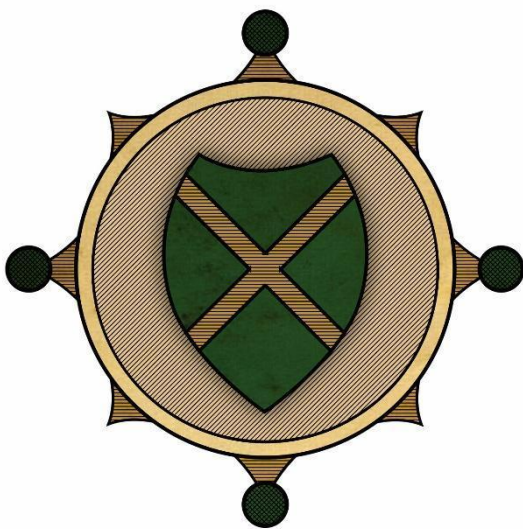


2026

Artago - Informatieboekje



Artago

In dit boekje kun je alles vinden over hoe het spelen bij Artago werkt en de regels die daarbij horen. Daarna wordt er van je gevraagd om je eigen personage te maken. Je begint met een achtergrondverhaal en daarna kun je vaardigheden kiezen. Hoe dit werkt wordt allemaal uitgelegd. Neem rustig de tijd om alles te lezen en je vaardigheden te kiezen. Als je ergens nog vragen over hebt kun je altijd een email sturen naar artagolarp@gmail.com.

Boris & Michelle

Artago

27-1-2026

Inhoud

Algemene regels	4
Omgaan met elkaar	4
Zorgen voor jezelf	4
Wapens	4
Sterven van je personage	4
Verkorte lijst met veelgebruikte termen en gebaren	5
Karakter creëren	6
Achtergrond	6
Waar kom je vandaan?	6
Hoe ben je opgegroeid	6
Waarom kom je naar Sheval	6
Vaardigheden	7
Vaardigheden in het kort	7
Standaard personages	9
Magiër	9
Vechter	9
Genezer	9
Brouwer	10
Ambachtsman/vrouw	10
Scout	10
Vechters vaardigheden	11
Wapenvaardigheden	11
Dolk	11
Werpwapens	11
Kort zwaard	11
Lang zwaard (tweehandig)	11
Schild	11
Boog	11
Ambidextrie	11
Tweehandig wapen	12
Pantservaardigheden	12
Licht pantser	12
Zwaar pantser	12
Kracht	12
Levenskracht	12
Wervelslag	12
Ambachten	12
Kruidenier	12
Jager	12
Monsterjager	13
Delver	13
Kok	13
Aasmaker	13

Apotheker	13
Giffen brouwer	13
Kwakzalver	13
Smid	13
Edelsmid	14
Wapensmid	14
Kleermaker	14
Leerbewerker	14
Handelaar	14
Genezing	14
Niet magische genezing	14
Niveau 1: Eerste hulp	14
Niveau 2: Verpleger	14
Niveau 3: Chirurg	14
Magie	15
Magiërs vaardigheden	15
Watermagiër niveau 1	15
Watermagiër niveau 2	15
Watermagiër niveau 3	15
Vuurmagiër niveau 1	15
Vuurmagiër niveau 2	16
Vuurmagiër niveau 3	16
Aardemagiër niveau 1	16
Aardemagiër niveau 2	16
Aardemagiër niveau 3	16
Luchtmagiër niveau 1	16
Luchtmagiër niveau 2	16
Luchtmagiër niveau 3	17
Schaduwmagiër niveau 1	17
Schaduwmagiër niveau 2	17
Schaduwmagiër niveau 3	17
Ritualisten vaardigheden	17
Ritualist	17
Elementair ritualist	17
Hoofdritualist	17
Vaardigheden leren	19
Leren zonder leermeester	19
Wat doet een leermeester?	19
Hoe werken lessen?	19
Wanneer bezit je de vaardigheid	19
Hoe vind ik een leermeester	19
Wat gebeurt er met je vaardigheidspunten als je personage sterft?	19
Spreukenlijst in het kort	20
Kaart van Artago	21

Algemene regels

Omgaan met elkaar

- We maken het spel met zijn allen, zorg daarom dat het spel voor iedereen leuk blijft. Bedenk wel dat het een spel is, als iemand speelt dat hij boos op je is, dan is hij dat niet echt.
- Niet kijken maar meedoen. Niets haalt ons meer uit het spel dan mensen die door ons spel heen lopen en vragen stellen. Iedereen die in het spel aanwezig is heeft bijpassende kleding en speelt een rol.
- Bij LARP gebeuren wel eens ongelukjes, daarom is er altijd een EHBO doos aanwezig. We letten op elkaar en elkaars spullen en overleggen of je iets van de ander mag gebruiken. Heb je iets van iemand stukgemaakt, vertel het dan eerlijk, dit kunnen we samen oplossen. Als je een ander pijn doet, blijf dan bij hem en kijk of je samen weer verder kunt spelen. Kom je er niet uit, haal er dan een spelleider bij.
- In het zicht van de kinderen wordt niet gerookt of energie drank gedronken. Gebruik van drugs en alcohol is niet toegestaan tijdens het evenement.

Zorgen voor jezelf

- Als je je inschrijft voor het evenement, maak je een eigen personage. Als je hierover vragen hebt mag je een email sturen naar artagolarp@gmail.com.
- Als er echt iets aan de hand is, bijvoorbeeld je bent echt bang of iets doet echt zeer, roep dan GEEN SPEL en zeg wat er aan de hand is. Probeer wel zo veel mogelijk op te lossen in je rol, zodat het spel zo weinig mogelijk onderbroken wordt.
- Als je ergens mee zit en je kunt dit niet in je rol oplossen, kom dan naar een spelleider of de informatiebalie. Wij helpen jou om dit op te lossen, want we willen dat iedereen zich fijn voelt.
- Zorg voor warme kleding. Het kan nat zijn, dus zorg voor waterdichte schoenen of laarzen. Je kostuum moet niet te koud zijn. Je kunt thermo ondergoed kopen voor onder je kostuum, maar je mag ook gewoon een dikke trui of jas aan en daar kleding overheen dragen. Voorbeelden zijn hier op de site te vinden. www.artago.nl
- Tijdens het evenement mag je altijd om eten of drinken vragen, wij zorgen dat dit er genoeg is. Naar de WC gaan mag altijd. Als je denkt dat dit lang kan duren, meldt het dan even bij de spelleiding of een andere volwassene, zodat we je niet kwijt zijn.

Wapens

- LARP wapens moeten goedgekeurd worden door de spelleiding om te gebruiken. Zijn ze stuk, dan mag je ze helaas niet gebruiken tijdens het evenement. Als je een boog en pijlen hebt, moeten dit LARP pijlen zijn. Met andere voorwerpen mag je niet schieten.
- Een kruisboog mag een maximale trekkracht hebben van 30 pond, een handboog maximaal 20. Je moet van minimaal 3 meter afstand schieten, dichterbij is het gevaarlijk. We raden pijlen aan met een bolle kop. Deze blijven schoner dan degene met schuimen kop. Zorg wel dat ze zacht genoeg zijn. Als je ze niet makkelijk in kan drukken zijn ze te hard en worden ze afgekeurd. Daarnaast moet je zelf altijd je pijlen controleren na elk schot.
- Bij wapenvaardigheden wordt er opgelet of je het wapen dat je wil gebruiken zelf veilig kunt gebruiken. Als dit niet zo is krijg je extra training van de Arenameester. Deze bepaalt of je goed met het wapen, boog of schild om kunt gaan. In het uiterste geval zal je niet mee mogen vechten als de Arenameester vindt dat je hier nog niet aan toe bent. Hij zal je zoveel trainen dat je dit zo snel mogelijk kunt.
- Echte (zak)messen bij je dragen is niet toegestaan. Neem deze dus ook niet mee.

Sterven van je personage

- Elk personage heeft 2 levenspunten per lichaamsdeel. Je armen, je benen en je torso tellen als lichaamsdelen, je hoofd telt niet mee. Als je 1 keer geraakt wordt op een lichaamsdeel heb je een flinke snee, maar je kunt het nog wel gebruiken, ben je 2 keer geraakt, dan ben je daar zwaargewond en kun je dat lichaamsdeel niet meer gebruiken. Je moet zo snel mogelijk genezen worden. Is je torso 2 keer geraakt, dan raak je bewusteloos. Als je binnen een kwartier niet genezen wordt, dan sterft je personage. Als je een ander lichaamsdeel niet in een kwartier laat genezen, zal deze afsterven en kun je deze nooit meer gebruiken.

- Als je personage sterft, mag je een nieuw personage maken, maar dan moet je wat anders spelen, dus dat is niet zo leuk. Of juist wel, als je dat graag wilt. Je begint dan wel weer met 12 vaardigheidspunten, waarmee je opnieuw vaardigheden moet kopen. Wat je in het spel geleerd hebt kun je met een nieuw personage niet gebruiken.

Verkorte lijst met veelgebruikte termen en gebaren

- **Man down:** Dit wordt er geroepen door de spelleiding als er iets ernstigs is gebeurd waardoor iemand direct hulp nodig heeft van de EHBO. Dit wordt nooit zomaar geroepen, zorg ervoor dat je direct stopt waarmee je bezig bent en ga stil op de grond zitten. Zo kan de spelleiding zien waar er iets gebeurd is en waar de hulp heen moet komen. Als je zelf iets ernstigs ziet gebeuren, maar er is geen spelleider die het ziet, dan mag je dit roepen. Doe dit alleen als je echt denkt dat het nodig is. Voor een klein ongelukje waarbij die persoon zelf weg kan lopen uit het spel, hoeft je geen man down te roepen.
- **IC:** In karakter, alles wat zich binnen het spel afspeelt, Tijd in.
- **OC:** Buiten het spel, alles wat zich buiten het spel afspeelt, Tijd uit.
- **Tijd in:** Dit is het signaal dat het spel begint.
- **Tijd uit:** Dit is het signaal dat het spel is afgelopen.
- **Tijd bevriest:** De tijd in het spel wordt even stil gezet, om iets te veranderen wat de spelers niet mogen zien. Blijf waar je bent, sluit je ogen, en let niet op wat er om je heen gebeurt. Als er "Tijd in" wordt geroepen ga je weer verder met spelen alsof er niets is gebeurd.
- **Hand omhoog:** Je bent nu niet in het spel, dit doe je alleen wanneer een spelleider dit tegen je zegt. Het wordt vaak gebruikt om je een stuk te verplaatsen op het terrein wanneer je niet voor anderen zichtbaar bent. Wanneer iemand met zijn hand omhoog door het spel loopt, moet je doen alsof je dit niet ziet, want hij is er niet.
- **Eén wijsvinger in de lucht:** Dit geeft aan dat iemand in het spel onzichtbaar is, dit kan door een spreuk of een drankje.
- **Hurken met je handen gestrekt naar voren:** Je bent neergeslagen en hoort eigenlijk op de grond te liggen. Als de grond te nat is om op te liggen dan laat je op deze manier zien dat je genezing nodig hebt.

Karakter creëren

Je bent vrij om te kiezen wie je gaat spelen, bedenk wel iets dat bij je past. Dit zorgt ervoor dat je het makkelijker kunt spelen en is zeker aan te raden voor de eerste keer. Het leukst is om te beginnen met je achtergrondverhaal en later vaardigheden te kiezen die daarbij passen. Deze handleiding is een hulp om je personage te maken. Je kunt ook een standaard personage kiezen, wij hebben dan de vaardigheden al voor je gekozen die het beste bij je soort personage passen.

Achtergrond

Denk eens goed na, wie wil je graag zijn? Ben je de zoon van een timmerman, opgegroeid in de bossen, bezit je magie, ben je naar school geweest, wie heeft jou opgevoed en geleerd wat je nu kan? Of doe je juist alsof je nergens vanaf weet maar stiekem weet je van bepaalde dingen toch wel heel veel af?

Waar kom je vandaan?

Kijk eens op de kaart. Daar staat de plek waar het verhaal zich af gaat spelen, Sheval. Daar ben je niet opgegroeid, maar daar ga je naar toe reizen. Kom je uit de buurt of juist niet? De namen van de grote steden staan op de kaart, als je uit een klein dorp komt of als je met je volk reisde door het land, dan mag je zelf de naam van je volk of je dorp bedenken, maar zeg dan wel even waar deze plek ligt.



"Ik kom uit, ik ben geweest in ..."

Pak maar even pen en papier. Dan kun je alles wat je nu bedenkt op gaan schrijven. Dan vergeet je dat niet en kun je later kiezen wat je wel en niet doet van alles wat je hebt opgeschreven.

Op de laatste pagina van het informatieboekje is een groot plaatje van de kaart te vinden.

Hoe ben je opgegroeid

Het is natuurlijk heel leuk om te bedenken dat je vader de hertog van een gebied is en jij dus van adel bent, maar stel jezelf even de vraag, kun je dit ook spelen? Iemand die netjes is opgevoed en misschien een beetje arrogant is? Misschien is het wel veel leuker om het kind te zijn dat is opgegroeid op een boerderij en eigenlijk nog niet zoveel weet van bepaalde dingen, maar bijvoorbeeld wel heel goed is in het verzamelen van kruiden en alles weet van de natuur. Wat je hier opschrijft kan helpen om straks te kiezen welke vaardigheden je bezit. Als je dit nog even niet weet, kijk dan eerst eens welke vaardigheden er zijn. Deze vind je in de spelregels onder het hoofdstuk "Vaardigheden".

"Wie is je familie"

"Wat voor leven heb je gehad"

"Is er iets heel bijzonders dat je hebt meegemaakt"

Waarom kom je naar Sheval

Elk kind dat naar Sheval komt, komt omdat ze geroepen zijn of een teken hebben gehad, maar ieder op een andere manier. Het kan zijn dat een leraar van je school erover vertelde en zei dat dit een goede plek voor je was, misschien heb je een keer een magiër ontmoet die vertelde dat je daarheen moest. Misschien voelde je alleen maar diep vanbinnen iets dat aan je trok en zei dat je moest vertrekken. Elke reden is goed. Misschien weet je nog helemaal niks van de plek en ben je een beetje bang om erheen te gaan. Denk er eens over na, als iemand jou vraagt waarom je er bent, wat ga je dan antwoorden?

Vaardigheden

Wat lijkt jou leuk om te kunnen? Vind je het leuk om een beroep te leren? Wil je kok worden? Of handelaar? Wil je graag zwaardvechter zijn? Wil je de slimmerik zijn die alles weet?

Je kunt ervoor kiezen om één van de [standaard personages](#) te spelen of je mag zelf al je vaardigheden kiezen. De standaard personages zijn er om het makkelijker te maken om te kiezen wat je wil spelen. Als je dit al heel goed weet of alles zelf wil kiezen, mag je zelf kiezen welke vaardigheden je wil, maar elke vaardigheid kost punten. Je hebt twaalf punten die je uit mag geven aan vaardigheden. Hoeveel punten een vaardigheid kost staat tussen haakjes achter de vaardigheid. Na elk evenement krijg je er twee punten bij, daar mag je een nieuwe vaardigheid van “kopen”. Hoe dit werkt staat uitgelegd bij [vaardigheden leren](#). Er zijn ook vaardigheden die je alleen in het spel kunt leren. Dit staat bij de vaardigheid benoemd als voorwaarde.

Bij sommige vaardigheden moet je eerst iets anders kunnen om deze vaardigheid te kunnen. Dit staat erbij omschreven. Bijvoorbeeld: Vaardigheid giffen brouwer, kennis van kruiden is vereist.

Hieronder zie je eerst een korte lijst met alle vaardigheden en de punten die de vaardigheid kost. In de bladzijden hieronder staat verder uitgelegd wat de vaardigheid precies is. Als je liever niet alles zelf kiest, kun je bij [standaard personages](#) kijken wat je graag wil spelen.

Vaardigheden in het kort

Naam vaardigheid	Punten
Dolk	1
Werpwapens	1
Kort zwaard	3
Lang zwaard	4
Schild	3
Boog	3
Ambidextrie	4
Tweehandig wapen	4
Licht pantser	2
Zwaar pantser	2
Levenskracht	5
Wervelslag	3
Kruidenier	2
Jager	1
Monsterjager	2
Delver	2
Kok	2
Aasmaker	1
Apotheker	3
Giffen brouwer	3
Kwakzalver	3
Smid	2
Edelsmid	2
Wapensmid	2
Kleermaker	2
Leerbewerker	3
Handelaar	3
Genezer niveau 1: Eerste hulp	2
Genezer niveau 2: Verpleger	2
Genezer niveau 3: Chirurg	2
Watermagiër niveau 1	4
Watermagiër niveau 2	2
Watermagiër niveau 3	2
Vuurmagiër niveau 1	4

Vuurmagiër niveau 2	2
Vuurmagiër niveau 3	2
Aardemagiër niveau 1	4
Aardemagiër niveau 2	2
Aardemagiër niveau 3	2
Luchtmagiër niveau 1	4
Luchtmagiër niveau 2	2
Luchtmagiër niveau 3	2
Schaduwmagiër niveau 1	4
Schaduwmagiër niveau 2	2
Schaduwmagiër niveau 3	2
Ritualist	2
Elementair ritualist	3
Hoofdritualist	5

Standaard personages

Er is veel keuze uit vaardigheden. Deze standaard personages helpen jou om makkelijker te kiezen wat je wil worden. Je hoeft niet alle vaardigheden te kiezen die bij het standaard personage horen, je mag er een andere vaardigheid voor in de plaats nemen.

Magiër (12 punten gebruikt, 0 punten over)

Als je een magiër bent kun je spreken doen. Deze spreken horen bij een element. Je kunt niet oneindig veel spreken doen, maar mag elke 5 of 3 minuten een spreuk doen. Hoe vaak dit is hangt af van het niveau. Elke magiesoort heeft spreken die in een gevecht handig zijn en spreken om buiten het gevecht te gebruiken. Als magiër moet je dus je spreken onthouden. Dit kun je ook doen door ze op te schrijven op iets dat je altijd bij je hebt.

Vaardigheden:

4pt Magiër niveau 1 (element zelf kiezen. Aarde, vuur, water of lucht)

2pt Magiër niveau 2 (element zelf kiezen)

4pt Magiër niveau 1 (element zelf kiezen. Aarde, vuur, water of lucht)

2pt Magiër niveau 2 (element zelf kiezen)

Je bent met deze vaardigheden dus magiër van 2 elementen. Je kunt er ook voor kiezen om 3 elementen op niveau 1 te nemen.

Vechter (8 punten gebruikt, 4 punten over)

Als vechter kun je aan elk gevecht meedoen met je zwaard. Je lichaam is sterker dan dat van anderen. Jij kunt op elk lichaamsdeel 3 klappen krijgen in plaats van 2.

Vaardigheden:

3pt Kort zwaard

5pt Levenskracht

Je houdt als vechter 4 punten over. Dit is gedaan omdat je bij Artago alleen maar zwaarden kan lenen. Als je zelf LARP-spullen hebt, zoals een schild, boog of pantser kun je deze vaardigheden erbij nemen. Je kunt er ook voor kiezen om een ander soort vaardigheid, zoals genezing of delver erbij te nemen. Dit kan in het spel heel handig zijn. Je mag de punten ook sparen en tijdens het spel ontdekken welke vaardigheden jou leuk lijken om ze aan uit te geven.

Genezer (8 punten gebruikt, 4 punten over)

Als genezer ben je heel goed in het helpen van de mensen die in het gevecht gewond zijn geraakt. Je kunt een verbandje aanleggen om ze snel te helpen, maar als iemand zwaargewond is kun je ook een operatie uitvoeren. Door jouw hulp zullen de anderen niet sterven

Vaardigheden:

2pt Kruidenier

2pt Eerste hulp

2pt Verpleger

2pt Chirurg

Let op:

Als genezer heb je verbandjes nodig, en deze moet je zelf meenemen. Deze kun je heel makkelijk maken van lange repen stof.

Als genezer houd je 4 vaardigheidspunten over. Je kunt ervoor kiezen om deze te gebruiken voor andere vaardigheden. Je kunt dit punt ook sparen en in het spel ontdekken wat jij leuk vindt om nog te kunnen.

Brouwer (11 punten gebruikt, 1 punt over)

De brouwer heeft zich helemaal verdiept in het maken van de verschillende drankjes. Om drankjes te kunnen maken heb je kennis nodig van de normale maar ook speciale kruiden die er op Artago te vinden zijn. Je kan drankjes maken om een ander te helpen, te verwonden of om kattenkwaad uit te halen.

2pt Kruidenier
3pt Apotheker
3pt Giffen brouwer
3pt Kwakzalver

Voor brouwers is er een speciale tafel ingericht met alles wat je nodig hebt. Zo zou je een hele dag aan deze tafel kunnen besteden. Maar om drankjes te maken moet je er soms ook op uit om je gewenste kruiden te zoeken. Hiervoor krijg jij speciale opdrachten die niet snel zullen vervelen!

Ambachtsman/vrouw (11 punten, 1 punt over)

Een ambachtsman is bezig met het maken van spullen om te verkopen of het repareren van wapens en pantser. Dit standaard personage is heel handig als je begint met ambachten, omdat je anderen gelijk kan helpen en geld kan verdienen. In het spel kun je meer ambachtelijke vaardigheden leren. Als je niet zo goed weet wat je wilt maken, kan je altijd in de lokale krant kijken waar naar gevraagd wordt.

2pt kleermaker
2pt smid
2pt wapensmid
2pt edelsmid
3pt leerbewerker

Er zijn in het spel genoeg spullen aanwezig om uit te spelen dat je aan het smeden of kleermaken bent. Als je van plan bent veel spullen te maken is het misschien handig om zelf spullen mee te nemen, denk hier bijvoorbeeld aan bolletjes wol, stukjes leer of mooie kralen.

Scout (9 punten, 3 punt over)

Een scout weet hoe hij kan leven van het wild in de natuur. Je hebt zowel kennis van alledaagse beesten, maar ook van bovennatuurlijke wezens. Met die kennis weet jij ze te vangen en de winst van de jacht om te zetten in heerlijke gerechten of speciaal voer voor een nog grotere vangst! Huiden van het wild kan jij omzetten in prachtige leren voorwerpen die je kan verkopen of die je helpen in het wild.

1pt jager
2pt monsterjager
2pt kok
1pt aasmaker
3pt leerbewerker

Als jager kan jij vallen maken om dieren in te vangen. Hiervoor krijg je instructies hoe je een val kan maken. Als kok krijg je een aantal kookrecepten die je kan maken bij het kookvuur (*let op, je gaat hier geen echt eten maken*). Als je van plan bent om veel te koken is het misschien leuk om een mooie houten lepel of ander kookgerei mee te brengen!

Vechters vaardigheden

Bedenk bij het besteden van punten aan vechtersvaardigheden dat je er spullen voor nodig hebt. Als je graag met een zwaard vecht, maar je hebt geen zwaard, kun je ervoor kiezen om deze vaardigheid nog niet te kopen. Kom eerst een keer LARPen om te kijken of je het leuk vindt. Probeer daar maar uit of je het vechten ook leuk vindt. Daarna kun je er altijd nog voor kiezen om een zwaard te kopen en je vaardigheidspunten hieraan te besteden. Je kan bij je inschrijving voor Artago 1 kortzwaard per persoon huren, maar we hebben er maar 5 ter beschikking. Meer informatie hierover vind je op <https://www.artago.nl/inschrijven/huur-kleding-en-wapens/>.

Wapenvaardigheden

Bij wapenvaardigheden wordt er opgelet of je het wapen dat je wil gebruiken zelf veilig kunt gebruiken. Als dit niet zo is krijg je extra training van de arenameester. Deze bepaalt of je goed met het wapen of schild om kunt gaan. In het uiterste geval zal je niet mee mogen vechten als de arenameester vindt dat je hier nog niet aan toe bent. Hij zal je zoveel trainen dat je dit zo snel mogelijk kunt. Lees nogmaals het stukje bij [regels](#) over het gebruik van wapens en het keuren hiervan.

Er zijn ook vaardigheden die alleen in het spel te leren zijn, in verband met veilig vechten. Zoals vechten met een wapen langer dan 120cm.

Dolk (1 punt)

Met deze vaardigheid mag je een wapen gebruiken met een maximale lengte van 45 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde.

Werpwapens (1 punt)

Je mag werpwapens gebruiken. Werpwapens zijn voorwerpen van schuim zonder kern. Er mag dus niks hards inzitten. Als je twijfelt of iets een werpwapen is, vraag dit dan na bij de arenameester of een spelleider.

Kort zwaard (3 punten)

Met deze vaardigheid mag je een wapen gebruiken dat langer is dan 45 cm, met een maximale lengte van 90 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde.

Lang zwaard (tweehandig) (4 punten)

Met deze vaardigheid mag je een wapen gebruiken dat langer is dan 90 cm, met een maximale lengte van 120 cm, gerekend van uiteinde tot uiteinde. Let erop dat dit zwaard met twee handen moet worden vastgehouden. Je kunt deze vaardigheid alleen kiezen met toestemming van de organisatie, je moet er namelijk wel goed mee om kunnen gaan voor de veiligheid van iedereen.

Schild (3 punten)

Hiermee mag je een schild gebruiken met een maximale grootte van 60 cm bij 120 cm (of gelijkwaardig oppervlak), met als extra voorwaarde: niet groter dan jijzelf en je moet hem veilig kunnen gebruiken. Let op; ook dit moet een LARP schild zijn, dus volledig met schuim bedekt.

Boog (3 punten)

Er wordt onderscheid gemaakt in twee soorten bogen: een handboog en een kruisboog. De schade die je doet met een pijl gaat door het pantser wat iemand draagt heen. Er zijn voor beide wapens speciale pijlen met een zachte kop. Als je met een boog schiet is het belangrijk dat je er goed mee om kunt gaan. Zoals bijvoorbeeld door niet van dichtbij (ongeveer 3 meter) te schieten en niet in het donker. Door de Arenameester wordt bepaald of je goed met het wapen om kunt gaan en je het mag gebruiken in het spel. Als het nodig is kun je extra training krijgen van de arenameester.

Ook pijlen en bogen moeten gekeurd worden en je moet er veilig mee om kunnen gaan. Lees hiervoor nogmaals het stukje bij [regels](#). Een handboog mag een maximale trekkracht hebben van 20 pond, een kruisboog 30 pond.

Ambidextrie (4 punten) – Alleen in het spel te leren

In verband met veiligheid kan je deze vaardigheid alleen kopen als je in het spel les hebt gehad van een leermeester en deze vindt dat je dit ook goed en veilig kan.

Je bent in staat om in beide handen een wapen te dragen en gebruiken. Deze mogen maximaal 90 centimeter lang zijn. Twee dolken mag ook, of een dolk en een zwaard, een knots en een zwaard etc.

Tweehandig wapen (4 punten)

In verband met veiligheid kan je deze vaardigheid alleen kopen als je in het spel les hebt gehad van een leermeester en deze vindt dat je dit ook goed en veilig kan.

Jij kunt een wapen gebruiken dat langer is dan 1.20 meter, bijvoorbeeld een staf.

Pantservaardigheden**Licht pantser (2 punten)**

Dierenhuiden, zacht leer en een gambeson/wambuis zijn licht pantser. Als je dit draagt heb je 1 extra beschermingspunt op het lichaamsdeel waar je het pantser draagt. Als je een helm draagt telt dit als 1 extra beschermingspunt op je torso. Je mag op elk lichaamsdeel pantser dragen. Pijlen gaan door het pantser heen, dus daar ben je niet extra tegen beschermd. Als je op je pantser wordt geslagen is dit dus stuk en moet je het (laten) repareren. Hiervoor moet je 10 keer een draad door een weefgetouwen halen, een kledingmaker kan het in 5 keer.

Deze vaardigheid kun je meerdere keren kopen, je kunt dan bijvoorbeeld twee lagen pantser over elkaar dragen, waardoor je twee beschermingspunten per locatie hebt.

Zwaar pantser (2 punten)

Let op: Een echte maliënkolder is zwaar en het is in Nederland verboden om een maliënkolder te dragen als je onder de 16 jaar bent. Er zijn maliënkolders van aluminium. Deze zijn lichter en mogen wel door kinderen gedragen worden. Bewerkt leer (denk aan leer met metalen ringetjes, holnieten of hard leer), maliënkolders en plaatstaal zijn zwaar pantser. Als je dit draagt heb je twee extra beschermingspunten op het lichaamsdeel waar je het pantser draagt. Als je een helm draagt telt dit als één extra beschermingspunt op je torso. Pijlen gaan door het pantser heen, dus daar ben je niet extra tegen beschermd. Je mag op elk lichaamsdeel pantser dragen. Als je twee keer op je pantser bent geslagen is dit stuk. Je kunt dit laten maken bij een smid of leerlooier.

Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen of combineren met de vaardigheid licht pantser. Je kunt dan meerdere lagen pantser dragen per lichaamsdeel, waardoor je meer beschermingspunten hebt.

Kracht

De meeste kracht vaardigheden zijn in het spel te leren van de arenameester. Er is één vaardigheid die je al kunt kopen als je voor het eerst naar Artago gaat.

Levenskracht (5 punten)

Met deze vaardigheid heb je 1 levenspunt extra per locatie. Je hebt dus overal drie levenspunten in plaats van twee.

Je kunt deze vaardigheid meerdere keren kopen, waardoor je steeds één levenspunt extra per locatie hebt.

Wervelslag (3 punten) – Alleen in het spel te leren

Deze vaardigheid kan je alleen kopen met gespaarde punten van een eerder evenement of door in het spel lessen te hebben gevolgd.

Je kunt iemand met je LARP-wapen een sterke klap geven, waardoor hij 5 meter achteruitvliegt. Je roept bij het slaan "wervelslag". Dit kun je één keer per vijf minuten, de rest van de tijd sla je met een gewone slag

Ambachten**Kruidenier (2 punten)**

Met deze vaardigheid heb je kennis van kruiden en kun je kruiden vinden. Om kruiden te krijgen ga je langs bij de alchemisten tafel om een opdracht te krijgen. Kruiden kunnen vervolgens gebruikt worden in verschillende recepten. Er zijn twee speciale ingrediënten die je kan krijgen door een kruiden offer ritueel te doen bij de vredige tuinen.

Jager (1 punt)

Met deze vaardigheid mag jij jagen op normale dieren in het bos. Voor het jagen gebruik je een val. Bij de informatiebalie krijg je een instructiekaart om een val te maken. In een val kan je ook speciaal aas

stoppen die aasmakers kunnen maken om het gewenste dier te lokken. Dit voer lever je in bij de balie na het maken van de val.

Monsterjager (2 punten)

Om deze vaardigheid te kunnen, moet je de vaardigheid jager bezitten.

Je bent een top jager en kan nu ook jagen op monsters in het bos. Voor het jagen gebruik je een val. Bij de informatiebalie krijg je een instructiekaart om een val te maken. In een val kan je ook speciaal aas gebruiken wat aasmakers kunnen maken om het monster te lokken. Dit voer lever je in bij de balie na het maken van de val.

Delver (2 punten)

Jij hebt de kennis van de grond om op zoek te gaan naar metalen en edelstenen. Hiervoor heb je twee manieren. De eerste manier is een opdracht die je krijgt van de informatiebalie. Na het uitvoeren van de opdracht krijg je 1 component van de lijst. Je kan ook gebruik maken van een delversbom. Deze bom zorgt ervoor dat je na het uitvoeren van de opdracht meerdere componenten krijgt of 1 van de twee speciale componenten. Alle metalen die je uit de grond wint zijn ruw, deze moeten eerst door de smid omgezet worden tot bruikbare metalen.

Kok (2 punten)

Jouw voorliefde voor eten heeft ervoor gezorgd dat jij weet wat wel of niet lekker is om met elkaar te combineren. Sommige combinaties van ingrediënten zorgen voor magische effecten. Jij hebt een receptenboek met 10 recepten die magische effecten hebben. Elk recept geeft jou 4 porties van het gerecht. Voor het maken van je recepten staat er een speciale keuken ingericht bij de bar. Ingrediënten die je gebruikt lever in bij de informatiebalie (*let op, je gaat hier geen echt eten maken*).

Aasmaker (1 punt)

Om deze vaardigheid te kunnen, moet je de vaardigheid kok bezitten.

Naast het eten voor mensen in het dorp weet jij ook hoe je ingrediënten samen kan voegen om dieren te lokken. Dit is handig voor jagers om gericht op een dier of monster te jagen. Dit speciale aas maak je van verrassingsstooftop en een ingrediënt dat gekoppeld is aan het dier of monster.

Apotheker (3 punten)

Om deze vaardigheid te kunnen, moet je de vaardigheid kruidenier bezitten

Jij gebruikt je kennis van planten om drankjes te maken die andere mensen helpen met hun wonden of werken tegen magische effecten. Door jouw studies in het veld heb jij 10 recepten geleerd die je kan maken bij de alchemisten tafel. Voor de meeste recepten gebruik je kruiden en soms dierlijke producten die je van jagers kan krijgen.

Giffen brouwer (3 punten)

Om deze vaardigheid te kunnen, moet je de vaardigheid kruidenier bezitten

Jij gebruikt je kennis van planten om tegenstanders te vergiften en van afstand uit te schakelen of meer schade toe te brengen zonder wapens. Voor elke situatie heb je een ander gif nodig dus ken jij nu 10 recepten om verschillende giften te maken. Voor de meeste recepten gebruik je kruiden en soms dierlijke producten die je van jagers kan krijgen.

Kwakzalver (3 punten)

Om deze vaardigheid te kunnen, moet je de vaardigheid kruidenier bezitten

Jij gebruikt je kennis over planten om zalven en dranken te maken die bijzondere effecten hebben. Het is aan jou of je die gebruikt om te helpen of om kattenkwaad uit te halen. Door te experimenteren weet jij 10 recepten die je kan maken bij de alchemisten tafel. Voor de meeste recepten gebruik je kruiden en soms dierlijke producten die je van jagers kan krijgen.

Smid (2 punten)

Als iemand een kapot voorwerp van metaal heeft, bijvoorbeeld een zwaard of harnas, kun je dit repareren. Hiervoor moet je het voorwerp meenemen naar de smederij en in spel verwerken voor 10 minuten. Daarnaast kan jij ruwe metalen omzetten naar bruikbare metalen. Dit wordt ook gedaan bij de smederij en duurt 2 minuten.

Edelsmid (2 punten)

Om deze vaardigheid te kunnen, moet je de vaardigheid smid bezitten.

Door speciale kennis van metalen en edelstenen kan jij sieraden maken die magische krachten vast kunnen houden. Hoe zeldzamer de materialen hoe sterker het resultaat. Het maken van een sieraad kost 10 minuten. De materialen lever je in bij de informatie balie. Per sieraad kan je 1 metaal, 2 stenen en 1 elementaal gebruiken. Om een sieraad te kunnen maken heb je minimaal 1 metaal nodig. Voor magische effecten heb je minimaal 1 metaal en 1 steen nodig.

Wapensmid (2 punten)

Om deze vaardigheid te kunnen, moet je de vaardigheid smid bezitten.

Jij kunt wapens aanpassen zodat zij speciale acties krijgen. Het duurt 10 minuten om een wapen aan te passen. Een wapen kan maar 1 speciale actie hebben. Je kan een speciaal wapen veranderen door hem eerst schoon te slijpen. Slijpen kost 2 minuten. Daarnaast kan jij wapens sneller repareren dan een normale smid. In plaats van 10 minuten ben jij 5 minuten bezig om een wapen te herstellen.

Kleermaker (2 punten)

Je bent door veel te oefenen meester van naald en draad geworden. Hierdoor kan jij sneller kleding en licht pantser repareren. Ieder ander moet 10 keer een draad door een weefgetouwen halen om dit te doen, jij hoeft dit maar 5 keer. Daarnaast kan jij dierenhuiden omzetten in gekleurde wol om te kunnen weven, haken of punniken. Dierenhuiden kan je krijgen van jagers of monsterjagers. Bij de informatiebalie kan je deze huiden inleveren voor wol.

Leerbewerker (3 punten)

Jij weet hoe je huiden en vachten van dieren kan omzetten naar bruikbare voorwerpen. Sommige van deze voorwerpen zijn zo goed dat ze magische krachten hebben. Om een voorwerp te maken kom je naar de informatiebalie en geef je aan welk voorwerp je wilt maken. Zij geven je een papier met daarop een afbeelding van het voorwerp. Om het tot leven te wekken moet je er een ontwerp op maken. Hoe complexer je ontwerp, hoe meer geld je ervoor mag vragen.

Handelaar (2 punten)

Jij weet precies wat de waarde is van jouw handel. Doordat je goed kan onderhandelen met mensen kan je meer geld vragen voor producten die je koopt en korting krijgen op producten die je van iemand koopt. Daarnaast kan je met behulp van een brief producten kopen van mensen die niet in het dorp zijn. In deze brief geef je aan wat je wilt kopen, vervolgens lever je deze af bij de informatiebalie samen met het bijbehorende geld.

Genezing

Niet magische genezing

Als genezer heb je verbandjes nodig. Deze kun je heel makkelijk maken van lange repen stof. Het is handig om deze zelf mee te nemen naar Artago.

Niveau 1: Eerste hulp (2 punten)

Je kunt verbandjes aanleggen, hiermee voorkom je dat iemand doodbloedt of een lichaamsdeel afsterft. Na een half uur is dit lichaamsdeel genezen.

Niveau 2: Verpleger (2 punten)

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheid Genezing niveau 1: Eerste hulp bezitten.
Je kan wonden hechten. Over 1 lichaamsdeel doe je 5 minuten.

Niveau 3: Chirurg (2 punten)

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheid Genezing niveau 1: Eerste hulp en Genezing niveau 2: Verpleger bezitten.
Je kunt operaties uitvoeren, met een operatie van 5 minuten heb je alle wonden van iemand genezen.

Magie

Magie is energie die je kunt gebruiken voor spreuken, rituelen of om te genezen. Deze energie krijg je van een god. Er zijn vier goden, één van water, één van vuur, één van aarde en één van lucht. De spreuken verschillen per god, kijk dus goed welke spreuken jou het leukst lijken. Je mag meerdere elementen kiezen. Bij genezingsmagie en ritualisme hoef je (nog) geen elementaire god te kiezen. Als je een spreuk hebt gedaan, is daarna je magische energie op voor 5 minuten.

Magiërs vaardigheden

Alle magiërs vaardigheden kun je als je voor het eerst naar Artago komt op niveau 1 en niveau 2 bezitten. In het spel kun je een hoger niveau van magie leren, daarmee krijg je een extra spreuk en krijg je sneller energie terug. Je kunt magiër zijn van verschillende elementen.

Als je een spreuk doet roep je altijd eerst "Bij de krachten van lucht/aarde/water/vuur/schaduw ..." en wijs je met twee handen naar de persoon op wie je de spreuk wil gebruiken. Je moet je handen dus vrij hebben om een spreuk te kunnen doen. Op de puntjes vul je de spreuk in die je wil doen. Bij het gebruiken van een spreuk moet je zorgen dat er niemand tussen jou en de persoon waarop je de spreuk doet in staat. De ander moet binnen drie meter afstand staan en je kunnen horen.

Watermagiër niveau 1 (4 punten)

Je kunt elke 5 minuten een waterspreuk doen. Je kent de volgende spreuken:

- Bevries "lichaamsdeel": Als je deze spreuk gebruikt roep je een specifiek lichaamsdeel. De persoon waarop je deze spreuk doet kan dat lichaamsdeel niet meer bewegen voor 5 minuten.
- Waterval: Je doet 1 schade op de torso van de persoon die je aanwijst door kracht van een waterval.
- Spreek de waarheid: Met deze spreuk kun je iemand 2 minuten lang de waarheid laten vertellen.

Watermagiër niveau 2 (2 punten)

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheid Watermagiër niveau 1 bezitten.

Je krijgt sneller energie terug, waardoor je elke 3 minuten een waterspreuk kan doen, in plaats van elke 5 minuten. Je krijgt de extra spreuk:

- Identificeer: Met deze spreuk kun je voorwerpen herkennen en er meer over te weten te komen. Ga hiervoor naar een spelleider.

Watermagiër niveau 3 (2 punten) - Alleen in het spel te leren

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheden Watermagiër niveau 1 en 2 bezitten.

Deze vaardigheid kan je alleen in het spel leren.

Je krijgt de extra spreuk:

- Ijspegel in je hart: Je vijand op wie je dit richt krijgt een ijspegel door zijn hart, dit doet 4 schade in 1x.

Vuurmagiër niveau 1 (4 punten)

Je kunt elke 5 minuten een vuurspreuk doen. Je kent de volgende spreuken:

- Vuurbal op "lichaamsdeel": 1 schade op genoemde locatie
- Koorts: De persoon krijgt hevige koorts en is niet meer in staat om te vechten en helder na te denken. Dit duurt 2 minuten
- Magisch licht: Je krijgt een lichtbron in je hand, (hiervoor heb je een spelleider nodig) deze werkt 5 minuten.

Vuurmagiër niveau 2 (2 punten)

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheid Vuurmagiër niveau 1 bezitten.

Je krijgt sneller energie terug, waardoor je elke 3 minuten een vuurspreuk kan doen, in plaats van elke 5 minuten. Je krijgt de extra spreuk:

- Bliksemschicht: De persoon op wie je deze spreuk doet wordt verblind door het felle licht en kan vijf minuten niks zien of tot hij genezen wordt.

Vuurmagiër niveau 3 (2 punten) - Alleen in het spel te leren

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheden Vuurmagiër niveau 1 en 2 bezitten. Deze vaardigheid kan je alleen in het spel leren.

Je kunt twee keer snel achter elkaar een spreuk gebruiken. Daarna is je oplaadtijd wel 5 minuten. Als je dit niet wil, mag je ook nog steeds de manier van niveau 2 toepassen. Dus eens in de 3 minuten een spreuk doen. Daarnaast krijg je een extra spreuk:

- Vernietig: Je kunt deze spreuk doen op een voorwerp van een ander. Bijvoorbeeld vernietig zwaard, schild of pantser. Het werkt niet op levende wezens, planten of een drank die een ander heeft ingenomen. Het voorwerp is stuk en moet door een ambachtsman gemaakt worden.

Aardemagiër niveau 1 (4 punten)

Je kunt elke 5 minuten een aardespreuk doen. Je kent de volgende spreuken:

- Verstrengel: De benen van de persoon op wie je de spreuk doet komen vast te zitten in wortels die uit de aarde omhoogkomen. Deze persoon zit vast. Als hij/zij 30 seconden heeft gehakt op de wortels is hij weer los.
- Huid van steen: 1 extra tijdelijke levenskracht op elke locatie voor 10 minuten. Deze extra punt kan niet genezen worden.
- Aardschok: Persoon op wie je dit richt valt om.

Aardemagiër niveau 2 (2 punten)

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheid Aardemagiër niveau 1 bezitten.

Je krijgt sneller energie terug, waardoor je elke 3 minuten een aardespreuk kan doen, in plaats van elke 5 minuten. Je krijgt de extra spreuk:

- Versteen: De persoon op wie je de spreuk doet kan niet meer bewegen voor vijf minuten. Schade op hem doen werkt ook niet meer.

Aardemagiër niveau 3 (2 punten) - Alleen in het spel te leren

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheden Aardemagiër niveau 1 en 2 bezitten. Deze vaardigheid kan je alleen in het spel leren.

Je krijgt de extra spreuk:

- Onverwoestbaar: Je wordt voor 1 minuut onschendbaar voor alle schade. Je kan niet meer rennen en slaat langzaam.

Luchtmagiër niveau 1 (4 punten)

Je kunt elke 5 minuten een luchtspreuk doen. Je kent de volgende spreuken:

- Windschok: De ander wordt 5 meter achteruit geblazen.
- Tegenspreuk: De spreuk die een ander doet op jou werkt niet.
- Dichte mist: Een stilstaand persoon of voorwerp, het mag ook bij jezelf, verhuil je in mist. Totdat de persoon beweegt of het voorwerp wordt opgepakt is het niet te zien. Of het duurt 3 minuten. Wanneer je in mist gehuld bent, steek je 1 wijsvinger in de lucht, dit geeft aan dat je onzichtbaar bent.

Luchtmagiër niveau 2 (2 punten)

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheid Luchtmagiër niveau 1 bezitten.

Je krijgt sneller energie terug, waardoor je elke 3 minuten een luchtspreuk kan doen, in plaats van elke 5 minuten. Je krijgt de extra spreuk:

- Kom naar mij: Een voorwerp dat binnen 3 meter van je ligt en goed tilbaar is komt naar je toevliegen. Hier heb je een spelleider voor nodig. Deze beslist of het tilbaar is en brengt het naar je toe.

Luchtmagiër niveau 3 (2 punten) - Alleen in het spel te leren

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheden Luchtmagiër niveau 1 en 2 bezitten. Deze vaardigheid kan je alleen in het spel leren.

Je krijgt de extra spreuk:

- Illusie: Het lijkt net alsof je lucht bent, anderen zien je niet. Dit duurt 2 minuten. Je kan bewegen en dingen oppakken. Wat je oppakt is niet onzichtbaar, alles wat je bij je hebt op het moment dat je onzichtbaar wordt wel. Vechten kan niet, dan wordt je weer zichtbaar.

Schaduwmagiër niveau 1 (4 punten)

Je kunt elke 5 minuten een schaduwspreek doen. Je kent de volgende spreken:

- Genezing: Je kan de wonden van jezelf of een ander genezen.
- Vrees mij: De ander is bang voor je, hij/zij durft 1 minuut lang niet bij je in de buurt te komen.
- Hersenspoeling: De ander moet 30 seconden lang doen wat je wil, zolang die zichzelf geen schade toebrengt.

Schaduwmagiër niveau 2 (2 punten)

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheid Schaduwmagiër niveau 1 bezitten.

Je krijgt sneller energie terug, waardoor je elke 3 minuten een schaduwspreek kan doen, in plaats van elke 5 minuten. Je krijgt de extra spreuk:

- Schaduwloop: voor 15 seconden lang ben je onzichtbaar. Je blijft onzichtbaar als je rondloopt en vecht.

Schaduwmagiër niveau 3 (2 punten) - Alleen in het spel te leren

Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheden Schaduwmagiër niveau 1 en 2 bezitten. Deze vaardigheid kan je alleen in het spel leren.

Je krijgt de extra spreuk:

- Wurggreep: Zolang je je concentreert en niet geraakt wordt door een wapen of een spreuk, kun je voor 30 seconden lang iemand wurgen. Het slachtoffer kan in die tijd niets, behalve naar adem happen. Elke 10 seconden verliest hij 1 levenspunt op ieder lichaamsdeel.

Ritualisten vaardigheden

Er is maar één vaardigheid in ritualisme die je kan kopen als je voor het eerst naar Artago gaat. De rest van de vaardigheden kun je in het spel leren, omdat deze vaardigheden lastig zijn om uit te spelen als je nieuw bent.

Ritualist (2 punten)

Je bezit magische energie om rituelen te doen. Deze energie krijg je van de goden. Je hoeft nu nog niet 1 van de vier goden te kiezen. In het spel leer je verder hoe je met deze energie kan omgaan om rituelen te doen. Rituelen kun je gebruiken om voorwerpen kracht te geven of om dingen te bereiken die niet kunnen met spreken of vaardigheden. Je kan als ritualist bijdragen aan een ritueel, maar niet zelf een ritueel starten. Hiervoor moet je elementair ritualist zijn.

Elementair ritualist (3 punten) - Alleen in het spel te leren

Deze vaardigheid kan je niet kopen bij het starten van een nieuw personage. Je kan deze vaardigheid kopen door lessen te volgen of je gespaarde punten te gebruiken. Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheid ritualist bezitten.

Je bezit ritualistische energie van 1 van de vier elementen. (Lucht, aarde, water of vuur) Dit element mag je zelf kiezen. Als je een ritueel doet dat past bij het element dat jij beheerst zal het ritueel een sterker effect hebben. Wat er bij een element past is iets dat je in het spel kan ontdekken. Deze vaardigheid mag je meerdere malen kopen, voor elk van de elementen één keer.

Hoofdritualist (5 punten) - Alleen in het spel te leren

Deze vaardigheid kan je niet kopen bij het starten van een nieuw personage. Je kan deze vaardigheid kopen door lessen te volgen of je gespaarde punten te gebruiken. Om deze vaardigheid te kopen moet je ook de vaardigheid elementair ritualist bezitten.

Je kunt tijdens een ritueel de elementaire energie van andere ritualisten die in het ritueel zijn besturen om te zorgen dat alle energie voor hetzelfde gebruikt wordt en je betere dingen kunt maken of

bereiken met je ritueel. Je kan de energie van andere elementen ook besturen, maar bezit deze zelf niet.

Vaardigheden leren

Leren zonder leermeester

Per evenement dat je speelt krijg je twee vaardigheidspunten. Deze kun je sparen of je kunt er gelijk een nieuwe vaardigheid van kopen. Dit geef je aan bij de inschrijving voor je volgende evenement.

Wat doet een leermeester?

Een leermeester leert jou een vaardigheid. Je krijgt per les een punt die je aan een vaardigheid kunt uitgeven, zodat je naast je twee evenementenpunten één extra punt krijgt om je vaardigheid te kopen. Je moet de extra punt uitgeven aan de vaardigheid waarin je lessen volgt, dus je kan hem niet voor een andere vaardigheid gebruiken. Je kunt maximaal één les per evenement volgen. In totaal kun je dus maximaal drie vaardigheidspunten per evenement krijgen, één door lessen en twee die je altijd krijgt.

Hoe werken lessen?

Voordat je begint met lessen volgen moet je controleren of je deze vaardigheid wel kunt kopen. Soms moet je eerst een andere vaardigheid bezitten om iets te kunnen. Bijvoorbeeld als je magiër niveau 2 wil worden, moet je eerst magiër niveau 1 zijn. Als jij en je leermeester besloten hebben welke vaardigheid je gaat leren van hem, gaan jullie naar de infobalie. Zij schrijven op jouw personagekaart van wie je les krijgt en in welke vaardigheid.

Elke les duurt ongeveer 15 minuten. Als je klaar bent met de les, gaan jij en je leermeester naar de infobalie en krijg je een aantekening op je personagekaart, zodat je bij het volgende evenement één punt voor deze vaardigheid op je personagekaart hebt staan. Je moet dan ook aangeven of je je twee extra punten ook aan deze vaardigheid wil uitgeven of dat je deze los wil sparen.

Als je nog vaardigheidspunten over hebt, omdat je hebt gespaard, kan het zijn dat je aan één les genoeg hebt om je vaardigheid te kopen. Dit wordt dan gelijk op je personagekaart verandert en dat betekent dat je gelijk dit evenement al de vaardigheid kan gebruiken.

Je mag geen lessen volgen in verschillende vaardigheden.

Wanneer bezit je de vaardigheid

Als je vaardigheid één punt kost, kun je dit na één les helemaal zelfstandig doen. Als de vaardigheid meer punten kost, heb je dus meer lessen nodig. Je mag de punten die je per evenement krijgt ook gebruiken om je vaardigheid te kopen. Je krijgt deze altijd pas na afloop van het evenement, dus als je geen punten over hebt, tellen de twee evenementenpunten nog niet mee. Als een vaardigheid drie punten kost, kun je deze kopen door één les te volgen en je evenementenpunten eraan uit te geven. Tijdens het volgende evenement kun je deze vaardigheid dan gelijk gebruiken. Als een vaardigheid meer dan vier punten kost, heb je dus meerdere evenementen nodig om de vaardigheid te leren.

Als je lessen volgt in een vaardigheid, heb je al wel een beetje kennis van de vaardigheid, maar kun je dit nooit zelfstandig. Met je leermeester of een spelleider erbij mag je wel dingen proberen die bij je vaardigheid horen. Zij vertellen je dan wat er gebeurt.

Hoe vind ik een leermeester

Vechtersvaardigheden moeten door een volwassene aan je geleerd worden. De arenameester kan je alle vechtersvaardigheden leren. Soms zijn er figuranten in het spel waaraan je kan vragen of ze je iets kunnen leren. Als er niemand in het spel is om jou dit te leren, dan kan je een brief sturen. Als je een brief richt aan de koninklijke gilden dan kunnen zij iemand zoeken die jou kan helpen. Soms kan dit gelijk hetzelfde evenement, maar dit lukt niet altijd. Dan zal dit het volgende evenement pas gebeuren.

Wat gebeurt er met je vaardigheidspunten als je personage sterft?

Als je een nieuw personage gaat spelen of als je personage sterft, dan begin je weer met twaalf vaardigheidspunten. Ook nu kun je alleen de vaardigheden kiezen die je vanaf het begin kan, dus niet de vaardigheden die je in het spel moet leren.

Spreukenlijst in het kort

Spreuk	Wat doet het
<i>Bij de kracht van water:</i> Bevries "lichaamsdeel"	Het lichaamsdeel dat genoemd wordt bevroert en je kunt dit niet meer gebruiken voor vijf minuten.
<i>Bij de kracht van water:</i> Waterval	Je krijgt een waterval op je torso. Door deze kracht verlies je één levenspunt.
<i>Bij de kracht van water:</i> Spreek de waarheid	Je moet twee minuten lang de waarheid vertellen.
<i>Bij de kracht van water:</i> Identificeer	Deze spreuk zorgt dat magische en meesterwerk voorwerpen te herkennen zijn en de persoon die de spreuk doet er meer over weet.
<i>Bij de kracht van water:</i> Ijspegel in je hart	5 schade in 1x op torso
<i>Bij de kracht van vuur:</i> Vuurbal op "lichaamsdeel"	1 schade op het genoemde lichaamsdeel.
<i>Bij de kracht van vuur:</i> Koorts	Je krijgt hevige koorts en bent niet meer in staat om te vechten en helder na te denken. Dit duurt 2 minuten.
<i>Bij de kracht van vuur:</i> Magisch licht	De persoon die dit doet krijgt een lichtbron in zijn hand, (hiervoor heb je een spelleider nodig) deze werkt 2 minuten.
<i>Bij de kracht van vuur:</i> Bliksemschicht	Je wordt verblind door het felle licht en kan vijf minuten niks zien of tot je genezen wordt.
<i>Bij de kracht van vuur:</i> Vernietig	Het voorwerp is stuk en moet door een ambachtsman gemaakt worden
<i>Bij de kracht van aarde:</i> Verstregel:	Je benen komen vast te zitten in wortels uit de aarde. Na 30 seconden hakken is hij weer los.
<i>Bij de kracht van aarde:</i> Huid van steen	Je krijgt 1 extra kracht op elke locatie voor 10 minuten.
<i>Bij de kracht van aarde:</i> Aardschok	Je valt om door een aardbeving.
<i>Bij de kracht van aarde:</i> Versteen	Je kan niet meer bewegen voor vijf minuten. Schade krijg je ook niet als je in die vijf minuten geslagen wordt.
<i>Bij de kracht van aarde:</i> Onverwoestbaar	Je wordt voor 1 minuut onschendbaar voor alle schade. Je kan niet meer rennen en slaat langzaam.
<i>Bij de kracht van lucht:</i> Windschok	Je wordt 5 meter achteruit geblazen.
<i>Bij de kracht van lucht:</i> Tegenspreuk	De spreuk die de ander op jou doet werkt niet.
<i>Bij de kracht van lucht:</i> Dichte mist	Jij of iets dat stilstaat wordt verhuld in mist. Totdat je beweegt of het voorwerp wordt bewogen ben je niet te zien of is het voorwerp niet te zien. Het duurt maximaal drie minuten. Wanneer je deze spreuk op je krijgt steek je 1 wijsvinger in de lucht, dit geeft aan dat je onzichtbaar bent.
<i>Bij de kracht van lucht:</i> Kom naar mij	Een voorwerp dat binnen 3 meter van je ligt en goed tilbaar is komt naar je toevliegen. Hier heb je een spelleider voor nodig. Deze beslist of het tilbaar is en brengt het naar je toe
<i>Bij de kracht van lucht:</i> Illusie	Het lijkt net alsof je lucht bent, anderen zien je niet. Dit duurt 2 minuten of totdat je start met vechten.
<i>Bij de kracht van schaduw:</i> Genezing	Je kan de wonden van jezelf of een ander genezen.
<i>Bij de kracht van schaduw:</i> Vrees mij	De ander is bang voor je, hij/zij durft 1 minuut lang niet bij je in de buurt te komen.

Bij de kracht van schaduw: Hersenspoeling	De ander moet 30 seconden lang doen wat je wil, zolang die zichzelf geen schade toebrengt.
Bij de kracht van schaduw: Schaduwlomp	Voor 15 seconden lang ben je onzichtbaar. Je blijft onzichtbaar als je rondloopt en vecht
Bij de kracht van schaduw: Wurggreep Na het roepen van de spreuk, blijf je geconcentreerd "wurg" herhalen, anders verbreekt de spreuk.	Zolang je je concentreert en niet geraakt wordt door een wapen of een spreuk, kun je voor 30 seconden lang iemand wurgen. Het slachtoffer kan in die tijd niets, behalve naar adem happen. Elke 10 seconden verliest hij 1 levenspunt op ieder lichaamsdeel.

Kaart van Artago

