

# 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:

### 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.

## **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.

## **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.