

Haven: Addendum V2.3a

Less time, more money

Doelstellingen	3
Naamswijzigingen	3
Ambachten	3
Huifkarren/gebouwen	3
Vaardigheden	3
Talenten	4
Algemeen	4
Smid	6
Genezer	8
Genezer: Psycholoog	9
Gifmenger	11
Alchemist	13
Alchemist/Gifmenger -> Drogist	15
Handelaar	16

Doelstellingen

Economie versterken

Door de materiaalkost te verhogen maar de tijdspunten te verlagen, geven we een boost aan de economie. Materialen kunnen worden gekocht en geruild worden. De grootste remmer is momenteel is het maximum aan tijdspunten.

Naamswijzigingen

Ambachten

Brouwselmaker	>	Alchemist
Gifmaker	>	Gifmenger
Krijgsmaker	>	Smid

Huifkarren/gebouwen

Krijgsmakerij	>	Smederij
Voedselbedrijf	>	Boerderij / voedselkar
Brouwselmakerij	>	Brouwerij / Laboratorium
Gifmakerij	>	Gifmengerij

Vaardigheden

Unieke ambacht	>	Meester ambacht
----------------	---	-----------------

Talenten

Algemeen

Ambacht: Dual class			
BM	/	TP	/
<p>Doorheen de tijd heb je de tijd gevonden om een nieuwe ambacht te leren. Maar dat wil ook zeggen dat je niet meer zoveel tijd kan steken in je Meester Ambacht.</p> <p>Het nieuwe ambt kost je meer moeite om uit te oefen. Alles acties kosten 1 TP meer, met een minimum van 2 voor het tweede ambacht.</p> <p>Niet mogelijk in combinatie met Meester Ambacht.</p>			

Houdbaarheid: xxxx (per ambacht / per item)			
BM	1 2	TP	2 1
<p>Je kan deze vaardigheid gebruiken tijdens het maken van een item. Door het spenderen van 2 extra materiaal en 1 extra Tijds punt verleng je de houdbaarheid van het gemaakte Items met 1 Haven. Een uniek ambachtsman kan de houdbaarheid van een pantser met 2 Havens verlengen, doch moet daarvoor 2 keer de vereiste Benodigdheden en Tijd investeren</p>			

Massaproductie: xxxxx (per ambacht / per item)			
BM	nvt	TP	nvt
<p>Door verschillende items van hetzelfde product te maken in een batch, boek je een efficiëntiewinst. Je kan meer items produceren in eenzelfde tijdsbestek.</p> <p>De tijds punten van de opeenvolgende items in dezelfde batch worden verlaagd met 50 procent; met een minimum van 1 per item.</p> <p>Afrondingen gebeuren in het voordeel van de speler.</p>			

Smid

Maken Paalwapen

BM	4	TP	3
----	---	----	---

Je maakt een paalwapen naar keuze.

Indien spelers "maken wapen" hebben kunnen ze kiezen op H7 tussen paalwapen of gewoon wapen

Maken wapen

BM	1 3	TP	3 2
----	-----	----	-----

Je maakt een wapen naar keuze.

Indien spelers "maken wapen" hebben kunnen ze kiezen op H7 tussen paalwapen of gewoon wapen

Maken: beukelaar

BM	1 2	TP	2 1
----	-----	----	-----

Je maakt een beukelaar naar keuze.

Maken: Schild

BM	2 4	TP	3 2
----	-----	----	-----

Je maakt een schild naar keuze.

Maken: Torenschild

BM	3 8	TP	4 3
----	-----	----	-----

Je maakt een torenschild naar keuze.

Maken: licht pantser

BM	1 2	TP	3 1
----	-----	----	-----

Je maakt een licht pantser naar keuze.

Maken: medium pantser

BM	2 4	TP	3 2
----	-----	----	-----

Je maakt een medium pantser naar keuze.

Maken: Zwaar pantser

BM	3 8	TP	5 3
----	-----	----	-----

Je maakt een zwaar pantser naar keuze.

Puls smid : Pantser, Schild, Wapen.

BM	1 Puls, BM X4	TP	+2
----	---------------	----	----

Na een degelijk uitgespeeld magische ritueel, steekt de Meester Smid zijn eigen puls kracht in een item om er een vaardigheid aan te binden. Houdbaarheid verbeteren” is niet van toepassing. Houdbaarheid = H+1

- Geen unieke vaardigheden of commandos.
- De smid moet de vaardigheid zelf hebben.
- De smid moet “Meester Ambacht” hebben.
- Dit talent kan enkel gebruikt worden bij de creatie van een item.
- Puls items kunnen niet via massa-productie gemaakt worden
- Max 1 puls en vaardigheid per item.
- Niet ieder vaardigheid leent zich tot hiertoe.
- De smid is de puls kwijt zolang het wapen bestaat.
- Het item desintegreert; als de smid sterft.
- Het item krijgt een naam en is gebonden aan de Smid.
- Spelleiding beslist over het uiteindelijke resultaat.

Vernieuwing: Puls <Item>

BM	1 puls + 1BM	TP	1
----	--------------	----	---

Met de combinatie van etherische oliën en levensenergie hernieuw je de kracht van het puls item. Dit kost je 1 puls.

Iedere puls-smid kan een puls-item hernieuwen.

Het item blijft gebonden aan de originele smid.

Je item kan 1 Haven langer mee.

Je moet Meester Ambacht hebben

Genezer

Maak: Kompressen

BM	4	TP	2
----	---	----	---

Je kan kompressen maken; waarmee andere spelers tijdelijk een wonde mee kan stelpen zonder speciale skills. Geneest 1 gelokaliseerd wonde. Kan gebruikt worden in combinatie met Eerste Hulp. Er kunnen maximum 3 kompressen gelijktijdig gebruikt worden per persoon, ongeacht de locatie op een moment. Nadien moet er chirurgie worden toegepast om alles terug op zijn plaats te zetten.

Onderzoek Gif

BM	0	TP	2
----	---	----	---

Met roleplay kan je ontdekken door welke substantie het slachtoffer is vergiftigt.

Verwijder klein gif

BM	1 3	TP	2
----	-----	----	---

Je bent in staat om een patiënt te zuiveren van een klein gif. Er moet eerst een diagnose gesteld worden

Na toepassing van dit talent zal het gif onmiddellijk verwijderd zijn. Toepassing van dit talent geneest geen schade die opgelopen werd door het gif.

Verwijder zwaar gif

BM	3 5	TP	4 3
----	-----	----	-----

Je bent in staat om een patiënt te zuiveren van een zwaar gif. Er moet eerst een diagnose gesteld worden

Na toepassing van dit talent zal het gif onmiddellijk verwijderd zijn. Toepassing van dit talent geneest geen schade die opgelopen werd door het gif.

Verwijder dodelijk gif

BM	5 7	TP	6 4
----	-----	----	-----

Je bent in staat om een patiënt te zuiveren van een dodelijk gif. Er moet eerst een diagnose gesteld worden

Na toepassing van dit talent zal het dodelijk gif nog 1 keer schade doen tijdens de eerstvolgende maaltijd en dan vervallen (deze giften zijn zo sterk dat ze niet onmiddellijk genezen worden, ze worden eerder in zo'n mate 'verdund' dat het lichaam het nadien zelf kan overwinnen). Toepassing van dit talent geneest geen schade die opgelopen werd door het gif.

Genezer: Psycholoog

Psycholoog: Therapie

BM	Genezer + roleplay Meester Ambacht	TP	x
----	---------------------------------------	----	---

Deze prestigieuse klasse kan worden vrijgespeeld worden vanuit Alchemist of Drogist. Deze specialisatie vereist dat je "Meester Ambacht" hebt.

Dit is het instap talent om aan psychologie te kunnen doen. Je hebt geleerd hoe je met woorden, gesprekken en de nodige rituelen de patiënten verder kunt helpen. Met de nodige therapie sessies kan de psycholoog een karakter verder helpen met zijn mentale strijd en trauma's.

Neem contact op met SL.

Psycholoog: rehabilitatie

BM	Roleplay	TP	2
----	----------	----	---

Door intense gesprekken betreft de verslavingsproblematiek kan je de patiënt verlossen van zijn verslaving; of op zijn minimum was verlossing brengen.

Verslavingsgraad verlagen met 1.

Psycholoog: Levenskeuzes bespreken

BM	Roleplay	TP	2
----	----------	----	---

Door samen met de patiënt zijn levenskeuzes te bespreken kan je bepaalde beslissingen herbekijken en eventueel zelfs veranderen. Iedere patiënt mag maar 1 bespreking doen per weekend.

Je kan ingame een vaardigheid naar keuze veranderen.

Gifmenger

Maken: Klein gif

BM	1 2	TP	1
----	-----	----	---

Je maakt een klein gif. Dit gif zal enkel effect hebben indien het door het slachtoffer geconsumeerd wordt. Het slachtoffer krijgt de eerstvolgende maaltijd **2 punten** schade op torso en zal dan vervallen. Deze schade kan niet genezen worden zo lang het gif actief is.

Deze vergiftiging speel je uit. Je bent misselijk

Maken: Zwaar gif

BM	1 4	TP	4 2
----	-----	----	-----

Je maakt een zwaar gif. Dit gif zal enkel effect hebben indien het door het slachtoffer geconsumeerd wordt. Het slachtoffer krijgt de eerstvolgende 2 maaltijden **2 punten** schade op torso en zal nadien vervallen. Deze schade kan niet genezen worden zo lang het gif actief is.

Deze vergiftiging speel je uit. Je bent misselijk en je hebt koorts

Maken: Dodelijk gif

BM	1 6	TP	9 3
----	-----	----	-----

Je maakt een dodelijk gif. Dit gif zal enkel effect hebben indien het door het slachtoffer geconsumeerd wordt. Het slachtoffer krijgt elke maaltijd **2 punten** schade op torso. Deze schade kan niet genezen worden zo lang het gif actief is.

Deze vergiftiging speel je uit. Je bent doodziek.

Maken: Gif Der vergetelheid

BM	1 5	TP	5 2
----	-----	----	-----

Je maakt een gif der vergetelheid. Dit gif zal enkel effect hebben indien het door het slachtoffer geconsumeerd wordt. Het slachtoffer vergeet alles wat de laatste 10 minuten voor consumptie gebeurd is

Maken: Gif der Verlamming

BM	1 5	TP	6 2
<p>Je maakt een gif der verlamming. Dit gif zal enkel effect hebben indien het door het slachtoffer geconsumeerd wordt. Het slachtoffer is verlamd gedurende (10) 30 seconden en kan in die tijd geen enkele actie ondernemen. Het effect gaat verloren bij schade.</p>			

Maken: Gif der XXX			
BM	5	TP	2
Verrassing.			

Maken: Gif der xxx			
BM	5	TP	2
Verrassing.			

Alchemist

Maken: Genezende drank

BM	1 3	TP	3 2
----	-----	----	-----

Je brouwt een genezende drank. Het personage dat deze drank nuttigt zal onmiddellijk 2 Levenspunten herwinnen. Het personage beslist zelf op welke locatie(s) de punten herwonnen worden.

Maken: Krachtdrank

BM	1 5	TP	3 2
----	-----	----	-----

Je brouwt een krachtdrank. Het personage dat deze drank nuttigt zal bij de **eerst volgende gevecht** bij iedere slag 1punt extra schade toebrengen.

Deze drank kan niet in combinatie met de vaardigheid "Krachtslag" gebruikt worden of de vaardigheid "berserk".

Maken: Onzichtbaarheidsdrank

BM	1 3	TP	4 2
----	-----	----	-----

Door het drinken van deze drank kan jezelf onzichtbaar maken voor 1u, waardoor je door niemand opgemerkt kan worden. Tijdens de activatie van deze vaardigheid moet je stationair zijn. Je kan je bv. niet onzichtbaar maken terwijl je aan het lopen bent.

Anderen kunnen je niet als doel voor een aanval selecteren of doelbewust met jouw positie rekening houden. De maximale duurtijd van onzichtbaarheid is 1 uur.

Je mag jezelf verplaatsen, maar het effect wordt onmiddellijk verbroken indien op je gelijk welke wijze interageert met voorwerpen en/of personen. Dit omvat bv. een aanval uitvoeren, praten met anderen, een deur openen, voorwerpen vastnemen, ... Als het effect wordt verbroken; moet je een nieuwe drank drinken.

Onzichtbaarheid wordt aangeduid door middel van een zwart-geel lint

Maken: zichtbaarheids drank

BM	1 3	TP	4 2
----	-----	----	-----

Door het drinken van deze drank kan je “onzichtbare characters” opmerken voor 1uur. Na het drinken moet je echter wel concentreren om hun op te merken. Je kan dus geen andere intensieve acties ondernemen.

Dit maak je duidelijk door je hand boven je ogen te houden, om het zonlicht af te schermen. Je kan geen onzichtbaren vinden; als je een andere actie doet.

Moest je het effect willen beschrijven: “Je merkt een doorzichtige schim op tegen de achtergrond.” Met deze drank kan je het effect van “Vaardigheid: onzichtbaarheid” en de “drank: onzichtbaar” opmerken. Het is niet van toepassing op ander spectrale of magische eigenschappen.

Onzichtbaarheid wordt aangeduid door middel van een zwart-geel lint.

Maken: Ontgiftings melk

BM	3 5 + Gif	TP	6 2
----	-----------	----	-----

Je brouwt een ontgiftings melk dat enkel dit specifiek gif kan neutraliseren.

Bij het personage dat deze drank nuttigt zal onmiddellijk 1 specifiek gif worden geneutraliseerd. ~~Dit is effectief tegen elk type van gif.~~

Na toepassing van dit brouwers zal een dodelijk gif nog 1 keer schade doen tijdens de eerstvolgende maaltijd en dan vervallen (deze giften zijn zo sterk dat ze niet onmiddellijk genezen worden, ze worden eerder in zo'n mate 'verdund' dat het lichaam het nadien zelf kan overwinnen).

*Ontgiftings melk gemaakt voor H7 mist de actieve gif-component. Gelukkig kan de alchemist het later nog toevoegen.

Maken: Activatie Drank

BM	2 5	TP	5 2
----	-----	----	-----

Je brouwt een activatie drank. Het personage dat deze drank nuttigt zal onmiddellijk 1 punt Inerte Puls opnieuw activeren.

Transmutatie : Vorm x om naar y

BM	1-5	TP	1
----	-----	----	---

Met Transmutatie kan je ieder grondstof omvormen naar een andere grondstof.

Alchemist/Gifmenger -> Drogist

Drogist

BM

<---Houdbaarheid Verbeteren: Brouwsel
of
<---Houdbaarheid Verbeteren: gif
Meester Ambacht

TP

Je beseft dat door verschillende elementen te combineren; dat je tot nieuwe elementen kunt komen.

Deze prestigieuze klasse kan worden vrijgespeeld worden vanuit Alchemist of Drogist. Deze specialisatie vereist dat je "Meester Ambacht" hebt.

Drogist: Maken: Ontdekt recept

BM

Drogist

TP

xx

Je hebt geleerd door rollenspel, dat je een bepaalde drug kan maken van verschillende componenten.

Dit talent kan niet vrij gekozen worden zonder bespreking met SL

Drogist: Ontleed drugs

BM

3 drugs

TP

3

Door zorgvuldig experimenten uit te voeren op bestaande drugs; kan je drugs herleiden tot zijn basiscomponenten. Eventueel kan je deze later reproduceren.

Handelaar

Expeditie			
BM	0	TP	5
<p>Dit talent kan je enkel gebruiken voor tussentijdse punten. Je gaat als handelaar op expeditie; waar je kunt focussen op</p> <ul style="list-style-type: none">• Gifmenger.• Genezer• Alchemie• Smeden, Krijgskunsten• Ingenieur• Op zoek naar kennis• ver, ver weg... <p>Afhankelijk van hoe de reis verloopt, kan een expeditie tot een puls opleveren.</p>			