

Gestandaardiseerde Gift/Curses

1. Inleiding

Bepaalde Gift/Curses komen veel voor, of zijn voor veel spelers hetzelfde omdat het te maken heeft met een ziekte, raseigenschap, of dergelijke elementen. Om te zorgen dat er consistentie is tussen spelers die dergelijke rollen spelen, en om het werk voor zowel deze spelers als voor de spelvaarders makkelijker te maken hebben wij deze gestandaardiseerd. Indien jij zelf een idee hebt voor een dergelijke Gift/ Curse laat het ons weten, dan kan deze lijst uitgebreid worden.

2. Gift/Curse

De volgende Gift/Curses zijn vastgelegd:

Alcoholisme

1. Als je dronken bent (uitspelen), heb je +1 HP op ieder lichaamsdeel.
2. Als je nuchter bent, heb je -1 HP op ieder lichaamsdeel
3. Ongeacht of je nuchter of dronken bent, geest beïnvloedende effecten duren 2x zo lang, en Fascinate wordt alleen onderbroken door het ontvangen van schade.

Lead Belly

1. Je bent immuun voor alle soorten ziektes en vergiften.
2. Andere lichaams-beïnvloedende middelen zoals potions en magnaats (zowel positief als negatief) hebben geen effect.
3. Verband en natuurlijke genezing werken wel zoals normaal.

Lycanthropy

1. Zowel in humanoïde vorm als de getransformeerde vorm zijn de volgende dingen in effect:
 - a. Je hebt de neiging vlees zo rauw mogelijk te eten, en je hebt soms woedeaanvallen.
 - b. Je Oplettendheid telt als 1 hoger,
 - c. Je kan 3 keer per dag 1 HP geheald worden door vlees te eten.
 - d. Je regeneert geen HP door slaap.
2. Je kunt transformeren in een lycantropische vorm. Je blijft in lycantropische vorm tot je besluit terug te veranderen. De eerste keer op een dag kun je dit zonder consequenties doen. De tweede keer moet je gedurende je transformatie een wezen met bewustzijn opeten om terug naar je normale vorm te kunnen veranderen, de derde keer twee wezens tijdens die transformatie etc.
3. In de getransformeerde vorm zijn de volgende dingen in effect:
 - a. Een wond door Zilver geeft Vergif 1, en onderdrukt alle natuurlijke genezing (inclusief verband).
 - b. Als je K.O. gaat, sta je na 1 minuut weer overeind met 1 HP op elk lichaamsdeel, tenzij je onder invloed bent van bovengenoemde zilververgiftiging.
4. Volle maan (en sommige andere effecten) brengt een onwillige transformatie teweeg. Bij een onwillige transformatie heb je geen controle over jezelf en val je iedereen aan. Vluchten voor zelfbehoud kan wel.

Juggernaut

1. Je bent immuun voor het Stun effect en het Push effect van Push en Strike (maak dit duidelijk door het uit te spelen). Je krijgt nog wel de schade van Strike.
2. Geest beïnvloedende effecten duren 2x zo lang.

Regeneration

1. Je kunt 3x per dag buiten combat 1 HP genezen.
2. Zolang je nog minstens 1x op deze wijze kan genezen, ben je automatisch gestabiliseerd als je K.O. gaat.
3. Elke vorm van Alchemische genezing (Bijv. potions, -bommen, maar ook genezende maaltijden van chef specialist) geeft je Vergiftiging, met iedere 1 HP die op deze wijze wordt genezen 1 niveau hogere Vergiftiging.
4. Het niveau vergiftiging stapelt op bij meerdere genezingen zolang de vergiftiging nog niet weg is. (bijv. 2x een 1 HP potion gebruiken binnen 1 uur geeft Vergif II)

Tough Body

1. Je krijgt 2 AP zonder dat je patser hoeft te dragen of een talentpunt in Bescherming hoeft te steken.
2. Deze AP zijn als een gezamenlijke pool over je gehele lichaam verdeeld, en wordt op dezelfde manier genezen als HP.
3. Alle genezing duurt voor jou 2x zo lang
4. Potions hebben 15 minuten nodig om hun effect toe te passen.

Vampirisme

1. Als je gebeten bent, en dan vermoord, en een vampier doet een "Raise undead" spreuk op je, ben je nu ook vampier..
2. Je telt als ondode. Fortify, Smite- en Turn undead (gedurende 1 uur) hebben effect op je, Heal en Total Heal niet. Resurrect is Killing blow, je bent dood en geen vampier meer. Dit weet je IC niet.
3. Je hebt 1 keer per dag bloed nodig. (indien slachtoffer niet "intelligent" is, is meer nodig) Dit doe je door;
Life leech;(Deze spreuk krijg je.) Raak een persoon aan (schild of wapen telt niet) en doe deze 1 schade en heal zelf 1 hp. Als je aan het eind van een dag nog geen bloed hebt gehad begint bij avondval een gekte in je op te bouwen totdat je zo bloeddorstig wordt dat je alles wat beweegt zou bijten.
4. 1 keer per dag raise undead voor gebeten slachtoffers.
5. Je hebt een opgetelde HP pool van 4, ipv per lichaamsdeel.
6. Je kan je maker geen fysiek kwaad doen, en niet direct tegen hem/haar Liegen.
7. Fenixas: rauw gedurende 1 minuut weer levend. In antigif potion genezing van Vampirisme, in combinatie met bloed van je maker.
8. Zonlicht: zeer pijnlijk. 10 min in de zon is 1 schade
9. Als je huid wordt geraakt door zilver, heeft dit het "ignite" effect.
10. Afkeer voor knoflook. (Niet schadelijk)
11. Vampiers komen na verloop van tijd terug tot "leven", mits daar geen dingen tegen gedaan zijn. (voorbeelden: staak, knoflook, onthoofding, heilige voorwerpen),
12. Vampiers komen terug tot "leven" als er een bloedoffer gedaan wordt. (2hp minimum nodig) zij komen terug met net zoveel hp als geofferd is. Indien door een andere vampier, telt dit voor half.
13. Er zijn meerdere bloedlijnen vampiers, dit houdt in dat sommigen extra krachten en zwaktes hebben. Dit kan bijvoorbeeld met een extra gift-curse gedaan worden.