



Addendum op regelboek V2.2

Contents

Addendum op regelboek V2.2.....	1
Contents	2
1. Het gebouw wordt een huif- of bolderkar	4
2. Ambachten p27	4
3. Handelaar	4
3.1. Oorkonde van erkenning.....	4
3.2. Huurlingen p79	4
3.3. Specialist (Nieuw Handelaar Talent)	4
4. Eenheid p19.....	5
4.1. Een voor allen p46.....	5
4.2. Frontleider p47	5
4.3. Generaal P47	6
5. Vaardigheden:	6
5.1. Magisch Projectiel P48	6
5.2. Magische Schild p48	6
5.3. Magische Explosie P49	7
5.4. Magische schok p49	7
5.5. Maskerade p49	7
5.6. Ontbind magie p50.....	7
5.7. (Ontwijk wordt) Ontwijk Projectiel p51	7
5.8. Schokgolf p54	8
5.9. Symbiose p55	8
5.10. Wisselaar p57	8
6. Inerte Puls:.....	9
6.1. Bijkomend paragraaf over Inerte Puls P13.....	9

Alle aanpassingen in deze addendum zijn geldig op versie 2.2 van het Haven regelboek. Deze aanpassingen zullen worden verwerkt in versie 2.3.

1. Het gebouw wordt een huif- of bolderkar

Om de immersie te verbeteren wordt het concept van gebouwen vervangen door huif- of bolderkarren. Spelers zijn dus in staat en worden aangemoedigd om hun kar binnen-spel mee te nemen en een werkplaats in te richten ter plaatse aan hun kamp of andere plaats naar keuze.

- De bestaande tijdspunten plannen en materiaal kosten voor gebouwen worden 1 op 1 overgezet.
- Bouwplannen en Bouwmateriaal worden nog steeds via het ambacht 'Ingenieur' gemaakt en/of vergaard.
- Het aantal ambachtsslui dat tijdens een evenement (of tussen twee evenementen) gebruik kan maken van de voordelen van het gebouw is gelijk aan het niveau van het gebouw. Het is steeds de eigenaar van het gebouw die beslist welke personen als gebruiker aanvaard worden **aan het begin van ieder evenement.**
- Een huif of bolderkar kan niet vernietigd of gestolen worden door een andere factie.
- De bestaande gebouw kaartjes blijven gelden.

2. Ambachten p27

Iedereen heeft een notie van de prijzen van de producten binnen zijn ambacht. Om dit binnen-spel te faciliteren, krijgt iedereen een hand-out met de courante prijzen die worden gehanteerd voor zijn producten. Dit kan afwijken van de prijzen die in-game worden gehanteerd door handelaren of het Groothandelsgilde.

3. Handelaar

3.1. Oorkonde van erkenning

Om de immersie te vergroten krijgt iedereen die het ambacht "Handelaar" kiest van het Groothandelsgilde een 'oorkonde van erkenning' om zichzelf te kunnen identificeren bij de lokale afdelingen. Deze oorkondes symboliseren de band die bestaat tussen de verschillende handelaren onderling en het Groothandelsgilde.

3.2. Huurlingen p79

Het Talent "Huurlingen" wordt geschrapt en wordt volledig opgevangen via binnen-spel rollenspel.

3.3. Specialist (Nieuw Handelaar Talent)

Benodigheden: Netwerk 40 Tijd: 10 Eindproduct: NVT Houdbaarheid: NVT

Dit talent kan je enkel verkrijgen indien je Netwerk minimaal 40 is. Door activatie van dit talent geniet je voor de verdere duur van het evenement (weekend) 10% korting bij alle aankopen binnen een bepaald gamma (Ambacht) bij de Handelspost. Bovendien krijg je 10% extra bij het verkopen van deze goederen in de Handelspost.

4. Eenheid p19

Verduidelijkingen op de bestaande regelgeving:

- Je kan maar behoren tot 1 eenheid.
- Je kan enkel commando's krijgen van de tacticus verbonden aan jouw eenheid.
- De tacticus kan niet meevechten tenzij hij of zij de Vaardigheid "Frontleider" heeft.
- De tacticus geniet niet van eventuele commando bonussen tenzij hij of zij Frontleider is van die specifieke eenheid.
- Enkel een Generaal kan meerdere eenheden aansturen. Deze eenheden kunnen enkel commando's ontvangen van die Generaal (en dus geen bijkomende commando's of bonussen van een andere en/of bijkomende tacticus).
- Commando limieten gelden per tacticus, niet per eenheid.

4.1. Een voor allen p46

TYPE: Commando, Magisch TERMIJN: Gevecht LIMIET: 3

Als één van de leden van jouw eenheid getroffen wordt door een magische aanval, mag jij een ander lid van de eenheid als doel aanduiden. Die persoon vangt dan de schade op van een magische aanval voor het oorspronkelijk doel op. Niet-Magische aanvallen kunnen niet worden doorgegeven.

Merk op dat je als tacticus zelf de beslissing moet nemen, onmiddellijk na uitvoer van de aanval. Het is leden van de eenheid niet toegestaan zich zelf kandidaat te stellen als reactie op de aanval (zulke afspraken vooraf maken is uiteraard wel toegestaan, doch de tacticus moet op het moment zelf actief de beslissing nemen).

De limiet slaat op de hoeveel keer je het commando kan geven per gevecht.

Roepterm: "Doelwit + "

4.2. Frontleider p47

TYPE: NVT TERMIJN: Passief LIMIET: 1

Een tacticus die deze vaardigheid bezit kan mee vechten als lid van een eenheid. Hij telt zelf niet voor het maximaal aantal leden van de eenheid. De tacticus kan zelf gebruik maken van de commando's van die specifieke eenheid, maar moet dan wel binnen de 3m van de andere leden van de eenheid blijven.

4.3. Generaal P47

TYPE: NVT TERMIJN: Passief LIMIET: 3

Je bent in staat om tijdens een gevecht een extra eenheid te leiden en commando's te geven. Gegeven commando's zijn altijd van toepassing op één enkele eenheid. Elke eenheid dient geïdentificeerd te worden met een duidelijk verschillend lint (bv andere kleur).

Merk op dat de tweede of derde eenheid altijd wordt geleid door de Generaal en niet door een andere tacticus. De limiet geldt voor de hoeveelheid eenheden die er kunnen gevormd worden onder een Generaal

5. Vaardigheden:

5.1. Magisch Projectiel P48

TYPE: Magisch TERMIJN: Gevecht LIMIET: 3

Je veroorzaakt 1 punt magische schade op een door jou gekozen locatie (pantser wordt genegeerd). Maximale reikwijdte van deze vaardigheid is 10 meter. Schade van deze vaardigheid kan niet gepareerd of geblokkeerd, maar wel ontweken worden. Roepterm: "Magisch + locatie".

5.2. Magische Schild p48

TYPE: Magisch TERMIJN: Gevecht LIMIET: 3

Na activatie (vereist een incantatie van 5 seconden) van deze vaardigheid kan je binnen het gevecht het eerstvolgende schadepunt negeren. Dit werkt ook tegen magische schade of aanvallen die geen rechtstreekse schade doen (bv Schildstoot). Bij een aanval die meer schade veroorzaakt, zal de rest afgehandeld worden als normaal.

Als je bijvoorbeeld een slag van een Faun incasseert, die twee punten schade per slag doet, absorbeert het magisch schild één punt schade en komt het tweede punt door.

Als je deze vaardigheid meerdere keren hebt genomen kan je ze meermaals activeren. In dat geval zullen de eerstvolgende 2 (of 3) schadepunten genegeerd worden. Let op dat je nooit kan beslissen een aanval te incasseren om een volgende op te vangen met het Magisch Schild.

Je mag deze vaardigheid enkel activeren vlak voor of bij aanvang van een duidelijk gevecht, bijvoorbeeld op het moment dat je een vijandelijke linie ziet aankomen. Het is niet mogelijk om deze vaardigheid continu 'actief' te hebben om te allen tijde beschermd te zijn tegen hinderlagen, sluipmoorden of onvoorziene gebeurtenissen.

5.3. Magische Explosie P49

TYPE: Uniek, Magisch TERMIJN: Dag LIMIET: 1

Je veroorzaakt 2 punten magische schade op elke locatie van het door jou aangewezen doelwit. (pantser wordt genegeerd). Maximale reikwijdte van deze vaardigheid is 10 meter. Schade van deze vaardigheid kan niet gepareerd, geblokkeerd of ontweken worden. De activatie van deze vaardigheid duurt 10 i.p.v. 5 seconden. Deze vaardigheid kost 1 Puls bij activatie.

5.4. Magische schok p49

TYPE: Magisch TERMIJN: Gevecht LIMIET: 3

Je veroorzaakt 1 punt magische schade door aanraking. (pantser wordt genegeerd) Dit mag ofwel door rechtstreeks contact of door middel van een voorwerp dat je vast hebt. Je kan bijvoorbeeld tijdens een gevecht een magische schok doorgeven via je wapen. In dit geval telt enkel de schade van de magische schok, schade van het wapen zelf telt niet.

5.5. Maskerade p49

TYPE: Magisch TERMIJN: Gevecht LIMIET: 3

Je kan jezelf onopvallend maken tijdens een gevecht. Dit is enkel mogelijk indien je je in een gevecht bevindt waar je met minstens 5 personen aan jouw zijde van het conflict staan, en je je in het rollenspel kan verbergen achter minstens 2 kompanen. (je kan je niet onopvallend maken als er geen anderen zijn om de aandacht af te leiden).

Niemand mag je aanvallen zo lang deze vaardigheid actief is. Dit wordt visueel gekenmerkt door één hand met gespreide vingers voor de ogen gehouden te houden. De maximale duurtijd van deze vaardigheid is 10 seconden. Het effect vervalt onmiddellijk als je zelf een offensieve actie onderneemt.

Deze vaardigheid beschermt niet tegen effecten die een heel gebied treffen.

5.6. Ontbind magie p50

TYPE: Magisch TERMIJN: Dag LIMIET: 3

Je kan een actief, lopend magisch effect ontbinden zodat het niet langer actief is. Dit omvat alle effecten die gecreëerd zijn door een vaardigheid van het type "Magisch". Je moet het doelwit aanraken gedurende de volledige incantatie van 5seconden. Het is niet mogelijk om met deze Vaardigheid andere incantaties te onderbreken.

5.7. (Ontwijk wordt) Ontwijk Projectiel p51

TYPE: NVT TERMIJN: Gevecht LIMIET: 3

Je kan magische en niet magische projectielen ontwijken. Deze vaardigheid beschermt niet tegen effecten die een heel gebied treffen.

Voorbeeld:

- Je stapt op een drukplaat die er voor zorgt dat een pijl in jouw richting afgeschoten wordt. In deze situatie kan je Ontwijk gebruiken om de 'aanval' te negeren.
 - Je grijpt een deurklink vast waar een contact-gif op was aangebracht. In dit geval kan je Ontwijk niet gebruiken aangezien je hier zelf het contact initieert.
- Een boogschutter schiet een pijl naar je. In deze situatie kan je Ontwijk gebruiken om de 'aanval' te negeren.
- Een magiër gebruikt Magische Schok op jou. In dit geval kan je Ontwijk niet gebruiken aangezien het gaat over een direct contact; en geen projectiel.

Spelleiding heeft steeds het laatste woord of Ontwijk in specifieke gevallen wel of niet mogelijk is.

5.8. Schokgolf p54

TYPE: Magisch TERMIJN: Gevecht LIMiet: 1

Je bent in staat een schokgolf te veroorzaken met jezelf in het epicentrum. Iedereen die zich binnen een straal van 3 meter bevindt, zowel vriend als vijand, wordt 3 passen achteruit geduwd **en moet gaan liggen (of 5 seconden hurken bij slechte weersomstandigheden)**. Het effect van deze vaardigheid kan niet gepareerd, geblokkeerd of ontweken worden.

Roepterm: "Impact".

5.9. Symbiose p55

TYPE: Magisch TERMIJN: Gevecht LIMiet: 5

Je kan een magische connectie aangaan met één ander (gewillig) personage. Tijdens een gevecht kan je schade die jij ontvangt doorgeven aan je symbiont of omgekeerd (bij activatie moet beslist worden in welke richting de symbiose werkt). Symbiose werkt enkel als beide symbionten zich binnen een afstand van 10 meter van mekaar bevinden. Je kan per gevecht slechts 1 symbiose aangaan met een ander persoon.

Je mag deze vaardigheid **enkel** activeren vlak voor of bij aanvang van een **duidelijk** gevecht, bijvoorbeeld op het moment dat je een vijandelijke linie ziet aankomen. Het is niet mogelijk om deze vaardigheid continu 'actief' te hebben om te allen tijde beschermd te zijn tegen hinderlagen, **sluipmoorden** of onvoorziene gebeurtenissen.

De limiet van deze vaardigheid duidt het aantal slagen aan dat kan getransfereerd worden tijdens het gevecht.

5.10. Wisselaar p57

TYPE: Uniek TERMIJN: Dag LIMiet: 1

Je bent in staat om actieve Puls tussen twee levende organismen uit te wisselen. Het is met deze vaardigheid mogelijk om alle Puls uit een organisme te halen (en het zodoende te doden)

Je kan enkel volledige Puls-punten transfereren. Het is niet mogelijk Inerte Puls te transfereren.

Wisselen van Puls vergt een ritueel of actie dat minimaal 15 minuten in beslag neemt, gedurende welke tijd beide organismen zich in elkaars onmiddellijke omgeving moeten bevinden. De gekozen hoeveelheid actieve puls wordt pas in zijn geheel getransfereerd na de benodigde 15minuten. Deze unieke vaardigheid kost geen Puls bij activatie.

Een wisselaar kan door middel van rollenspel te weten komen hoeveel Inerte Puls een levend organisme heeft.

6. Inerte Puls:

6.1. Bijkomend paragraaf over Inerte Puls P13

Puls tijdens rollenspel

[...]

Je kan in het spel niet zien of onderzoeken hoeveel Inerte Puls een personage bezit, tenzij je over de Vaardigheid “Wisselaar” beschikt. Hou de hoeveelheid Inerte Puls die je bezit dus geheim voor je medespelers, tenzij een Wisselaar je onderzoekt. Je personage is zich in het spel in principe niet bewust van Inerte Puls punten.