

Irrealis

# Regelsysteem Wijzigingen

Van versie 1.1 naar 1.2

Irrealis SL team  
21-05-2018

Dit document bevat alle regelwijzigingen zoals deze zijn doorgevoerd van versie 1.1 naar 1.2 van het Irrealis regelsysteem, met toelichting.

Wijzigingen die voor iedereen relevant zijn, of die een veelvoorkomend element van het spel raken, zijn **vetgedrukt**.

Deze wijzigingen zijn tot stand gekomen door feedback van spelers en npc's, als ook het bestuur en de wensen van ons als spelleidingsteam.

## Algemene regels

Aanpassingen aan calls:

- **Strike doet niet langer standaard schade. Wanneer strike wordt geslagen met een wapen, doet het wapen wel nog gewoon schade. Het woord 'strike' betekent dus vanaf nu alleen 'je vliegt 5 meter naar achter en valt met je torso op de grond'.**
- 'Blunt' en 'Sharp' schade-types zijn uit het regelsysteem gehaald. Deze voegden te weinig toe aan het spel om de complexiteit te verantwoorden.
- 'Normale schade' clause verwijderd bij 'Crush'. Crush maakt een object kapot, en doet 5 schade op een locatie zonder pantser.
- Eliminate is nu in feite de overtreffende trap van crush. Een voorwerp dat vernietigd is met een eliminate effect, is alleen magisch te herstellen, en een lichaamsdeel dat met een eliminate geraakt wordt, kan alleen magisch genezen worden. Deze call verandert iets echt in stof/mist.
- De term 'Fumble' is uit het regelsysteem gehaald, omdat dit hetzelfde betekende als Disarm. De spreuk Fumble heeft dus als effect 'disarm'.
- Verduidelijking bij 'Poison', dat dit geen magisch effect is.
- **De call 'Fear' is gelijkgetrokken met de spreuk 'Fear'. Het effect van alle 'Fear' calls duurt nu 15 seconden, tenzij anders aangegeven tijdens het spel.**
- Trip toegevoegd aan de calls lijst.

De houdbaarheid van kruiden en voedsel is verlengd naar 'tot en met' het volgende evenement. Dit werd al zo gehanteerd.

Het voedselsysteem is wat concreter uitgelegd, zodat spelers hiermee aan de slag kunnen. Zie ook de bijbehorende crafting vaardigheid: Kok.

Rituelen staan nu uitgelegd in het regelsysteem, zoals de basale voorwaarden om een ritueel te doen, hoe de basis van een ritueel werkt, en hoe rituelen verschillen van enchanting.

Rassen toegevoegd aan het regelboek, met hun bonussen en uiterlijk.

Het is niet langer verplicht met Jati als een van de start-talen te beginnen.

OC-representatie van de talen is nu in de regels toegelicht.

Calagh-Eir is als taal toegevoegd.

Mana is als aparte paragraaf toegevoegd. Hierin wordt uitgelegd welke vorm mana aanneemt, hoe het metafysisch ongeveer in elkaar steekt, en hoe mana gebruikt kan worden.

**Alle regels rondom casten met een harnas zijn geschrapt. Deze regels vonden we outdated, en stonden in de weg bij het bouwen van interessante, niet standaard karakters. Je mag vanaf nu dus ongeremd casten terwijl je pantser draagt.** De skill 'Armour Casting' is hiermee ook geschrapt.

**Schade opgelopen door neveneffecten van spreuken zorgt niet langer voor 'doodbloeden'. Je kunt wel sterven door je torso op deze manier op 0 HP te zetten.**

## Vaardigheden

Het leren van vaardigheden in het spel is volledig herschreven. Het leren van een vaardigheid van een ander personage kost nu 1 dag per XP die de vaardigheid in het regelsysteem kost. Ook staat nu uitgelegd wat 'leermeester' inhoudt.

Bij vaardigheden die alleen IC te leren zijn, staat nu een indicatieve hoeveelheid XP. Deze hoeveelheid is puur een indicatie voor hoe lang het IC duurt deze vaardigheid te leren.

Gewijzigde skills:

- Giftige wapens van 2 naar 1 XP.
- Armour Casting is geschrapt, omdat casten in pantser geen probleem meer is.
- Totem kost nu 2 punten en kan nu als beginnend karakter genomen worden.
- Magical Defense negeert nu de eerste 2 spreuken (was eerste 2 magische schade). De cooldown is verlaagd van 4 naar 3 uur.
- Immuniteit maakt je nu immuun voor een hele sphere. Dit kost 5 XP. Je kunt deze vaardigheid maar een keer nemen, en de keuze voor de sphere is permanent. Ook móét je nu 'no effect' callen, wanneer een spreuk uit deze sphere op je gecast wordt, ook wanneer je bewusteloos of stervende bent. Je kunt ook geen spreuken casten uit de gekozen sphere.
- De leermeester vaardigheid is nu goed uitgelegd, gelijk aan de verwoording bij het leren van vaardigheden in het spel.
- Disarm en Trip zijn nu alleen te gebruiken met slagwapens. Dit was altijd al de intentie, voor (kruis)bogen zijn andere skills beschikbaar.
- **De 'cooldowns' van de volgende skills zijn veranderd naar een 'X keer per gevecht' formaat:**
  - Evade 2/4 keer
  - Disarm 2/4 keer
  - Trip 2/4 keer
  - Disarming Shot 4 keer
  - Paralyzing Shot 2 keer
- **Cooldown van Warcry van 4 naar 3 uur.**
- Hoge Pijngrens beschermt je niet langer tegen de effecten van 'zone of truth'. Ook is de harde regel dat je 1 vraag niet naar waarheid hoeft te beantwoorden bij martelingen, eruit gehaald. Dit gedeelte van het effect van deze skill laten we liever aan het spel over. Er is ook nergens een regel die zegt dat je alleen de waarheid kan vertellen als je gemarteld wordt.
- De werking van mana bij Mana Storage is aangepast om de wijzigingen in de werking van mana te reflecteren
- **De 30 seconden regel van Detect Magic is geschrapt. We verwachten dat je zelf uitspeelt dat je je concentreert, en willen er niet met de stopwatch bij gaan staan. Ook is de detect magic naar de magische vaardigheden verhuisd, en is de beschrijving algemener geworden, om meer spel te faciliteren.**
- Ritual casting is opnieuw verwoord, en biedt een algemene bonus voor iemand die rituelen doet.
- Sloten openen geeft niet langer de bonus dat je ook vallen kunt ontmantelen.

- Divine Blessing geeft nu de mogelijkheid om een van tevoren gekozen zegening uit te spreken over een individu (inclusief jezelf) in een gebed. Divine Mass stelt je in staat deze zegening over een groep wezens uit te spreken.
- Kok toegevoegd bij de crafting vaardigheden.

Wijzigingen bij types:

- De Warriormage mag nu in plaats van light armor + Armor Casting, light armor + medium armor kiezen, omdat armored casting geen ding meer is.
- De Monk mag 1 extra vaardigheid kiezen in de laatste optionele categorie. (van 4 naar 5)

## Magie

Herhaling van armor casting geschrapt.

Het hele stuk over het leren van spreuken is hier geschrapt. Dit staat al bij de vaardigheden in de vorm van 'Extra spreuk level X'.

**De cooldowns zijn stevig teruggebracht, tot de volgende tijden:**

- lvl 1: 10 minuten
- lvl 2: 30 minuten
- lvl 3: 2 uur

**De werking van mana m.b.t. cooldowns verandert als volgt: Een spreuk kan in één keer van cooldown gehaald worden door een hoeveelheid mana te consumeren gelijk aan het spreuk niveau. Dus met 1 mana, kun je een level 1 spreuk meteen weer gebruiken, hoe lang de resterende cooldown ook was. Je kunt nooit een gedeelte van de cooldown weghalen. Je moet dus om een level 2 spreuk van cooldown te halen, ook echt 2 mana consumeren.**

Gerelateerd aan de cooldown verlaging en de verandering hoe mana werkt, is ook de racial bonus van de Vesanen veranderd van 1 keer per event, naar 1 keer per dag.

Er is een kopje neveneffecten toegevoegd onder de algemene regels omtrent magie. Spreuken waarbij stond 'neveneffect: geen', staat dit nu niet meer.

Wanneer er geen voorwaarden zijn om een spreuk te nemen, staat dit niet meer expliciet vermeldt bij elke spreuk. Staat er niks? Dan zijn er geen voorwaarden.

## Spreuken

Remove Curse: neveneffect aangepast i.v.m. nieuwe werking mana.

Mend: Kan ook geen schilden repareren. Dit kon impliciet al niet. Ook het neveneffect aangepast i.v.m. nieuwe werking mana.

Empower Armor: Deze spreuk kan slechts 1 keer actief zijn op een persoon. Met de nieuwe cooldowns zou dit anders een extreem heftige spreuk worden.

Mend Weapon/Armor: neveneffect aangepast i.v.m. nieuwe werking mana.

Shatter Shield or Weapon: Crush i.p.v. Eliminate als call. De clause dat iemand met schild expertise deze spreuk een keer kan weerstaan, is hiermee overbodig geworden.

Destroy Torso: Call verandert van crush naar eliminate (10 i.p.v. 5 schade, en kan alleen magisch genezen worden)

Dust To Dust: Nieuwe lvl 3 Destruction spreuk.

Earthquake: Doet net als Strike geen schade meer.

The Beast en Mighty Claw: De neveneffecten waren door de volgorde een enorme 'nonbo' De neveneffecten zijn nu omgedraaid (The Beast maakt je uitgeput, Mighty Claw laat je flauwvallen, en daarna ben je uitgeput.)

Leech Life: De verwoording zei dat deze spreuk -1 schade deed. Dit is natuurlijk onzin.

Earth Armor: Omdat Blunt en Sharp niet meer bestaan, is deze spreuk verandert naar een vlakke damage reduction van 1. Bij alle opgelopen schade wordt dus 1 afgetrokken (met natuurlijk een minimum van 0, je kunt jezelf niet genezen met deze spreuk door jezelf 0 schade te slaan.)

Detect Poison: kan nu ook gebruikt worden om giften in objecten/dranken/voedsel etc. te detecteren.

Wisdoms Council: Deze spreuk geeft de caster nu 2 mana, welke vrij te besteden zijn, of op te slaan in het lichaam.

Fumble: 'Call: Disarm' is voor de volledigheid toegevoegd, omdat Fumble als zodanig geen call meer is.

## OC-regel wijzigingen

- De regels over fysieke gevechten zijn versoepeld. Het is niet langer nodig om een gevecht te choreograferen (dit werd al niet gehandhaafd) en het is niet langer nodig van tevoren melding te maken bij de spelleiding.
- Gebaar voor 'IC lig ik op de grond' toegevoegd als officieel gebaar.
- Regels over het looten van spullen van npc's is uitgebreid met een zin om duidelijk te maken dat je even aan een SL moet vragen of je een kaartje kan krijgen voor de spullen die de NPC fysiek bij zich heeft.

## Overige veranderingen

### Taalkundige veranderingen en verduidelijkingen

Verwoording van 'Blind' veranderd. Het effect blijft gelijk.

Verwoording Algemene Regels herzien.

De verwoording van het belang van in- en uitchecken aangepast.

Dubbelzinnige uitleg over wat er wel en niet bij je 'health pool' hoort, verduidelijkt.

Foutief voorbeeld verbeterd bij Harnas (Chain is heavy armor, niet medium).

Onduidelijke termen bij de beschrijving van 'Doodgaan' veranderd.

Extra HP is opnieuw verwoord, maar inhoudelijk werkt de vaardigheid hetzelfde.

Verwoording Trip aangepast, omdat het voorbeeld foutief was.

Grammaticaal ongeluk opgeruimd bij Ambidex vaardigheid.

Extra Spreuken vermeldt nu expliciet dat je de skill vaker mag kopen.

### Overig

Nieuwe introductie! De nieuwe introductie beschrijft wat ons betreft beter Irrealis en de waarden waar zij voor staat.

Oude e-mailadressen vervangen met de nieuwe irrealis e-mailadressen.

Man-down call verwijderd bij veilig vechten (deze staat al bij 'calls').

Verbod op drugs verplaatst naar de algemene regels.

Dubbel alinea 'Spelsysteem' verwijderd.

IC-calls en schade effecten samengevoegd vanwege consistentie.

Extra HP stond dubbel in de vaardighedenlijst. Dit was nog een overblijfsel van het oude regelsysteem.

magic level 1 verwijst niet meer naar een officiële opleiding, omdat dit geen ding is in de nieuwe wereld.

De vaardigheden tabel ziet er niet meer uit alsof deze in Wordperfect is gemaakt.

Bij sommige spreuken stond nog apart de XP cost van die spreuk. Dit is overbodig en is weggehaald.

Verschillende aanpassingen in opmaak, lettering en spacing om de leesbaarheid te verbeteren.