

THP en AP

SAMENVATTING VAN ALLE VA REGELS DIE JE UIT JE HOOFD MOET KENNEN V06

Iedereen begint met 1 HP (hitpoints) en 0 AP (armourpoints). **Vaardigheden** verhogen dit.

Effecten kunnen je **extra** HP en AP geven (maar **1 effect** voor HP en **1 effect** voor AP **tegelijk**. **De hoogste telt.**) Hierdoor is 9 HP + 11 AP het maximum.

Schade, uitgeschakeld raken en doodgaan.

Elk wapen (behalve pijlen)	doet 1 schade
Hit	doet 1 schade
Blast en pijlen	doet 3 schade
Crush	doet 5 schade
Destroy	doet 10 schade
Shatter	doet 6 schade, maar alleen op AP

Als je 0 HP hebt, ben je **uitgeschakeld**. Dan **lig je op de grond** en kun je nog een beetje **kruipen** maar je kunt niet opstaan, aanvallen, verdedigen, spreuken, technieken, potions, voorwerpen gebruiken, etc. Je kunt wel pijnlijk om hulp schreeuwen. Als je uitgeschakeld bent en iemand neemt 5 seconden de tijd, kunnen ze je een **fatal** geven. Als je een **fatal** hebt dan raakt je personage bewusteloos en kun je niks meer. Na 10 minuten met een **fatal** ga je **dood**.

Genezen worden en repareren

Veel genezing methoden kunnen je je HP of AP teruggeven. Als je 1 HP geneest ben je niet meer **uitgeschakeld**, maar veel genezing methoden werken niet als je uitgeschakeld bent. **Fatal** wordt genezen met speciale vaardigheden of spreuken. Als je uitgeschakeld of gefatald bent kun je ook geen extra HP of AP erbij krijgen, dus zo kun je ook niet genezen worden. Je kunt zelf al je AP repareren door 10 minuten niet te vechten en even uit het zicht te verdwijnen van de andere spelers.

Energie

Alle personages hebben energie. Wilskracht, inspiratie, elementaire mana, elementaire rituele mana, spirituele mana of spirituele rituele mana. Energie heb je nodig om sommige vaardigheden te gebruiken of als de spelleider het zegt. Welke hoeveelheid van welke type energie je krijgt, wordt bepaald door je vaardigheden.

Andere (vaak negatieve) effecten

Break enchantment Haalt genoemde enchantment of enchantment naar ontvangers keuze weg

Break all enchantments Haalt alle enchantments van de ontvanger weg

Command* 5 min. Je voert een opdracht van 5 woorden zo goed mogelijk uit; schade heft dit op

Confuse* 30 sec. verward; schade heft dit op; je kunt niet aanvallen of verdedigen

Curse life Je kunt geen HP meer genezen. Je blijft stervende ook al is de fatal genezen.

Dominate 5 min. volledig overgenomen wil en lichaam; je doet alles wat de ander je opdraagt

Fascinate* Oorzaak krijgt al je aandacht; eindigt na 5 min, 2 sec. onderbreking, of schade

Fear* 30 sec. Je bent bang en wil weg van de oorzaak

Freeze Maximaal 30 sec. Je kunt niet bewegen zolang de gebruiker freeze herhaalt;

Incite Aggression* 5 min. ben je agressief van aard en zul je ruzie zoeken; schade heft dit op

Mute 30 sec. niet in staat je stem te gebruiken en dus niet in staat spreuken te gebruiken

Paralyze 5 min. niet meer bewegen, of tot dodelijk gewond

Slow 5 min. Je bent niet in staat te rennen

Sleep* 5 min. slapen. Schade wekt je. Na 30 sec. word je na 10 sec. geschud wakker

Strike 2 meter achteruit en liggen, géén schade tenzij met wapen. Werkt ook op schild.

Torture 30 sec. intense pijn, kunt niets behalve neervallen, kronkelen en eventueel krijsen

... Poison/Disease Voorgaande call kan niet regulier genezen/weggehaald worden en wordt permanent

Mass ... Volgende call is van toepassing op iedereen die het hoort

Resist Je neemt 1 schade i.p.v. de volledige schade van een blast, crush of destroy

No Effect Voornoemde call heeft geen zichtbaar resultaat

- * Effecten die ophouden bij schade (command, confuse, fascinate, fear, sleep, incite aggression) zijn **geestbeïnvloedend**.
- Een klap met een wapen mag **max 1 call** doen (dus bijv. "**blast-poison**" mag maar bijv. "**Blast-poison slow**" mag niet)
- Alle andere effecten van spreuken, vaardigheden, potions, items, etc. zijn of **positief** en krijg je dus van vrienden of worden altijd **buiten gevechten** gebruikt. Dus er is tijd genoeg om OC te **vragen wat het doet**.

Spreuken casten

Spreuken kosten evenveel **energie** als hun **level** om te casten. De vaardigheden bepalen welke energie type.

Spreuken en AP (niet extra AP, maar normale AP) hebben **restricties**. Let op dat je niet teveel **pantser** draagt om je spreuk te casten.

Spreuken casten heb je **beide handen** voor nodig (dus geen wapen of schild dragen bijvoorbeeld). De ambidex vaardigheid verlaagt dit naar 1 hand.

Spreuken incantaties kunnen **onderbroken** worden door **schade** of **geraakt worden door een wapen**. Dit kost nog steeds **mana**.

Gewillige doelwitten van spreuken kunnen hiertoe geforceerd worden door bijv. marteling, command spreuken angst etc. Maar ze voelen aan wat het effect is van de spreuk dus daarover liegen werkt niet. **Ongedwongen gewillige doelwitten** kunnen op geen enkele manier geforceerd worden.

Rituelen

Voor rituelen is minimaal 1 persoon met **3 punten in ritualisme**, een **speciale plek** en **spelleider** nodig. Alleen personen met rituele energie kunnen vormen van energie toevoegen aan een ritueel. Geef **van te voren** energie en een uitleg aan de spelleider. Zorg **zelf** voor props, muziek en benodigde physreps.

Items, conditions en powers

5 koper is 1 zilver waard. 5 zilver is 1 goud waard. 5 goud is 1 platinum waard. **Kruiden** die op de grond liggen herken je niet als magisch kruid en mag je **niet oppakken** tenzij je **kennis van kruiden** hebt en het spel begonnen is. Stelen mag alleen **tijdens het spel** en alleen kaartjes (tenzij **van te voren** overlegd met spelleiders). Veel items **verlopen**, gebruik ze op of laad ze voor die tijd op, anders worden ze waardeloos. Bekijk aan het begin van het evenement goed welke items dit evenement verlopen. Items, powers, conditions, etc. tellen alleen en kunnen alleen gebruikt worden met de **correcte lammies/papierjes/etc**. Zonder deze OC bewijzen doen ze **niks speciaals**. Als je een speciaal voorwerp krijgt, vraag dan zo snel mogelijk een spelleiding om het kaartje (**lammy**).