

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 effect vaker te gebruiken te maken en je kunt er zelfs voor kiezen om meerdere verschillende type effecten in 1 voorwerp te plaatsen. Let op dat dit wel allemaal in 1 keer moet. Je kunt voorwerpen niet in "stapjes" imbuen, maar je kunt wel weer helemaal opnieuw beginnen, zie "Imbued voorwerpen vallen terug tot meesterwerk voorwerpen" hieronder. 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 imbued 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". Let op: er zijn dus 2 imbue caps per persoon. 1 voor glyphen (elementair) en 1 voor runen (spiritueel)

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. Dit hoeft niet in 1 keer te gebeuren. Aan een persoon kun je dus langzaam met "stapjes" steeds meer imbues toevoegen zolang er genoeg imbue cap over is.

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 (dit mag energie zijn van deze of de komende dagen van dit evenement) 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 moet 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").

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

Als de infobalie gesloten is op het moment dat je een imbue wilt zetten kun je een zogeheten "selfhelp" formulier invullen. De instructies daarvoor zijn aanwezig bij de infobalie zelf.

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 moet samenwerken met andere imbuers om de benodigde energie op te wekken. Let op dat jij persoonlijk nog altijd niet meer energie in het voorwerp of de persoon 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 7×8 (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 diens 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 vervaldatum van over een jaar.

Imbued voorwerpen vallen terug tot meesterwerk voorwerpen

Een meesterwerk voorwerp waar runen of glyphs op staan en gevuld is met energie verliest langzaam diens magische energie en valt dan terug 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 effect te plaatsen door het volledige imbue proces weer door te lopen.

Bij het aanbrengen van nieuwe effecten verdwijnen de oude effecten.

Een imbue op een persoon vervalft niet.

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 oplaadt moet de correcte Glyph/Runen meesterschapvaardigheid 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 het evenement door aangepast worden. Dit kan ervoor zorgen dat de oplaadkosten hoger worden dan de oorspronkelijke imbue cap. De imbue cap blijft in dat geval de oude waarde maar het item blijft wel werken.

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 en de naam van het effect mailen naar varegelcommissie@gmail.com, uiterlijk 3 weken voor een evenement. Vermeld ook je PLIN-CHIN. Dit kan slechts met 1 inscriptie per evenement per persoon. Hiermee kunnen nooit nieuwe calls in het systeem geplaatst worden. Je personage gaat dit onderzoeken en krijgt voor het evenement te horen of het effect mogelijk is, hoeveel energie dit effect kost en welke vereisten de nieuwe inscriptie heeft. Vanaf dat moment kun je de inscriptie gebruiken door de naam te noemen bij de infobalie. Dit werkt hetzelfde als je de inscriptie wilt gebruiken op een voorwerp of persoon.

Als je samenwerkt met een andere imbuer aan het plaatsen van dergelijke inscripties dan kan die imbuer deze nieuwe inscriptie daarna ook gebruiken, de originele imbuer meldt dit aan varegelcommissie@gmail.com. Dit kun je ook doen met de leermeester expertise vaardigheid zonder dat je dit teacher slots kost. 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. Als je personage dit doet dan kan je personage niet ook nog zelf een inscriptie proberen uit te vinden. Mail hierover ook naar bovenstaande adres.

Er worden constant op vele werelden nieuwe inscripties uitgevonden en deze kennis verspreidt 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 dit gebeurt dan krijgt de nieuwe inscriptie een algemene naam en wordt deze openbaar bekend.

Je kunt als kenner van een nieuwe inscriptie er ook voor kiezen om deze kennis uitgebreid te verspreiden. In dat geval draagt de inscriptie voorlopig de door jou gekozen naam op de openbare lijst. Als dat je wens is, mail dit dan naar varegelcommissie@gmail.com.

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 krijg je die energie niet op het event dat je het item zelf maakt.

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	8	1 van de imbuers moet vanuit een vaardigheid of power

	ENERGIE” extra. Deze energie krijg je alleen aan het begin van het evenement uitgedeeld.		toegang hebben tot de energie.
Graveer spreuk	Met dit voorwerp kan 1 keer per dag de spreuk “NAAM SPREUK” gecast worden zoals genoemd in het spreuken en technieken boekje, zonder energie uit te geven. Pantser zit het doen van deze spreuken niet in de weg.	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, niet een drankje of voorwerp.
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 Impairment* 16: Paralyze, Torture, Mind affecting* of Harden* 18: Freedom of movement* 32: Break Enchantment 64: Break all Enchantments EN Break Enchantment	1 van de imbuers moet een spreuk kunnen casten die het effect veroorzaakt of tegengaat vanuit een vaardigheid of power, niet een drankje of voorwerp.
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, niet een drankje of voorwerp.

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: 1 extra AP 30: 1 extra HP 30: 2 extra AP 60: 2 extra HP 60: 3 extra AP 120: 3 extra HP	1 van de imbuers moet een spreuk kunnen casten die je extra HP dan wel AP geeft vanuit een vaardigheid of power, niet een drankje of voorwerp. 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 die de vaardigheid "NAAM VAARDIGHEID" (1 extra keer) heeft zolang die dit voorwerp draagt zolang die 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 vaardigheid.	1 handed weapon: 20 2 handed weapon or polearm: 28 Deze imbue kan niet op een persoon geplaatst worden.	1 van de imbuers moet de vaardigheid om dit wapen te kunnen gebruiken kennen.
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 kunnen casten vanuit een vaardigheid of power, niet een drankje of voorwerp, die het effect veroorzaakt.
Permanente schade	Met dit voorwerp kan	32: Blast	1 van de imbuers

reductie	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.	64: Crush 96: Destroy	moet een spreuk kunnen casten vanuit een vaardigheid of power, niet een drankje of voorwerp, die het effect veroorzaakt.
Inspiratie van de leraar	Als de drager het evenement eindigt met dit voorwerp in het bezit dan kan die 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 en Force Truth.
Harden	Shatter, Paralyze en Freeze.
Freedom of movement	Paralyze, Slow, Freeze en Strike.

IC Lore rondom Imbued voorwerpen of personen

Hoewel het op de meeste werelden verbonden aan de Vortex 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 schoktroepen 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.