealis.nl

Geef je behoefte aan

Als spelleiding en organisatie vinden we het veel belangrijker dat je een leuk evenement hebt, dan dat alles 100% realistisch is. Loop je vast, omdat je een handelaar nodig hebt om je zojuist verkregen loot aan te verpatsen, zodat je met het geld kan spelen? Vraag om een handelaar bij een SL. Er is altijd wel een NPC die zin heeft om een kleine, korte rol, waardoor jij verder kan met je karakter. De vraag: “wat is het beste verhaal?” is veel belangrijker dan: “Wat is het meest realistisch?” De spelleiding is er om “JA!” te zeggen, al zullen we soms een “maar …” toevoegen.

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 dan dat ze erin kwamen. LARPen is zogezegd 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 locaties en mag ook niet geslagen worden: 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 spelleiding) 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. De enige uitzondering hierop is een vooraf afgesproken gevecht waar beide partijen mee hebben ingestemd.
- Vechten onder de invloed van alcohol is verboden. Heb je gedronken, houd je dan bij een eventueel gevecht afzijdig.
- Blijf altijd op je omgeving letten. Er zijn altijd factoren die wij niet in de hand hebben en kunnen controleren, maar die met een beetje oplettendheid kunnen worden voorkomen, zoals kuilen, sloten, wespennesten, enzovoort.

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

Mentale veiligheid, triggers en bijsturen

Bij elke vorm van rollenspel, kunnen er in het spel onderwerpen naar voren komen, die voor jou als deelnemer een heftige reactie veroorzaken, vanwege trauma, of andere gevoeligheden. Dit is niet erg. We zijn allemaal mensen, met onze eigen historie en emoties. Hoewel Irrealis over het algemeen een LARP is met vrij lichte onderwerpen, waarbij het vooral draait om ontdekken, maken en puzzelen, kunnen ook daarin triggers naar voren komen. Ons primaire doel is voor iedereen een leuk weekend te verzorgen, waarbij niet alleen ieders fysieke veiligheid, maar ook ieders mentale veiligheid randvoorwaardelijk zijn. Om de mentale veiligheid te waarborgen, hebben we een aantal mechanismen.

Net als de regels rondom veilig vechten, dien je de regels rondom mentale veiligheid altijd na te leven. Het niet naleven van deze regels kan leiden tot verwijdering van het evenement en een ontzegging van toekomstige evenementen.

Off limit onderwerpen

Irrealis is in de basis een 16+ LARP waar we de avonturen uitspelen van een groep helden. Bepaalde onderwerpen passen niet bij onze LARP, en spelen we dus niet mee. Seks, en in het bijzonder seksueel geweld, hebben geen plaats op onze LARP. Discriminatie op basis van geaardheid en gender is geen ding in onze wereld. Discriminatie op basis van gemaakte keuzes bestaat wel. We vermijden het onnodig trekken van parallellen met daadwerkelijke stoornissen en aandoeningen. Aandoeningen gebruiken als short-hands voor karakterbeschrijvingen is heel vervelend voor mensen die daadwerkelijk met deze stoornissen te maken hebben.

Vertrouwenspersonen

Op elk evenement zijn er twee vertrouwenspersonen aangewezen. Deze mag je op elk moment uit hun spel halen, wanneer je in de knoop zit met een situatie tijdens het evenement (IC of OC), waardoor jij je onprettig voelt. De vertrouwenspersonen bieden een luisterend oor, wanneer je om wat voor reden dan ook, mentaal ondersteuning nodig hebt. De vertrouwenspersonen zullen vertrouwelijk omgaan met wat je vertelt, en zullen alleen in overleg en met expliciete toestemming het probleem verder bespreken met het bestuur of de spelleiders, als dat nodig is.

Nota bene: onze vertrouwenspersonen zijn geen getrainde psychologen, therapeuten of artsen. Deze personen stellen zich vrijwillig beschikbaar om naar je verhaal te luisteren. Ze zullen proberen jou, in de context van het event, op weg te helpen. Zij kunnen je niet helpen met problemen die zich buiten Irrealis afspelen, en zijn zelf ook mensen van vlees en bloed, met grenzen en emoties.

Triggers melden

Weet je dat bepaalde onderwerpen of soorten interacties voor jou zwaar vallen, en wil je hier in het spel niet mee geconfronteerd worden, laat dit dan weten aan een van de vertrouwenspersonen of het bestuur. Je hoeft op geen toelichting te geven, waarom dit voor jou een trigger is. Mocht in het spel zich een situatie voordoen, waarvan we als organisatie weten dat jij hier niet mee geconfronteerd wilt worden, waarschuwen we je, zodat jij de mogelijkheid hebt je terug te trekken. Het melden van triggers is niet verplicht, en is geen voorwaarde om op een later moment middels een graceful bow-out een scène te verlaten of de intensiteit van een scène bij te sturen.

Bijsturen van een scène

Door een scène tijdig bij te sturen, voorkom je dat anderen over jouw grenzen heengaan. Heb je behoefte de intensiteit van een roleplay scène bij te sturen, zonder direct het spel te verlaten, kun je dit doen met de volgende handgebaren:

- Om aan te geven dat het wat minder heftig moet worden, plaats je een hand op je hart, terwijl je met de andere hand een remmende beweging maakt (alsof je 'ho ho, rustig aan' uitbeeldt.)
- Om aan te geven dat het wat jou betreft heftiger mag, plaats je een hand op je hart, terwijl je met de andere hand een OK teken geeft (maak een ring met je wijsvinger en duim, terwijl je je andere vingers strekt.)

Graceful bow-out

Met een graceful bow-out kun je een scène verlaten op een laagdrempelige manier, zonder dat het spel stilvalt, of er al te veel aandacht op gevestigd wordt. Je geeft hiermee aan dat jij, om wat voor reden dan ook, niet comfortabel bent met het spel en je wat ruimte nodig hebt. Je verlaat de scène, gaat even OC en kunt vervolgens elders het spel weer in. Bespreek indien nodig met een SL hoe je het spel weer in kan. Heb je behoefte om de situatie te bespreken met een vertrouwenspersoon, dan mag dat natuurlijk.

Een graceful bow-out doe je door je hoofd te buigen, je hand voor je ogen te houden (alsof je je afwendt van iets dat je niet wilt zien) en weg te lopen. Wanneer je iemand een graceful bow-out ziet doen, laat deze persoon met rust, en zet de scène voort.

No Play

Wanneer een scène je te veel wordt, iemand te ver gaat of je grenzen niet respecteert, of je je OC niet veilig voelt, kun je dit aangeven door "no play" te roepen. Het spel stopt, en we gaan OC in gesprek over wat er gebeurd is. Als je behoefte hebt een vertrouwenspersoon te spreken, kun je dit aangeven, dan halen we die er bij. We spelen pas weer verder als iedereen zich daar prettig bij voelt.

Communicatie

LARP kent een behoorlijk eigen vakjargon. We praten vaak in afkortingen, refereren naar rollen in de organisatie, en geven zogenaamde 'calls' om een effect duidelijk te maken dat in het spel gebeurt, maar wat we niet in het echt kunnen laten gebeuren (helaas kunnen we niet echt vliegen…)

Termen

Hieronder een korte samenvatting van afkortingen 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 die je niet kent: vraag het of geef het te kennen aan de spelleiding.

IC: In Character. Dit heeft betrekking op de speelwereld waarin Irrealis zich afspeelt. IC is vooral wat zich in deze speelwereld afspeelt.
OC: Out of Character. Dit is het leven buiten het spel om. Alles wat in de echte wereld gebeurt, valt hieronder.
Orga/Crew: dit zijn de mensen die alle OC zaken regelen, van maaltijden tot EHBO. Zij staan in contact met de SL. Zij nemen verder geen deel aan het verhaal, en zijn ook niet in de gelegenheid om te reffen.
SL: Spelleider. Deze personen zijn verantwoordelijk voor het evenement, zowel IC als OC. Zij schrijven het verhaal. Ook beantwoorden zij IC vragen en beoordelen (reffen) ze spelersacties. Zij zijn de vertellers en de "scheidsrechters".
PC: Player Character. Karakter dat door een speler wordt gespeeld. De PC heeft binnen het kader van de regels volledige controle over diens acties. Bij ons wordt dit ook vaak "speler" genoemd.
NPC: Non-Player Character. Een karakter dat regelmatig wordt aangestuurd door de SL. Deze rollen beïnvloeden het verloop van het verhaal. De rollen van een NPC kunnen sterk variëren: van lange roleplay-rollen tot korte vechtrollen.
DPC: Directed Player Character. Karakter dat tussen speler en NPC in zit. In principe heeft de persoon die dit karakter speelt bijna volledige controle over het karakter, maar de spelleiding kan diegene sturen om zo het spel te beïnvloeden.
HP: Hit Points of levenspunten. Irrealis gebruikt een uitgebreid schadesysteem per lichaamslocatie. Als deze eraf geslagen zijn, is het character bewusteloos, en stervende. Zie voor meer uitleg HP in het hoofdstuk Karakters.
AP: Armor Points. Elk harnas heeft een bepaalde hoeveelheid AP. Wanneer je geslagen wordt, raakt je harnas beschadigt, en neemt het aantal AP op dat deel van het harnas af. Zie verder de paragraaf Harnas.
XP: Experience Points. De hoeveelheid punten die een speler krijgt om vaardigheden mee te kopen.
Reffen: Het beoordelen van het resultaat van een actie door een SL, of het beantwoorden van een vraag.
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.
Lammy: Een geplastificeerd kaartje dat een voorwerp voorstelt dat je bij je hebt. Dit kunnen bijvoorbeeld grondstoffen, planten, dieren of sloten zijn. Soms worden lammies ook gebruikt voor magische voorwerpen of effecten in het spel.
WYSIWYG: What You See Is What You Get, kortom: de situatie behoeft geen verdere uitleg en je kunt spelen met wat je ziet.

OC Calls

OC Calls zijn misschien wel de belangrijkste calls die elke deelnemer moet kennen. Deze calls stellen de organisatie in staat om snel duidelijk te maken aan iedereen binnen gehoorsafstand wat er gebeurt en welke actie we verwachten.

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.

No Play
Een deelnemer geeft hiermee aan dat diegene zich niet veilig voelt. Het spel stopt meteen, en de betrokken partijen gaan, samen met de SL in overleg hoe het spel op een veilige manier voortgezet kan worden.

Time In (Tijd 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 géén 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 karakter ook bewust mee, maar mag er 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 (Tijd uit)
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.

Dagdeel
Een speldag heeft 4 dagdelen. Deze zijn als volgt: De ochtend tot en met de lunch, de middag tot en met het avondeten, de avond tot en met de midnight snack en de nacht totdat je gaat slapen.

IC Calls

IC calls zijn termen die gebruikt worden om in het spel een effect te duiden, welke niet OC te representeren zijn, waarvan verwacht wordt dat degene op wie de call van toepassing is, hierop IC reageert. Het is zeker aan te raden deze calls goed door te lezen, en zoveel mogelijk te kennen, zodat het spel vlot verloopt. Heb je tijdens het spel vragen over een call, schiet dan een SL aan.

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. “Triple, double” is bijvoorbeeld een onmogelijke combinatie. Vraag om verheldering van degene die het geroepen heeft, of van de SL als je een dergelijke situatie tegenkomt.

Mass (Call) Het effect dat hierna wordt geroepen, geldt voor iedereen binnen gehoorafstand. Heb je het niet gehoord, heeft het ook geen effect.

Point Blank (locatie) Bij Irrealis geldt de Point Blank regel. Dat betekent dat binnen 5 meter afstand een tegenstander niet met een boog of kruisboog geschoten 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.

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 magische schade en effecten die je hebt gedaan op de tegenstander die dit roept, krijg jij in plaats daarvan. Degene die dit roept weerkaatst alle magische schade waartegen “Reflect” is geroepen terug. Zelf ontvangt degene die dit roept geen schade.

Subdue Niet-dodelijke schade. Iedereen 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. Hiervoor heb je geen speciale vaardigheid nodig.

Subdown De grote broer van “Subdue”. Deze slaat een karakter in één klap bewusteloos, zonder fatale gevolgen.

Double 2 HP schade (2 verschillende effecten die double geven, maken een tripple)

Triple 3 HP schade (tripples stapelen niet verder. Zonder speciale regel is 3 schade dus het maximum van een wapen)

Through Normale schade, maar negeert pantser (pijlen en bolts doen altijd Through schade).

Stun Je bent korte tijd niet in staat om te reageren op je omgeving. De duur wordt vermeld bij het effect.

Paralyse Je spieren werken niet meer, je valt op de grond en kan je niet bewegen. Je zintuigen blijven wel werken.. De duur wordt vermeld bij het effect.

Crush Het geraakte voorwerp is kapot. Als je geraakt wordt op een lichaamsdeel met harnas raakt dit al zijn AP kwijt. Als je op het

geraakte lichaamsdeel geen harnas draagt, krijg je 5 schade .

Eliminate Het geraakte of genoemde voorwerp is vernietigd. Dit kan niet worden voorkomen, en een voorwerp dat door eliminate is vernietigd, kan alleen op magische wijze nog hersteld worden. Eliminate op een lichaamsdeel dat geen pantser draagt, krijgt 10 schade, en kan alleen magisch genezen worden.

Strike De ontvanger vliegt 5 meter achteruit en landt op de grond. Je torso dient hierbij de grond te raken. Let op: wanneer een strike wordt gecalled met een slag van een zwaard, doet de zwaardslag nog steeds schade, met daar bovenop een strike.

Disarm Je laat je wapen/voorwerp dat je in je handen hebt los. Het voorwerp valt op de grond.

Magic Normale schade, maar uit magische bron. Sommige wezens kunnen hiervoor (extra) gevoelig zijn.

Holy/Unholy Normale schade, maar uit heilige of onheilige bron. Sommige wezens kunnen hiervoor (extra) gevoelig zijn.

Poison (effect) Het effect dat het gif heeft dient hierna geroepen te worden (bijvoorbeeld: “Poison, Sleep”). Let op: vergiffen zijn niet magisch.

Fear De veroorzaker van dit effect is zo eng dat je er bang van wegrent. Na 15 seconden kom je weer bij zinnen en durf je terug te lopen.

Terror De grote variant van fear, het effect is hetzelfde maar duurt 2 minuten. Voor terror kun je niet immuun zijn.

Torture je ontvangt zeer hevige pijn waardoor je niet langer in staat bent om iets anders te doen dan pijn lijden. De pijn is zo intens dat je niet meer op je benen kan blijven staan. Effect duurt 15 seconden, of langer als aangegeven door de persoon die de call gebruikt.

Trip Je struikelt en valt op de grond. Hierbij moet je torso de grond raken.

Petrify Je bent versteend. Dit effect kan onder andere gebroken worden met een Break Enchantment. Mocht het effect langer dan 24 uur duren, dan is het onomkeerbaar.

Fatal Je sterft ter plekke, en je ziel verlaat je lichaam. Er is geen mogelijkheid tot genezing meer.

Dominate Voor de komende 5 minuten sta je onder volledige controle van degene die het effect veroorzaakt heeft. Je kan niet gedwongen worden tot zelfmoord, maar bondgenoten aanvallen of een grote overmacht kan wel.

Sleep Je slaapt voor 5 minuten. Je kan gewoon wakker gemaakt worden. Als je schade ontvangt word je ook wakker.

Stasis Je staat 5 minuten op pauze. Je kunt je niet bewegen, en anderen kunnen jou ook niet bewegen. Effecten die op jou van toepassing zijn, werken in deze tijd niet, timers staan op pauze (doodgaan, cooldowns). Effecten die tijdens statis worden toegebracht beginnen na de stasis pas met werken.

Curse: Zolang de curse actief is verliest het doelwit 1 HP per 5 minuten. Torso verliest als laatste HP.

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 jij je OC over het IC-terrein wilt verplaatsen. Als je iemand met een opgestoken hand ziet lopen, negeer je deze in het spel.

Hoofd gebogen, hand voor je ogen en weglopen (graceful bow-out)
De speler moet om OC redenen de scène verlaten. Laat de speler met rust en zet de scène voort zonder diens karakter.

1 hand op het hart, andere hand een remmend gebaar
Verlaag de intensiteit van het spel. Dit is situatieafhankelijk, maar denk bijvoorbeeld aan: geef minder details in je beschrijving van een gruwelijke scène; stop met schreeuwen, maar discussieer verder; verleg je focus even op een ander personage. Dit gebaar mag je nooit negeren, en je dient direct naar dit gebaar te handelen.

1 hand op het hart, andere hand een OK gebaar
De speler nodigt uit om de scène intenser te maken. Je mag gedetailleerder zijn, je stem verheffen, net wat relevant is voor de scène. Escaleren is niet verplicht. Ben jij niet comfortabel om de scène intenser te maken, terwijl je tegenspeler er om vraagt, mag je gewoon doorspelen op het niveau dat je al deed.

1 vinger in de lucht wijzend
De speler is IC onzichtbaar. Hij is wel hoorbaar, en tastbaar.

2 vuisten recht naar voren uitgestoken (en als het kan zittend op je hurken)
De speler ligt IC op de grond, maar kan dit om OC redenen (lichamelijk of vanwege de ondergrond) niet.

1 hand naast het hoofd met 2 vingers opgestoken
De persoon spreekt een andere taal dan Jati (aannemelijk is de taal van het ras van het personage)

Spelelementen

Alle spelers, maar ook alle NPCs hebben spullen bij zich in het spel, waarmee het spel gespeeld wordt. Sommige spullen hebben een Physrep (denk aan wapens, de kleding die je aanhebt, kistjes, bekers etc.) en veel anderen worden gerepresenteerd met lammies, plastic kaartjes die je bij je houdt. Een aantal voorwerpen die veel in het spel tegenkomt worden hieronder benoemt:

Geld en andere goederen

Geld

Bij Irrealis wordt er gewerkt met een geldsysteem van Rodes (rode glazen kralen), Blauwes (blauwe glazen kralen) en Geles (je raadt het nooit… gele glazen kralen). Deze converteren telkens 1 op 10, dus 10 Rodes in een Blauwes, en 10 Blauwes in een Geles. Een dagloon voor een arbeider is zo'n 2-3 Rodes per dag, voor een paar Blauwes koop je een zwaard, en met een hand Geles koop je een huis met een leuk stukje grond.

Manastenen

Manastenen zijn gekristalliseerde magische energie, gerepresenteerd door blanke, glazen knikkers. Deze stenen bevatten een standaard hoeveelheid magische energie. Wanneer je een manasteen gebruikt, geef je deze aan een SL. Wanneer je meer dan 20 manastenen bij je hebt, wordt de totale hoeveelheid mana kritiek en ontploft alles: *Crush all locations* en al je manastenen zijn weg.

Elementaire stenen

Er zijn verschillende elementen bij Irrealis, welke in steenvorm te vinden zijn. Dit zijn onregelmatige, schitterende kiezels in verschillende kleuren.

Lammies

Lammies kunnen van alles voorstellen. Wanneer je iets gebruikt, lever je de lammy in bij een SL. Let er een beetje op wat je bij je draagt. Een stapeltje lammies weegt niks, en neemt amper ruimte in, maar het is wat onrealistisch dat jij met 10 zwaarden, 20 pantsers, 50 kg erts en 3 bomen op zak rondloopt. Heb je zoveel spullen, verwachten we dat je ergens een opslag hebt, in de vorm van een kist of iets anders dat laat zien dat er spullen in zitten.

Diefstal

Bij Irrealis kan en mag iedereen IC stelen. Zo lang het gaat over IC-voorwerpen, de diefstal van OC voorwerpen is uiteraard niet toegestaan. Houd stelen leuk. Als jij een goede reden hebt om iets van iemand te stelen, kan én mag dat. Wat we liever niet zien is stelen om het stelen, zonder dat daar echt spel bij betrokken is. Door iets van iemand af te pakken, kun je het spel van de ander behoorlijk verstoren. Houd daar rekening mee.

Als je lammies steelt hoef je hier geen melding van te maken. Maar als je besluit om een persoonlijk voorwerp te stelen (bijvoorbeeld iemands dolk), meld dit dan bij de SL (dit mag ook nadat je het hebt gestolen). Geef het wel altijd na het evenement weer terug aan de rechtmatige eigenaar. Mocht je niet willen dat de bestolene erachter komt dat jij hem hebt bestolen mag je het ook via een SL teruggeven.

Taal en Schrift

In onze setting spelen talen geen hele centrale rol. Er wordt standaard vanuit gegaan dat iedereen Jati spreekt, de meest gangbare taal in onze wereld. Ook andere rassen spreken deze taal, tenzij je er zelf expliciet voor kiest dit niet te kunnen. Er bestaan wel andere talen. Elk ras (Zie het volgende hoofdstuk) spreekt zijn eigen taal. Je geeft aan dat je op dat moment een andere taal dan Jati spreekt door je hand met twee opgestoken vingers naast je hoofd te houden. Je kunt ervoor kiezen over te schakelen op Engels, maar niet iedereen die Engels spreekt, spreekt automatisch een vreemde taal, gezien niet al onze deelnemers even goed Nederlands spreken. Wanneer iemand het handgebaar voor vreemde taal geeft, spreekt deze de moedertaal van diens karakter, tenzij anders aangegeven.

Geschreven tekst die je IC vindt, is in principe in het Jati opgesteld, tenzij anders vermeldt. Alle talen in onze wereld worden geschreven met hetzelfde alfabet (het Jati alfabet) al zijn er wel oude geschriften met andere tekens. Elk personage kan in principe lezen en schrijven. Je mag er natuurlijk voor kiezen dat jouw karakter dit niet kan. Wanneer je een nieuwe taal leert, leer je deze in principe ook lezen en schrijven, indien de taal een schrift heeft.

Het spelgebied

Het hoofdgebouw in het spel is, tenzij anders vermeldt, het oude raadhuis van het dorp, dat door de spelers is omgetoverd tot de centrale hub van voor de groep. Rond het raadhuis vindt je tenten, aangelegde tuinen, altaren en magische structuren. Hier mag je mee spelen, graag zelfs! Wil je zelf een tent of ander groot object meenemen om in het spel te gebruiken? Overleg dit even met de OC coördinator, zodat deze kan zorgen voor een veilige situatie.

Het bos

Je mag met één of meerdere spelers ten alle tijden het bos in. Geef dit wel altijd even aan bij een SL, het liefst de crafting SL. Dit willen we enerzijds weten vanwege OC veiligheid en organisatie (je zult anders net het eten missen), als ook dat we graag willen weten wat er IC gebeurt, zodat we daarop kunnen anticiperen in het spel dat wij aanbieden. IC kun je navigeren, en om onverklaarbare reden, zelfs al verdwaalt je karakter, kom je altijd terug in het dorp.

Karakters

Introductie

Het belangrijkste om te kunnen spelen bij Irrealis is het hebben van een karakter. Het maken van een karakter is gebonden aan bepaalde regels. Iedereen begint in dit opzicht gelijk.

Bij het maken van een karakter hoort een aantal vragen, om zo tot het karakter te komen dat je ook daadwerkelijk wilt spelen. Om je hierbij te helpen, hebben we een Google Form, waarin je begeleid wordt in het kiezen van je ras, en per ras de relevante vragen waar je in ieder geval over na moet denken als je dat ras wilt gaan spelen. Je vindt de Google Forms hier.

Als je erover hebt nagedacht, ga je kijken in de lijst van vaardigheden, en stel je je karakter samen. Ook moet je een ras kiezen. Dit moet natuurlijk wel allemaal logisch zijn met je achtergrond. Vanuit je achtergrond kan je allerhande dingen IC verklaren. Dit is niet de verplichte volgorde, je kan bijvoorbeeld ook eerst kijken welke vaardigheden je wil hebben en daar een karakter omheen bouwen.

Karaktersheet

Je karaktersheet is het document waarop je karakter beschreven staat. Deze moet je invullen en bij de SL inleveren, samen met je inschrijving. Het is deel van je inschrijfformulier, maar als je je aan de poort inschrijft moet je deze dus nog ter plekke invullen. Van de SL krijg je dan een draagbare versie (waar je achtergrond niet op staat). Houd die altijd bij je, want hier staat informatie op die belangrijk kan zijn voor jou, voor andere spelers en voor de SL.

Spelwereld

De wereld is een gesloten setting. Dat wil zeggen dat je alleen maar iemand kunt spelen die van deze wereld komt. Binnen onze wereld is natuurlijk van alles mogelijk. Mocht je eraan twijfelen of jouw idee binnen onze wereld past of wil je graag wat meer informatie over een bepaald deel van de wereld, of het ras dat je wil spelen, vraag het dan aan de Spelleiding. Dit kan via de algemene mail: spelleiding@irrealis.nl. Meer informatie hierover is ook te vinden op de website van Irrealis onder het kopje “Spelwereld”.

Rassen

De speelbare rassen zijn te vinden op de website. Je vindt daar de up-to-date lore van elk ras, zoals de spelersgroep dit nominaal kent. Daar staat ook meer over religie, normen en waarden, uiterlijk en biologie. Hieronder vind je alvast een kort overzicht per ras van de bonus die je krijgt, op onze website staat meer uitgebreide informatie over de uiterlijken:

Kobolden

Kobolden zijn een actief ras van ambachtslieden, uitvinders en avonturiers. Je vindt kobolden in dorpen, steden, of als reizigers. Kobolden zijn te herkennen aan hun grijze huid, met gouden gloed.
Afhankelijk van hun levensstijl, krijgen ze bepaalde bonussen:

De bewoners van Nijlg-Kjulp
Bewoners van Nijlg-Kjulp weten goed hoe het democratisch systeem van de Kobolden werkt. Daarom tellen hun stemmen voor 2 tijdens een Kobold stemming.

De Reizenden
Reizende kobolden krijgen 1 extra grondstof per keer dat ze grondstoffen gaan zoeken.

De Gesettelden
De mix aan rassen van de nederzetting van de gesettelde kobold prikkelt ze om nieuwe dingen uit te zoeken. Ze krijgen 1 extra XP. Deze mag alleen uitgegeven worden aan een vaardigheid in het lijstje “Crafting vaardigheden”.

De Afgezonderden
De tijd en generatie dat deze kobolden afgezonderd hebben geleefd, heeft ze een heel eigen onderzoek laten doen, en eigen ontdekkingen van generatie op generatie door laten geven.
Niveau 3 ambachten kosten 1 XP minder om te leren (minimaal 1 XP).

Jati

Jati zijn een ras met een streng kastenstelsel. Dit betekent dat je doet waarvoor je geboren bent. Iets anders gaan doen is, afhankelijk van je precieze herkomst, op zijn best getolereerd, en op zijn slechts strafbaar met verbanning. Jati zijn te herkennen aan de vlekken bij de slaap. De afkomst van een Jati bepaalt hoe deze vlekken eruitzien. Afhankelijk van je kaste krijg je ook een bepaalde bonus.

Auctor
vlekkenpatroon: onregelmatige, ronde vlekken

Wanneer een Auctor met iemand samenwerkt om een object te maken, of iemand te genezen, is er een kans dat er een mild bijkomend magisch effect optreedt. De spelleiding zal hiervoor een dobbelsteen rollen.

Arbiter
vlekkenpatroon: Onregelmatige driehoekige vlekken

Wanneer een Arbiter met anderen in formatie vecht mag hij 1x per gevecht een strike slaan of een fear effect gebruiken.

Praetor
vlekkenpatroon: Regelmatig stippenpatroon

Na 5 minuten spreken (dit kan alles zijn van een stil inspirerend gesprek tot een grootse motiverende speech) kan een praetor maximaal 5 luisteraars aanwijzen om die dag:

- óf in het eerstvolgende gevecht een dubbel te mogen slaan;
- óf de eerstvolgende fear te weerstaan;
- óf extra of makkelijker grondstoffen te vinden bij hun volgende zoektocht;

Deze effecten kunnen verschillen per luisteraar, maar moeten wel enigszins logisch te maken hebben met wat de praetor gezegd heeft.

Expelled
Vlekkenpatroon van de originele kaste, met zwarte kruizen gebrandmerkt onder de oren
Als een Expelled origineel van één kaste was heeft hij de biologische voordelen en kenmerken van die kaste. Als een expelled ouders van verschillende kasten heeft, heeft de Expelled gemengde kenmerken en tekenen van de kasten van zijn ouders. Of hij ook nog een biologisch voordeel heeft, wisselt per geval.

Expelled zijn uit de Jati samenleving verbannen, om wie ze zijn of wat ze gedaan hebben. Wil je een Jati spelen van gemengde kasten, of een expelled Jati spelen, dan moet je dit eerst met de SL overleggen, omdat dit grote gevolgen heeft voor je spel.

Vesanen

De Vesanen zijn een oud ras. Een Vesaan wordt bijna 400 jaar oud, en hoeft niet te eten. Hierdoor zijn zij volledig gericht op onderzoek, in de breedste zin van het woord. Een Vesaan kiest op enig moment een stroming die bepaalt hoe zij onderzoek doet. Een vesaan is te herkennen aan gekleurde energiebanen die over het lijf lopen, en ook de antennes op het hoofd. De kleur van de antennes en de banen dragen uit welke stroming de vesaan volgt. zie hiervoor de website.

Elke vesaan krijgt de volgende bonussen:
Alle potions en poisons, als ze gedronken worden, hebben dubbele duratie of effect (indien van toepassing, vraag een SL als je niet weet wat het gevolg is voor een bepaald drankje).

Je kan 1 keer per dag een cooldown van een spreuk op 0 zetten (dus direct weer te gebruiken) in ruil voor een heleboel energie (effectief kost dat 1 max HP per locatie tot de volgende dag).

Calagh-Eir

De Calagh-Eir staan dicht bij de natuur en de balans. Zij streven er naar de wereld in balans te brengen, al verschilt het nogal per stroming hoe deze balans bereikt moet worden. Calagh-Eir zijn te herkennen aan hun Faun-achtige uiterlijk. Alle Calagh-Eir hebben hoorns, maar hun verdere uiterlijk wisselt sterk per individu, van zeer dierlijk tot bijna geheel menselijk.

Elke Calagh-Eir krijgt de volgende bonus:
Je kunt je eigen bloed aftappen, wat een potent gif is voor niet Calagh-Eir. Om een effectieve dosis te verkrijgen moet je 1 HP schade doen op een zelf gekozen locatie. Een dosis is genoeg om een scherp wapen een double te laten slaan, of 3 pijlen een double te laten doen. Alternatief kan het gif ook op andere wijze gebruikt worden, door het slachtoffer het gif in te laten nemen. Dit doet 2 schade op torso van het slachtoffer, en zorgt ervoor dat deze gaat hallucineren. Ook is het bloed van een Calagh-Eir een potent alchemisch component.

Statistieken van je karakter

Elk personage heeft een aantal statistieken die iets zeggen over de gezondheid en het potentieel van dit karakter. Deze staan op je karakterformulier en kennen ieder hun eigen regels.

HP

Iedereen begint bij Irrealis met dezelfde hoeveelheid HP. Deze bepalen hoe gezond jouw karakter is en wanneer je dood bent. Bij Irrealis kennen wij 5 locaties die geraakt mogen worden: Torso, armen en benen. Op elke locatie heeft elk beginnend karakter 3 HP. Wanneer je geraakt wordt, raak je op die locatie een of meer HP kwijt. Staat een locatie op 0 HP, dan is het betreffende lichaamsdeel onbruikbaar. Als je torso op 0 HP staat val je bewusteloos neer, en begin je met doodbloeden.

Het is mogelijk om je HP per locatie te verhogen, dit kan met vaardigheid “Extra HP”. Zie hiervoor het hoofdstuk "Vaardigheden".

Doodgaan

Je karakter is dood wanneer het voor langer dan 10 minuten met 0 HP op torso staat. Wanneer je karakter, om welke reden dan ook, op 0 HP op de torso locatie komt te staan, val je bewusteloos neer en begin je te sterven. Als je na 10 minuten nog steeds niet geholpen bent, is je karakter dood.

Een noot over karakter-eindes
Bij Irrealis gaat er bijna nooit een karakter dood, en zelden dreigt er direct dodelijk geweld. We vinden het veel belangrijker dat je een leuk evenement hebt, en we gaan dan ook niet met de stopwatch bij je staan om te checken of je al dood bent. Wanneer je onbedoeld jezelf in levensgevaar brengt, zal een SL je waarschuwen, middels het zinnetje: “weet je dit echt heel zeker?” We breken namelijk liever even het spel dan dat je door een stommiteit je karakter kwijtraakt.

Harnas

Er zijn drie soorten harnas bij Irrealis: light, medium, heavy.

Als basis om harnas te dragen moet je de vaardigheid Light Armor hebben, en je moet altijd de vorige categorie aanschaffen voor je de volgende kan aanschaffen. Zie voor meer details het hoofdstuk “Vaardigheden”

Je krijgt voor elke harnas klasse die je omhoog gaat een AP meer. Je krijgt alleen AP voor de locaties waarop je daadwerkelijk pantser draagt. Als je geraakt wordt op een locatie waar je wel pantser draagt, maar die niet bedekt wordt, dan gaat de schade direct naar je HP. Als je panser op een locatie 0 is, dan gaat verdere schade op je HP.

Mana

Mana is de energie die magie doet werken. Wanneer je een spreuk cast, gebruik je de energie die in je lichaam zit opgeslagen, om de spreuk uit te spreken. Daarna moet je de energie voor die spreuk weer opladen. Dit is de cooldown van de spreuk. Je neemt dan de energie om je heen en de energie die vanuit jezelf komt op, om deze spreuk even later weer te kunnen casten. Naast deze energie die spreuk-specifiek gebruikt wordt, is er ook de algemene magische energie: 'mana'.

Mana komt in een aantal vormen voor, maar over het algemeen wordt, wanneer in het dagelijks taalgebruik over mana wordt gesproken, een van de twee volgende vormen bedoeld:

- De algemene magische energie die in je lichaam opgeslagen zit. Deze energiereserve kan een magiër aanspreken om een spreuk sneller van cooldown te laten komen. Deze vorm heeft geen fysieke vorm, maar zit in het lichaam van een magiër. Hoeveel extra mana je op deze manier kan opslaan, is afhankelijk van je niveau.
- Manastenen. Deze fysieke steen bevat de energie gelijk aan een mana. Je kunt deze energie tot je nemen, om een spreuk eerder van cooldown af te laten komen, of deze steen gebruiken in bijvoorbeeld enchanting. Manastenen worden gesynthetiseerd vanuit de magische energie die overal op de wereld rondwaart. Hoewel je natuurlijk best veel kleine stenen kan meezeulen, is het bij je dragen van grote hoeveelheden magische energie een risico, omdat er een kritische massa is voor magische energie.

Vaardigheden

Eerste vaardigheden

Iedereen begint met dezelfde hoeveelheid XP om aan vaardigheden te besteden, namelijk 11 XP.
Heb je XP over, dan kun je maximaal 2 XP als lessen opschrijven voor een vaardigheid die je wilt leren.

Nieuwe vaardigheden leren

Tijdens het spel kun je nieuwe vaardigheden leren. We werken bij Irrealis niet met het verdienen van XP tijdens evenementen. In plaats daarvan leer je nieuwe vaardigheden door te spelen. Dit kan op verschillende manieren.

De meest voorkomende manier om een nieuwe vaardigheid op te doen, is door dit te leren van een ander personage. Dit hoeft niet per se een leermeester te zijn! Wanneer je een vaardigheid leert van iemand die deze vaardigheid al heeft, leer je de vaardigheid in het aantal dagen gelijk aan de XP kosten van de vaardigheid.

Het leren van vaardigheden werkt technisch als volgt: Je mag tijdens een event 3 lessen volgen in welke vaardigheid dan ook (mits je aan alle andere voorwaarden van de vaardigheid voldoet). Je mag zoveel lessen nemen op een dag als je wilt, maar dus beperkt tot 3 in een event. Ook mag je maar 1 les per dagdeel krijgen in een bepaalde vaardigheid.

Bijvoorbeeld: Je kunt op zaterdagochtend een les alchemie en een les Magie niveau 3 krijgen, en dan zaterdagmiddag nog een les Alchemie. Je mag niet op zaterdagochtend 2 lessen alchemie nemen, en op zondag een les Magie niveau 3; Je hebt dan 2 lessen in dezelfde vaardigheid in hetzelfde dagdeel.

Vergeet niet je les door een SL op je karakter sheet te laten zetten en aftekenen. Lessen zonder datum en handtekening van een SL tellen niet mee.

Iemand zonder de leermeester vaardigheid kan maar één leerling tegelijk helpen. Iemand die de vaardigheid leermeester heeft, kan meerdere leerlingen tegelijk lesgeven. Een leermeester leert je een vaardigheid echter niet sneller. Immers is het belangrijkste deel van een nieuwe vaardigheid opdoen het oefenen, en niet de colleges. Dit wil niet zeggen dat een docent zich niet met de opleiding hoeft te bemoeien. Een groep studenten loslaten in een alchemisch laboratorium zonder toezicht kan tot onverwachte resultaten leiden.

Een dag studeren betekent niet dat je de hele dag in spel bezig moet zijn met het uitspelen van het leren van de vaardigheid. Dit zou het spel blokkeren. Een ‘dag’ werk betekent in dat je die dag actief bezig bent geweest met die vaardigheid, door te oefenen, studeren, mediteren, trainen, of lessen te volgen. Speel dit wel uit. Dit geeft spel, niet alleen voor jou, maar ook voor je docent en de toeschouwers.

Verder kun je natuurlijk ook zelf experimenteren. Soms zijn de besten in hun veld stiekem autodidacten. Hiervoor zijn bewust geen vaste regels, maar dit is omdat we graag zien wat je hier zelf mee doet. Natuurlijk zijn er risico's aan jezelf leren explosieven te maken, maar het levert ook heel veel spel op, en misschien ontdek je nog eens wat nieuws! De SL staan altijd voor je klaar als je wilt experimenteren. Wij zijn er immers om 'ja' te zeggen, en spel te faciliteren.

Heb je eenmaal genoeg lessen op je karakter formulier staan om een vaardigheid te leren, meldt dit dan bij de SL. De geleerde vaardigheid mag je vanaf de volgende dag gebruiken. Dus krijg je op vrijdagavond je laatste les zwaardvechten, mag je vanaf zaterdagochtend zelfstandig en volledig capabel met een zwaard gaan zwaaien.

Vaardighedenlijst

Op de volgende pagina staat de lijst met beschikbare vaardigheden bij Irrealis. Per vaardigheid staat een XP-prijs aangegeven. Dit is wat het kost om de vaardigheid te kopen als beginnend karakter, of hoeveel lessen je in deze vaardigheid nodig hebt om deze te leren in het spel. Herinnering: Je hebt 10 XP te besteden.

Na de tabel staat elke vaardigheid kort beschreven in een alfabetisch overzicht. Wat kun je ermee, welke call gebruik je, welke vereisten zijn er, et cetera. Voor een deel van de vaardigheden, zoals magie en crafting staat er een uitgebreidere uitleg in het desbetreffende hoofdstuk, en tref je hier alleen een korte verwijzing aan. Lees als je een crafter of een magiër gaat spelen dan ook zeker het desbetreffende hoofdstuk.

Bij sommige vaardigheden staan de kosten als "1/2/3" vermeld. Dat zijn de kosten per keer dat je de vaardigheid neemt (of per niveau, voor de vaardigheden die per niveau gaan). De eerste keer (of niveau) kost dan 1 XP, de tweede 2 XP, enzovoort.

* betekent dat deze vaardigheid een vereiste (een andere vaardigheid) nodig heeft voor je deze kan leren. De vereiste staat verderop bij de uitleg van de vaardigheid vermeld.
** Deze vaardigheden zijn alleen IC leerbaar en zijn niet als beginnend karakter te kopen.

Algemeen	Naam	XP
	Extra taal	1
	Woudlopen	1
	Extra hp *	2/3/4
	Lesser Stealth **	2
	Stealth **	3
	Fearless **	3
	Leermeester **	Zie uitleg

Vechten	Naam	XP
	Wapen Expertise *	4
	Disarm *	3/2
	Trip *	3/2
	Evade *	2/2
	Perfect Aim *	3
	Paralyzing Shot *	3
	Disarming Shot *	3
	Steady Feet	2
	Steady Grip	2
	Hoge pijngrens	2
	Warcry	1
	Schild expertise *	1
	Rage **	3

Wapens	Naam	XP
	Kort wapen	1
	Eenhandig wapen *	1
	Tweehandig wapen *	2
	Stafwapen	3
	Boog/Kruisboog	3
	Vuurwapen	3
	Werpwapens	1
	Giftige wapens	1
	Ambidex *	5

Pantser	Naam	XP
	Light Armor	2
	Medium Armor *	2
	Heavy Armor *	2
	Schild	3
	Torenschild *	1

Magie	Naam	XP
	Magical Defense	2
	Immuniteit	5
	Detect Magic	1
	Magiër	4/3/3**
	Extra spreuk lvl 1 *	2
	Extra spreuk lvl 2 *	3
	Extra spreuk lvl 3 *	4
	Mana storage *	2/2/2
	Combat Casting	3
	Ritual Casting	3
	Totem	2
	Divine Blessing	3
	Divine Mass **	3
	Combat Focus **	3
	Divine Intervention **	3

Crafting	Naam	XP
	Componenten Kennis	1/1
	Sloten openen	2
	Beroep	1/3/6
	Kok	3/3/3
	Werkman	2/1/1/1/1
	Arbeider*	3/3/3/3/3
	Geneesheer	2/4/4
	Alchemist *	3/3/3
	Enchanter *	3/3/3
	Engineer	3/3/3
	Leerbewerker	3/3/3
	Houtbewerker	3/3/3
	Smid	3/3/3
	Boer	2/3/3

Uitleg vaardigheden

Alchemist
Vereiste: Componenten Kennis Alchemie
Je bent een alchemist. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Ambidex
Vereiste: Kort wapen, Eenhandig wapen of Boog/Kruisboog, Vuurwapen.
Met deze vaardigheid mag je in elke hand een wapen hanteren. Dit mag anders niet. De keuze van welke wapens je in welke hand gebruikt rust geheel bij jou, maar moet natuurlijk wel voldoen aan je bestaande wapen vaardigheden. Dit mag alleen met wapens die als kort wapen of eenhandig wapen gelden, een kleine kruisboog met pistoolgreep of eenhandige vuurwapens.

Arbeider
vereiste: Werkman van hetzelfde grondstof soort.
Je bent een arbeider. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Boer
Je bent een boer. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Boog/Kruisboog
Hiermee mag je een boog en/of kruisboog hanteren. Deze mag een trekkracht tot 30 lbs. hebben. Voor bogen en kruisbogen geldt de Point Blank regel (zie: Calls, sectie IC) en ze doen altijd Through schade. Een boog wordt altijd met twee handen gehanteerd.

Componentenkennis (Alchemie)
Je hebt kennis van de componenten die in de alchemie gebruikt worden. Denk hierbij aan kruiden, zouten en giffen. Alleen de personages met deze kennis kunnen deze componenten IC verzamelen. Bij deze vaardigheid hoort een loresheet. Deze vaardigheid op zichzelf is niet voldoende om drankjes te kunnen maken.

Componentenkennis (Enchantment)
Je hebt kennis van de componenten die bij enchantment gebruikt worden.
Alleen de personages met deze kennis kunnen deze componenten IC verzamelen. Bij deze vaardigheid hoort een loresheet. Deze vaardigheid op zichzelf is niet voldoende om voorwerpen te enchanten.

Combat Casting
Je hebt geleerd spreuken sneller te casten, door relatief meer energie te gebruiken. Je kunt door 1 mana te besteden de casting tijd van een spreuk met 10 seconden verlagen. Je mag dit één keer per spreuk doen. Een niveau 1 spreuk krijgt dus een casting tijd van 5 seconden, een niveau 2 spreuk 10 seconden, een niveau 3 spreuk 20 seconden bij besteding van 1 mana.

Combat Focus
Je mag een spreuk kiezen van level 2 of lager, en mag deze instant casten. Je mag deze vaardigheid maar een keer nemen.

Detect Magic
Door je te concentreren op een voorwerp weet je of het magisch geladen is of niet. Je kan hiermee geen extra informatie krijgen over dit voorwerp.

Disarm
Vereiste: Wapenexpertise en Kort wapen, Eenhandige Wapens, of Tweehandige Wapens.
Je bent zo snel en behendig met je slagwapen dat je iemand kan ontwapenen (call Disarm). Dit kun je 3 keer per dag doen als je het de eerste keer neemt en 5 keer bij de tweede keer.

Disarming Shot
Vereiste: Boog/Kruisboog of Vuurwapen, en Wapenexpertise
Je weet iemand zo te raken dat hij door de plotselinge pijnscheut zijn wapen laat vallen. Je gebruikt hiervoor de call disarm, en kunt dit 5 maal per dag doen.

Divine Blessing
Divine Blessing zorgt dat je een directe verbinding met je god (of goden) hebt, hierdoor kan je in gebeden makkelijker de aandacht van je god(en) krijgen, en daarnaast kun je een standaard zegening uitspreken over jezelf of 1 andere (of jezelf en meerdere anderen als je Divine Mass hebt). Een doelwit kan maar 1 zegening per dag ontvangen van dezelfde persoon. Speel het geven van een zegening uit door bijvoorbeeld een gebed, kleine dienst of een meditatiesessie.
Kies als je deze vaardigheid neemt 1 van de volgende zegeningen:

1x Bonus op resource gathering
1 extra mana (Deze mana kun je bovenop je eventuele normale mana pool in je dragen)
1 tijdelijke extra HP per locatie (deze verlies je als eerste, en kan niet weer genezen worden)
1x 30 seconden shield of peace at will
1e mind affecting effect negeren

Divine Intervention
Als je torso op 0 HP staat duurt het 30 minuten voordat je doodgebloed bent. Dit effect kan je iedere 12 uur gebruiken. Als er nog geen 12 uur is verstreken sinds de vorige keer dat je dit effect gebruikte, duurt het de gewone 10 minuten voor je dood bent gebloed.

Divine Mass
Vereist: Divine Blessing
Door je oneindige toewijding aan je god(en) kun je massa's mensen de kracht van jouw god laten voelen. Je kunt de zegening die je met Divine Blessing hebt gekozen, op een onbepaald aantal mensen tegelijk uitspreken in een mis opgedragen aan jouw god(en). Speel hiervoor echt een kleine mis uit, die geeft heel veel spel voor iedereen. De invulling van deze mis is geheel aan jou.

Eenhandig wapen
Vereiste: kort wapen
Hiermee mag je alle slagwapens hanteren met een lengte van 50 cm t/m 110 cm.

Enchanter
Vereiste: Componentenkennis Enchantment
Je bent een enchanter. Voor meer informatie, zie Ambachten.

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

Evade
Vereiste: Wapenexpertise.
Door je behendigheid kun je een aantal keer per dag een slag negeren, ongeacht welke schade deze slag zou geven. Dit kun je 3 keer per dag doen als je het de eerste keer neemt en 5 keer bij de tweede keer.

Extra HP
Per niveau krijg je 1 extra HP op elke locatie, tot een maximum van 3 extra HP.
Daarnaast krijg je bij 2 niveaus Extra HP een bonus als je genezen wordt: je krijgt 1 genezing extra. Bij niveau 3 wordt dit verhoogd naar 2 extra genezing.

Extra spreuken lvl 1
Vereiste: Magic level 1
Je kunt 1 extra level 1 spreuk kiezen. Je mag deze vaardigheid vaker kopen.

Extra spreuken lvl 2
Vereiste: Magic level 2
Je kunt 1 extra level 2 spreuk kiezen. Je mag deze vaardigheid vaker kopen.

Extra spreuken lvl 3**
Vereiste: Magic level 3
Je kunt 1 extra level 3 spreuk kiezen. Je mag deze vaardigheid vaker kopen.

Extra Taal
Deze vaardigheid kun je meerdere keren nemen. Hiermee kun je een taal leren spreken die je nog niet kent.

Fearless
Fear spreuken en effecten maken jou niet bang en je mag ze dan ook negeren. Terror werkt wel op je.

Geneesheer
Je bent een genezer. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Giftige wapens
Je kunt smeerbare giffen op een wapen doen zonder dat je er zelf het effect ervan ondervindt. 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 vaardigheid kun je geen giffen maken.

Handelaar
Je bent een handelaar. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Heavy Armor
Vereiste: Medium Armor
Met deze vaardigheid kan je harnas dragen van maliën.
Dit soort pantser geeft +3 AP per locatie waarop het pantser gedragen wordt.
Dankzij je stevige harnas wordt 1 punt Through schade alsnog door je harnas tegengehouden, waardoor het van je AP van je harnas en niet van je HP afgaat.

Hoge pijngrens
Je kan een ledemaat (torso is geen ledemaat) nadat het op 0 HP staat nog 10 minuten gebruiken. Daarna wordt het wel onbruikbaar. Ook wordt het alsnog onbruikbaar als je er nog een keer schade op ontvangt.
Je bent ook instaat om door te gaan waar je mee bezig was als je een torture effect op je krijgt (je ervaart wel nog steeds heftige pijn). Het gebruik van martelingen voor informatie hebben tevens minder effect op jou.

Houtbewerker
Je bent een houtbewerker. Voor meer informatie, zie Ambachten.

Immuniteit
Je bent immuun voor één te kiezen sphere. Wordt een spreuk uit deze sphere op je gecast, dan moet je “No Effect” roepen (zie: Calls), Je mag deze vaardigheid maar een keer nemen, en de gekozen sphere is permanent. Let op: je bent ook immuun voor de positieve effecten van deze sphere, en je kunt geen spreuken casten uit deze sphere. Omdat dit effect door meditatie en training in je lichaam ingebakken zit, blijft deze vaardigheid gelden, ook wanneer je bewusteloos, stervende of dood bent.

Kok/Chef
Je bent een (chef)kok. Voor meer informatie, zie Ambachten.

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

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

Lesser Stealth
Je kunt je in het bos verstoppen en onzichtbaar worden zo lang geen vijandelijke ogen dit zien. Zolang je heel rustig loopt door een bos ben je onzichtbaar, tenzij je binnen 2 meter van iemand komt, gaat vechten, of zelf het effect beëindigd. Je kunt nog steeds gehoord worden als je onzichtbaar bent.

Leermeester
Een leermeester kan een van haar vaardigheden doceren aan meerdere leerlingen tegelijk. Een leermeester heeft door veel les te geven, geleerd hoe je efficiënt informatie kan delen, en hoe je meerdere leerlingen tegelijk in de gaten kan houden bij het oefenen. Deze vaardigheid kun je alleen leren door zelf veel les te geven. Wanneer je veel lesgegeven hebt, zal de SL je belonen met deze vaardigheid.

Light Armor
Met deze vaardigheid kan je harnas dragen van de volgende soorten: gambeson, bont en leer. Dit soort pantser geeft +1 AP per locatie waarop het pantser gedragen wordt.

Magical Defense
Na een ongestoorde meditatie van 30 seconden heb je jezelf gesterkt tegen magie. Je mag daarna de eerstvolgende 2 spreuken negeren. Nadat je Magical Defense hebt gebruikt duurt het 3 uur voordat je hem weer kan gebruiken.

Magiër
Je bent een Magiër. Per niveau krijg je toegang tot spreuken van het level gelijk aan je level in Magiër. Daarnaast krijg je per niveau 1 mana extra. Voor magiër gelden extra restricties wanneer je het volgende niveau kan leren, en je krijgt extra spreuken per niveau, als volgt:

Niveau	vereiste	mana	spreuken
1	-	1	4x lvl 1
2	je kent spreuken uit 2 spheres	2	2x lvl 2
3**	je kent lvl 2 spreuken uit 2 spheres	3	1x lvl 2, 1x lvl 3

Mana Storage *
Vereiste: Magiër
Hiermee heb je 1 extra mana per keer dat je de vaardigheid neemt. Kijk voor het gebruik van mana in het hoofdstuk Magie.

Medium Armor
Vereiste: Light Armor.
Met deze vaardigheid kan je harnas dragen van beslagen leer. Dit soort pantser geeft +2 AP per locatie waarop het pantser gedragen wordt.

Paralyzing Shot
Vereiste: Boog/Kruisboog of Vuurwapen, en Wapenexpertise
Door je goed te concentreren kun je op zo'n plek raken dat iemand tijdelijk niet kan bewegen. Dit zorgt voor 5 minuten paralyse. Je kunt dit 3 maal per dag doen.

Perfect Aim
Vereiste: Boog/Kruisboog of Vuurwapen, en Wapenexpertise
1 strike shot eens per 5 schoten. Je roept dan strike tegen de persoon waarop je schiet.

Rage
De komende 10 minuten mag je gedurende jouw Rage 2 keer Double slaan, en 1 keer Strike. Je kunt deze vaardigheid 1 keer per dag gebruiken.

Ritual Casting
Je kan spreuken in een ritueel gebruiken om bepaalde effecten te bereiken. Tevens stelt deze vaardigheid je in staat om grotere hoeveelheden energie in een ritueel op te roepen en te gebruiken op een veilige wijze.

Schild
Je mag een schild hanteren. Dit mag elk formaat en elke vorm hebben die je wilt, zolang het niet groter is dan 50x100cm. Schilden hebben geen HP. Wel kunnen ze kapot door “Crush” effecten. Voor grotere schilden moet je de vaardigheid ‘Torenschild’ nemen

Schild Expertise
Vereiste: Schild.
Wanneer je een schild gebruikt, kan dat schild 2 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.

Sloten openen
Hiermee mag je proberen sloten te openen zonder sleutel. Bij deze vaardigheid krijg je lockpicks die je nodig hebt bij het openen van sloten als je lockpicks op zijn kan je ook geen sloten openen. Bij het uitvoeren van deze vaardigheid moet altijd een SL aanwezig zijn.

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

Stafwapens
Hiermee mag je alle stafwapens hanteren. Stafwapens worden altijd met twee handen gehanteerd met ten minste een hand in het midden.

Steady Feet
Je staat stevig in je schoenen en kan hierdoor blijven staan als het effect 'trip' tegen je gebruikt wordt. Ook kun je 3 maal per dag het effect van een strike negeren.

Steady Grip
Je kunt de effecten van een Disarm negeren.

Stealth
Je kunt onzichtbaar worden zo lang niemand je onzichtbaar ziet worden en je in de schaduw of het donker blijft. Zolang je heel rustig loopt ben je onzichtbaar tenzij je binnen 2 meter van iemand komt, gaat vechten, in het volle licht gaat staan of zelf het effect beëindigd. Je kunt nog steeds gehoord en worden als je onzichtbaar bent.

Torenschild
Vereiste: Schild.
Je mag een schild hanteren van elk formaat dat je wenst, zonder beperkingen.

Totem
Je kan een magische totem neerzetten die je kan helpen met spreuken casten. De totem moet minimaal 75 cm hoog zijn. Elke sjamaan is anders en kan andere krachten oproepen uit zijn totem. Deze krachten zijn sterk variërend, van genezende krachten tot een vuurzee die zijn vijanden verslindt. Ga hiervoor in overleg met de SL. Deze zijn IC uit te breiden. De cooldown van het gebruik van een totem is 3 uur.

Trip
Vereiste: Wapenexpertise en Kort wapen, Eenhandige Wapens, of Tweehandige Wapens.
Je bent zeer behendig met je slagwapen en weet met een goed geplaatste slag iemand te laten struikelen (call Trip). Dit kun je 3 keer per dag doen als je het de eerste keer neemt en 5 keer bij de tweede keer.

Tweehandig wapen
Vereiste: eenhandig wapen
Hiermee mag je alle slagwapens hanteren langer dan 110 cm. Tweehandige Wapens worden altijd met twee handen gehanteerd.

Vuurwapen
Je kunt een vuurwapen hanteren en gebruiken. Een vuurwapen gebruikt per schot een kogel en buskruit, en je dient deze materialen bij je te hebben om te kunnen schieten, en zelf bij te houden wat je verbruikt. Buskruit kan worden gemaakt door een alchemist met laboratorium expertise, en kogels door een smid of een engineer. Verbruikte materialen lever je in bij een SL wanneer je even een momentje hebt na een gevecht. Speel tijdens een gevecht het herladen van je wapen uit. Het herladen kost ongeveer 15 seconden. Een basis vuurwapen schiet *double through*, maar met bijzondere kogels, buskruit of vuurwapen modificaties zijn andere effecten mogelijk.

Wapenexpertise
Vereiste: Kort wapen, Eenhandige Wapens, Tweehandige Wapens, Boog/Kruisboog, of Vuurwapen.
Wapenexpertise dien je te koppelen aan een van je bestaande wapen vaardigheden. Met wapens die onder de gekoppelde vaardigheid vallen mag je nu 3 keer Double of Through slaan of schieten. Je dient bij het kopen of leren van de vaardigheid te kiezen tussen Double of Through. Nadat je deze 3 keer gebruikt hebt moet je rust nemen voor je de vaardigheid nog een keer kan gebruiken. Rust bestaat uit 15 min. niet vechten, rustig aan doen, en uitspelen dat je je lichaam klaarmaakt om nog een keer hoge inspanning te leveren. Bijvoorbeeld door rek- en strekoefeningen te doen, te mediteren, etc.

Warcry
Na een warcry mag je de eerste 2 fysieke schade negeren. Nadat je Warcry hebt gebruikt duurt het 3 uur voordat je hem weer kan gebruiken.

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

Werpwapen
Hiermee mag je werpwapens hanteren.

Woudlopen
Je bent goed in het vinden van bepaalde natuurlijke grondstoffen, zoals riviertjes, waterputten en bepaalde grondstoffen. Als je het bos in gaat met deze vaardigheid is de kans groter dat je nuttige dingen vindt. Hiermee kun je de sporen van dieren en personen herkennen en volgen.

Ambachten

Er zijn 2 soorten ambachten, de algemene ambachten (werkman, kok, handelaar) en de gespecialiseerde ambachten (alchemist, smid, enchanter, ect.). De algemene ambachten werken als volgt. Je begint als leerling, dan als gezel, dan als meester. Per niveau word je steeds beter in wat je doet. Algemene ambachten zijn erg gunstig voor de handel. Een nederzetting zonder algemene ambachtslieden zal nooit ver komen in de ontwikkeling wegens gebrek aan voedsel en materialen. De algemene ambachtslieden vormen de hoekstenen van de beschaving.

Dan heb je nog de gespecialiseerde ambacht. De gespecialiseerde ambachtslieden kopen goederen in van de algemene ambachtslieden en verwerken deze goederen tot producten. Als je niveau 2 hebt van een gespecialiseerd ambacht mag je een specialisme uitkiezen. Ben je niveau 3 dan mag je een 2^{e} specialisme uitkiezen. Het is niet mogelijk om vaardig te zijn in alle 3 de specialismen van 1 ambacht. Het is wel mogelijk om meerdere ambachten te hebben.

Ambachten moeten natuurlijk wel uitgespeeld worden. Het kost toch wel tijd om een schild te repareren, of een boom om te hakken, of de oogst binnen te halen. Aangezien de IC-tijd tijdens downtime gewoon doorloopt, zal je bijvoorbeeld tijdens een evenement de oogst van de voorafgaande periode moeten verkopen. Wil je jouw ambacht uitoefenen, vereist dat enige speeltijd. 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. Stijging in niveau van een ambacht kan gedaan worden door middel van de Ambacht vaardigheid nog een keer te kopen van je XP bij karakter creatie of door het IC bij te leren. Je moet natuurlijk dan wel de basisvaardigheden al beheersen.

Beroep

Je bent geoefend in het uitvoeren van een beroep en krijgt hier aan het begin van het evenement 15 rowes per niveau.

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. Om deze vaardigheid te nemen moet je 2 XP uit geven daarmee mag je 1 grondstof kiezen die je kunt verzamelen. Voor elke XP die je daarna in deze vaardigheid stopt kun je een extra grondstof verzamelen.

Materiaal	tijd per component	benodigde gereedschappen of vaardigheden
Hout	15 minuten	bijl
Steen	15 minuten	pikhouweel, hamer, beitel
Metaal	15 minuten	pikhouweel, hamer, beitel, of een ander gereedschap specifiek voor het soort mineraal.
enchantment componenten	20 minuten	Componentenkennis Enchantment
alchemische componenten	20 minuten	Componentenkennis Alchemie

Arbeider

Je bent zo ervaren in het verzamelen dat je meer of betere componenten kan verzamelen in de categorie materialen waar je al eerder werkman voor was. Je weet vooral slimmer te werken, niet noodzakelijk harder. Door jouw ervaring weet je sneller betere plekken te vinden en minder tijd bezig te zijn met het daadwerkelijk verzamelen van de materialen. Je kan deze vaardigheid een keer per niveau werkman dat je hebt kopen, en iedere keer voor een ander materiaal.

Materiaal	tijd per component
Hout	10 minuten
Steen	10 minuten
Metaal	10 minuten
enchantment componenten	15 minuten
alchemische componenten	15 minuten

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 meer mee kan bereiken, al staat daar wel een investering tegenover.

Deze ambachten werken specialisaties. Stijging in niveau van een ambacht kan bereikt worden door middel van de Ambacht vaardigheid opnieuw aan te schaffen bij karakter creatie, of door deze IC te verdienen. Om te stijgen naar een volgend niveau moet men wel al beschikken over alle niveaus daaronder. Samenwerking tussen verschillende ambachten binnen één project kan verrassende resultaten opleveren.

Boer

Een boer heeft de natuur naar zijn wensen ingericht, hierdoor kan je voedsel en andere nuttige dingen produceren door land te bewerken.

Hiervoor heb je zaden of stekjes nodig van de planten die je wil verbouwen, of een stel dieren die je wil gaan fokken. Het is belangrijk om een stuk land af te kaderen, anders krijg je last van wildgroei of "ontsnappende" dieren. Verder kan je bij jouw dieren en planten problemen identificeren en behandelen.

- Je kan planten en kruiden verbouwen
- Je kan dieren fokken en onderhouden en je ontvangt hier producten zoals melk, wol, veren en eieren.
- Aan het begin van het evenement krijg je een passende grondstof.

Specialisatie: Landbouwer

- Je zal meer grondstoffen ontvangen bij het verbouwen van planten en kruiden.
- Je groeit ook af en toe land en vindt daardoor edelstenen, ertsen of klei op jouw boerderij
- Je kunt 1x per dagdeel een strike callen op een persoon binnen gehoorafstand, en 1x per dag kun je Earthquake casten.

Specialisatie: Veehouder

- Je zal meer grondstoffen ontvangen bij het houden van dieren.
- Je kan functioneren als dierenarts. Dit betekent dat je functioneert als een niveau 2 geneesheer zonder specialisatie, maar alleen voor dieren.
- Je kunt 1x per dagdeel The Beast casten, en 1x per dag kun je Mighty Claw casten.

Specialisatie: Arcano Agrariër

- Deze specialisatie kan je alleen nemen als je een van de andere twee hebt en is alleen in-spel te leren.
- Je kan op verschillende manieren je componenten doordringen met magische energieën.
- Op deze manier hebben je componenten meer of ander nut voor alchemisten en rituelen.

Kok

De kok is degene die van eten ook daadwerkelijk een maaltijd maakt. De kok heeft geleerd hoe je niet alleen overleeft op voedsel, maar er ook nuttige effecten uit kan halen.

- Je krijgt een lijst van ingrediënten en voorbeelden van verschillende recepten die je kan maken en/of prepareren. Deze recepten geven doorgaans een voordeel voor het komende dagdeel (ochtend, middag, avond)
- Aan het begin van het event krijg je een ingrediënt dat je kan gebruiken voor een recept dat je kent.
- Recepten kunnen niet met zichzelf stacken.
- Er kunnen 3 personen bonus krijgen van 1 maaltijd.
- Maaltijden zijn t/m de volgende dag houdbaar.

Specialisatie 1: Delicatesse Chef

Jouw maaltijden zijn zo verrukkelijk dat ze een reden zijn om te leven.

- Je maaltijden geven naast hun eigen effect ook nog 1 extra hitpoint per locatie voor het dagdeel.

Specialisatie 2: Line Cook

Je bent gespecialiseerd in snel grote hoeveelheden voedsel te prepareren en kan daarmee grotere groepen personen voorzien van voedzaam eten.

- Je maaltijden voeden 1 persoon extra.
- Je maaltijden zijn houdbaar tot en met het volgende event.

Specialisatie 3: Pastry chef

Je eten brengt zoete rust.

- Je maaltijden geven een extra effect; de cooldowns van spreuken worden gehalveerd voor het dagdeel. Bijvoorbeeld; als je een niveau 1 spreuk cast na het eten van deze maaltijd is de cooldown 5 min ipv 10 min.

Niveau 2 addition: Masterchef

- Je krijgt Masterchef op niveau 2 en een specialisatie naar keuze.
- Vanwege je goede reputatie als kok kan je kleine politieke favors krijgen (ook in downtime). (Dit zijn voornamelijk uitnodigingen tot spel, je kan hier niet een politicus mee kopen)
- Andere koks kunnen je helpen met een maaltijd voorbereiden. Voor elke kok die mee kookt kan een extra persoon mee eten aan deze maaltijd (tot een maximum van 3 helpende koks). Dit kost geen extra ingrediënten.
- Je krijgt extra grondstoffen bij het begin van het event.

Geneesheer

De geneesheer is iemand die heeft geleerd hoe hij kan verbinden, stabiliseren en kan genezen. Een genezer is onmisbaar in elke denkbare situatie.

- Wanneer een geneesheer iemand behandelt, staat de doodbloed timer van de patiënt op pauze.
- Je kunt 1 patiënt tegelijk behandelen.
- Een geneesheer kan zichzelf niet genezen.
- Een behandeling geeft de patiënt 1 HP op een locatie per 30 seconden.
- Een locatie die op 0 HP staat kost 1 minuut behandeling om 1 HP te genezen.
- Tijdens de behandeling kan de patiënt geen acties ondernemen.

Specialisatie: Medic
Je bent een specialist in genezen in gevaarlijke situaties.

- Jij en je patiënt hebben 1 damage reduction terwijl jij je patiënt behandelt.
- 1x per patiënt per dag kan je een patiënt goed klaarmaken voor een volgende strijd; je patiënt kan met het eerstvolgende gevecht rage (zoals de vaardigheid) gaan op de vijanden. De patiënt op deze manier prepareren is niet helemaal gezond, de patiënt verliest 1 max HP op torso voor de dag. Iemand kan daarom deze behandeling alleen ondergaan als je minimaal 2 max HP op torso hebt.

Specialisatie 2: Head surgeon
In jouw aanwezigheid kunnen personen zonder medische kennis helpen patiënten te behandelen.

- Tijdens een behandeling kan jij 2 andere personen aansturen waardoor zij toegang hebben tot de vaardigheid Geneesheer niveau 1.
- Jouw finesse met het mes zorgt ervoor dat jij meer uit de behandelingen haalt. Je kan lichamen ontleden om er mogelijk resources uit te halen. Ook is er een kans dat je tijdens een behandeling iets interessants vindt, zoals bijvoorbeeld een element steen die in een krijger is blijven steken wanneer zij een aarde elementaal bevocht of metaal van een pijl die er nog in zit.

Specialisatie 3: Medi-Mage
Jouw kennis van magie maakt je kennis van het lichaam compleet.

- Tijdens de behandeling ontvangt de patiënt dubbele genezing van spreuken.
- Met jouw ondersteuning tijdens een enchantment kan een lichaamsdeel geenchant worden. Om dit goed te doen heb je bepaalde resources nodig. Welke nodig zijn kan variëren gebaseerd op het element steen waarmee geenchant wordt. Een lichaamsdeel enchanten is niet zonder gevaar

Niveau 2 addition:
Vanaf niveau 2 kan je niet alleen een specialisatie kiezen, maar je kan ook ingewikkeldere operaties uitvoeren die een beginnend geneesheer niet kan. Daarnaast kun je ziektes en giffen genezen. .

Alchemist

Dit zijn de mensen die drankjes kunnen maken van kruiden en andere componenten om zo bepaalde effecten creëren. Deze effecten variëren van genezende effecten tot andere, mogelijk nadelige, effecten. Als alchemist mag je minimaal 2 maximaal 5 kruiden met elkaar combineren voor het maken van potions. Hierdoor ontdek je nieuwe recepten. Ook kun je recepten van anderen overnemen en zelf toepassen.

Specialisatie: Meester Alchemist

- Na het maken van een potion krijg je 1 ingrediënt naar keus van de SL terug (Dit geldt niet als je met de specialisatie kruidenier een 1 ingrediënt potion maakt).
- Je kan maximaal 10 ipv 5 kruiden in een potion verwerken.
- Je kan de helft van de effecten van een potion identificeren door middel van waarnemen.
- Voor elke extra alchemist die meehelpt aan het maken van een potion met jou verhoogt de tijdsduur van het potion.

Specialisatie Kruidenier

Als kruidenier ga je op zoek naar de verschillende gebruiken van één enkel ingrediënt. Dit doe je door ingrediënten op verschillende manieren te verwerken. Verhitten, verkoelen, in zuur of alcohol te dompelen, enchanten, de opties zijn, net als in het vak alchemie zelf, eindeloos.

- Je kan kruiden verzuren/verkolen/extraheren/indikken/destilleren voor een ander resultaat.
- Je kan minimaal 1 kruid ipv 2 kruiden in een potion verwerken.
- Je krijgt een uitgebreidere kruiden loresheet waar meer basis effecten van kruiden op staan.

Specialisatie: Laboratorium expertise

Bij de specialisatie laboratorium expertise heb je meer interesse in de structuur waaruit je component gebouwd is dan in de werking van het component zelf. Hiermee kan je mooie creaties neer zetten die geen enkele andere ambacht zich kan inbeelden.

- Je krijgt een aparte lore voor recepten zoals buskruit, glas, rubber, lijm, etc.
- Je bent in staat recepten van de specialisatie laboratorium expertise van andere te leren of over te nemen uit boeken en scrolls.
- Je bent in staat om producten zoals rubber of glas om te smelten tot een voorwerp.

Enchanter

Deze ambachtslieden manipuleren de magische energie die in voorwerpen en als magisch residu in de wereld gevonden kan worden. Deze kunnen ze gebruiken om andere, of sterkere voorwerpen te maken. Als enchanter kan je de energie uit een magische steen zo manipuleren dat je een item magisch maakt, waarbij de magische steen in het voorwerp opgaat. Voor het enchanten heb je altijd een SL nodig, omdat een enchantment een combinatie is van een ritueel en een stukje rollenspel met het voorwerp.

Specialisatie: Summoner

Als summoner manipuleer je de energie door naar een vorm. Dit maakt je in staat stenen om te zetten naar simpele gebruiksvoorwerpen bestaande uit pure energie.

- Je kan elementaire stenen vormen naar een voorwerp waar voor maximaal 3 mana een enchantment in kan.
- Je kan magische voorwerpen disenchanten met behoud van het voorwerp en (een deel van) de gebruikte magische componenten.

Specialisatie: Wizard

De Wizard ziet enchantment vanuit een andere hoek. De Wizard is voornamelijk geïnteresseerd in de magie die deze kunst met zich meebrengt en niet in het maken van magische items. De Wizard kan stenen eenmalig omzetten naar pure energie wat zich bundelt in een spreuk.

Je kan met gebruik van enchantment je eigen lichaam met een spreuk enchanten. Dit houdt in dat je per nieuwe spreuk één elementaire steen uitkiest en die verbindt aan één spreuk. Je voert eenmalig de enchantment uit waarbij je vraagt de steen je lichaam te ondersteunen bij de spreuk. Mocht je enchantment succesvol zijn, dan kan je vervolgens met één steen van dezelfde soort de energie gebruiken om je spreuk mee te casten. Je steen is na het gebruiken van een spreuk stuk.

Voorbeeld, je kiest een luchtsteen en daar wil je een fear mee casten. Je leert dit aan door in alle rust de enchantment op jezelf uit te voeren, hierbij vergaat de luchtsteen, maar als de enchantment succesvol is, heb jij vervolgens de mogelijkheid om de kracht van een luchtsteen te gebruiken voor één fear. Elke fear die je op deze manier cast kost je dan weer een nieuwe luchtsteen.

- Het is mogelijk om op deze manier meerdere spreuken te leren.
- Het is niet mogelijk om andere mensen te enchanten.
- Je wordt niet magisch als je geënchant bent.

Specialisatie: Meester Enchanter

Het enchanten zit volledig in je vingers. Met deze specialisatie ben je in staat om de magische items te creëren die aan iedereens verstand te boven gaat. De enchantments waaraan je deelneemt zullen een veel sterkere, krachtigere uitwerking hebben. Dit kan zowel in je voordeel als in je nadeel werken.

Engineer

Een engineer kan apparaten bouwen. Om anderen zijn apparaten te laten gebruiken moet hij het ze eerst uitleggen.

- Als engineer krijg je een loresheet met voorbeelden van machines die je kan bouwen, ook kun je ontdekken hoe de machines van anderen werken.
- Als engineer ben je in staat om vallen te bouwen, en met strikken en vallen beperkt op klein wild te jagen.

Specialisatie: Technisch ontwerper

Je bent opgeleid om anderen te helpen met hun projecten door deze met precisie uit te tekenen. Dit laat de ander zuiniger omgaan met hun grondstoffen.

- Kan een technische tekening maken van een (experimenteel) apparaat of voorwerp. Deze tekening kan gebruikt worden bij een (1) project van een houtbewerker, leerbewerker, smid, of andere engineer. Dit geeft een +1 op een maximum van 3 verschillende grondstoffen die al gebruikt worden in het project.

Specialisatie: Snap-Tech

Improvisatie en componenten zijn jouw ding, maar je resultaten zijn niet altijd consistent.

- Als je ergens mee bezig gaat en hier componenten in stopt, krijg je hier een item uit dat je eenmalig of 1 dagdeel kan gebruiken. Je mag aan de SL vragen wat voor soort call je wil, maar er kan altijd wat onverwachts uitkomen….
- Het is mogelijk om dit op een ander voorwerp toe te passen. Bijvoorbeeld een raket op je hamer zetten.

Specialisatie: Magi-tech

Jij hebt je magische kennis weten te combineren met je kennis van de natuurlijke wetenschappen.

- Jij bent in staat om de verschillende onderdelen binnen een enkele machine zodanig te isoleren dat het mogelijk is om meerdere enchants op hetzelfde apparaat te zetten.
- Kan manastenen omzetten in batterijen (met extra componenten zelfs herlaadbaar) (En met extra componenten magische voorwerpen opladen met een batterij)

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 vaardigheden. Daarnaast kan je werken met stoffen.

- Je bent in staat tot het maken van harnas en verschillende voorwerpen van leer en stof.
- Aan het begin van het event krijg je een leer grondstof.
- Het repareren van armor kost 1 minuut per AP, per locatie.

Specialisatie: Potion infuser

Je hebt de kunst van leer in te oliën een stap verder getrokken en gebruikt potions hiervoor.

- Je bent in staat een potion in je creaties te infusen. Hierdoor krijgt het object een speciaal bij-effect vergelijkbaar met het potion.
- Na het infusen moet het effect goed intrekken in het object. Hiervoor moet het stil liggen. Dit duurt ongeveer 5 minuten.
- De hoeveelheid van het potion dat je nodig hebt varieert per object. Harnas heeft bijvoorbeeld 1 per armor punt nodig.
- Er kan maar 1 potion effect per object zijn. Elke locatie van een pantser is een apart object.
- Helaas wordt dit effect weggeblazen door een enchantment en is daardoor niet te combineren.

Specialisatie: Tattoo Artist

Je kan tekeningen maken op de huid van een levend persoon.

- Je kan effecten via je tattoo's blokkeren. Dit kunnen zowel positieve als negatieve effecten zijn. Via de tattoo kan iemand bijvoorbeeld beschermd zijn tegen een strike. Je tattoo werkt een dagdeel.

Specialisatie: Spellweaver

Jij hebt de kunst ontdekt om magie te verweven in je kleding.

- Speciale kledij gemaakt door jouw heeft positieve effecten op rituelen.
- Je kan spreuken in kleren weven. Met behulp van een magiër verweef je een spreuk in een kledingstuk. Tijdens dit proces moet de spreuk gecast worden. Deze spreuk zal verdwijnen in het kledingstuk en kan op een later moment opnieuw gecast worden.
  Spreuken in kledingstukken zullen langzaam vervagen, totdat ze niet meer aanwezig genoeg zijn om gecast te kunnen worden. Een niveau 1 spreuk blijft een event in het kledingstuk zitten, een niveau 2 spreuk blijft tot de volgende ochtend en een niveau 3 spreuk blijft maar 1 dagdeel aanwezig. Een kledingstuk kan maar 1 spreuk er in geweven hebben.

Niveau 2 addition: Mastercrafter

- Je krijgt Master Crafter op niveau 2 en een specialisatie naar keuze.
- Je kan met gebruik van edelstenen en versieringen een master crafted item maken. Een master crafted item is meer waard en is makkelijker om te enchanten.
- Voor elke crafter die meehelpt aan het craften van een niet-mastercrafted item met jouw verhoogt de mana capaciteit van het item.
- Je krijgt extra grondstoffen bij het begin van het evenement.

Houtbewerker

De houtbewerker is degene die houten hekken en poorten, sieraden, meubels, en bogen en pijlen kan maken. Een goed getrainde houtbewerker kan ook aan de slag met siège wapens.

- Je krijgt een lore met verschillende items die je kan maken.
- Aan het begin van het event krijg je een hout grondstof.

Specialisatie: Instrumentenmaker

Jij kan zo gedetailleerd werken dat je in staat bent om muziekinstrumenten te maken van hout.

- Jij kan muziekinstrumenten maken van hout.
- Een keer per dag kan een persoon met een van jouw instrumenten een groep (van maximaal 5 personen) inspireren. Dit mag niet jezelf zijn. Deze geïnspireerde personen mogen 1x een dodge, resist mind affecting of de spreuk “dispel magic” gebruiken. Welk van deze effecten dit is, bepaal je tijdens het maken van het instrument.

Specialisatie: Treespeaker

Jouw velen uren werken met hout heeft jouw oren geopend voor de geluiden van de bomen.

- Je kunt met bomen praten. Bomen spreken niet met woorden, maar in geluiden, geuren en beelden. Zij hebben ook een andere blik op de wereld. Dit alles tezamen maakt het communiceren soms lastig.

Specialisatie: Wandmaker

Jij hebt de kunst ontdekt om magie te verwerken in houten objecten, zoals een toverstok.

- Speciale objecten gemaakt door jou hebben positieve effecten op rituelen.
- Je kan spreuken in houten object verwerken. Met behulp van een magiër verwerk je een spreuk in een object. Tijdens dit proces moet de spreuk gecast worden. Deze spreuk zal verdwijnen in het object en kan op een later moment opnieuw gecast worden.
  Spreuken in objecten zullen langzaam vervagen, totdat ze niet meer aanwezig genoeg zijn om gecast te kunnen worden. Een niveau 1 spreuk blijft een event in het object zitten, een niveau 2 spreuk blijft tot de volgende ochtend en een niveau 3 spreuk blijft maar 1 dagdeel aanwezig. Een object kan maar 1 spreuk er in geweven hebben.
- Objecten door jou gemaakt kunnen ook dienen als spreukfocus voor de meeste magie soorten.

Niveau 2 addition: Mastercrafter

- Je krijgt Master Crafter op niveau 2 en een specialisatie naar keuze.
- Je kan met gebruik van edelstenen en versieringen een master crafted item maken. Een master crafted item is meer waard en is makkelijker om te enchanten.
- Voor elke crafter die meehelpt aan het craften van een niet-mastercrafted item met jouw verhoogt de mana capaciteit van het item.
- Je krijgt extra grondstoffen bij het begin van het event.

Smid

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

- Je krijgt een lijst van metalen en voorbeelden van verschillende items die je kan maken en/of repareren.
- Aan het begin van het event krijg je een metalen grondstof
- Het repareren van armor kost 1 minuut per AP, per locatie.

Specialisatie: Wapen & Pantser specialist

Als jij een wapen of pantser maakt of bewerkt, voeg jij een speciale buff aan dit voorwerp toe.

- Bij pantsers is dit 1 extra AP per locatie.
- Bij scherpe wapens is dit 1 keer through slaan
- Bij stompe wapens is dit 1 keer een strike slaan.
- Bij pijlen en bolts is dit een extra schade (tot een maximum van triple).

Als deze buff is gebruikt, moet het voorwerp weer terug naar de specialist om deze nogmaals toegepast te krijgen. Er kan maar 1 buff van deze specialisatie per voorwerp toegepast worden.

Specialisatie: Stads Smid

Een stad heeft heel veel metalen voorwerpen nodig: bestek, houthakkersbijlen, spijkers, etc. Jij kunt deze snel en goed maken.

- Het maken van bepaalde onderdelen (zoals bijv. Spijkers of schanieren) gaat jou beter af. Als je een onderdeel maakt, maak je er gelijk 2 (voor de kosten van 1).
- Je kan zulke hoge kwaliteit gereedschappen maken dat arbeiders 25-30% productiever zijn.

Specialisatie: Rune Smid

Jij hebt de kunst ontdekt om magie te kerven in metaal.

- Speciale objecten gemaakt door jouw hebben positieve effecten op rituelen.
- Je kan spreuken in harnas kerven. Met behulp van een magiër kerf je een spreuk in een harnas. Tijdens dit proces moet de spreuk gecast worden. Deze spreuk zal verdwijnen in het harnas en kan op een later moment opnieuw gecast worden.
  Spreuken in harnas zullen langzaam vervagen, totdat ze niet meer aanwezig genoeg zijn om gecast te kunnen worden. Een niveau 1 spreuk blijft een event in het harnas zitten, een niveau 2 spreuk blijft tot de volgende ochtend en een niveau 3 spreuk blijft maar 1 dagdeel aanwezig. Een harnas kan maar 1 spreuk er in geweven hebben.

Niveau 2 addition: Mastercrafter

- Je krijgt Master Crafter op niveau 2 en een specialisatie naar keuze.
- Je kan met gebruik van edelstenen en versieringen een master crafted item maken. Een master crafted item is meer waard en is makkelijker om te enchanten.
- Voor elke crafter die meehelpt aan het craften van een niet-mastercrafted item met jouw verhoogt de mana capaciteit van het item.
- Je krijgt extra grondstoffen bij het begin van het event.

Divine Boons

Divine Boons zijn bijzondere vaardigheden die je kunt krijgen door je band met een god, Paragon of andere goddelijke macht. Divine Boons worden niet gekocht met XP, maar tijdens het spel verdiend. Alleen bidden is hiervoor niet voldoende; hoe je de god vereert, welke keuzes je maakt, welke rituelen of offers je uitvoert en hoe je diens principes in het spel brengt kunnen hier allemaal aan bijdragen.

Boon Points

Iedere goddelijke entiteit heeft minimaal drie paden. Ieder pad bestaat uit drie niveaus.

Divine Boons kosten Boon Points.

- Iedere Divine Boon kost 1 Boon Point.
- Niveau 2 van een pad vereist Niveau 1 van hetzelfde pad.
- Niveau 3 van een pad vereist Niveau 1 en Niveau 2 van hetzelfde pad.
- Je mag je overige Boon Points vrij over de beschikbare paden verdelen.
- Een normale volgeling kan maximaal 3 Boon Points krijgen.
- Een personage met Divine Blessing of Divine Mass begint met 1 Boon Point en kan maximaal 4 Boon Points krijgen. Het vierde punt kan alleen door langdurig en substantieel spel verdiend worden.

Een Divine Boon krijgen

Wanneer je je eerste Boon Point van een god krijgt, beschrijft de spelleiding de beschikbare paden. Je krijgt hierbij alleen een indruk van het gevoel en de richting van ieder pad. De daadwerkelijke Divine Boons worden pas bekend nadat je een pad hebt gekozen.

Je kiest één van de paden en krijgt de N1-boon van dat pad.

Nieuwe personages die beginnen met Divine Blessing of Divine Mass krijgen deze keuze kort na de incheck.

Boons wisselen

Tijdens je ochtendgebed mag je je Boon Points opnieuw verdelen over de paden van dezelfde goddelijke bron. Je kunt een eerder gekozen pad dus vanaf de volgende ochtend weer veranderen.

Je kunt alleen een niveau kiezen wanneer je ook de voorgaande niveaus van dat pad hebt gekozen. Het opnieuw verdelen van je punten verandert niet hoeveel Boon Points je hebt verdiend.

Wisselen van god

Je kunt maar van één goddelijke bron tegelijk Divine Boons hebben. Het is wel mogelijk om meerdere goden te vereren.

Wanneer je Divine Boons van een andere goddelijke bron aanneemt, vervallen de Boon Points die je bij je vorige bron tijdens het spel hebt verdiend. Wanneer je later terugkeert krijg je deze punten niet terug.

Het automatische eerste Boon Point van Divine Blessing of Divine Mass blijft behouden. Je kiest bij de nieuwe god opnieuw een eerste pad en moet verdere Boon Points opnieuw verdienen.

Sommige bijzondere bronnen van Divine Boons werken anders dan hierboven beschreven. Wanneer dit voor je personage relevant wordt, hoor je dit van de spelleiding.

Magie

Het magie systeem op Irrealis is gebaseerd op de vaardigheid Magiër, welke in 3 niveaus is onderverdeeld. Elk level stelt je in staat om sterkere spreuken te gebruiken. Tevens zijn er diverse vaardigheden die je kan leren om een betere magiër te worden.

Magie bij Irrealis werkt op dezelfde manier, of je nu magiër, priester, druïde, of sjamaan bent. De bron van alle magie is mana, en het casten van een spreuk komt voort uit jouw persoonlijke vaardigheden. Mana, de magische energie van de wereld is overal te vinden, en elk personage met een beetje magische aanleg heeft een inherente magische energie in zich. Hoe jij speelt met magie is ter eigen invulling, maar maak het episch. Of je nou een ritueel uitvoert, of een spreuk cast, maak het groot. Hierdoor komt de beleving van een wereld waarin magie bestaat veel dichterbij voor jou en de andere deelnemers.

Spreuken, rites en rituelen.

Een spreuk is een magisch effect met een korte incantatie en in de meeste gevallen een direct effect.

Een ritueel is het op grote schaal toewenden van magische energie door uitgebreide ceremoniële handelingen om een gewenst effect te bereiken. Bij rituelen is er in principe geen zekerheid of het lukt om dit effect te bewerkstelligen…

Een rite is een klein ritueel waarvan je nagenoeg zeker weet dat onder normale omstandigheden het altijd lukt. Doorgaans duren deze 1 tot 10 minuten om uit te voeren. Vaak hebben deze meer effect als er meer wezens mee doen. Alleen de caster van het effect hoeft de vaardigheid te hebben om de rite te starten en af te maken.

Spreuken en Rites leren

Bij het leren van een van de vaardigheden m.b.t. magie krijgt de speler de beschikking over een aantal spreuken. Dit zijn de spreuken die de speler heeft geleerd tijdens het aanleren van de vaardigheid. Daarnaast is het ook mogelijk om binnen het spel nieuwe spreuken aan te leren. Je kunt ook nieuwe spreuken tijdens het spel leren. Zie hiervoor de ‘Extra spreuk’ vaardigheid in de vaardighedenlijst.

Als je spreuken leert van een ander persoon, moet deze persoon deze spreuk kunnen óf een andere spreuk in dezelfde sphere van een hoger niveau. Ook moet je al een spreuk van 1 niveau lager uit dezelfde sphere kennen bij spreuken van niveau 2 of hoger.

Spreuk of Rite eigenschappen

Naam: Naam van de spreuk.
Level: Level van de spreuk, tevens het skill level dat je moet bezitten om de spreuk te gebruiken.
Cooldown: De tijd die je nodig hebt om deze spreuk weer op te laden voor gebruik.
Duur: Tijd die de spreuk actief blijft.
Voorwaarden: Spreuken of vaardigheden die je moet bezitten om de spreuk te kunnen gebruiken. Wanneer er voor een spreuk geen voorwaarden gelden, staat dit niet vermeld.
Range: Afstand waarop de spreuk werkt.
Neveneffect: Sommige spreuken hebben een Neveneffect op de caster of zijn omgeving.
Casting Time: Tijd die je nodig hebt om de spreuk te kunnen casten.

Casting time

Elke spreuk heeft een bepaalde korte tijd nodig om gecast te worden. Of je nou chant, een incantatie opleest, bewegingen maakt of mediteert maakt niet uit, als je maar uitspeelt dat je de spreuk voorbereidt.

- Voor een level 1 spreuk is dit 15 seconden.
- Voor een level 2 spreuk is dit 20 seconden.
- Voor een level 3 spreuk is dit 30 seconden.

Met sommige vaardigheden is het mogelijk om spreuken sneller te kunnen casten.
Een rite kost ten minste 5 minuten om uit te voeren.

Cooldown

Binnen het regelsysteem van Irrealis wordt geen gebruik gemaakt van Mana om spreuken te kunnen casten. In plaats daarvan hebben spreuken een cooldown tijd. Dit wil zeggen dat er een minimale tijdsduur is tussen twee keer dezelfde spreuk gebruiken. De cooldown van een spreuk wordt bepaald door het level van de spreuk.

- Een level 1 spreuk heeft een cooldown van 10 minuten.
- Een level 2 spreuk heeft een cooldown van 30 minuten.
- Een level 3 spreuk heeft een cooldown van 2 uur.

Cooldowns kunnen door IC-effecten korter of langer worden. Een bekende methode om de cooldown te verkorten is door het gebruik van manastenen. Dit werkt als volgt: Een spreuk kan in één keer van cooldown gehaald worden door een hoeveelheid mana te consumeren gelijk aan het spreuk niveau. Dus met 1 mana, kun je een level 1 spreuk meteen weer gebruiken, hoe lang de resterende cooldown ook was. Je kunt nooit een gedeelte van de cooldown weghalen. Je moet dus om een level 2 spreuk van cooldown te halen, ook echt 2 mana consumeren.

Range

Spreuken kunnen op verschillende manieren en op verschillende afstanden effect hebben op het spel, andere spelers of de caster zelf. Binnen het regelsysteem van Irrealis kennen we de volgende afstanden oftewel Ranges.

- Self: De spreuk beïnvloedt alleen de caster.
- Touch: De caster kan deze spreuk uitspreken op zichzelf of op één of meerdere personen die hij op het moment van het uitspreken van de spreuk aanraakt. Als een spreuk meerdere personen kan beïnvloeden dan wordt het aantal personen dat kan worden beïnvloed door de spreuk wordt specifiek in de omschrijving van de spreuk vermeld
- Target: De caster kan met de spreuk één object of persoon beïnvloeden, maar hoeft deze niet aan te raken.
- Area: Het effect van de spreuk beïnvloedt een cirkelvormig gebied met een doorsnede van 5 meter waarbij de caster het middelpunt is van de cirkel

Neveneffecten

Om het gebruik van spreuken wat dynamischer te maken, hebben veel spreuken een zogenaamd 'neveneffect'. Een effect dat meestal actief is op de caster van die spreuk, voor de duur van de cooldown van die spreuk. Dit kan bijvoorbeeld een tijdelijke schade zijn op een lichaamsdeel. In principe is de schade die je door de neveneffecten van een spreuk krijgt, niet dodelijk, tenzij je natuurlijk heel ver gaat, en jezelf helemaal leeg cast. Tenzij anders vermeldt, bloed je ook niet dood door schade van een neveneffect.

Staat er bij een spreuk niets over een neveneffect, dan heeft die spreuk geen neveneffect.

Spreukenboek

Sphere Life

Life level 1

Life Bond (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten, na einde
Duur: 5 minuten
Range: Touch

De caster kan twee personen met elkaar verbinden (de caster kan een van deze twee zijn). Deze verbintenis zorgt ervoor dat beide personen dezelfde hoeveelheid genezing krijgen, mits ze elkaar aanraken. Deze verbinding duurt 5 minuten

Blood Bond (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 1 dagdeel
Range: Touch

De caster kiest 1 of meerdere deelnemers uit om 1 hitpoint op een locatie op te offeren. De caster kiest een deelnemer uit: voor iedere HP geofferd, krijgt deze deelnemer 1 AP per locatie. Dit kan niet verdeeld worden over meerdere deelnemers. Dit effect duurt 1 dagdeel. De geofferde hitpoints kunnen pas genezen worden als het dagdeel voorbij is.

Cure Disease (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Touch

De caster kan met deze rite een natuurlijke ziekte per deelnemer genezen. Magische ziekten of een ziekte veroorzaakt door vergif kunnen met deze spreuk genezen worden vanaf 5 deelnemers. De doelwitten kunnen geen deelnemers zijn.

Neveneffect: Magische ziektes die genezen worden kunnen entiteiten boos maken op de deelnemers.

Heal (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Special
Range: Touch

Een genezer kan wonden dichten en breuken weer heel maken. Heal geneest 1 HP op het aangeraakte lichaamsdeel. Om dit te kunnen doen moeten beide handen van de caster vrij zijn. Bijzonder is dat deze spreuk 3 keer gebruikt kan worden voordat deze op cooldown gaat. Dit betekent dat zolang de caster in contact blijft met de gewonde, in totaal 3 HP kan worden genezen voor de cooldown van 10 minuten af gaat. Je mag deze 3 HP verdelen over verschillende locaties op dezelfde persoon. Het doorcasten van de spreuk kost 15 seconde per HP, dus de casting time is in totaal: 15 seconden voor 1 HP, 30 seconde voor 2 HP, en 45 seconde voor 3 HP genezing.

Cure Poison (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Touch

Je kunt hiermee de meeste giffen genezen. Gevaarlijkere of magische giffen kunnen anders reageren op deze spreuk.

Life level 2

Great Heal (Spreuk)
Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Instant
Range: Touch

De caster doet een diep beroep op diens God/ magische krachten. Hierdoor is die in staat 10 HP in één keer te genezen. Deze HP zijn door de ontvanger te verdelen.

Neveneffect: De caster ondergaat zelf de pijn die die bij diens slachtoffers weg neemt. Dit uit zich in een 5 seconden torture call op de caster.

Regenerate (Spreuk)
Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: 1 uur
Range: Touch

Magie helpt de natuurlijke geneeskracht te versterken om zo langzaam je sterkte weer terug te krijgen. Tijdens de duur van de spreuk genees je elke 5 minuten 1 HP uit je Health Pool.

Life level 3

Remove Curse (Rite)
Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: Instant
Voorwaarden: Health Blessing
Range: Touch

De caster voert een rite uit om de ontvanger van de spreuk te zuiveren van een vloek die op hen is uitgesproken. Goddelijke vloeken kunnen mogelijk niet met deze rite worden verbroken, maar de kans wordt aanzienlijk groter met meer deelnemers. De ontvanger kan geen deelnemer van de rite zijn.

Neveneffect: De leider van de rite neemt de resterende energie van de onschadelijk gemaakte vloek in hen op, en krijgt hierdoor 1 mana.

Resurrect (Rite)
Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: Instant
Voorwaarden: Great Heal
Range: Touch

De caster is in staat om iemand die minder dan 30 minuten dood is, bij aanvang van de rite, terug te roepen van zijn reis naar het hiernamaals. Na deze 30 minuten is de ziel in de meeste gevallen te ver weg om terug te roepen. Dit is het enige effect waarmee een slachtoffer van de call *fatal* nog gered kan worden. Om deze rite te gebruiken dient een spelleider aanwezig te zijn indien mogelijk. Er is altijd een kans op onvoorziene consequenties. Resurrect wordt niet sterker met meer deelnemers, maar heeft wel minimaal 3 deelnemers, inclusief de caster, nodig.

Sphere Ether

Ether level 1

Armor of Ossification (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten na einde spreuk
Duur: Special
Range: Self

De magiër wordt omhuld door een pantser van botten. Je krijgt 1 Armor point op ledematen, 2 Armor points op torso. Dit pantser kan niet gerepareerd worden. Als de caster een pantser draagt gaat eerst het normale pantser kapot, daarna het magische pantser. De spreuk eindigt als alle magische AP weg zijn.

Neveneffect: Het casten van deze spreuk is erg pijnlijk, de botten groeien uit het lichaam van de magiër. De magiër ondergaat 30 seconden een torture effect terwijl het pantser om hen heen groeit

Shroud Life (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten of einde effect
Duur: 1 uur
Range: Self

De Caster manipuleert de dood in henzelf en andere deelnemers van de rite om tijdelijk als dood waargenomen te worden. Voor de duur van de rite staat je levens energie op stop met alle gevolgen van dien. Je kunt niet doodbloeden en je bent immuun voor spreuken uit de Sphere Mind.

Neveneffect: Alle ontvangers vangen dubbele schade van het type “Holy”.

Ether level 2

Aetheric Confusion (Spreuk)
Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Instant
Range: Touch

Met deze spreuk kan de caster de verbinding tussen de geest en het lichaam van een persoon zodanig in de war sturen dat het lichaam niet meer werkt. Na het uitspreken van de spreuk heeft de Caster 1 minuut om iemand aan te raken. Het eerste doelwit dat de caster aanraakt is voor 1 minuten verlamd. De call voor deze spreuk is *Paralyze 1 minuut*

Aetheric Discombobulation (Spreuk)
Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Instant
Range: Target

De magiër is in staat op aanzienlijke afstand het lichaam van het doelwit te beïnvloeden. De magie van deze spreuk zorgt voor een zodanig sterke, ongewilde spierbeweging dat het lichaam beschadigd raakt. Deze spreuk kan alleen gebruikt worden om ledematen te beschadigen en werkt niet op Torso De incantatie moet eindigen met de Call *Magic Triple through [locatie]*.

Neveneffect: De caster van de spreuk ontvangt 1 HP schade aan het ledemaat die die bij diens slachtoffer beschadigd.

Ether level 3

Aetheric Drain (Spreuk)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: Instant
Range: Area

Met de pure kracht van de ether trekt de caster de levensenergie van iedereen rond de caster, vriend of vijand. Zodra de spreuk gecast is, mag de caster 10 stappen zetten. Bij de laatste stap krijgt iedereen binnen bereik van de caster 1 HP schade per locatie. De caster maakt dit kenbaar met het roepen van “Mass 1 Magic through all locations”. Als deze spreuk schade verricht krijgt de caster zelf 2 hp genezing van al deze levensenergie.

Sphere Creation

Creation level 1

Health Blessing (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 15 minuten
Range: Touch

Het lichaam van de ontvanger wordt voor korte duur doordrongen met magische kracht. +1 maximum HP op iedere locatie.

Protective Aura (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 5 minuten
Range: Touch

Alle ontvangen fysieke schade wordt korte tijd aanzienlijk verminderd. Alle ontvangen fysieke schade wordt met 1 verminderd. Bijvoorbeeld Triple wordt double. Bij een normale slag wordt de schade dus gereduceerd tot nul. Het effect vervalt als je een wapen vasthoudt, iemand aanvalt of bedreigt, een spreuk cast, of jezelf expres voor een vijand of inkomende aanval positioneert.

Neveneffect: De energie om de klappen op te vangen komt uit het lichaam van de ontvanger van de spreuk. Dit put het lichaam behoorlijk uit. Aan het einde van de spreuk krijgt de ontvanger 1 HP Magic schade op Torso.

Strengthen Body (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten, einde effect
Duur: 1 uur
Range: Self of touch

De deelnemers aan deze rite zijn tijdelijk immuun voor giffen en ziektes.

Mend (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: instant
Range: Touch

De caster is met deze spreuk in staat om objecten te repareren. De objecten moeten dus eerst één geheel zijn geweest. De maximale grote van het object is ongeveer de omvang van een deur (200cm x 90cm x 5 cm). Met deze spreuk kunnen geen wapens, schilden of pantser hersteld worden. Deze spreuk werkt niet in de schaduwwereld.

Neveneffect: Dingen repareren vervult de caster met innerlijke rust, dit zorgt ervoor dat de caster positieve energie krijgt. Deze kan die gebruiken om de cooldown van één spreuk of rite met een positief effect van niveau 1 direct af te laten lopen.

Empower Armor (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 1 dagdeel
Range: Touch

Het pantser van de deelnemers aan deze rite wordt in het geheel versterkt. Elke locatie krijgt +1 AP extra. Deze extra AP wordt als eerste vernietigd. Dit is een magisch Armor punt wat niet kan worden gerepareerd met normale middelen. Dit punt kan alleen worden gerepareerd met Mend Weapon / Armor of met behulp van een Enchanter. Deze spreuk kan slechts 1 keer actief zijn op het doelwit.

Creation level 2

Shield of Peace (Spreuk)
Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: 15 minuten
Voorwaarden: Protective Aura
Range: Self

In het heetst van de strijd is niet vechten soms ook een keuze. De magiër is immuun voor alle schade, zowel magisch als fysiek. Het effect vervalt als je een wapen vasthoudt, iemand aanvalt of bedreigt, een spreuk cast, of jezelf expres voor een vijand of inkomende aanval positioneert.

Mend Weapon / Armor (Rite)
Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Instant
Voorwaarden: Mend
Range: Touch

De caster is in staat om wapens, schilden en pantser die beschadigd zijn, magisch te herstellen waardoor ze snel weer gebruikt kunnen worden. Gebruik van deze spreuk herstelt ook magische Armor Points. Wapens, schilden en pantser dat met behulp van deze rite wordt gerepareerd is weer als nieuw.

Het aantal deelnemers bepaald het aantal voorwerpen wat hersteld wordt en volgt de fibonacci reeks:
1 deelnemer is 2 voorwerpen
3 deelnemers is 5 voorwerpen
5 deelnemers is 13 voorwerpen
En zo verder.

Neveneffect: Dingen repareren vervult de deelnemers met een innerlijke kalmte, dit zorgt ervoor dat de caster positieve energie krijgt. Deze kan gebruikt worden om de cooldown van één spreuk of rite met een positief effect direct af te laten lopen.

Cleanse Mind (Spreuk of Rite)
Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Instant
Range: Touch

Spreuk: De caster is in staat om de invloed van spreuken uit de Sphere Mind op de ontvanger te verbreken.

Rite: Voor geest beïnvloedende effecten met een andere oorsprong kan deze spreuk gebruikt worden als rite. Het niveau van het effect dat verwijderd kan worden, is gelijk aan of lager dan het aantal deelnemers.

Als je deze spreuk neemt, heb je toegang tot zowel de spreuk als de rite.

Creation level 3

Bane of Destruction (Rite)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: 15 minuten
Range: Touch

De caster met deze spreuk maakt iemand tijdelijk tot een Avatar van Creatie. Het karakter wordt een total HP creature, D.w.z. dat alle health tijdelijk in één healthpool komt, je hebt dus ook maar 1 locatie. Een crush doet je 5 damage, in plaats van dat je locatie naar nul gaat.

Voor de duur van het effect krijg je tijdelijke hitpoints gelijk aan 2 keer het aantal deelnemers.

Daarnaast is het karakter in staat om een aantal gewone of magische items te repareren, gelijk aan 2 keer het aantal deelnemers. Deze worden hersteld naar hun volledige AP's.

Temple of Creation (Rite)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: Instant
Range: Touch

Met behulp van deze spreuk kan de caster grondstoffen voor Enchantments of voor alchemistische drankjes reinigen van alle invloeden. Na gebruik van deze spreuk zijn de grondstoffen van de meest zuivere soort die er te vinden is. Daarnaast verdubbelt de caster één soort grondstof dat door deze spreuk gereinigd is, naar keuze van de SL.

Het aantal grondstoffen wat gereinigd kan worden is gelijk aan 3 keer het aantal deelnemers.

Sphere Destruction

Destruction level 1

Fist of Fire (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Self

De zwaardhand van de caster wordt omgeven door een halo van vlammen. Deze halo breidt zich eventueel ook uit naar het wapen dat de caster vasthoudt. De eerste twee slagen die de caster uitdeelt slaan de tegenstander achteruit. De caster slaat twee keer een *Strike*.

Weapon Blessing (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Special
Range: Touch

Een wapen naar keuze wordt opgeladen met magische energie en leidt de hand van de gebruiker door de strijd. De eerstvolgende 3 klappen doen een extra schade, en afhankelijk van de bron van de caster's magie is dit *Magic, Holy* of *Unholy.* Dit effect blijft effectief tot de eerste drie klappen zijn uitgedeeld of tot de ochtend van de volgende dag. Een wapen kan maar 1 Weapon Blessing erop hebben. Als er nog een Weapon Blessing op gecast wordt zal de oude spreuk vervangen worden door de nieuwe.

Arcane Ammunition(Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Special
Range: Touch

De magiër verzamelt energie om 5 projectielen op te laden die dwars door harnas heen gaat zonder daarbij het harnas te beschadigen. Deze spreuk kan alleen op projectielen gecast worden. Een betoverd projectiel doet eenmaal extra Magic schade als die wordt afgeschoten. Het projectiel raakt voor een Double, of voor een Triple als het projectiel normaal al voor een Double zou raken. LET OP: Projectielen doen altijd Through schade.

Rip Flesh (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Target

De caster rukt met behulp van zijn magie een stuk vlees uit zijn doelwit. De ontvanger van de spreuk krijgt 1 HP "Through" schade op de genoemde locatie. Dit gaat gepaard met extreme pijn. De caster maakt dit kenbaar door de call: *1 Magic through locatie.*

Shatter Item (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Touch

Vernietigt één voorwerp ter grootte van maximaal 1 bij 1 bij 1 meter. Wapens, armor, en schilden vallen niet onder dit effect. Het genoemde voorwerp (geen wapen, schild, of pantser) wordt vernietigd (als crush). Werkt niet op enchanted voorwerpen.

Destruction level 2

Shatter Shield or Weapon (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Instant
Voorwaarden: Shatter Item
Range: Touch

Je cast op je eigen wapen een magisch effect dat bij de eerst rake klap op een wapen of schild, het geraakte object doet breken. De Caster maakt dit kenbaar door de call *Crush Weapon* of *Crush Shield*. NB: creatieve roleplay toepassingen van deze spreuk zijn toegestaan.

Break Spell (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Instant
Voorwaarden: Shatter Item
Range: Touch

Een spreuk die op een voorwerp of een persoon geplaatst is, wordt opgeheven. NB: deze spreuk is geen 'catch all' magie-vernietiger. Zo kun je niet zonder meer een ritueel stoppen met Break Spell.

Torture (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: 1 minuut
Voorwaarden: Rip Flesh
Range: Touch

De caster kan met behulp van deze spreuk de ontvanger helse pijn bezorgen. De ontvanger van de spreuk moet aangeraakt worden als de spreuk wordt uitgesproken. Elke keer als de caster binnen de duur van de spreuk het woord *Torture* uitspreekt en de ontvanger aanraakt, trekken de meest vreselijke pijnscheuten door het lichaam van de ontvanger. De ontvanger van de spreuk laat alles uit diens handen vallen en rolt kermend over de grond. De ontvanger is tot alles bereid om de pijn op te laten houden. Als de ontvanger de skill "hoge pijngrens" heeft, is die deels immuun voor dit effect. Die heeft minder last van de pijn en krimpt hooguit wat in elkaar.

Charge Weapon (Rite)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Dagdeel
Voorwaarden: Weapon Blessing
Range: Touch

Voor iedere deelnemer aan deze rite wordt een melee wapen naar keuze opgeladen met een magische energie naar keuze. Er is maar één soort magische energie te kiezen. Voor de rest van het dagdeel doet het wapen dit soort schade. Als je ook nog een weapon blessing op een van deze wapens doet, krijg het wapen daarvan alleen de extra schade. Deze rite is niet te stacken met verschillende opties.
De standaard opties zijn: Magic, Holy, Unholy en de elementen. Wil je iets anders, overleg dat dan met SL.

Destruction level 3

Curse Life (Rite)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: Instant
Range: Touch

De caster roept een vernietigende magie op die het slachtoffer langzaam verteert. Bij het uitspreken van de vloek verliest het slachtoffer direct 1 HP per deelnemer op één van de ledematen, daarna is het slachtoffer onder het effect van de curse call tot de vloek wordt opgeheven of tot het slachtoffer sterft.

Neveneffect: De energie die nodig is om de vernietigende magie aan te drijven komt uit het lichaam van de deelnemers. Deze spreuk kost de deelnemers 3 HP uit het getargete ledemaat.

Destroy Torso (Spreuk)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: Instant
Range: Target

De caster vuurt een straal van pure vernietigende energie op het doelwit af. Deze energie scheurt het doelwit letterlijk uit elkaar en negeert daarbij elke vorm van bepantsering. Eliminate op torso (Call: *Magic Eliminate through torso*).

Dust To Dust (Spreuk)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: Instant
Range: Target

Door veel magische energie in een object te pompen, ontploft het voorwerp, en verandert het in een granaat. Hierdoor wordt het object volledig vernietigd, en krijgt de eventuele drager 3 schade through op de relevante locatie. Deze spreuk kan op alle objecten gebruikt worden (een deur is geen probleem, een heel gebouw is wat overdreven.) Call: *Eliminate Object (+ triple through [locatie])*

Sphere Magic

Magic level 1

Dispel Magic (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Self

Met behulp van deze spreuk kan een caster henzelf verdedigen tegen een magische aanval. De spreuk Dispel Magic moet binnen 5 seconden na het beëindigen van de aanvallende spreuk worden gecast. De aanvallende spreuk wordt dan ongedaan gemaakt en de magische energie lost op in het niets. Let op: deze spreuk werkt niet tegen Mass effecten. De caster maakt het effect van de spreuk duidelijk door het roepen van “No Effect”, indien niet duidelijk is dat dispel magic gecast is.

Dispel Magic werkt door de spreuk die op je af komt dusdanig te verstoren dat het effect verloren gaat. Het is dus alleen mogelijk een spreuk te verstoren als deze op je af komt, door een aanraking of door de lucht. Spreuken met als range ‘self’, kunnen dan ook niet dispelled worden. Dit betekent ook dat de spreuken ‘Dispel Magic’ ‘Reflect Spell’ niet gedispelled kunnen worden.

Casting tijd: Gezien de natuur van Dispel Magic, mag deze spreuk instantaan gecast worden, dus zonder de normale 15 seconden casting tijd van tevoren. Nadat Dispel magic is gecast, moet je wel 15 seconden de tijd nemen om de spreuk af te maken. Dit kun je bijvoorbeeld invullen door de energie van de spreuk weg te begeleiden, of een moment van balans-herstel in je houding.

Create Element (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Touch

Deze gave stelt een caster in staat simpele pure elementaire magie te creëren tussen diens handen. De caster kan een element in een kleine vorm creëren, bijvoorbeeld een klein vlammetje. Deze spreuk is bedoeld als algemene tool om spel met basale elementaire energie te maken, voor bijvoorbeeld enchanting, alchemie, rituelen, et cetera.

Iceblast (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Target

De caster creëert een stroom van extreme kou tussen zijn handen en richt deze naar diens tegenstander. De kou doet 2 punten schade op het torso van het doelwit
De incantatie moet eindigen met *Magic double Torso*.

Water Whip (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Target

De magiër laat een grote zweep van water uit diens handen komen, waarmee hij de vijand kan slaan en ontwapenen. Het doelwit ontvangt 1 punt magische schade op de genoemde locatie. Als de genoemde locatie een arm is waarin een wapen gehouden wordt, laat de tegenstander dit wapen vallen. De caster maakt dit kenbaar met de call *1 Magic [locatie] Disarm* (indien van toepassing).

Elemental Flow (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Area

Deze gave stelt een caster in staat een elementaire magische stroming te creëren die gericht kan worden. Deze rite kan gebruikt worden om de elementen te controleren. Hiermee kunnen verschillende effecten bereikt worden. Iedere deelnemer laat je een extra element toevoegen, of maakt het effect van het element sterker. Hoe sterk is afhankelijk van de wil van de elementen.

Magic level 2

Reflect Spell (Spreuk)
Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Instant
Voorwaarden: Dispel Magic
Range: Self

Deze spreuk reflecteert het effect van een spreuk die de caster van deze spreuk zou beïnvloeden terug naar degene die het effect veroorzaakte. De veroorzaker van het effect ontvangt zelf het volledige effect dat de spreuk alsof de magiër die reflect gecast heeft de originele spreuk had gecast. Deze spreuk werkt ook bij magische Mass en Area effecten maar heeft altijd alleen effect voor de caster. M.a.w. iedereen die om de caster heen staat krijgt wel het effect van de mass of area spreuk. De caster maakt het effect van de spreuk kenbaar door het roepen van *Reflect*.

Reflect Spell werkt door de spreuk die op je af komt van richting te veranderen. Het is dus alleen mogelijk een spreuk weg te geleiden als deze op je af komt, door een aanraking of door de lucht. Spreuken met als range 'self', kunnen dan ook niet gereflecteerd worden. Dit betekent ook dat de spreuken 'Dispel Magic' 'Reflect Spell' niet gereflecteerd kunnen worden.

Casting tijd: Gezien de natuur van Reflect Spell, mag deze spreuk instantaan gecast worden, dus zonder de normale 20 seconden casting tijd van tevoren. Nadat Reflect Spell is gecast, moet je wel 20 seconden de tijd nemen om de spreuk af te maken.

Earthquake (Spreuk)
Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Instant
Voorwaarden: Elemental Flow
Range: Area

De magiër creëert een aardbeving waarbij alleen henzelf blijft staan. Zodra de spreuk gecast is, mag de magiër 10 stappen zetten. Bij de laatste stap vliegt iedereen, vriend of vijand, binnen 5 meter (behalve de caster) in de lucht en valt vervolgens op de grond. (Call *Mass Strike*).

Lightning Bolt (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: instant
Voorwaarden: Iceblast
Range: Target

De Caster creëert een bolbliksem tussen diens handen en werpt deze naar de ontvanger van de spreuk. De bolbliksem ontlaadt in het slachtoffer en brandt zich een weg door het hele lichaam. De incantatie moet eindigen met de call *1 Magic through all location*s

Neveneffect: De magiër die de spreuk uitspreekt is 5 seconden verlamd na het uitspreken van de spreuk. (*Stun*).

Magic level 3

Anti-Magic (Spreuk of Rite)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: 15 minuten of 1 uur
Voorwaarden: Reflect spell
Range: Touch

Spreuk: Een veld verstorende energie verzamelt zich om de persoon heen. Dit veld verstoort magie op deze persoon. Magie heeft geen effect op de persoon (enchantments op items blijven wel werken). Deze spreuk kan niet opgeheven worden. Wapens met een "Wapen-spreuk" die opgepakt worden door iemand die onder invloed is van Anti-magic verliezen direct de spreuk die er op gecast is. Als spreuk duurt het effect 15 minuten.

Rite: Als deze spreuk als Rite gebruikt wordt dan vormt er rond de caster een gebied waarin magie tijdelijk niet werkt. Dit is een cirkel met een diameter van 2 meter per deelnemer aan de rite. Als rite duurt het effect 1 uur.

Neveneffect: Degene onder bescherming van Anti Magic kan zelf ook geen magie of spreuken gebruiken. Magische genezing of andere positieve effecten hebben ook geen effect op de ontvanger van deze spreuk. (Enchantments, aangeboren magische vaardigheden of bovennatuurlijke magie blijven wel effect hebben op de caster).

Flesh to Stone (Rite)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: permanent
Range: Touch

De Caster kan met deze vloek het levende vlees in dode steen veranderen. Bij gebruik van deze spreuk op een levend wezen verandert het hele wezen in steen.

Als deze spreuk wordt gebruikt tegen een levend wezen dan versteent dit wezen gedurende een lange tijd stukje bij beetje totdat die volledig versteend is. Iedere dag verliest dit wezen 1 max HP op iedere locatie. Hiervoor krijgt het wezen 1 AP per deelnemer op iedere locatie terug. Deze AP zijn alleen magisch te herstellen. Als het wezen op 0 max HP staat, is deze volledig versteend en veranderd in een standbeeld.

Neveneffect: Je kunt bij het casten van deze spreuk niet voorkomen dat je zelf ook beïnvloed wordt. Alle deelnemers verliezen voor de rest van het event op elke locatie 1 max HP, maar krijgen er 1 armor point op iedere locatie voor terug. Dit pantser, dat representeert dat je lichaam deels versteend is, kan alleen magisch gerepareerd worden. Over een periode van maanden herstelt het lichaam van dit effect, waardoor je uiteindelijk je oorspronkelijke HP terugkrijgt.

Sphere Nature

Nature level 1

Camouflage (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten, einde effect
Duur: Speciaal
Range: Self

Er vormt een laagje over je lichaam. Dit laagje zorgt ervoor dat je niet te zien bent zo lang je niet beweegt (anders dan ademhalen en je ogen). Wanneer je beweegt, verbreekt dit effect.

Speak with Animals (Rite)
Level: 1
Cooldown: 1 uur
Duur: 15 minuten
Range: Self

Alle deelnemers aan de rite kunnen gedurende 15 minuten met de dieren in hun omgeving praten.

Neveneffect: Deelnemers blijven tot 10 minuten na het einde van het gesprek af en toe grommen, blaffen, blazen of andere dierengeluiden maken.

Entangle (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Special
Range: Target

Een boomwortel schiet uit de grond en bindt zich vast aan de tegenstander diens voeten. Het doelwit zal echter in staat blijven diens handen te gebruiken en zal op eigen beweging los kunnen komen.
Duur: Na 30 seconden snijden in de wortels kom je los.

The Beast (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 10 minuten
Range: Self

Hen die deze kracht heeft mogen ontvangen is in staat om in een “verwilderd beest” te veranderen. Diens huid lijkt onbreekbaar en diens uiterlijk verandert compleet. Het beest waarin de ontvanger lijkt te veranderen verschilt van persoon tot persoon.

De caster krijgt +2HP op iedere locatie. Deze HP worden als eerst “weg geslagen”, daarna wordt eventueel pantser aangetast. Als wapens mogen enkel klauwen, dolken of 1 handige wapens gebruikt worden.

Guide in Nature (Spreuk)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 60 minuten
Range: Touch

De natuur helpt door een individu de kennis van het woud te schenken. Dit effect werkt voor een individu, of een groep waarin het individu mee reist. Als meerdere individuen in één groep deze spreuk hebben, geeft dat geen extra bonussen. Je zult immers dezelfde speciale zaken vinden.

Je kan nu sporen van mensen en dieren zoeken die minder dan 12 uur geleden zijn gemaakt (en niet actief zijn uitgewist) en is er een kans dat je meer grondstoffen of dieren in het bos vindt, voor een grotere opbrengst.

Nature level 2

Mighty Claw (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: 10 minuten
Voorwaarden: The beast
Range: Self

Mighty Claw geeft de caster twee machtige klauwen waarmee 3 keer dubbele schade geslagen kan worden.
Tijdelijk +1 HP op de handen, bovenop de extra HP van The Beast (als deze actief is) en 3 keer Dubbele schade slaan per hand (in totaal dus 6x *double*)

Leech Life (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: 10 minuten
Range: Target

De caster onttrekt een stukje levensenergie aan diens doelwit om henzelf te versterken. De ontvanger krijgt 1 HP schade op torso. Dit ene punt schade kan de caster gebruiken om een wond bij henzelf te genezen.
Dit mag de caster 3 keer doen tijdens de duur van de spreuk. Wanneer de caster iemand leven ontneemt moet de call 1 *Magic through Torso* geroepen worden.

Cleanse Nature (Rite)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Permanent
Range: Special

Door gebruik te maken van de magische krachten kun je een stukje natuur vrij maken van negatieve effecten. Bepaalde invloeden in de natuur kunnen hiermee verwijderd worden. De hoeveelheid deelnemers heeft effect op de grote van het stuk natuur wat je kunt reinigen of op het niveau van de negativiteit die je kunt verwijderen.

Neveneffect: het reinigen van de natuur heeft ook een helend effect op de casters van deze rite. De deelnemers genezen 1 HP op een locatie naar keuze indien zij gewond zijn.

Nature level 3

Greater harvest (Rite)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: speciaal
Voorwaarden: Cleanse Nature
Range: Speciaal

Met deze rite helpt de caster om ambachtslieden beter gebruik te maken van hun grondstoffen. Alle crafters die deelnemen aan deze rite ervaren hier een voordeel van, bijvoorbeeld: de kruiden of groenten van een boer zullen sneller groeien of meer opleveren, een smid zal beter begrijpen waar te slaan voor de juiste vorm, en een alchemist krijgt beter inzicht in diens grondstoffen en mengsels. Het uiteindelijke effect wordt bepaald door de SL en is afhankelijk van o.a. het aantal deelnemers.

Neveneffect: De caster verspreidt een grote hoeveelheid positieve energie om zich heen. De deelnemers genezen 1 HP op een locatie naar keuze indien zij gewond zijn.

Earth Armor (Spreuk)

Level: 3
Cooldown: 2 uur
Duur: 10 minuten
Voorwaarden: Cleanse Nature
Range: Self of Touch

Earth Armor is een gift van de natuur waar de caster onder bepaalde voorwaarden een beroep op kan doen. Het lichaam van de ontvanger krijgt een kleine beschermende laag van stevige aarde over zich heen. Dit zorgt ervoor dat bij alle schade die gedaan wordt op degene op wie deze spreuk actief is, die 1 schade mag aftrekken van de gedane schade.

Neveneffect: De caster kan deze spreuk alleen gebruiken als hij die dag een Cleanse nature spreuk heeft gebruikt.

Sphere Knowledge

Knowledge level 1

Identify (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Special
Range: Touch

De deelnemers kunnen snel kijken of een voorwerp voordelige of nadelige (voor hen) magische effecten bezit, en of die actief zijn. Met deze rite kunnen de deelnemers ontdekken wat voor magie er in een voorwerp zit. En als er een regeltechnisch effect aan het voorwerp zit, krijgt die dit ook te horen. De hoeveelheid deelnemers bepaalt hoeveel informatie zij ontdekken.

Detect influence (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Special

De deelnemers komen te weten of een object of wezen beïnvloed wordt door een bovennatuurlijk effect. Dit manifesteert zich doorgaans in het zien van etherische lijntjes die aan het doelwit verbonden zitten. Deze lijntjes hebben vaak een “smaakje” of “kleur” waaruit af te leiden is waar het doelwit mee verbonden is.

Neveneffect: Deze rite laat magische voorwerpen opgloeien voor de caster. Daarnaast is het ook mogelijk dat datgene dat de invloed uitoefent je ziet en beïnvloedt.

Detect Poison (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Instant
Range: Special

De deelnemers komen te weten of een wezen een gif in zich heeft, of dat een voorwerp /drankje / wapen / voedsel vergiftigd is. De hoeveelheid deelnemers bepaalt hoeveel informatie zij ontdekken.

Premonition (Rite)
Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 30 minuten
Range: Special

De deelnemers van deze rite openen zichzelf voor signalen vanuit de omgeving. Hierdoor worden de deelnemers extreem gevoelig voor de energieën van het levensweb en ontvangen deze een waarschuwing als hun leven in gevaar dreigt te komen. Hoe meer deelnemers er mee doen met deze rite, hoe duidelijker de bron van het gevaar wordt voor hen.

Neveneffect: Als deze rite meer dan 3 keer per dag wordt gebruikt, worden de deelnemers paranoïde tot de volgende ochtend.

Knowledge level 2

Shadowstep (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: instant
Range: Self

Vechten vermijden is soms beter dan het alternatief. Met deze spreuk kan iemand diens zelf snel redden uit een lastige situatie. Hiervoor is een schaduw nodig. Je kan deze schaduw instappen, en vervolgens bij een andere schaduw er weer uitstappen. De afstand tussen schaduwen is maximaal 15 meter. Zodra je de schaduw bent ingestapt, houd je je hand omhoog. Vanaf dat moment kun je de wereld niet meer beïnvloeden en vice versa. Het is niet mogelijk om langer dan 5 minuten in de schaduwwereld te blijven, na 5 minuten komen er wezens langs die je liever niet tegenkomt. Het is nodig om een SL op de hoogte te brengen als je deze spreuk gebruikt.

Neveneffect: Bij het uit de schaduw stappen is de caster 10 seconden verward door de intensiteit van de ervaringen (confuse).
Je stapt de Shadowrealm in, als je de spreuk gebruikt om even in de Shadowrealm te blijven i.p.v. er gelijk uitstappen dan moet je een SL op de hoogte brengen.

Lore (Rite)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: 10 minuten
Voorwaarden: Identify
Range: Touch

De caster concentreert magische energie op een voorwerp. Hierdoor verkrijgen de deelnemers gedetailleerde informatie over de locatie waar ze zijn of het voorwerp dat ze bestuderen inclusief achtergrond, eventuele magische functies, commando's en effecten. Deze rite geeft ook informatie over niet magische objecten. De hoeveelheid deelnemers bepaalt hoeveel informatie zij ontdekken.

Zone of Truth / Deceive (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: 5 minuten
Range: 2 meter / Deceive: Touch

Magische energie filtert leugens, en zet ze om in de waarheid voordat de persoon kan spreken. Allen binnen de zone kunnen alleen de waarheid spreken, inclusief de caster. Deze spreuk dwingt echter niet tot spreken. Deze spreuk kan ook omgekeerd gebruikt worden en heet dan Deceive. Als de spreuk omgekeerd gebruikt wordt, dan kan de ontvanger van de spreuk het effect van de Zone of Truth of bijvoorbeeld een waarheidsdrankje teniet doen en zeggen wat hen wil.

Knowledge level 3

Wisdom's Counsel (Rite)

Level:	3
Cooldown:	2 uur
Duur:	instant
Range:	Self

De caster gaat in meditatiehouding zitten en concentreert zich. Hierdoor ontvangt de caster direct 2 mana, welke die kan besteden als normale mana. Je kunt deze mana altijd opslaan in je lichaam.
Als vervolgens de deelnemers 10 minuten lang mediteren, dan mogen deze een vraag stellen aan het universum.

Neveneffect: Worden de deelnemers aangevallen of anderszins onderbroken tijdens de 10 minuten concentratie dan mislukt de spreuk en komt deze spreuk op cooldown te staan. Ook is er een maximum hoeveelheid magische energie dat een lichaam aan kan. Hier is geen harde lijn voor, maar is situatieafhankelijk.

Simulacrum (Spreuk/Rite)

Level:	3
Cooldown	2 uur
Duur:	Special
Voorwaarden:	Lore
Range:	Special

De magiër die deze spreuk beheerst heeft een totaal begrip bereikt van hoe Magie in elkaar zit en hoe deze werkt.

De magiër kan één spreuk of rite van level 1 of 2 uitspreken, ook als die deze niet beheerst. De naam van de spreuk of rite die de magiër wil gaan gebruiken met behulp van Simulacrum moet in de incantatie van Simulacrum worden verwerkt. Na het uitspreken van de incantatie voor Simulacrum treedt het volledige effect van de gekozen spreuk of rite in werking, dit betekent dat ook een eventueel Neveneffect van toepassing is op de magiër en deelnemers die Simulacrum gebruikt.

N.B. Spreuken of rites waarvoor een implement vereist is, hebben die ook nodig als je de spreuk of rite via Simulacrum cast.

Sphere Mind

Mind level 1

Sleep (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 5 minuten
Range: Target

De Caster werpt een magisch net over het doelwit van de spreuk. Het doelwit valt direct in slaap. Als het doelwit niet gewekt wordt dan blijft deze 5 minuten slapen.

Fumble (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: Special
Range: Target

De tegenstander wordt magisch gedwongen het wapen dat hij vasthoudt los te laten. Dit zorgt ervoor dat het wapen op de grond valt. Call: *Disarm*.

Confuse (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 1 minuten
Range: Target

De caster concentreert een straal van magische energie op zijn doelwit. Deze energie verstoord de werking van de hersenen van het doelwit waardoor die in verwarring raakt. Het slachtoffer van deze spreuk zal verdwaasd rondlopen en alleen vechten om henzelf te verdedigen. Een persoon onder invloed van deze spreuk kan geen magie gebruiken.

Fear (Spreuk)

Level: 1
Cooldown: 10 minuten
Duur: 15 seconden
Range: Target

De caster werpt een magische schaduw in het hoofd van diens doelwit. Deze magische schaduw verbeeldt de grootste angst van het slachtoffer, de ontvanger wordt de meest verschrikkelijke angst ingeboezemd en hen rent gedurende 15 seconden zo hard mogelijk weg van de caster.

Mind level 2

Implant Memory (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: 15 minuten
Voorwaarden: Confuse
Range: Touch

De caster stopt een nieuwe herinnering in het hoofd van het slachtoffer. Een nieuwe herinnering, naar wens van de caster, ontstaat in het hoofd van het slachtoffer. Voor alles is deze herinnering de IC-waarheid. De persoon waar de spreuk op gecast wordt kan echter niet gedwongen worden om naar de herinnering te handelen. Deze spreuk kan niet een herinnering wissen om de nieuwe te vervangen. De nieuwe herinnering moet binnen maximaal 15 minuten geïmplanteerd worden.

Suggestion (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: 5 minuten
Voorwaarden: Confuse
Range: Target

Met behulp van deze spreuk plaatst de caster een magische suggestie in het hoofd van het doelwit. Deze suggestie kan maximaal 5 woorden lang zijn. Het slachtoffer van deze spreuk voelt zich gedwongen om naar de suggestie te handelen maar is niet verplicht om iets te doen wat negatieve gevolgen heeft voor zichzelf. Een slachtoffer kan met behulp van deze spreuk niet worden gedwongen om zichzelf of anderen te doden of te verwonden.

Forget (Spreuk)

Level: 2
Cooldown: 30 minuten
Duur: Special
Voorwaarden: Confuse
Range: Touch

Magische energie spoelt over de herinneringen van de persoon heen, en wist één herinnering naar wens van de caster uit.
Het slachtoffer vergeet wat de caster hem laat vergeten, deze herinnering moet in hetzelfde dagdeel zijn gebeurd. Er ontstaat hierdoor echter geen nieuwe herinnering. Deze spreuk kan tot 10 minuten na het casten door iemand anders dan het slachtoffer dispelled worden. Hierdoor kunnen geen vaardigheden vergeten worden.

Neveneffect: Rommelen met de herinneringen van een ander is niet gemakkelijk. Door de verschillende vreemde indrukken is de caster na gebruik van deze spreuk 10 minuten ontzettend misselijk en kan henzelf niet concentreren op het gebruik van magie.

Mind level 3

Nightmare (Spreuk)

Level:	3
Cooldown:	2 uur
Duur:	Special
Voorwaarden:	Sleep
Range:	Touch

De caster brengt het slachtoffer magisch in slaap en beïnvloed zijn/haar dromen. Als gevolg van deze spreuk beleefd het slachtoffer diens ergste nachtmerrie. Deze droom duurt 15 minuten waarin het slachtoffer het uitschreeuwt van angst en heen en weer rolt, om hen heen slaat, etc. Het slachtoffer is op geen enkele manier wakker te krijgen tot de 15 minuten voorbij zijn. Als het slachtoffer wakker wordt krijgt die -1 HP op alle locaties. Indien het slachtoffer een magiër of priester is gaan ook cooldowns voor zijn of haar hoogste spreuken niveau af. Dit effect is te genezen met een nacht goede slaap of magische middelen zoals remove influence / cleanse mind.

Neveneffect: De nachtmerrie die de caster oproept is een levende magische entiteit die henzelf voedt met de levensenergie van de caster. Bij gebruik van deze spreuk krijgt de caster 2 HP-schade te verdelen over diens health pool.