

Regelsysteem Errata versie 1.2.x

Introductie

Dit document bevat alle errata op het regelsysteem van Irrealis sinds het uitkomen van regelsysteem Irrealis 1.2. Dit document belicht alle gemaakte wijzigingen, en legt, wanneer dit niet direct duidelijk is, uit waarom een wijziging is gemaakt. Puur taalkundige wijzigingen, die geen inhoudelijke impact hebben, worden niet individueel benoemd.

Aan dit document kunnen geen rechten ontleend worden. De regels zoals ze in het meest up to date regelsysteem staan, zijn altijd leidend, en zoals altijd is alles ter interpretatie en discretie van het SL-team.

Introductie	1
Updates	1
1.2 naar 1.2.1	2
Spreuken	3
1.2.1 naar 1.2.2	4
Spreuken	4
1.2.2 naar 1.2.3	7
Ambacht	7

Updates

Updates worden in principe op volgorde van paginanummer genoemd. Let op, de genoemde paginanummers zijn nu nummers na wijzigingen. Het kan dus zijn dat als je de errata naast een oude

versie van het regelsysteem legt, er her en der een afwijking kan zijn van de nummers in dit document ten opzichte van de oude versie van het regelsysteem.

1.2 naar 1.2.1

Ingegaan op Irrealis 5

In deze update zijn allerhande verduidelijkingen van calls, vaardigheden en spreuken doorgevoerd. Na de buff van magie in 1.2 bleken tweaks en verduidelijkingen op het gebied van magie gebruik noodzakelijk.

12

- bij 'Double' is expliciet toegevoegd dat 2 effecten die double geven, samen een 'tripple' maken.
- bij 'Tripple' is expliciet toegevoegd dat je geen tripples kan stacken. Een quadruple bestaat dus niet, en een aanval die geen crush of eliminate doet, doet maximaal 3 schade.

17

- De Calagh-Eir racial is uitgewerkt en in het regelboek toegevoegd:
"Je kunt je eigen bloed aftappen, wat een potent gif is voor niet Calagh-Eir. Om één effectieve dosis te verkrijgen moet je 1 HP schade doen op een zelf gekozen locatie. Een dosis is genoeg om een scherp wapen een double te laten slaan, of 3 pijlen een double te laten doen. Alternatief kan het gif ook op andere wijze gebruikt worden, door het slachtoffer het gif in te laten nemen. Dit doet 2 schade op torso van het slachtoffer, en zorgt ervoor dat deze gaat hallucineren. Ook is het bloed van een Calagh-Eir een potent alchemisch component. Wanneer een Calagh-Eir hun eigen bloed aftapt, bloed deze wond niet verder. Echter, wanneer iemand anders bloed aftapt, moet de wond op normale wijze verzorgd worden, om doodbloeden te voorkomen."

21

- De restrictie op het leren van nieuwe skills is veranderd: Je mag nu meer dan 1 skill per dag leren (mits je dit uitspeelt). Je mag wel maar 1 les per skill per dag krijgen. Bijvoorbeeld, je mag een les magie 3 en een les alchemie krijgen op een dag, maar niet 2 lessen alchemie op een dag. In totaal mag je in een event 3 lessen volgen (gelijk aan wat het was).

Deze versoepeling doen we, omdat we het gevoel kregen, wat ook bevestigd is door verschillende spelers, dat de oude regel spel blokkeerde, omdat je of aan het wachten was op die ene skill, en andere leermeesters dus nee moest verkopen, of je moest een tweede leermeester vragen de volgende dag terug te komen, omdat je al wat geleerd had die dag. Beide situaties blokkeren spel op het moment dat het geboden wordt.

- Verder is expliciet toegevoegd aan de regels dat een les door een SL moet worden afgetekend op het karaktersheet van de speler.

44

- De specialisatie 'ziektes en giffen' geeft als bonus de skill 'Componentenkennis Alchemie'. Componentenkennis Kruiden is geen ding.

Spreuken

55

- het woord "cooldown" geschrapt uit het neveneffect van bloodbound (zorgde voor verwarring)

57/58

- de cooldowns van 'Raise Dead' en 'Control Undead' zijn veranderd in 10 minuten. Dit was altijd al de bedoeling, maar is in de vorige update per abuis niet gebeurd.

58

- 'Control Revenant' is uit het regelsysteem gehaald, omdat revenants op deze wereld geen ding zijn. Als je deze spreuk al hebt, houd je hem gewoon, maar behoudens grove shenanigans, zullen de revenants niet terugkomen.

69

- Bij 'Break Enchantment' is de zin over meerdere enchantments weggehaald, omdat in het huidige systeem een object maar 1 enchantment kan bevatten.

71

- Bij 'Dispel Magic' is de volgende clause toegevoegd:
"Casting tijd: Gezien de natuur van Dispel Magic, mag deze spreuk instantaan gecast worden, dus zonder de normale 15 seconden casting tijd van tevoren. Nadat Dispel magic is gecast, moet je wel 15 seconden de tijd nemen om de spreuk af te maken. Dit kun je bijvoorbeeld invullen door de energie van de spreuk weg te begeleiden, of een moment van balans-herstel in je houding."
Daarnaast is het niet langer verplicht "No Effect" te roepen, wanneer simpelweg duidelijk is dat je Dispel Magic hebt gecast. (Dit om het spel minder te breken met loze calls)

73

- 'Reflect Magic' is in lijn met Dispel Magic aangepast op het gebied van casting time, met de volgende clause:
"Casting tijd: Gezien de natuur van Reflect Spell, mag deze spreuk instantaan gecast worden, dus zonder de normale 20 seconden casting tijd van tevoren. Nadat Reflect Spell is gecast, moet je wel 20 seconden de tijd nemen om de spreuk af te maken."

1.2.1 naar 1.2.2

Ingegaan op Irrealis 6

Deze update bevat vooral een berg tweaks aan spreuken. Daarnaast wordt het leren van nieuwe vaardigheden nog wat verder versneld, doordat de geleerde vaardigheid sneller tot je beschikking komt.

12 (Calls)

- Stun heeft niet langer een gedefinieerde duur. De enige andere vermelding van Stun gaf al een andere duur dan die hier stond. Er staat nu bij dat stun zolang duurt als bij de call vermeld wordt.

23 (Vaardigheden leren)

- er is bij de uitleg over vaardigheden leren, de volgende alinea toegevoegd:
“Heb je eenmaal genoeg lessen op je karakterformulier staan om een vaardigheid te leren, meldt dit dan bij de SL. De geleerde vaardigheid mag je vanaf de volgende dag gebruiken. Dus krijg je op vrijdagavond je laatste les zwaardvechten, mag je vanaf zaterdagochtend zelfstandig en volledig capabel met een zwaard gaan zwaaien.” Je hoeft nu dus niet meer te wachten tot het volgende event tot je je nieuwe skills kunt showen.

24, 25 (vaardigheden tabellen)

- in 1.2.1 waren de indicatieve XP waarden van de alleen IC te leren vaardigheden verdwenen. Deze zijn nu weer toegevoegd, zoals ze in 1.2 stonden.

27 (Magical Defense)

- de ‘korte’ meditatie is nu gespecificeerd als zijnde een “ongestoorde meditatie van 30 seconden”.

32 (Combat casting)

- 1 punt verlaagd naar 2 XP.
- De werking van combat casting is veranderd naar: “Je hebt geleerd spreuken sneller te casten, door relatief meer energie te gebruiken. Je kunt door 1 mana te besteden de casting tijd van een spreuk met 10 seconden verlagen. Je mag dit één keer per spreuk doen. Een niveau 1 spreuk krijgt dus een casting tijd van 5 seconden, een niveau 2 spreuk 10 seconden, een niveau 3 spreuk 20 seconden bij besteding van 1 mana.”
Hierdoor is het dus niet meer standaard zo dat al je spreuken een kortere casting tijd hebben, maar het effect is wel sterker op niveau 1 (waar het technisch niks meer deed sinds versie 1.2) en 2 (van 15 seconden naar 10 seconden). Voor niveau 3 verandert de sterkte van het effect niet. Deze wijziging is gedaan om mana meer als besteedbaar goed neer te zetten en deze vaardigheid een meer gedefinieerd effect te geven op het spel.

Spreuken

57 (Heal)

- Heal heeft een nieuwe omschrijving: “Omschrijving: Een genezer kan wonden dichten en breuken weer heel maken. Heal geneest 1 HP op het aangeraakte lichaamsdeel. Om dit te kunnen doen moeten beide handen van de caster vrij zijn. Bijzonder is dat deze spreuk binnen dezelfde casting 3 keer gebruikt kan worden voor deze op cooldown gaat. Dit betekent dat zolang de caster in contact blijft met de gewonde, in totaal 3 HP kan worden

genezen voor de cooldown van 10 minuten af gaat. Je mag deze 3 HP verdelen over verschillende locaties op dezelfde persoon. De incantatie duurt bij deze meervoudige casting 30 seconden voor elke te genezen HP (dus voor 1 HP is de casting time 15 seconden, voor 2 HP 1 minuut, voor 3 HP 1,5 minuut)."

Effectief is er niets veranderd, anders dan dat de casting time bij meervoudige casting van 2 minuten naar 30 seconden is gegaan.

58 (Transfer Wound)

- De spreuk 'Transfer Wound' is geschrapt. Deze spreuk was zo extreem underpowered, beperkt bruikbaar en ingewikkeld, dat deze niets toevoegde. Heeft je karakter deze spreuk? Gefeliciteerd, je mag in plaats daarvan de spreuk 'Heal'.

71 (Shatter Shield or Weapon)

- De tekst is veranderd, zodat de bedoelde werking wel duidelijk is: "Omschrijving: Je cast op je eigen wapen een magisch effect dat bij de eerst rake klap op een wapen of schild, het geraakte object doet breken. De Caster maakt dit kenbaar door de call "*Crush Weapon*" of "*Crush Shield*". NB: creatieve roleplay toepassingen van deze spreuk zijn toegestaan."

71 (Break Enchantment)

- De volgende clause is toegevoegd: "NB: deze spreuk is geen 'catch all' magie-vernietiger. Zo kun je niet zonder meer een ritueel stoppen met Break Enchantment."

73 (Dispel Magic)/

- Dispel Magic kan alleen gebruikt worden om jezelf te beschermen tegen een spreuk.
- De volgende clause is toegevoegd: "Dispel Magic werkt door de spreuk die op je af komt dusdanig te verstoren dat het effect verloren gaat. Het is dus alleen mogelijk een spreuk te verstoren als deze op je af komt, door een aanraking of door de lucht. Spreuken met als range 'self', kunnen dan ook niet dispelled worden. Dit betekent ook dat de spreuken 'Dispel Magic' 'Reflect Spell' niet gedispelled kunnen worden."

73 (Create Element)

- De spreuk 'Create Element' is bewust vaag verwoord, met vermelding dat deze spreuk expliciet bedoeld is om spel mee te maken bij rituelen, enchanting et cetera. Maak je intentie duidelijk bij een SL, en de SL in kwestie zal je uitleggen wat het precieze effect is dat je krijgt. De vermelding dat je er elementaire stenen mee zou kunnen opladen is verwijderd op verzoek van de crafting SL.

75 (Reflect Spell)

- De volgende clause is toegevoegd: "Reflect Spell werkt door de spreuk die op je af komt van richting te veranderen. Het is dus alleen mogelijk een spreuk weg te geleiden als deze op je af komt, door een aanraking of door de lucht. Spreuken met als range 'self', kunnen dan ook niet gereflecteerd worden. Dit betekent ook dat de spreuken 'Dispel Magic' 'Reflect Spell' niet gereflecteerd kunnen worden."

76 (Flesh to Stone)

- 'Flesh to Stone' kan niet langer nadat de spreuk al gecast is, nog ongedaan worden gemaakt door 'Dispel Magic'.
- Het neveneffect van Flesh to Stone is veranderd, om minder permanent dip te zijn: "Je kunt bij het casten van deze spreuk niet voorkomen dat je zelf ook beïnvloed wordt. Je verliest voor de rest van het event op elke locatie 1 max HP, maar krijgt er 1 armor point voor terug. Dit pantser, dat representeert dat je lichaam deels versteend is, kan niet gerepareerd

worden. Over een periode van maanden herstelt het lichaam van dit effect, waardoor je uiteindelijk je oorspronkelijke HP terugkrijgt.”

77 (Camouflage)

- De duur van ‘Camouflage’ is verlaagd naar 15 minuten. Een uur lang onzichtbaar zijn is echt heel lang. In ruil hiervoor zijn je mogelijkheden uitgebreid. Zo mag je nu wel rennen, is elke natuur goed, in plaats van alleen bossen. Met natuur wordt hier bedoeld, dat je buiten het dorp bent, dicht tegen of echt in de natuur. In de praktijk betekent dit de heide, de bosrand, het bos achterop het terrein, et cetera. ‘Midden op het pad naar het bos’, of ‘op het grasveld voor het gebouw’ zijn geen natuur.

77 (Entangle)

- De tijd die het kost om los te komen uit ‘Entangle’ is verlaagd naar 30 seconden. Een minuut snijden uitspelen is niet leuk. Echter gaan we wel strenger zijn op dat het deze tijd ook echt kost.

78 (Guide in Nature)

- Deze spreuk heeft een nieuwe omschrijving: “Omschrijving: De natuur helpt door een individu de kennis van het woud te schenken. Dit effect werkt voor een individu, of een groep waarin het individu mee reist. Als meerdere individuen in één groep deze spreuk hebben, geeft dat geen extra bonussen. Je zult immers dezelfde speciale zaken vinden.”

81 (Understand Language)

- de range van ‘Understand Language’ is touch geworden. Geen idee waarom dit ‘special’ was.
- Het effect van Understand Language is als volgt verduidelijkt: je kunt één taal, gekozen op het moment van casten, verstaan, spreken en lezen, maar niet schrijven.
- Verder is de volgende verduidelijking gegeven over het effect: “De spreuk geeft je een letterlijke vertaling van de woorden. Een begrip dat je niet kent, zul je nog steeds niet begrijpen, en als de oorspronkelijke woorden onbegrijpelijk zijn, zullen ze dat blijven. Zo zal dus een geheimschrift in het Vesaans, niet ineens vertaald worden naar normaal Jati, maar naar de letterlijke vertaling in het Jati.”
- De duur van Understand Language is als volgt gespecificeerd: “Het effect van de spreuk duurt zolang je actief bezig blijft met de taal. Dus bijvoorbeeld zolang je aan het lezen bent, of zolang je in gesprek blijft met iemand die die taal spreekt.”

83 (Lore)

- De cooldown van ‘Lore’ is teruggebracht naar 30 minuten, gelijk aan andere level 2 spreuken. Dit is altijd al de intentie geweest.

84 (Simulacrum)

- ‘Simulacrum’ kan vanaf heden zowel niveau 1 alsook niveau 2 spreuken emuleren.

87 (Implant Memory)

- ‘Waarheid effecten’ zijn geen ding in ons regelsysteem. De clause dat deze spreuk niet voorzien kan worden met deze effecten, is dan ook geschrapt.

89 (Obey your Master)

- De clause dat het slachtoffer binnen handbereik van de caster moet blijven, is geschrapt. Dit maakte deze spreuk praktisch onbruikbaar. In plaats hiervan is de volgende clause toegevoegd: “Duur: de spreuk wordt onderbroken als de caster niet langer binnen 5 meter van het slachtoffer is, of wanneer er geen line of sight meer is tussen de caster en het slachtoffer.”

1.2.2 naar 1.2.3

Ingegaan op Irrealis 7

Deze update bevat de veranderingen in het ambachtstelsel. Sommige vaardigheden zijn samengevoegd, andere zijn de omschrijving van aangepast.

4 (inhoudsopgave)

- Landbewerker, veehouder en vallenzetter zijn uit de inhoudsopgave gehaald
- Boer is aan de inhoudsopgave toegevoegd
- de nieuwe paginatelling in de inhoudsopgave is bijgewerkt.

13 (Loot)

- De regel "Dierenkaartjes zijn enkel overdraagbaar naar het volgende evenement als de speler beschikt over de vaardigheid 'Veehouder'." is uit het regelsysteem verwijderd.

14 (voedselsysteem)

- Het regelsysteem betreft voedsel is veranderd van "je krijgt een buff bij 3 maaltijden met 2 van hetzelfde type" naar "je krijgt een buff bij 5 voedselwaarde en je mag maximaal 5 maaltijden per evenement inleveren."

26 (Crafting vaardigheden)

- Landbewerker 2/2/1, veehouder 2/2/1 en vallenzetter 2/2/3 zijn verwijderd.
- Boer 2/2/1 is toegevoegd.

34 (Crafting vaardigheden)

- De vaardigheden landbouwer, veehouder en vallenzetter zijn verwijderd
- De vaardigheid boer is toegevoegd.

38 (Scout)

- Vallenzetter is uit zijn keuzes verwijderd
- Engineer is aan zijn keuzes toegevoegd.

39 (Assassin)

- Vallenzetter is uit zijn keuzes verwijderd
- Engineer is aan zijn keuzes toegevoegd.

43 (ambachten)

- Landbewerker is uit de uitleg gehaald.

44 & 45 (Algemene ambachten)

- De vaardigheden landbouwer en veehouder zijn verwijderd.
- De vaardigheid kok is aangepast naar het nieuwe voedselsysteem.

46 (gespecialiseerde ambachten)

- Boer is toegevoegd.

47 (gespecialiseerde ambachten)

- Vallengetter is verwijderd

50 (Summoner)

- De specialisatie summoner is duidelijker verwoord.

50 (engineer)

- De specialisaties handyman, war expert, industrieel expert zijn verwijderd
- de specialisaties jagen, beveiligen, instructor zijn toegevoegd.

80 (Greater harvest)

- De zin “waarbij de kruiden of de groente van de landbewerker sneller groeien.” Is veranderd in “waarbij de kruiden of de groente van de boer sneller groeien.”

Extra

- het woord “kandidaat meester” is vervangen naar “meester” op pag. 43, 44, 45, 48, 49, 51, 52, 53