

# IMBUE LORESHEETS

## Een meesterwerk voorwerp of persoon imbuen.

### Voorwerp

Als je vaardigheden hebt aangekocht om een meesterwerk voorwerp te imbuen dan kan je een voorwerp magisch maken. Denk er aan dat je meerdere vaardigheden nodig hebt voor grotere imbues. Dit kost je een voorwerp met een hoog genoeg imbue cap, een inscriptie, de correcte hoeveelheid energie, en een werkplek. De hoeveelheid energie die het kost staat beschreven bij de inscriptie en je kunt er voor kiezen om een veelvoud van deze energie kosten in het voorwerp te stoppen om het magische effect vaker te gebruiken te maken en je kunt er zelfs voor kiezen om meerdere verschillende type effecten in 1 voorwerp te plaatsen. Je kunt met de imbue vaardigheden niet een voorwerp imbuen met zowel Glyphen als Runen.

### Persoon

Je kunt magische en heilige inscripties plaatsen op een persoon als je persoonlijk of als groep toegang hebt tot vaak genoeg de imbue meesterschap vaardigheden. De persoon moet nog genoeg plek over hebben binnen hun persoonlijke imbue cap (het verwijderen van oude geweeftde enchantments of zegeningen om hiervoor plaats te maken is gratis). Er kunnen meerdere gewoven magische effecten op een persoon aanwezig zijn, zolang het totaal maar niet over de relevante imbue cap heen gaat.

De elementaire imbue cap van een persoon wordt geregeld door de vaardigheden "glyphs gebruiken" en "glyphs attunement". De spirituele imbue cap van een persoon wordt geregeld door de vaardigheden "runen gebruiken" en "runen attunement".

Verder heb je een inscriptie, de correcte hoeveelheid energie en een werkplek nodig. De hoeveelheid energie die het kost staat beschreven bij de inscriptie en je kunt er voor kiezen om een veelvoud van deze energie kosten in de inscriptie te stoppen om het magische effect vaker te gebruiken te maken en je kunt er zelfs voor kiezen om meerdere verschillende type effecten op 1 persoon te plaatsen.

### Uitspelen van het imbuen

Hoe je dit uitspeelt is grotendeels aan jezelf, het advies is om dit mooi uit te spelen, maar je mag er ook voor kiezen om dit tussen twee evenementen in af te laten spelen. Hier geven we handvaten voor het mooi uitspelen van het imbue process. In je werkplaats kun je bijvoorbeeld de volgende handelingen uitspelen:

- Met tatoeages/inkt/bloed/magische energie of een ander schrijfmethode de Glyph of Runen inscriptie plaatst op het voorwerp of de persoon.

- De benodigde energie door deze inscriptie laat vloeien en uiteindelijk opslaat in de kern van magisch materiaal dat gebruikt is om het meesterwerk voorwerp te maken of de kern van de persoon waar de natuurlijke magische energie uit voortvloeit.
- Indien relevant: De incantatie van de relevante benodigde spreuk prevelt en enkele keren herhaalt. De spreuk hoeft niet werkelijk gecast te worden en dit kost ook geen extra energie.
- Indien relevant: De ontvanger van de weef of voorwerp geloftes laten afleggen over waar deze nieuwe kracht voor gebruikt dient te worden.
- Goden, elementen, voorouders, spirits, of andere entiteiten om hulp vragen. (Dit betekent niet dat ze ook werkelijk luisteren of antwoorden. Dit is puur hoe jou personage dit ziet).
- De stand van de sterren raadplegen.
- De inscriptie vergelijken met een moeilijk boek vol inscripties om te bevestigen dat alles goed is gegaan.
- Aanvoelen of de energie goed is opgeslagen in de kern.
- Etc.

Gebruik bovenstaande vooral als leidraad om je eigen methoden te bedenken. Op alle werelden wordt dit weer anders aangeleerd en met zoveel invloeden op de Vortex is het soms onduidelijk welke stappen van een bepaalde methode ook werkelijk nodig zijn en welke slechts traditie zijn. Zelfs de imbuer weet dit soms niet en er zijn discussies genoeg onder imbuers welke methode het beste werkt. Maar kwa gameplay heeft dit geen effect en komt uit elke methode dezelfde gameplay effecten.

## Infobalie

Nadat je deze tijd gependeed hebt neem je de benodigde energie en het meesterwerk voorwerp of het personage waar de imbue op geplaatst is mee naar de infobalie. Bedenk dat je eventuele voorwerpen daar ook een naam en beschrijving zult moeten geven.

Nadat je dit geregeld hebt bij de infobalie krijg je een kaartje dat het voorwerp beschrijft en duidelijk maakt wat het magische effect is, hoe lang het voorwerp meegaat voordat het opnieuw opgeladen moet worden, hoeveel energie het kost om op te laden en hoeveel energie er maximaal in opgeslagen had kunnen worden (de "imbue cap").

Een gewoven effect op een persoon krijg je een ook een kaartje voor, maar deze vervallen nooit en hebben dus ook geen oplaadkosten of vervaldatum.

## Samenwerken

Je kunt samen met andere imbuers een voorwerp of persoon imbuen. Je imbue vaardigheden bepalen het maximaal aantal energie dat je in 1 voorwerp of persoon kunt stoppen. Dit zorgt er voor dat je vaak zult moeten samenwerken met andere imbuers om de benodigde energie op te wekken. Let op dat jij persoonlijk nog altijd niet meer energie in het voorwerp kan steken dan je eigen maximum.

Voorbeeld:

2 personages met ieder de glyph meesterschap vaardigheid willen samen een mastercrafted zwaard imbuen. Het zwaard heeft nu een imbue cap van 60 en ze willen graag dat het per dag 7 keer "imbue strike" kan casten. Dit kost  $7 \times 8$  (aantal maal per dag \* kost graveer spreuk inscriptie) = 56 energie.

DIT MAG WEL

Persoon A heeft een maximum van 30 energie en steekt er ook 30 energie in.

Persoon B heeft een maximum van 30 energie en steekt er 26 energie in.

DIT MAG NIET

Persoon A heeft een maximum van 30 energie en steekt er maar 20 energie in.

Persoon B heeft een maximum van 30 energie en steekt er 36 energie in (denkende dat dat mag omdat persoon A niet aan zijn maximum gekomen is).

Op het kaartje van het voorwerp wordt geschreven "Can cast "imbue strike" 7 times a day, can be recharged by people with glyph mastery for 56 elemental mana. Imbue cap: 60" verder krijgt het voorwerp een verval datum over een jaar.

## Imbued voorwerpen vallen terug tot meesterwerk voorwerpen

Een meesterwerk voorwerp waar runen of glyphs op staan en gevuld is met energie zal langzaam zijn magische energie laten wegvloeien en zal terugvallen tot een meesterwerk voorwerp. Dit betekent dus dat het voorwerp opgeladen moet worden als je dit specifieke magische effect wilt blijven gebruiken na de vervaldatum.

Als een voorwerp vervallen is tot een meesterwerk voorwerp dan kan het weer opnieuw opgeladen worden met energie waarna het automatisch weer hetzelfde effect heeft. Of er kan gekozen worden om een ander magisch effect te plaatsen door het volledige imbue proces weer door te lopen.

Bij het aanbrengen van een nieuw effect kunnen een (of meerdere) oud(e) effect(en) verwijderd worden.

## Opladen

Voordat of nadat een voorwerp vervallen is tot een meesterwerk voorwerp kan er opnieuw energie in gestoken worden om het voorwerp weer op te laden. Dit kost evenveel en dezelfde soort (elementair of spirituele) energie als het oorspronkelijk kostte om het voorwerp te imbuen tenzij anders vermeld. Degene die het voorwerp oplaad moet de correcte Glyph/Rune meesterschap vaardigheid hebben tenzij anders vermeld, maar hoeft niet per se dezelfde cap of niveau te hebben. Er kan ook samengewerkt worden om het voorwerp op te laden. Loop samen met iedereen die helpt naar de infobalie en lever de verzamelde energie in, je krijgt dan een nieuw kaartje waar de nieuwe vervaldatum op staat.

Door veranderingen in het regelsysteem en of nieuwe inzichten kan het zijn dat de kosten van imbues op je item tussen de evenement door aangepast worden. Dit kan ervoor zorgen dat er in theorie een hogere oplaad koste op komt te staan dan de oorspronkelijke imbue cap.

Uiteraard mag er voor gekozen worden om het opladen uit te spelen in een prachtig ritueel nadat men bij de infobalie geweest is. Dit ritueel kan echter niet fout gaan en er is hier niet per sé een spelleider bij nodig en er is ook geen rituele plek voor nodig.

## Nieuwe inscripties uitvinden

Als je een inscriptie wilt uitvinden die nog niet bestaat dan kun je het gewenste effect opschrijven en bij de infobalie inleveren. (Hiermee kunnen nooit nieuwe calls in het systeem geplaatst worden). Je personage gaat dit onderzoeken en krijgt pas het volgende evenement te horen hoeveel energie dit effect kost en welke prerequisites het heeft. Vanaf dat moment kun je de inscriptie gebruiken. Dit werkt hetzelfde of je de inscriptie uiteindelijk wilt gebruiken op een voorwerp of persoon.

Als je samenwerkt met een andere imbuer aan het plaatsen van deze inscriptie dan kan die imbuer deze nieuwe inscriptie daarna ook gebruiken. Als je de leermeester expertise vaardigheid hebt kun je ook andere imbuers uitleggen hoe de inscriptie werkt (zonder dat je dit teacher slots kost).

Er worden constant op vele werelden nieuwe inscripties uitgevonden en deze kennis verspreid zich langzaam totdat het algemene kennis is. Elk evenement is er een kans dat nieuwe inscripties algemene kennis worden (bijvoorbeeld omdat ze op een andere wereld ook uitgevonden zijn) en in de algemene lijst worden opgenomen. Hoe meer voorwerpen er in omloop zijn met deze inscriptie hoe groter die kans ook is.

Als je een voorwerp tegenkomt met een imbue inscriptie die je niet kent dan kun je dat voorwerp tussen twee evenementen door onderzoeken als het in je bezit is. Hierna ken je de inscriptie ook.

## De inscripties geschreven in Glyphs en Runen

De leermeester die jou de vaardigheid geleerd heeft om voorwerpen of personen te imbuen heeft jou een bepaalde set aan Glyphs en Runen inscripties geleerd die algemeen bekend zijn onder Vortexianen.

Daarnaast zijn er ook algemeen bekende inscripties van Glyphs en Runen die effecten veroorzaken die je alleen volledig kunt begrijpen als je ook het effect kunt veroorzaken met een spreuk geleerd uit een vaardigheid. De precieze eis staat uitgelegd in de "vereisten" kolom. Deze heb je in dat geval van je leermeester geleerd of mogelijk zelf uitgevonden.

Ook is je geleerd hoe veel magische energie er nodig is om een magisch effect te bereiken. Als je het effect vaker wilt bereiken dan kan er simpelweg een veelvoud van die hoeveelheid energie in het voorwerp gestopt worden.

Zie hieronder de bekende inscripties. Het effect van de inscriptie in deze tabel is geschreven voor voorwerpen maar werkt verder hetzelfde als deze inscriptie succesvol op een persoon geplaatst wordt. Sommige effecten zijn een groep aan effecten (aangeduid met een \*). Zie onder de tabel voor meer uitleg.

Als het voorwerp je extra energie geeft voor de volgende dagen van dit evenement krijg je die energie mee bij de infobalie zodra het voorwerp imbued wordt.

Zoals ook al gemeld in de algemene regels:

- Speciale magiër- en priester-spreuken (uit de vaardigheden van niveau D) kunnen niet gebruikt worden voor imbues.
- Extra AP en HP is geneesbaar.
- Let op dat extra AP nooit je normale AP kan overstijgen.
- Rangen zijn geen powers. Dus als de vereisten verwijzen naar een vaardigheid of power dan kun je daar niet aan voldoen met een rang.

Naam	Effect	Kosten	Vereisten
Extra energie	De drager krijgt aan het begin van de dag 1 "NAAM TYPE ENERGIE" extra.	8	1 van de imbuers moet vanuit een vaardigheid of power toegang hebben tot de energie.
Graveer spreuk	Met dit voorwerp kan 1 keer per dag de spreuk "NAAM SPREUK" gecast worden zoals in het spreukenboek staat vermeld.	4: Level 0 spreuk 8: Level 1 spreuk 16: Level 2 spreuk 24: Level 3 spreuk	1 van de imbuers moet de spreuk kunnen casten vanuit een vaardigheid of power.
Graveer weerstand	Met dit voorwerp kan 1 keer per dag het effect "NAAM EFFECT" genegeerd worden. Noem "No effect" als je kiest om het effect te negeren.	4: Confuse, Fascinate, Fear, Incite aggression, Mute of Slow. 8: Command, Curse life, Freeze, Shatter, Sleep, Strike, Poison, Disease, Force truth of <b>Impairment*</b> 16: Paralyze, Torture, <b>Mind affecting*</b> of	1 van de imbuers moet een spreuk kunnen casten die het effect veroorzaakt of tegengaat vanuit een vaardigheid of power.

		<b>Harden*</b> 18: Freedom of movement* 32: Break enchantment 64: Break all enchantments	
Graveer permanente weerstand	Met dit voorwerp ben je immuun voor "NAAM EFFECT".	16: Confuse, Fascinate, Fear, Incite aggression, Mute of Slow. 32: Command, Curse life, Freeze, Shatter, Sleep, Strike, Poison, Disease, Force truth. 64: Paralyze, Torture.	1 van de imbuers moet een spreuk kunnen casten die het effect veroorzaakt of tegengaat vanuit een vaardigheid of power.
Graveer verdediging	Zolang je dit voorwerp minimaal 10 minuten draagt heb je x extra HP/AP. Let op: extra HP/AP stacked niet met andere extra HP/AP effecten (alleen de hoogste telt) en extra AP telt alleen als je evenveel reguliere AP hebt.	15: 1AP 30: 1HP 30: 2AP 60: 2HP 60: 3AP 120: 3HP	1 van de imbuers moet een spreuk kunnen casten die je extra HP dan wel AP geeft vanuit een vaardigheid of power. De spreuk hoeft niet per se dezelfde hoeveelheid extra HP of AP te geven. 1 is al voldoende.
Graveer vaardigheid	Als de drager aan het begin van de dag dit voorwerp in het bezit heeft dan is het alsof ze de vaardigheid "NAAM VAARDIGHEID" (1 extra keer) hebben zolang ze dit voorwerp dragen zolang ze ook alle prerequisites van de vaardigheid hebben.	16 keer het aantal punten van de vaardigheid	1 van de imbuers moet de vaardigheid kennen.  De vaardigheden "Runen Gewenning & Glyph Gewenning" mogen niet imbued worden.
Graveer Wapentechniek	Na 5 minuten dragen kan dit wapen gebruikt worden zonder de normaal benodigde	1 handed weapon: 20 2 handed weapon or polearm: 28  Deze imbue kan niet	1 van de imbuers moet de vaardigheid om dit wapen te kunnen gebruiken kennen.

	vaardigheid.	op een persoon geplaatst worden.	
Reduceer schade	Met dit voorwerp kan 1 keer per dag het effect "NAAM EFFECT" genegeerd worden. In plaats van de normale hoeveelheid schade krijg je slechts 1 schade. Noem "Resist" als je kiest om het effect te verzwakken.	8: Blast 16: Crush 24: Destroy 32: Blast, Crush, of Destroy. (Je kiest op het moment dat het effect gebeurt)	1 van de imbuers moet een spreuk kennen die het effect veroorzaakt.
Permanente schade reductie	Met dit voorwerp kan het effect "NAAM EFFECT" genegeerd worden. In plaats van de normale hoeveelheid schade krijg je slechts 1 schade. Noem "Resist" als je kiest om het effect te verzwakken.	32: Blast 64: Crush 96: Destroy	1 van de imbuers moet een spreuk kennen die het effect veroorzaakt.
Inspiratie van de leraar	Als de drager het evenement eindigt met dit voorwerp in het bezit dan kunnen ze 1 leerling (extra) hebben.	8	1 van de imbuers moet de vaardigheid leermeester Expertise kennen.

Bovenstaande tabel noemt op sommige plekken groepen aan effecten. Voor de volledigheid zijn deze groepen hieronder nogmaals benoemd:

Impairment	Confuse, Mute en Sleep.
Mind affecting	Command, Confuse, Fascinate, Fear, incite aggression, Sleep, Force Truth.
Harden	Shatter, Paralyze, Freeze.
Freedom of movement	Paralyze, Slow, Freeze, Strike.

## *IC Lore rondom Imbued voorwerpen of personen*

*Hoewel het op de meeste werelden verbonden aan de scherfwerelden geen algemeen bekend gebruik is, is het mogelijk om Glyphs en Runen met magische energie te schrijven op meesterwerk voorwerpen of op personen om bepaalde magische effecten te bereiken. Vaak wordt dit alleen gebruikt door personen van adel en andere machthebbers op bepaalde werelden die de middelen hebben om meesterwerk crafters en imbuers in te huren om magische voorwerpen voor hun te maken.*

*Een meesterwerk voorwerp is een voorwerp waar door een ervaren crafter materiaal in verwerkt zit dat een magisch effect kan vasthouden (zie de crafting loresheet voor meer informatie). De meesterwerk voorwerpen hebben een zogenaamde "imbue cap". Dit is de maximum hoeveelheid energie die gebruikt kan worden voor een bekrachtiging.*

*Iemand met de imbue vaardigheid heeft geleerd om zo een voorwerp te bekrachtigen met magische energie wat een effect veroorzaakt gestuurd door Glyphs of Runen. Dit magische effect verdwijnt langzaam en zal dus periodiek opnieuw bekrachtigd moeten worden met energie.*

*Iemand die Glyphs of Runen kan lezen en op de correcte manier hun lichaam voorbereid kan eveneens dienen als blank canvas voor een imbuer. De magie die op natuurlijke wijze opgewekt wordt door het lichaam geeft de nodige energie aan de Glyphen en Runen die op de huid aanwezig zijn.*

*Op sommige werelden worden alleen de mensen met de juiste rang en stand voorzien van magische of heilige inscripties op hun eigen lichaam, op andere werelden zijn het juist de schok troepen of dienaren die gedwongen worden om jaren te trainen om het mogelijk te maken om hun lichamen als canvas voor de imbuers te laten dienen, en weer op andere werelden is het iets waar vooral specialisten klinkende munt voor neerleggen.*

*In vergelijking met rituelen is deze methode van het maken van magische voorwerpen of het bekrachtigen van personen zeer betrouwbaar en voorspelbaar. Zodra je eenmaal de correcte Glyphs of Runen inscripties geleerd hebt en er dezelfde hoeveelheid energie in steekt (en het voorwerp is gemaakt om die hoeveelheid energie goed aan te kunnen, of de persoon heeft zichzelf goed getraind om de benodigde magische energie op te wekken) komt er altijd hetzelfde resultaat uit voort.*