

Changelog

After a lot of hard work, the following changes have been made to the rules..... Keep in mind these changes are made to better play for all. A more comprehensive revamp (6.0) will be made after the event(development road map will also be made.)

Regards,
SVS LAW FIRM.

Algemene wijzigingen:

Pagina nummers toegevoegd.

Man down toegevoegd.

Spelling en grammatica nagekeken (diverse.)

Vallen en sloten verwijderd.

Damage(Pagina 12)

schade is schade, en rolt altijd over. Stel je krijgt 10 schade, en je heb 5 armour, dan krijg je 5 schade op je harnas, wat kapot gaat. De overige schade (5 stuks) gaan dan door naar of de volgende laag Harnas of je hp pool. De schade verdwijnt dus niet.

Toegevoegd om duidelijk te maken hoe schade verdeeld wordt.

Crush (Pagina 13)

Een locatie die door een *Crush* wordt geraakt, komt op 0 te staan en is niet meer gebruiken tot deze genezen is. Als het je Torso betreft val je stervende op de grond.

Als je op je *Armour* of op schild wordt geraakt door een *Crush* is deze kapot tenzij expliciet anders vermeldt. Dit betreft een laag Harnas, stel je draagt Medium als onderste laag en Light als 2de bovenste laag dan gaat alleen je Light Harnas stuk. Krijg je een tweede Crush dan zal je medium Harnas Kapot gaan. Mocht je een derde crush hebben zal de betreffende locatie op 0 komen te staan met alle gevolgen van dien.

was

Crush

Een locatie die door een Crush wordt geraakt, komt op 0 te staan en is niet meer gebruiken tot deze genezen is. Als het je Torso betreft val je stervende op de grond.

Als je op je *Armour* of op schild wordt geraakt door een Crush is deze kapot tenzij expliciet anders vermeldt.

In het geval dat je *Armour* draagt gaat dat dus eerst stuk. Krijg je één Crush dan sneuvelt het *Armour* op de getroffen locatie, krijg je daarna nóg een Crush op die locatie, dan gaat deze naar 0.

Counterspell Nu (Pagina 14)

Counterspell!

door middel van deze spreuk kun je een andere spreuk tegen gaan, Je moet binnen 11.99 meter van degene zijn die de spreuk doet die je wil tegen gaan. De Counter moet gestart worden binnen 2 seconden nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk volledig voltooid is.

LET OP: MASS spreuken kunnen niet gecounterd worden.

Was :**Counterspell!** Dispel!

Door middel van een spreuk of vaardigheid wordt een aanvallende spreuk tegengehouden

(Counterspell);

“DOOMRAY! Darkness 23 Through schade!” wordt geblokkeerd door “COUNTERSPELL!! ”,

of een magisch effect opheffen (Dispel).

Werkt op één spreuk per keer die je aan kunt zien komen en binnen 3 seconde op kunt reageren met één lege hand.

“ Ether SLEEP! / Darkness FEAR!” wordt geblokkeerd door “DISPEL!! ”

Werkt op één spreuk per keer op een slachtoffer; niet jijzelf.

Discharge (Pagina 15)

Een Meester in Energie-manipulatie vangt een spreuk op en gebruikt zijn eigen energie om de spreuk op te lossen in neutrale energie, daarmee heeft de spreuk geen effect. Dit wordt overduidelijk theatraal uitgespeeld. (Call; Risist No Effect)

Discharge kan gebruikt worden om het effect van een mass spreuk op jezelf tegen te houden

Let op je kan alleen een spel dischargen die op jou zelf gericht is

Was:

Discharge

Een Meester in Energie-manipulatie vangt een spreuk op en gebruikt zijn eigen energie om de

spreuk op te lossen in neutrale energie, daarmee heeft de spreuk geen effect.

Dit wordt overduidelijk theatraal uitgespeeld. (Call; Discharge No Effect)

Freeze Limb: (Pagina 15)

Dubbele voorbeelden weggehaald.

Armour crafting (3 xp) (Pagina 25)

Vereist Basic crafting

Je bent in staat om armour te maken van de verschillende materialen die je beheerst. Denk hierbij vanaf simpele bracers tot aan een gecompliceerd full plate.

Ook kun basis reparaties aan armour uitvoeren. denk hierbij aan kapot geslagen harnas.

Per 2 Durability punten heb je 1 materiaal en 30 minuten nodig (harnas stuk geslagen door crush of shatter valt hier NIET onder)

Was:

Armour crafting (3 xp)

Vereist Basic crafting

Je bent in staat om armour te maken van de verschillende materialen die je beheerst. Denk hierbij vanaf simpele bracers tot aan een gecompliceerd full plate.

Armourer Expertise 5XP vereist minimaal 3 materialen (pagina 26)

Je ben gespecialiseerd in het vervaardigen en repareren van *Armour*, Helmen en Schilden. Ook ben je in staat om al bestaande *Armours*, helmen en schilden te onderzoeken en “afbreken” voor materialen.

Je kunt *Crushed* Armours, helmen en schilden repareren

Per Durability punt heb je 1 materiaal en 20 minuten nodig

Was:

Armourer Expertise 5XP

vereist minimaal 3 materialen

Je ben gespecialiseerd in het vervaardigen en repareren van *Armour*, Helmen en Schilden

Ook ben je in staat om al bestaande *Armours*, helmen en schilden te onderzoeken en “afbreken” voor materialen.

Je kunt *Crushed* Armours, helmen en schilden repareren

Per Durability punt heb je 1 materiaal en 20 minuten nodig

Grand Master Tinker 15XP(Pagina 27) Vereist Groot Meesterproef

Je bent in staat om “Mastercrafted” Tinker en Tech te produceren. Je kan dit nu ook linken met Magie(Vereist enchanting.)

In overleg met de Crafting SL doet je bouwsel iets interessants

was

Grand Master Tinker 10XP Vereist Groot Meesterproef

Je bent in staat om “Mastercrafted” Tinker en Tech te produceren.

In overleg met de Crafting SL doet je bouwsel iets interessants

Durability en Armour Reparatie (Pagina 31)

Tijdens een gevecht kan een Armour beschadigen, wanneer het 0 AP heeft biedt het geen bescherming meer tijdens het gaande gevecht en, tenzij het gerepareerd wordt, wordt de Durability met 1 verlaagt.

Voor het volgende gevecht* heeft het Armour 2 AP minder.

Als de Durability naar -1 valt is het Armour onherstelbaar kapot.

Armour kan uitsluitend gerepareerd worden door een Crafter met de juist skill,en kennis van het materiaal van het betreffende “Armour” (Leer, IJzer, Staal Mithril, etc. etc.). De tijd en materiaalkosten zijn afhankelijk van de staat van het Armour.

Harnas wat stuk is door Crush of shatter kan alleen gerepareerd worden door een meester smit

De Crafter heeft hier verstand van. (Bij twijfel kun je de Craft SL contacteren). Armour mag niet worden gedragen tijdens de reparatie.

Was:

Durability en Armour Reparatie

Tijdens een gevecht kan een Armour beschadigen, wanneer het 0 AP heeft biedt het geen

bescherming meer tijdens het gaande gevecht en, tenzij het gerepareerd wordt, wordt de Durability

met 1 verlaagt.

Voor het volgende gevecht* heeft het Armour 2 AP minder.

Als de Durability naar -1 valt is het Armour onherstelbaar kapot.

Armour kan uitsluitend gerepareerd worden door een Crafter met de “Armour Expertise” skill,

kennis van het materiaal van het betreffende “Armour” (Leer, IJzer, Staal Mithril, etc. etc.).

De tijd en materiaalkosten zijn afhankelijk van de staat van het Armour.

De Crafter heeft hier verstand van. (Bij twijfel kun je de Craft SL contacteren).

Armour mag niet worden gedragen tijdens de reparatie.

* De tijdsduur tussen gevechten door kan variëren van 15 minuten tot een of meerdere events.

Dus; Een gevecht is ten einde als alle vijandigheden voor minimaal 15 minuten gestaakt zijn.

Staf vechten/Speer vechten (6 XP)(Pagina 38) Stafwapens mogen een forse lengte hebben. Doorgaans houden we 2,20m als max aan,

was

Staf vechten/Speer vechten (6 XP)

Stafwapens mogen een forse lengte hebben. Doorgaans houden we 2,20m als max aan, maar diegene die duidelijk aan kan tonen dat hij veilig om kan gaan met een langer wapen is welkom om te proberen ons tijdens een wapentest te overtuigen.

***Werpwapens/Kleine wapens(Pagina 39)** kunnen maximaal tot *Expert* en er kunnen geen Expertise aanvallen mee worden aangekocht.

Voor éénhanders, werpwapens en staf/speer als volgt:

*Werpwapens kan maximaal tot *Expert* en er kunnen geen Expertise aanvallen mee worden aangekocht.

Voor éénhanders, werpwapens en staf/speer als volgt:

Master * (20 XP) vereist een Master crafted wapen & kan niet met Kleine wapens aangekocht worden

Sla met 4 schade. (5 met een tweehander)

Je kunt “Master” aanvallen aankopen.

volgende text toegevoegd. om aan te duiden dat je dit niet

met kleine wapens kan uitvoeren:
& kan niet met Kleine wapens aangekocht worden

Resist magic (Pagina 43)

Door intensieve training ben je in staat om magie om te buigen en te weerstaan *Sleep, Fear, Strike, Mute, Enflame, Waterhose, Drain* en dergelijke kun je dan weerstaan. Bij enige twijfel/vragen zie sl.

0

Als ik maar hard genoeg blijf rennen dan raken ze me misschien niet.

User (6 XP) Je kunt 3x per dag een spreuk weerstaan

Adept (12 XP) Je kunt 5x per dag een spreuk weerstaan.

Expert (15 XP) Je kunt 7 x per dag de een spreuk weerstaan .

Master (20 XP) Je kunt 10x per dag een spreuk weerstaan.

Grandmaster (30 XP) Je kunt 15x per dag een spreuk weerstaan. Je kunt 2x per dag een spreuk *Reflecten*

Was:

Resist magic

Door intensieve training ben je in staat om magie om te buigen en te weerstaan

Sleep, Fear, Strike, Mute, Enflame, Waterhose, Drain en dergelijke kun je dan weerstaan. Bij enige

twijfel/vragen zie sl.

0

Als ik maar hard genoeg blijf rennen dan raken ze me misschien niet.

User (6 XP)

Je kunt 3x per dag de effecten van een spreuk weerstaan.

Voorbeeld: Arcane Bolt... 3 schade en Strike!

De schade pak je, de Strike niet.

Adept (12 XP)

Je kunt 6x per dag de effecten van een spreuk weerstaan.

Je kunt per dag in totaal 3 magische schade weerstaan.

Expert (15 XP)

Je kunt 9 x per dag de effecten van een spreuk weerstaan.

Je kunt per keer dat je Resist, 1 schade weerstaan.

Master (20 XP)

Je kunt 12x per dag de effecten van een spreuk weerstaan.

Je kunt per keer dat je Resist, 2 schade weerstaan.

Grandmaster (30 XP)

Je kunt 15x per dag de effecten van een spreuk weerstaan.

Je kunt per keer dat je Resist, 3 schade weerstaan.

Je kunt 2x per dag een spreuk Reflecten

Imbue (C+T)(Pagina 50) Je kunt voorwerpen voor 5 minuten voorzien van magische Energie.

Wapens zullen dan *Magische* schade doen.

Je kiest bij de *Imbue* 1 van de elementen waar jij of iemand die je kunt channelen, toegang toe heeft.

Het aangeraakte wapen zal +1 schade doen van het element naar keuze.

Let op: Er kan maar 1 imbue per keer aanwezig zijn op een wapen!

Was:

Je kunt voorwerpen voor 5 minuten voorzien van magische Energie.
Wapens zullen dan Magische schade doen.
Je kiest bij de Imbue 1 van de elementen waar jij of iemand die je kunt channelen, toegang toe heeft.
Buiten de effecten van het toegevoegde element doet Imbue géén extra schade.

Arcane Counter Spell ! (Pagina 51)

door middel van deze spreuk kun je een andere spreuk tegen gaan, Je moet binnen 11.99 meter van degene zijn die de spreuk doet die je wil tegen gaan. De Counter moet gestart worden binnen 2 seconden nadat de incantatie van de tegen te houden spreuk volledig voltooid is.

Was:

Doormiddel van een spreuk of vaardigheid wordt een aanvallende spreuk tegen gehouden bijvoorbeeld; Fireblast 2 Fire Through schade op torso!

(Call: Arcane COUNTERSPELL!!)

LET OP! Je kunt alleen “Schade” Counterspellen, effecten als Strike, Sleep en Fear hap je wél.

Arcane Dispel ! (Pagina 51)

Je kan met Arcane Dispel een effect of enchantment verwijderen. Voorbeelden zijn *Sleep en fear*.

Call: Arcane Dispel+beoogde enchantment.

Was:

Een magisch effect opheffen (Dispel).

Werkt op één spreuk per keer die je aan kunt zien komen en binnen 3 seconde op kunt reageren met één lege hand.

Ether SLEEP! / Darkness FEAR! DISPEL!!

Werkt op één spreuk per keer op een slachtoffer niet jijzelf.