

Stichting Studio Apocalypse

Unity

Regelsysteem

versie: 1.1

Introductie

Unity is een spelwereld die zich afspeelt in een standaard high fantasy universum waarbij alle standaard fantasy rassen 3000 jaar verder in de evolutie zijn. Technologie heeft een opmars gemaakt op alle verschillende planeten van de Unity. Het verkennen en koloniseren van deze planeten is de normaalste zaak van de wereld geworden. High Fantasy, Steam/Cyberpunk en Science Fiction overlappen elkaar binnen deze setting. Meer informatie over de geschiedenis, rassen en andere handige setting informatie kun je vinden op het CosmicNet (het IC internet) of in de setting codex. Beide zijn via onze website (www.studioapocalypse.nl) te vinden.

Dit regelsysteem bevat de basisvaardigheden en regels die voor iedere speler en NPC van belang zijn voor het vlekkeloos laten verlopen van het evenement. Naast dit regelsysteem zijn er ook nog diverse handbooks. Deze handbooks bevatten diverse informatie die van toepassing zijn als je bepaald personage concept kiest zoals pistool held, techno magiër of genezer. Daarnaast zijn er genoeg andere standaard maar ook niet standaard personage concepten te bedenken die je kunt spelen.

Wij werken niet met classes. Dit regelsysteem is een generiek 100 punten systeem waarbij je alle vaardigheden kunt kiezen en kunt combineren (mits je aan de eisen van deze vaardigheden voldoet). De handbooks zijn er voor zodat dit regelsysteem niet een mega dikke pil wordt waar men bijna niet doorheen komt. De handbooks zijn voor iedereen beschikbaar en de vaardigheden die je daarin vind mogen door iedereen gebruikt en gecombineerd worden.

Alle calls, effecten, powers of bijzonder vaardigheden waarvan iedere speler op de hoogte moet zijn zullen verwerkt staan in de effecten bijlagen die te vinden is op onze website en voor aanvang van ieder evenement verstuurd wordt naar alle deelnemers (je hoeft dus niet alle handbooks door te spitten om alle calls/effecten te leren kennen).

Er is een uitzondering op ons 100 punten systeem. De uitzondering is voor de spelers die een Magic Intelligent Construct (werktitel MIC) willen spelen. Dit is een soort van robot/golemachtig wezen. Zij zijn wel gebonden aan hun eigen handbook en mogen alleen daarmee hun personage bouwen. Dat komt omdat MIC spelers niet met XP werken maar met SUC (Standard Unity Credits, het IC geld systeem) om hun personage te bouwen.

Voor vragen en/of opmerkingen over dit regelsysteem kun je altijd contact opnemen met spelleiding via de mail stichtingstudioapocalypse@gmail.com. Mocht je een personage concept willen spelen en de vaardigheden die je denkt nodig te hebben staan niet in dit regelsysteem, neem dan contact met ons op.

Wij wensen je veel plezier op Unity.

Met vriendelijke groet,

Het Spelleiding Team

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave

Introductie.....	1
Inhoudsopgave.....	2
Basis Regelsysteem.....	4
Startpunt spelers.....	4
Levenspunten.....	4
Sanity.....	4
Sterven.....	5
Veilig vechten.....	5
Stelen.....	6
Character Creatie.....	6
Backgrounds en Personage Concept.....	6
Standard Unity Credits.....	7
Beroepen.....	8
Lezen, Schrijven, Talen en Tellen.....	8
Vaardigheden.....	8
Disadvantages Handbook.....	13
Disadvantages.....	13
Social Handbook.....	22
Social Skills.....	22
Contacts en Influence.....	23
Nieuwe Disadvantages.....	25
Repair & Creation Handbook.....	27
Introductie.....	27
Handleidingen en Blauwdrukken.....	27
MIC's en cyberimplants.....	27
Vaardigheden.....	28
MIC & Cybernetics Handbook.....	31
Introductie.....	31
Opbouw van een MIC.....	31
Voor en Nadelen.....	31
Mainframes.....	32
Processors.....	33
Upgrades.....	34
Cover.....	36
Cyberimplants.....	37
Techno Mage Handbook.....	38
Hoe werkt technomancy?.....	38
Tools en Spreuken Casten.....	38
Technomage Lodges.....	39
Vaardigheden.....	39
Spreuken Level 1.....	40
Spreuken Level 2.....	41
Bloodmagic Handbook.....	43
Regels.....	43
Spreuken Level 1.....	44
Spreuken Level 2.....	45
Typische Bloodmage Advantages.....	46

Psionics Handbook.....	48
Psionic Gifts.....	48
Vaardigheden.....	48
Telepathie.....	49
Psionic Gifts Level 1 (Telepatie).....	49
Psionic Gifts Level 2 (Telepathie).....	50
Metabolisme.....	51
Psionic Gifts Level 1 (Metabolisme).....	51
Psionic Gifts Level 2 (Metabolisme).....	52
Psionic Disadvantage	53
Hacker Handbook.....	54
CosmicNet.....	54
Hacker Wetgeving.....	54
Gedragscodes en Regels.....	55
Hackers Grijze Lijst.....	55
Hackers Zwarte Lijst.....	55
Account naam.....	55
Cosmic Sprites.....	55
Hackers en Sanity.....	56
Vaardigheden.....	56
Hacker Mini Game.....	57
Hacker Woordenboek.....	60
SUC_Net.....	61
Prestige Classes.....	62
Hackers.....	62
Economie en grondstoffen.....	63
Zorg en Welzijn.....	65
Nieuws en Media.....	67
Technologie en Onderzoek.....	68
Combat.....	69
Appendix 1: Patch Notes.....	71

Basis Regelsysteem

Startpunt spelers

Tijdens onze beta tests hebben de spelers een ruimte station uitgekozen. Het gekozen ruimte station is een handels station. Het evenement van Unity speelt zich voornamelijk af op dit handels station. Dit is te vergelijken met een soort van Schiphol taxfree zone. Vier grote bedrijven uit de Unity, PrimaxInc, GeoCollect, Sanidump en Helatron hebben hun krachten gebundeld en daarmee dit ruimtestation tot stand gebracht.

Het is nu aan de spelersgroep om dit ruimtestation klaar te maken voor de economie en handel van de Unity. Als speler ga je wonen op dit ruimtestation. Het is erg belangrijk dat je je nuttig gaat maken op dit station. Er moet geld verdiend worden en je zult als bewoner van dit station ook geld in het laadje moeten brengen. Binnen onze huidige setting draait alles om geld, economie en je hoofd boven water houden in deze ijsskoude zakenwereld.

Voor meer informatie over de setting adviseren we een kijkje te nemen in de setting codex of op het cosmicnet.

Levenspunten

Ieder personage heeft standaard 1 HitPoint (levenspunten) op ieder van zijn of haar 5 locaties, zijnde torso, linkerarm, rechterarm, linkerbeen en rechterbeen. Het hoofd is geen locatie. Bij een wond heb je al minimaal 1 HP verloren van de betreffende locatie. Wanneer je op een van je locaties een verwonding oploopt en je hebt er nog steeds een of meerdere levens punten over, dan kun je die locatie nog normaal gebruiken.

Staat een locatie op 0 HP, dan is deze niet meer te gebruiken. Staat je torso op 0 HP, dan val je zelfs bewusteloos op de grond, na 5 minuten zul je sterven aan bloedverlies of andere complicaties (kortom je bent dood). Wanneer een arm of been locatie op 0 HP staat en deze wordt niet verzorgd en/of genezen, zal de locatie na 5 minuten afsterven door bloedverlies (dan kun je een kunstarm laten aanzetten). Als buiten je torso om, 3 locaties op 0 HP staan zul je na 5 minuten sterven door bloedverlies of andere complicaties. Samengevat sterf je dus na 5 minuten als je torso op nul staat of als drie andere locaties op nul staan.

Sanity

Naast de standaard Hit Points (HP) kent dit systeem ook Sanity Points (SP). Sanity geeft aan hoe je geestelijke gesteldheid er aan toe is. Hoe lager je SP hoe meer je gestoord raakt en uiteindelijk zul je dusdanig gestoord raken dat je een gevaar voor jezelf en de samenleving wordt. Als je SP op nul beland of lager zul je krankzinnig zijn, je personage is vanaf dat moment onspeelbaar. Een standaard personage begint met 100 SP. Afhankelijk aan wat voor gruwelijkheden je blootgesteld wordt krijg je Sanity Point schade. Sanity Points keren niet terug na verloop van tijd. Na een evenement gaat spelleiding kijken wat je als personage hebt meegemaakt, aan de start van volgend evenement zul je bij de incheck met een aantal dobbelstenen moeten gooien. Je worp bepaald hoeveel SP je nog extra bent verloren.

Als je de 50 SP bereikt hebt zul je van spelleiding een mentale disadvantage krijgen, voor ieder 10 SP die je daarna verliest krijg je weer een disadvantage. Dit gaat door tot je op 0 SP komt. Bij 0 SP is je personage niet meer speelbaar omdat hij dusdanig geflipt is dat zijn brein niet meer werkt.

Disadvantages die je krijgt van SP schade kun je gewoon met XP en de benodigde roleplay afkopen, je krijgt er echter geen XP als beloning voor terug. Het is ook mogelijk om met XP SP bij te kopen (dit kan door de skill "Strong Will"). Echter hoe lager je SP hoe sneller je op 0 SP zult komen. Maar dat merk je vanzelf als je aan het spelen bent.

Naast de gruweldaden die je op je pad door de Unity tegen komt is er ook nog een ander gevaar voor je geestelijke gesteldheid namelijk de waarheid. De waarheid is de sluier die over ons alle heen hangt. De waarheid is eigenlijk een leugen die ons alle beschermd en veilig houdt. Voor hen die op zoek gaan naar de diepere betekenissen achter het leven, voor hen die de feiten willen weten en niet de leugens zullen de antwoorden vinden. Echter kennen deze antwoorden een prijs. Om bepaalde geheimen in dit universum te kunnen ontrafelen zul je offers moeten brengen, de vraag is alleen of je het er voor over hebt.

Wanneer iemand 10 of meer Sanity Points verliest in 5 minuten tijd, krijgt het personage de call INSANITY. Wat

INSANITY doet is een personage door het lint laten gaan. In sommige situaties zal de spelleiding vertellen wat het personage overkomt. Maar meestal mag het personage zelf uitkiezen hoe hij psychisch doordraait. Meestal draait het personage door in een gebied wat hem bekend is of wat bij de situatie past. De INSANITY is totale waanzin en een personage blijft hier ook in hangen totdat iemand de INSANITY verwijderd. Dit kan door een psycholoog gebeuren die ongeveer 10 minuten op je inpraat. Of door iemand met de negotiator vaardigheid of een andere manier om INSANITY te verhelpen.

Er zijn verschillende manieren om SP terug te krijgen, de belangrijkste en meest gebruikte manier is in behandeling gaan bij een psycholoog. Er zijn ook drugs en medicijnen die je SP terug kunnen geven echter is dit niet zonder gevaar. Er bestaat ook nog een andere manier om SP terug te krijgen maar dat dient iedereen voor zichzelf IC uit te zoeken en kan ook voor iedereen anders zijn.

Sterven

In het spel kan je karakter natuurlijk ook sterven of je raakt onspeelbare door waanzin. DOOD IS DOOD! Gestoord is ook DOOD! Voor verdere vragen hierover lees de Studio Apocalyps Disclaimer.

Veilig vechten.

Op het evenement mag er uitsluitend worden gevochten met goedgekeurde LARP wapens en of Nerfguns. Daarvoor is een wapen keuring opgericht. Een controle waarbij je wapen gekeurd wordt of het voldoet aan de door ons van te voren vastgestelde eisen. Voor Nerfguns gelden nog geen officiële regels. Echter wil je geen risico lopen dat je Nerfgun wordt afgekeurd dan kun je hem het beste niet modificeren of contact op nemen met het team van Nerf-Ops (www.nerf-ops.nl) die onze Nerf keuring doen. Wil je je gun toch modificeren dan loop je het risico dat hij afgekeurd word. Denk logisch na, hou het veilig.

Wordt je wapen afgekeurd dan mag deze niet meer gebruikt worden op het evenement. Het is belangrijk dat iedereen zijn wapens laat keuren en zich houdt aan de gemaakte beslissing van de wapen keuring om onnodig leed te voorkomen. Ga je toch tegen het oordeel van onze keurders in en ga je rondlopen met onveilige wapens dan wordt je per direct van het evenement verwijderd. Ook is het belangrijk dat je tijdens het evenement verantwoord met je wapen omgaat. Daarvoor gelden een aantal regels.

Zoals is te lezen onder het kopje levenspunten zijn er 5 locaties waar je schade op kunt lopen. Dit zijn dan ook de enige locaties waar je iemand mag raken met je wapen. Vanaf de schouder en hoger en het kruis en omstreken zijn GEEN locatie. Er moet ten allen tijde op gelet worden dat je iemand hier niet slaat of raakt. Verder is het voor de dames onprettig om op borst hoogte geraakt te worden dus wees daar ook voorzichtig mee. LARP wapens zijn er op gemaakt om zo min mogelijk te bezeren. Probeer altijd je slag af te remmen voordat je iemand raakt. Ook al is het wapen wat je gebruikt gemaakt voor het spel. Het is en blijft een wapen, maak jezelf daar alert op en hou dat in gedachten.

Verder is het ten strengste verboden te steken met een LARP wapen. De kern kan dan naar buiten schieten en die is wel hard en gevaarlijk. Er zijn speciale werp wapens en speren waarbij dit wel kan omdat deze geen kern hebben of aangepast zijn voor dit doeleinde. Heb je geen goedgekeurd steekwapen dan mag je dus niet steken. Mocht het op het evenement blijken dat je na herhaaldelijk waarschuwen niet veilig kunt of wilt vechten zijn we helaas genoodzaakt je wapen in beslag te nemen tot na het evenement en dien je te overwegen of je niet beter af bent zonder wapen.

Wat ook fijn is om rekening mee te houden is dat LARP wapens kapot kunnen. Doe voorzichtig met je eigen wapen en met die van een ander. Ook zullen veel personen speciale kostuums gaan maken, hou er rekening mee dat deze kostuums veilig zijn voor jezelf en andere, denk aan metalen randen en uitstekende punten op deze kostuums. Zo houden we het voor iedereen aangenaam.

Omdat we met Nerfguns spelen moet iedereen oog beschermende middelen dragen. Dit kan bijvoorbeeld een lasbril, zonnebril, leesbril of gasmasker zijn. Bij het niet dragen van een bril tijdens gevechten riskeer je van het evenement gestuurd te worden.

Ongelukken gebeuren altijd, ook bij LARP. Ga dus ook niet teveel letten op het te hard geslagen worden, soms slaat iemand nu eenmaal te hard, het is niet het einde van de wereld of rede om ellenlange discussies te starten. LARP is nu eenmaal een lomper spel dan Risk of Monopoly. Het is een buiten spel met contact momenten en gevechten. Als je er

niet tegen kunt dat je misschien een blauwe plek op loopt raden we je aan om misschien toch maar te overwegen om postzegels te gaan verzamelen. Als iemand echt onveilig vecht kom dan eerst naar iemand van de organisatie of de spelleiding. Die handelen die verder af.

Stelen

Tijdens het evenement mag er gestolen worden, IC wel te verstaan. IC spullen mogen door personages gestolen worden, hier is niet perse een skill voor nodig. Wanneer je iets steelt moet dit wel aan de SL's gerapporteerd worden zodat die op de hoogte zijn waar de spullen zijn gebleven. Dit om te voorkomen dat men straks denkt dat je spullen OC gestolen hebt. Wees wel zuinig op de spullen die je steelt, ook al is het IC meuk, mensen kunnen wel gehecht zijn aan hun spulletjes.

De OC schade aan spullen die gestolen worden kunnen niet op Stichting Studio Apocalypse verhaald worden maar dienen met de desbetreffende speler opgelost te worden. Voor dit soort problemen is Stichting Studio Apocalypse bereid om je met elkaar in contact te brengen.

Let er dus op dat je alleen IC spullen steelt. Bij twijfel hierover raadpleeg een Spelleiding.

Character Creatie

Om je personage (character) te maken heb je naast je background natuurlijk ook gave vaardigheden, skills en powers nodig. De basis vaardigheden staan hieronder vermeld. Hiermee kan iedereen een standaard personage maken. Als je toch wat bijzonders zoekt of bepaalde wensen hebt is er de mogelijkheid om te kijken in een van onze handbooks waar nog meer vaardigheden, powers en skills staan. Mocht je dan toch niet helemaal tevreden zijn dan kun je contact opnemen met de spelleiding. We gaan dan kijken of we voor je gave personage iets bijzonders gaan maken (een background voor je personage is hierbij wel een vereiste).

Ieder beginnend personage krijgt 100 vaardigheids punten (XP) om te besteden. Als je een evenement overleeft verdien je vaardigheids punten (XP), afhankelijk van het evenement zal het aantal XP bepaald worden. We werken niet met classes, je kunt alle soorten combinaties maken mits je aan de vereisten van de skills voldoet. Wil je een Fighter Alchemist spelen, dat kan. Wil je een Gunslinging Healer spelen, dat kan. Wil je een Hacker Berserker spelen, dat kan. Het is aan jou om te bepalen hoe jij je personage invult.

We werken binnen ons systeem standaard niet met leermeesters. Omdat we ver in de toekomst zitten en er vele mogelijkheden zijn om vaardigheden te leren gaan we er van uit dat iemand in downtime tijd een leermeester, handboek of cursus kan vinden waar hij de gewenste skill kan leren. Dit voorkomt dat spelers opzoek gaan naar een leermeester in het spel en die na 3 evenementen nog niet gevonden hebben. Er is dus ook geen mogelijkheid om vaardigheden goedkoper te leren dan de vastgestelde puntenprijs. Het kan soms wel voorkomen dat de spelleiding aan je vraagt hoe je aan bepaalde skills bent gekomen. We verwachten dan dat je een logisch antwoord op deze vraag kan geven voor jou personage.

Doormiddel van het nemen van nadivantes kun je extra XP krijgen. Dit kan alleen maar tijdens het maken van je personage. Als je tijdens het spel een nadivantes oploopt krijg je geen XP terug. Je mag maximaal 50 XP losmaken doormiddel van nadivantes. Je mag altijd meer nadivantes hebben dan het maximale aantal van 50 XP, maar je krijgt maar 50 XP terug. Let wel, dit is niet bedoelt om snel XP te vergaren, het is de bedoeling om je character meer diepgang te geven! Voorbeeld: ouderdom waarbij een personage sterft binnen 2 events. nadivantes zijn roleplay vaardigheden, maar je leest hier meer over in het "Nadivantes Handbook".

Backgrounds en Personage Concept

Backgrounds en personage concepten worden door onze verhaal schrijvers gebruikt om de setting/verhaallijnen meer diepgang en aansluiting te geven op de personages die jullie gaan spelen. Om voor duidelijkheid te zorgen aan de kant van de speler en de organisatie hebben we voor het gemak een aantal richtlijnen opgesteld waar een background/personage concept aan moet voldoen. Dit zorgt ervoor dat de schrijvers en de spelleiding gemakkelijk een reactie kunnen geven op de background en inhoudelijk op de backgrounds/concepten in kunnen gaan.

Ingestuurde backgrounds/concepten worden door onze verhaalschrijvers bekeken en zij zullen reactie geven over de background om te zorgen dat je concept aansluit bij de setting en spelersgroep. We willen ervoor zorgen dat beide partijen weten waar ze aan toe zijn. Het is belangrijk dat men op het evenement niet bedrogen uitkomt omdat het

personage concept niet aansluit bij de setting of huidige spelersgroep.

Hier de richtlijnen:

-De background en alle informatie moet in het Nederlands zijn: op aanvraag van vele spelers leveren wij een Nederlandstalige setting. Daarom ook de vraag aan jullie om hier in mee te gaan. Als je voor jezelf een engels dagboek wilt schrijven is dat oké, maar de background en overige info die je bij ons inlevert is Nederlandstalig (engelse termen zijn wel toegestaan).

-Een achtergrond mag maximaal 4x A4 beslaan. We willen graag meedenken met jullie backgrounds en personage concepten maar als we daarvoor eerst tientallen pagina's moeten behandelen zijn we een schrijver full time kwijt aan alleen het doorlezen en dat zou zonde zijn.

In de background moet in ieder geval het volgende vermeld worden:

-Een reden om aanwezig te zijn op het spacestation. Als je nog niet op de hoogte bent van wat het space station inhoud of niet zeker bent van je zaak laat het ons weten, dan zullen we de informatie over het space station uitbreiden daar waar nodig. Houd er in ieder geval rekening mee dat je nuttig moet zijn voor het space station anders is de kans groot dat je personage door IC spel verwijderd wordt.

-Het doel van je personage. Wat wil je bereiken? Wat ga je doen met je personage als er bijvoorbeeld tijdelijk geen interessant plot voor je is? Wat voor soort spel verwacht je? Zo kunnen wij een beeld krijgen over wat voor spel je zoekt en wat wij moeten faciliteren.

-Wat verwacht je van het spel met andere spelers? Je speelt namelijk niet alleen, er zijn nog meer mensen die ook spelen. Hoe verhoud jij je tot de rest van de spelersgroep. Het kan namelijk niet de bedoeling zijn dat je in je eentje een solo evenement aan het spelen bent (dit is ook niet te faciliteren).

-Wat zijn de uitdagingen voor je personage (denk aan vijanden, persoonlijke overwinningen, waarom je voor bepaalde disadvantages hebt gekozen. Denk nogmaals eens goed na over het doel van je personage etc etc)

-Wees creatief, er is vrij veel mogelijk. We staan vrij veel toe. Het is dan jammer om een bestaand personage uit een boek, film, game etc te gaan kopiëren. Als je tips of advies wil over je personage concept zet het erbij en wij kunnen je daarbij helpen. Creatieve personage concepten worden gewaardeerd. Echter houd wel rekening met de setting en dat het daarbinnen speelbaar is.

- Onze setting is grim. Het universum draait niet om het space station en zijn bewoners. Er is meer leven in het universum en er zijn genoeg personen machtiger en invloedrijker dan jij als beginnend personage zult zijn. Je kunt door middel van goed spel en interactie vast en zeker net zo invloedrijk worden. Maar ga er niet vanuit dat je als beginnend personage de koning van het universum bent. Als je in je background schrijft dat je erg belangrijk en invloedrijk bent willen we dat best geloven maar dan zul je daarvoor ook de bijbehorende vaardigheden moeten aanschaffen: good/bad reputation, influences en contacts.

Contacten met Stichting Studio Apocalypse graag alleen via stichtingstudioapocalypse@gmail.com. Dan hebben we de informatie stroom eenzijdig/ centraal en kunnen er geen berichten/backgrounds verloren gaan.

Standard Unity Credits

De economie van de Unity is een belangrijk onderdeel van het spel. Er is veel voorbereiding gegaan in het maken van het economie systeem. Wanneer je voor het eerst je personage gaat spelen zul je bij de incheck beoordeeld worden op wat je bij je hebt. Als je ammo bij hebt zul je ammo kaartjes krijgen. Ben je in bezit van een EHBO doos dan krijg je daar een IC medikit kaartje voor. Heb je losse onderdelen of bijzondere grondstoffen bij je dan zul je ook daar ic kaartjes voor krijgen. Tip: wees hier creatief mee. Alles wat je aan hebt bij de incheck en IC waarde heeft word ook voorzien van een kaartje bij de incheck.

Om lange wacht rijen te voorkomen gaarne voorafgaande het evenement aangeven wat je personage mee het spel in gaat nemen, liefst ondersteund met een foto gemaaild naar de organisatie. Denk hierbij logisch na, bij twijfel mail met de organisatie voorafgaand een evenement.

Er zijn heel veel dingen waar je IC voor zult moeten betalen, eten, drinken, verblijf op het spacestation, reizen met spaceships of portalen enz enz. Heel veel van die kosten zullen niet erg hoog zijn en heel veel zal ook automatisch van je IC bankrekening worden afgeschreven.

Geld is een deel van het spelletje maar maak je geen zorgen. Je hoeft namelijk geen fiscaal wonder te zijn om je eten, drinken en onderdak te kunnen betalen binnen het spel. Deze prijzen zijn namelijk erg laag en eigenlijk symbolisch. Als je speciale items wil kopen of als je dingen in het spel wil bereiken moet je wel iets meer met het IC geld gaan doen. Maar dat is natuurlijk onderdeel van het spel.

Je zult nooit echte SUC in handen krijgen, SUC is een digitaal betaalmiddel. Bij het maken van een nieuw personage krijg je een account op onze bankterminal. Als je geen account hebt gekregen bij de incheck moet je IC een account laten aanmaken. Via onze bankterminal kun je geld doorsturen naar andere spelers en items kopen. De rekening van de bar wordt automatisch van je account geïncasseerd.

Ieder evenement krijg je ook een klein beetje geld om weer nieuwe dingen te kunnen kopen. Je leest hier meer over in het kopje Beroepen.

Beroepen

Tussen de evenementen door verdient je personage credits. Dit kan doormiddel van een beroep. Standaard krijgt een personage 150 credits tussen een evenement door. Deze credits kan hij uitgeven aan eten, drinken, ammo, grondstoffen of andere zaken die voor zijn personage belangrijk zijn. Deze 150 credits krijg je als je werkeloos of een student bent. Het is een soort van uitkering voor wezens die in de Unity leven.

Er zijn heel veel beroepen die men kan uitvoeren in de Unity en ieder beroep heeft een andere hoogte van inkomsten en uitgaven. Denk bij het maken van je personage dus eens na over waar hij of zij geld in verdient. Natuurlijk kun je werkeloos zijn, dat is makkelijk en je krijgt dan 150 credits. IC zul je straks heel veel mogelijkheden krijgen om te solliciteren voor een beroep, daarnaast zullen er vele opdrachten en missies zijn waar geld te verdienen is.

Misschien bedenk je zelf wel een beroep die perfect in de setting van Unity past. Maar hoe weet je nu als personage wat je verdient. Heel simpel, als je meer dan de 150 credits wil verdienen dien je een background in te leveren bij de spelleiding. Beschrijf daarin duidelijk wat voor beroep je hebt en welke vaardigheden jij binnen het gekozen beroep wil gebruiken. De spelleiding kijkt dan naar je vaardigheden en je beroep en rekent dan met hun magische spelleiding tabel uit hoeveel geld je gaat verdienen. Je beroep en inkomsten komen dan op je personage sheet te staan en we zullen er voor zorgen dat de credits ieder event worden geüpdate op je digitale account in het banksysteem.

Technisch gezien zul je veel meer verdienen dan 150-800 SUC, maar dit is het geld dat je overhoud als er diverse kostenposten vanaf getrokken zijn. IC gaat de tijd namelijk het hele jaar door, maar om spelers 1800-3500 SUC per maand te geven zou onrealistisch zijn. Het bedrag van 150-800 SUC (of meer) dat je aan het begin van een evenement krijgt is het aantal SUC dat je overhoud tussen de evenementen door.

Beroepen kunnen soms extra roleplay informatie geven. Deze informatie ontvang je bij de incheck van je personage of via de mail voorafgaande van het evenement. Sommige beroepen zijn risico vol en kunnen voor nadelige dingen zorgen. Een baan als mijnwerker is bijvoorbeeld gevaarlijker dan een beroep als accountant. Deze risico's en voordelen worden ook meegerekend in het daadwerkelijke bedrag aan SUC dat je krijgt.

Lezen, Schrijven, Talen en Tellen

Binnen de Unity gaan we er van uit dat iedereen geschoold is en dus kan lezen, schrijven en tellen. Tenzij je een disadvantage hebt waardoor je dit niet zou kunnen. Je hoeft in deze skills dus geen punten te stoppen. Daarnaast bestaan vreemde talen ook niet meer. We leven in een Unity, gelijkheid, iedereen spreekt en schrijft dus dezelfde taal. Geheimschrift, oude mystieke talen en geheimtaal bestaan natuurlijk nog wel, maar dat mag je lekker allemaal IC uitvinden en uitvogelen. In de basis spreekt iedereen Nederlands. De talen Engels, Duits, Frans, Turks en Oeloboeloe zijn toegestaan als talen echter verstaat onze SL-crew enkel Nederlands. Gebruik het dus zoveel mogelijk als voertaal.

Vaardigheden

Hieronder de vaardigheden om je personage te bouwen.

Weapons, Pistol

Met deze vaardigheid kun je omgaan met een pistool. Tevens kun je de noodzakelijk basis bv schoonmaken etc. Alle vormen van primitieve revolvers tot plasma pistolen vallen hieronder. Tevens kun je omgaan met de special ammo die

geschikt is voor pistolen. Crossfires, Nightfinders en Mavericks zijn de meest voorkomende Nerfguns voor deze vaardigheid. Er zijn ook twijfelgevallen onder de pistool guns. Bij de Incheck zal er gekeken worden of je gun telt als een Pistol of Automatic.

Kosten: 10

Weapons, Automatic

Hieronder vallen shotguns, uzi-achtige ontwerpen, assault rifles en pistool mitrailleurs. Je kunt met deze wapens omgaan en ze onderhouden. Dit is wezenlijk anders dan bij pistolen door de ingewikkeldere mechaniek die er voor zorgt dat het wapen er een hoge vuursnelheid op na kan houden. Tevens kun je omgaan met de special ammo die geschikt is voor Automatische Wapens, dit is een heel ander soort ammo dan voor pistolen. Recons, Shotguns en standaard Longshot zijn de meest voorkomende Nerfguns voor deze vaardigheid.

Kosten: 20

Weapons, Heavy/Exotic

Alle soorten zware en exotische wapens vallen hieronder, de nauwelijks draagbare machinegeweer en raketlanceerder. Je kunt deze wapens afvuren en onderhouden. Bijna alle soldaten die dit soort wapens meedragen dragen ook een pistool mee om zich in geval van nood te kunnen verdedigen in verband met de lagere munitie capaciteit en de lange herlaad tijd van hun primaire wapens. Vulcans, Tommy Guns, Ironmans en Rocketlaunchers zijn de meest voorkomende Nerfguns voor deze vaardigheid.

Kosten: 30

Extra: grotere wapens dan deze, zoals die van artillerie, tanks of schepen vereisen aparte training als bemanning aangezien dit geen wapens zijn die alleen worden afgevuurd. Dit wordt op case-by-case basis bekeken door de spelleiding en er zullen speciale regels aan verbonden zijn.

Weapons, Small

Je kunt een wapen gebruiken met een maximale lengte van ongeveer 45 cm. Dolken, Combat Army Daggers, Hammers, Waterpomptangen, Bacho, Moersleutels, Moordenaars of andere huis tuin en keuken gereedschap onder de 45 cm.

Kosten: 10

Weapons, Medium:

Je kunt een wapen gebruiken dat ongeveer tussen 45 cm en 115 cm lang is. Zwaarden, bijlen, knotsen, sloophamers, honkbalknuppels, planken hout met spijker en onze favoriet de Kettingzaag.

Kosten: 15

Weapons, Large:

Je kunt een wapen gebruiken dat ongeveer tussen 115 cm en 160 cm lang is. Tweehandlers, extreem grote knuppels, extreem grote planken met een spijker en wederom onze favoriet de Lange Kettingzaag.

Kosten: 20

Weapons, Polearm:

Je kunt een stafachtig wapen gebruiken dat langer is dan 160 cm met een maximum van 215 cm. Vechtstokken, speren, en hellenbaarden. Graag zouden we ook een veilig stafachtig wapen zien met kettingzaagblad. Mocht je die hebben dan valt hij onder deze skill.

Kosten: 25

Weapons, Bow:

Je kunt bogen of kruisbogen gebruiken. Bogen of kruisbogen doen altijd Through schade. Dit hoeft je er niet bij te zeggen. Jachtbogen, polsbogen, harpoens en rambo bogen (explosieve pijlpunten niet inbegrepen maar wel te koop) vallen onder deze skills.

Kosten: 15

LET OP: We spelen voornamelijk in een binnen locatie, binnen mag niet geschoten worden met pijl en boog. Enkel buiten mag er geschoten word. Op het spacestation zul je dus vrij weinig hebben aan deze skill vandaar dat deze in prijs gedaald is.

Weapons, Trowing:

Je kunt werpwapens gebruiken. Werpwapens mogen geen kern bevatten. Verder moeten ze groter zijn dan een oog en maximaal 45 cm in alle richtingen. Werpdoel, werpbijlen en diverse soorten granaten vallen onder deze skill. Granaten moet je per stuk los kopen en zijn na ontploffing niet meer te gebruiken. SL neemt ze in beslag zodat je ze later terug kunt terugkopen.

Kosten: 10

Basic Demolition

Men kan een handgranaat gooien, maar een aantal handgranaten openschroeven in serie zetten en met een timer vast tapen aan de fusiegenerator die vernietigd moet worden, daar is deze skill voor. Je bent in staat verschillende soorten explosief materiaal te herkennen en te maken en deze (betrekkelijk) veilig tot explosie te brengen zonder jezelf erbij; ook ben je in staat tot de bouw van simpele ontstekers en het ontmantelen van explosieven. Met Basic Demolition ben je vooral nog bezig met basiszaken zoals dynamiet en doe-het-zelf buskruit met een goede lange lont. Je kunt munitie en granaten gebruiken om simpele maar krachtige explosies te veroorzaken. Al kan je dit soort bommen nog niet zelf maken.

Kosten: 20

Extra: Het maken van standaard munitie valt onder deze skill.

Noot: Hogere Demolition skills vind je in het Repair & Creation Handbook.

Light Armor/Armor 1

Je kunt het bond uit vroegere tijden dragen als bescherming. Dit geeft je 1 beschermingspunt op de plekken waar men dit draagt. Modern pantser van kunststof of plastaal legeringen bedekt doorgaans het torso, bovenarmen en bovenbenen van de persoon in kwestie en geeft een punt bescherming op bedekte locaties. Pantser wat de ordehandhavers en een simpele soldaat dragen zoals kogelvrije vesten en flak jackets vallen in deze categorie. Je kunt je pantser onderhouden maar niet repareren.

Kosten: 10

Medium Armor/Armor 2

Je kunt leer dragen als bescherming, dit geeft je 2 beschermingspunten op de plekken waar men dit draagt. Je bent in staat om een lichaamsbedekkend modern pantser te dragen zoals dat van een goed uitgeruste soldaat of oproerpolitie; hierbij kan een helm zitten, maar dit hoeft niet. Afhankelijk van het type pantser geven ze twee of drie punten bescherming, plus eventuele bescherming tegen gassen (de SL moet dit wel goed keuren). Vaak is het pantser gemaakt van meerdere overlappende lagen flexibel plaatstaal met geweven monofilament of keramische platen. Ruimtepakken en NBC pakken vallen ook in deze categorie en hebben het voordeel afgesloten te zijn van de buitenwereld door een aparte zuurstofvoorraad of ademfilter. Je kunt dit pantser onderhouden, maar niet repareren.

Kosten: 10

Vereisten: Light Armor/Armor 1

Heavy Armor/Armor 3

Je kunt kettingen harnas dragen als bescherming, dit geeft je 3 beschermingspunt op de plekken waar men dit draagt. Zwaar lichaamsbedekkend pantser van meerdere lagen, met een hoge kraag of helm om gezicht en nek te beschermen. Veelal hebben deze pakken ingebouwde nul-g compensators, wapens, scanners en communicatieapparatuur en kunnen ze worden afgesloten met een helm of vizier om bescherming te bieden tegen levensbedreigende situaties. Mariniers, soldaten van speciale eenheden en zeldzame premie-jagers dragen dit soort pantser, doorgaans aangepast en uniek van gebruiker tot gebruiker; onderhoud kan je zelf, maar reparatie en aanpassen op een andere gebruiker vereist iemand met professionele kennis. Ruimtepakken geschikt voor mijn-operaties in erg warme of onvriendelijke gebieden vallen ook in deze categorie. Ze bieden drie tot vier punten bescherming, afhankelijk van het oordeel van de spelleiding en met afgesloten helm, complete bescherming tegen NBC bedreigingen en vijandelijke (of geen) atmosfeer.

Kosten: 10

Vereisten: Medium Armor/Armor2

Ultra Armor/Armor 4

Je kunt een technologisch riot armor of een middeleeuws full plate dragen als bescherming, dit geeft je 4 beschermingspunt op de plekken waar men dit draagt. Ook wel bekend als "De Wandelende Tank" biedt dit pantser de ultieme bescherming. Het pantser bezit zijn eigen krachtbron en levensondersteuning en is volledig afgesloten van de buitenwereld door enkele lagen plastaal of kunststof dikker dan die op een tank; wapens kunnen zijn ingebouwd en worden gevoed door interne magazijnen die de kans op blokkades en vuil elimineren. Sommige van deze pakken zijn uitgerust met kleine boosters waardoor ze in nul-g omgevingen functioneren als 'ruimteschip in de dop' en dus ook worden gebruikt voor hoog-risico bergings operaties en onderzoek (deze pakken verruilen de wapens doorgaans voor een lasertoorts en extra grijp-arm). Voor onderhoud en reparatie van het pantser is er een gespecialiseerde ingenieur nodig. Beschermingspunten zijn doorgaans 4 of beter, afhankelijk van de physrep en het oordeel van de spelleiding.

Noot: geeft je een catch-all voor de Terminators en heavy armour MIC's. They'd better have a damned good physreps, though.

Kosten: 20

Vereisten: Heavy Armor/Armor 3

Noot: Beschermende kleding en of harnassen die stuk gaan dienen gerepareerd te worden door een engineer.

Schild

Je mag een schild gebruiken. Een schild heeft 5 stevigheidpunten (hitpoints). Deze punten verlies je als mensen bijzondere schade op je schild aanbrengen. Dingen zoals Double, Magic, Spirit enz. Van normale meele of ranged schade gaat je schild dus niet kapot. Een schild houdt Trough schade tegen maar verliest daar wel 1 stevigheidspunt door.

Kosten: 25

Noot: Schade aan een schild kan enkel door een engineer gerepareerd worden.

Diagnostics

Het vaststellen wat er scheelt aan een patiënt is een van de eerste vaardigheden die een doctor bezit, al is deze vaardigheid veel meer dan hartslag en ademhaling controleren. Je bent in staat te zien wat er mis is met een patiënt door middel van training. Bij verwondingen kun je onmiddellijk vaststellen of iets levensbedreigend is.

Ook kan je gegevens begrijpen die uit de verschillende medische scanners en tests komen om te interpreteren wat er aan scheelt, van vergif en stralings vergiftiging tot bacteriële infectie en zwerende granaatscherven. Met deze vaardigheid kun je wonden herkennen. Als je iemand rustig onderzoekt, dan weet je hoeveel fysieke levenspunten hij/zij op iedere locatie nog over heeft. Tevens kun je met deze vaardigheid vaststellen of een persoon vergiftigd is of lijdt aan een bekende ziekte. Met behulp van scanners en andere apparatuur wordt je diagnose vaak beter en nauwkeuriger.

Kosten: 20

Basic Medic

Je bent getraind in het redden van levens, wellicht als doctor of zuster, wellicht als hospik in het leger. Hoewel de simpelste verwondingen kunnen worden behandeld in het veld en zwaardere verwondingen kunnen worden gestabiliseerd zijn vooral de doctoren en chirurgen afhankelijk van goede verlichting, gesteriliseerde instrumenten en uitgebreide faciliteiten. Een first-aid-kit is geen overbodige luxe, zelfs niet op het laagste niveau. Als Basic Medic ben je de basisbeginselen kundig: je kunt basis triage doen, instrumenten en verband steriliseren, infuus aanleggen en simpele wonden behandelen. Doormiddel van "first aid kits" kun je wonden verzorgen, HP teruggeven en eventueel gif of ziektes genezen. Er zijn diverse "First Aid Kits" te verkrijgen van diverse niveau's. Iedere kit heeft een andere inhoud en gebruiksaanwijzing.

Kosten: 20

Vereisten: Diagnostics

Noot: Hogere Medic skills vind je in het Repair & Creation handbook..

Psychology

Door met een patiënt te praten kan je proberen om schade op mentaal vlak te repareren door onbewuste angsten, illusies en dwangbeelden naar boven te brengen; deze vaardigheid dient altijd te worden uitgespeeld, bij voorkeur met een spelleider. De patiënt krijgt een aantal SP terug op basis van je behandeling; fouten in de behandeling leiden tot een verlies van SP. Voor ieder half uur therapie geneest men 1 SP. Tevens kunnen opgelopen Mentale Disadvantages verholpen worden. De speler dient dan nog wel de XP te betalen om de Disadvantages af te kopen. Een psycholoog moet minimaal 1 half uur per 5 XP spenderen voordat de speler de Disadvantage kan afkopen. De therapie mag over dagen of evenementen verspreid worden. Psychologen moeten hun patiënten en de vormen van therapie door communiceren aan de SL, die geeft daar dan een oordeel over. Met deze vaardigheid kun je ook de aandoening Insanity verhelpen. Dit duurt 10-30 minuten afhankelijk van de opgelopen Insanity en de patiënt.

Kosten: 20

Vereisten: Basic Medic

Noot: Aan deze vaardigheid zit een minigame verbonden, lees hier meer over in het minigame handbook.

Toughness

Voor ieder niveau dat je in deze vaardigheid hebt, krijg je 1 levenspunt op elke locatie extra.

Kosten: 30

Strong Will

Je geestelijke gesteldheid is groter dan normaal, je hebt daarom 10 extra Sanity, deze vaardigheid kun je meerdere keren kopen.

Kosten: 30

Item Diagnostics

Deze vaardigheid heb je nodig om uit te vinden hoe erg een voorwerp beschadigd is en wat er nodig zal zijn om het te repareren. Je kunt dit vaststellen door het voorwerp minimaal 1 minuut te onderzoeken. Met deze vaardigheid kun je ook vaststellen hoe erg een MICs of Cyberimplant beschadigd is of wat voor andere fouten er in het desbetreffende locatie/technologie zitten. Tevens kun je met deze vaardigheid vaststellen of een apparaat roest heeft.

Kosten: 20

Basic Engineer

Je kunt gebruik maken van Handleidingen en Blauwdrukken. Je kunt reparaties doen op MIC's en zo HP teruggeven. Eventueel roest verwijderen. Je kunt apparaten MICs en Cyberimplants bouwen, onderhouden en repareren. Je hebt kennis van grondstoffen en hoe deze te gebruiken. De mogelijkheden voor een engineer zijn vrij uitgebreid en worden vaak enkel gelimiteerd door de creatieve geest van de engineer of een gebrek aan grondstoffen. Alles wat stuk is, is bijna wel door een engineer te repareren, wapens, harnassen, voertuigen en huishoudelijk apparatuur.

Kosten: 20

Vereisten: Item Diagnostics

Noot: verdere engineer en bouw skills staan in Repair & Creation handbook.

Basic Security

Dieven in het verleden hadden het maar gemakkelijk: een paar metalen stukjes gereedschap was alles dat nodig was om een woning binnen te komen. Maar de moderne beveiliging en slotenkraker moet met zijn of haar tijd meegaan. Je hebt kennis van de hedendaagse sloten, vooral in de 'hoe kom ik er langs' categorie, en je bent in staat met de juiste gereedschappen bijna elk soort slot te openen, al is de oude stethoscoop vervangen door een codekraker en emp-inducer. Met Basic Security ken je de meeste soort alarm en sloten wel, en je kunt voorbij de simpelste sloten komen; sloten zonder vorm van elektronische beveiliging krijg je open.

Kosten: 10

Noot: Andere Security vaardigheden staan in Repair & Creation handbook.

Noot: Aan deze vaardigheid zit een minigame verbonden, lees hier meer over in het minigame handbook.

High Pain Threshold

Wanneer er een arm of been locatie op 0 HP komt te staan, kun je dat lichaamsdeel nog beperkt gebruiken. Als je torso op 0 HP komt te staan, dan blijf je nog bij bewustzijn. Je raakt toch nog bewusteloos als er 3 of meer locaties op 0 HP komen te staan. Je mag met lichaamsdelen die op 0 HP staan geen stressende vaardigheden meer gebruiken. Gebruik je toch een stressende vaardigheid en krijg je binnen 1 minuut geen genezing op die locatie dan kun je dat lichaamsdeel permanent niet meer gebruiken. Als de locatie je torso was ben je dus dood.

Kosten: 20

Basic Chemistry

Met deze vaardigheid kun je drankjes, zalfjes, drugs, giften, gassen en andere handige dingen maken die men "vrijwillig" moet eten, drinken, snuiven of smeren. Er zijn meerdere manieren om een geneeskrachtige of een slaapmiddel te maken. Het is aan jou om je eigen recepten te ontwerpen en door spelgeving goed te laten keuren. Hoe het chemistry systeem precies werkt kun je lezen in het minigame handbook.

Kosten: 30

Noot: Advanced en Expert Chemistry staan in het Repair Creation Handbook

Noot: Aan deze vaardigheid zit een minigame verbonden, lees hier meer over in het minigame handbook.

Voor alle andere vaardigheden kun je de volgende handbooks raadplegen.

-Disadvantages Handbook : Hierin vind je diverse nadelen om je personage meer smaak te geven.

-Repair Creation Handbook : Hierin vind je alle skills voor repareren en maken van items, maar ook Chemistry, Medic en Security vaardigheden.

-Bloodmagic Handbook: Hierin vind je de geheimzinnige kracht van bloedmagie

-Techno Mage Handbook: Hierin vind je de kracht van Technomancy, de weg van de Techno Magiër

-Hacker Handbook: Hierin vind je de skills om een "Hacker" te worden.

-MIC & Cybernetic Handbook: Hierin vind je alle onderdelen en uitleg over het maken van een robot achtig personage en de werking van Cyberimplants.

-Psionic Handbook: Hierin vind je alle skills en vaardigheden voor het spelen van een Psionic.

-Social Handbook: Hierin vind je diverse roleplay vaardigheden en titels die je IC spel een andere wending kunnen geven. Tevens staan hier ook wat extra disadvantages in.

-Prestige Classes Handbook: Hierin vind je speciale classes, speciale beroepen en speciale vaardigheden.

-Minigame Handbook: Hierin staan alle minigames uit ons spel uitgelegd.

Disadvantages Handbook

Versie: 1.1

Disadvantages zijn er om een personage meer diepgang te geven. Ze moeten een personage meer roleplay mogelijkheden bieden. Het is niet verplicht om disadvantages te nemen, maar als je het doet moet je er goed over nadenken of dit logisch is voor je personage en of hij dit daadwerkelijk nodig heeft om zijn roleplay te vergroten. Disadvantages geven je XP terug die je weer kunt besteden aan andere skills die je wilt kopen.

Het kiezen van disadvantages moet niet een manier zijn om lekker snel extra XP te vergaren, natuurlijk is het wel een mooie en handige manier om dit te doen. Maar weet dat een disadvantage een zwakheid is. Spelleiding en je medespelers zullen er natuurlijk alles aan doen om je zwakheden tegen je te gebruiken. Gebruik disadvantages daarom vooral om je personage meer diepgang te geven, pak disadvantages die bij je personage passen en waar je een fijne roleplay uitdaging in ziet. Disadvantages kunnen namelijk een heel mooie manier zijn om je rollenspel te vergroten.

Maar voor al onze powerplayers zijn disadvantages een simpele manier om punten binnen te slepen. Voor alle powerplayers volgt dan nu de belangrijkste mededeling. Je kan maximaal 50 XP terug verdienen door disadvantages. Je mag meer punten in disadvantages hebben maar je krijgt er maar maximaal 50 punten voor terug. Kies wijs en besef de gevolgen voor je personage. Have Fun!

***Noot:** het is niet verplicht om advantages of disadvantages te gebruiken bij het maken van je personage. Tijdens het spel kun je ook last krijgen van disadvantages, doormiddel van acties in het spel kun je deze van de spelleiding krijgen. De XP bonus die je normaal gesproken krijgt voor een disadvantage krijg je dan niet. Je kunt wel doormiddel van verdiende XP een disadvantage afkopen. Dit kan ook met de disadvantages die je gekozen hebt bij personage creatie. Let wel dat voor vrijwel alle disadvantages naast XP ook rollenspel moet plaats vinden om deze af te kunnen kopen. Bij het afkopen van disadvantages heeft de spelleiding altijd het laatste woord. De spelleiding zal je in vele gevallen wel advies geven wat je nog zou moeten doen om de afkoop te laten plaats vinden.*

Disadvantages

Er zijn drie soorten disadvantages.

Mentale disadvantages, dit zijn disadvantages die je krijgt van sanity schade of andere geestelijke aandoeningen/ervaringen. Mentale disadvantages kun je doormiddel van het raadplegen van een Psycholoog afkopen.

Lichamelijke disadvantages, dit zijn disadvantages die je krijgt door schade, verlies van ledematen, organen of andere nare lichamelijke aandoeningen. Lichamelijke disadvantages kun je door middel van cyberimplants of behandelingen bij medics afkopen.

Bovennatuurlijke disadvantages, dit zijn disadvantages die je krijgt door onnatuurlijke situaties meestal het ontploffen van magische experimenten, het te dicht staan in de buurt van duistere rituele of andere bovennatuurlijke krachten. Bovennatuurlijke disadvantages kun je door middel van ??? er is geen manier bekend om van deze disadvantages af te komen. Je zult zelf IC moeten gaan uitzoeken hoe je van deze dingen afkomt. Succes.

Addiction

Soort: Mentaal

Je bent verslaaft aan bijvoorbeeld een drugs, gokken, alcohol of roken. Wat het ook is het heeft heel veel impact op je dagelijkse leven. Je moet regelmatig aan deze verslaving voldoen anders voel je je niet compleet en ga je door het lint. Je moet ieder uur van de dag 1 keer aan je verslaving voldoen anders verlies je 3 SP. Verslaaft zijn aan dingen dunder dan de prijs die hieronder staat of verslaafd zijn aan heel iets bijzonders kan altijd in overleg met de spelleiding.

-10 XP verslaaft aan iets dat 50 SUC kost per dag

-20 XP verslaaft aan iets dat 500 SUC kost per dag

-30 XP verslaaft aan iets dat 1000 SUC kost per dag

Amnesia

Soort: Mentaal

Je kunt je niets meer herinneren van je verleden, ergo de spelleiding verzorgt je background. Dit is een makkelijke keuze om te nemen. Maar weet dat de spelleiding geen genade kent voor mensen die deze optie kiezen. Bezint dus eer gij begint. Als je deze disadvantages neemt dien je dit twee weken voor een evenement aan te geven zodat de spelleiding er nog op in kan springen.

-50 XP

Cannot Speak

Soort: Lichamelijk of Mentaal

Je kunt niet spreken, lijkt me duidelijk.

-50 XP

Charitable (friend and foe)

Soort: Mentaal

Je bent erg gul, het maakt niet uit wie het is jij hebt altijd wel wat SUC over voor een vriend of vijand die krap bij kas zit. Als het even kan geef je al je geld weg ... en nog een beetje meer.

-10 XP

Color blindness

Soort: Lichamelijk

Je bent kleurenblind, dit kan natuurlijk voor erg vervelende situaties zorgen als je op die blauwe knop moet drukken of dat flesje met die groene drank moet pakken. Onthoud dat je met deze vaardigheid dus niet tot nauwelijks gebruik kunt maken van het cosmicnet.

-5 XP

Combat Paralysis

Soort: Mentaal

Zodra er een gevecht om je heen begint of je zelf zou moeten vechten raak je verstijft en kun je niets meer doen. Alleen als iemand je uit het gevecht haalt en op je in begint te praten ontwaak je na 30 seconde uit deze verstijfde staat. Je kunt ook 5 SP opofferen om uit deze staat te komen. Als het gevecht is afgelopen ontwaak je na 30 seconde uit deze staat.

-40 XP

Extra: Combat Paralysis begint alleen als je zelf in gevaar zou kunnen zijn en schade zou kunnen ontvangen van het gevecht dat plaats vind. Als twee personen met elkaar op de vuist gaan kun je hier rustig naar kijken. Een barfight triggert ook Combat Paralysis aangezien jij gewond kunt raken in een dergelijk gevecht.

Confused

Soort: Mentaal

Eens in de zoveel tijd raak je even de kluts kwijt en weet je niet meer waar je bent of wat je aan het doen bent. Als dit gebeurt krijg je het effect van een confuse spreuk op je. Dit effect is niet weg te halen en duurt 1 minuut. SL kan ten alle tijden extra Confused effecten op je gooien.

-10 XP 1 keer per dag

-15 XP 5 keer per dag

-20 XP 1 keer per uur

Cowardice

Soort: Mentaal

Je bent laf en zult er altijd alles aan doen om je eigen te redden. Als er een gevecht plaats vind ga jij dekking zoeken achter of onder een tafel. De kans dat jij je vrienden verraad als je zelf in het nauw zit is erg groot, maar dit hoeft niet altijd zo te zijn. Voor je allerbeste vrienden offer jij je misschien op, maar dat kost heel veel moeite, de koste om cowardice te onderdrukken is 3 SP per keer.

-15 XP

Delusions

Soort: Mentaal

Je ziet altijd en overal waan beelden. Baby's die kruipen over het plafond, je sergeant staat altijd in zijn onderbroek en de bomen praten tegen je. De wereld is voor jou totaal verknipt. Je personage heeft 20 SP minder om mee te beginnen en alle SP schade die je krijgt wordt verdubbeld.

-50XP

Dependency

Soort: Mentaal

Je bent afhankelijk van iemand anders, alleen kun je niet functioneren. Als dit niet gebeurt draai je door of ga je dingen doen die niet goed zijn voor jezelf of je omgeving. Als de persoon waar je afhankelijk van bent zijn taak verzuimd zul je 5 SP schade krijgen.

-10 XP iemand moet je 1 keer per dag verzorgen of een order geven (leider van je groep)

-20 XP iemand moet je 1 keer per halve dag verzorgen of een order geven (je baas)

-30 XP iemand moet je 1 keer per uur verzorgen of een order geven (je ouders)

Extra: Stel dat iemand ouders neemt, dat zijn twee personen die kunnen voldoen aan de Dependancy, Dependancy gaat erover dat je sturing krijgt van een bepaald persoon, het gaat ook om de frequentie van sturing.

Dependents

Soort: Mentaal

Er zijn wezens die dagelijks op je rekenen, deze wezens verlangen zorg en toewijding van je. Je bent misschien een ouder/verzorger of leider van een groep. Als je je taak verzuimd of niet kunt doen zul je 5 SP schade krijgen.

-10 XP iemand is 1 keer per dag van je afhankelijk (groepsgenoten)

-20 XP iemand is 1 keer per halve dag van je afhankelijk (werknemers van een bedrijf)

-30 XP iemand is 1 keer per uur van je afhankelijk (een kind)

Extra: spelers die je groeps genoten, werknemers of kind willen spelen kunnen de vaardigheid dependancy kiezen en zijn dan niet verslaaft maar verwachten dan dat jij voor ze zorgt of aan ze denkt. Je kunt deze disadvantages alleen maar nemen als je ook daadwerkelijk mensen hebt die je dependancy willen spelen of in overleg met de spelleiding. Deze vaardigheid is vaker te nemen of in een andere frequentie te nemen, overleg dit met de spelleiding.

Depression

Soort: Mentaal

Je ziet het allemaal niet zo zitten, als je een tegenslag ervaart zul je een sanity schade krijgen. Afhankelijk van de tegenslag kan de schade mild of ernstig zijn. Milde schade is 1 SP en krijg je als je een spelletje verliest, er een eigendom van je stuk gaat of als je vernederd wordt. Ernstige schade is 3 SP en krijg je al je een duel verliest, moet terugtrekken in een gevecht of wanneer je gewond raakt. Er zijn natuurlijk nog veel meer andere tegenslagen te bedenken. Denk hier dus even over na in het spel. De spelleiding kan soms ook een tegenslag voor je reffen. Hieronder zijn drie gradaties die je kunt nemen als extra roleplay effect.

-10XP Lichte Depressie (weinig beleven van plezier, weinig eetlust)

-20XP normale Depressie (Weinig beleven van plezier, Weinig eetlust, weinig energie, prikkelbaar)

-30XP hevige Depressie (Weinig beleven van plezier, Weinig eetlust, weinig energie, prikkelbaar, Doods wens)

Draining

Soort: Bovennatuurlijk

Op een specifiek moment dat van te vore bepaald wordt verlies je HP. Dit kan niet tegengehouden worden door spreuken of effecten. Als je op het bepaalde tijdstip al bewusteloos of stervende bent komt het effect van Draining nog eens extra op de schade die je al hebt.

-10 XP 1 HP willekeurige locatie per dag (om 12 uur 's middags)

-20 XP 1 HP alle locaties (om 12 uur 's middags)

-30 XP 1 HP willekeurige locatie per 6 uur (begint bij tijd in)

-40 XP 1 HP alle locaties per 6 uur (begint bij tijd in)

Dread

Soort: Bovennatuurlijk

Je bent bang voor een voorwerp of een symbool, zoals vampiers dat meestal zijn voor een heilig symbool. Als je geconfronteerd wordt met dit voorwerp geeft het voorwerp hetzelfde effect op je als een REPEL en moet je 7 meter afstand houden van het voorwerp. Je kunt deze angst overwinnen echter kost dit je 10 SP

-10 XP

Extra: De spelleiding moet het voorwerp wel goedkeuren, het is niet de bedoeling dat je bang bent voor een zeer uniek stukje steen uit een ver sterrenstelsel.

Dyslexia

Soort: Mentaal

Je bent twee keer zo lang bezig met het lezen van een tekst dan normaal, je moet namelijk iedere zin woord voor woord lezen.

-5 XP

Easy to kill

Soort: Lichamelijk

Je bent zwak gebouwd of hebt heel weinig bloed. De dood kijkt altijd mee over je schouder en wil je graag begroeten in zijn dodenrijk. Wanneer je gewond raakt bloed je 2x zo snel dood als een normaal wezen. Alle doods tijden zijn voor je gehalveerd. Als je een wond krijgt zal deze niet na 5 maar na 2 en een halve minuut verergeren. Je bloed na 2 en een halve minuut dood in plaats van 5. En een fatal is in 30 seconde dodelijk voor je in plaats van 1 minuut.

-25 XP

Evil Twin

Soort: Bovennatuurlijk

Je hebt een slechte tweelingbroer of zus, alhoewel deze misschien niet identiek op je lijkt is hij of zij wel altijd bezig met je leven op vele manieren zuur te maken. Deze vaardigheid kun je alleen maar nemen tijdens personage creatie en die je 2 weken voor het evenement aan te geven bij spelleiding.

-50 XP

Fanaticism

Soort: Mentaal

Je bent bereid zonder na te denken je leven te geven voor hetgeen waar je voor staat. Dit kan je geloof zijn of een zeer specifieke levensovertuiging. Wanneer bijvoorbeeld je geloof je vraagt te sterven voor het grotere goed is dit een eer voor je, je zou geen twee keer nadenken, je zou met je gun in de ene hand en je zwaard in de andere hand met een bomriem om je middel een kroeg met space pirates binnenrennen en in de naam van Juras dit tuig de lucht in blazen. Bij wijze van. Als iemand hetgeen waar je voor staat beledigd of besmeurd dan zul je er alles aan doen om wraak te nemen op deze persoon in gepaste gruwelijke wijze.

-10 XP

Fearfulness

Soort: Mentaal

Je bent sneller bang dan andere, alles wat maar een beetje angstig kan zijn is voor jou een doodsangst. Daarnaast duren de effecten van fear en terror twee keer zo lang. Tevens krijg je ook nog eens 3 SP extra schade voor een fear en 5 SP voor terror.

-25 XP

Flashbacks

Soort: Mentaal

Tijdens stressvolle situaties zul je flashbacks krijgen, over het algemeen zijn deze flashbacks vervelende of onduidelijke gebeurtenissen uit je verleden. Soms zul je weten wat dit was soms ook niet. Afhankelijk van de situatie zul je 1 tot 3 SP schade ontvangen. Voor deze vaardigheid zul je wel een background moeten inleveren bij de spelleiding met een traumatische ervaring erin waar SL de flashback op kan baseren.

-20 XP

Fragile

Soort: Lichamelijk

Je hebt erg breekbare botten. Bij het minste of geringste breek je dingen. Dit zorgt ervoor dat een strike het effect van een crush heeft en een crush het effect van een fatal heeft. Subdue schade doet bij jou echte schade. Daarnaast mag je ook af en toe een botbreuk veroorzaken door te vallen, dat bepaal je zelf met roleplay.

-25 XP

Gluttony

Soort: Mentaal

Je hebt altijd een honger gevoel en de onstuitbare behoefte om te eten. Als je niet ieder uur iets eet ter grote van een 3 happen verlies je 1 SP.

-15 XP

Greed

Soort: Mentaal

Je bent erg hebzuchtig, je moet en zal SUC verdienen of andere goederen van veel waarde, iedere dag moet je minimaal je evenement inkomen (het geld dat je verdient tussen evenementen) hebben verdient anders verlies je 10 SP. Je evenement inkomen is afhankelijk van je beroep, extra vaardigheden en je (mogelijke) wealth niveau, lees hier meer over in het basis regelsysteem onder het kopje beroepen.

-15 XP

Guilt Complex

Soort: Mentaal

Alles is altijd jou schuld, wat er ook om je heen gebeurt wat negatief is is jou schuld. In het dagelijkse leven kun je daar heel veel last van ondervinden. Wanneer er veel dingen in je omgeving fout gaan kun je niets anders doen dan steeds maar weer benadrukken tegen alles en iedereen dat het jou schuld is. Voor iedere fout die in jou omgeving gemaakt wordt of voor ieder ding waar jij verantwoordelijk voor kan zijn krijg je Sanity schade, dit bepaal je zelf. 1SP schade voor iedere fout. De spelleiding kan je soms schuld of een fout toeschrijven met daaraan een bepaalde hoeveelheid SP.

-25 XP

Gullibility

Soort: Mentaal

Je bent erg goed gelovig, ze kunnen jou alles wijs maken en je gelooft het. Hieronder staat aangegeven wat je ongeveer zou kunnen geloven per niveau.

-10 XP Je gelooft altijd een verhaal als iemand het maar boeiend verteld.

-20 XP Je gelooft altijd een verhaal ook al zitten er een paar dingen in die niet zouden kunnen.

-30 XP Je gelooft altijd een verhaal ook al zegt iedereen om je heen dat dit onmogelijk is.

Hard to heal

Soort: Lichamelijk

Je bent erg moeilijk te genezen, magische genezing, potions en medikits werken maar half zo goed en je moet dus dubbel zoveel genezing ontvangen om een wond te genezen, een ziekte of gif uit je lichaam te verwijderen. Dit geldt voor alle soorten genezing.

-50 XP

Hard of Hearing

Soort: Lichamelijk

Je hoort erg slecht en mensen moeten bijna tegen je schreeuwen wil je ze horen.

-10 XP

Haunted

Soort: Bovennatuurlijk

Door je geestelijke bewustzijn of een fout in het verleden hebben geesten makkelijk contact met je en vinden ze het leuk om je te pesten en te storen in het dagelijks leven. Je zult van tijd tot tijd erg gehinderd worden door deze geesten en conversaties onderhouden kan soms problematisch zijn omdat een van de geesten aandacht van je wil. De geesten hebben ook de mogelijkheid om dingen te verplaatsen en je dagelijkse leven totaal verstoren. Als je een geest wil negeren of even wil buiten sluiten dien je SP te betalen. Je geeft dan bij de Spelleiding of NPC die de geest speelt aan dat je hem wil negeren en de Spelleiding of NPC weet dan hoeveel SP je zal moeten betalen om er voor te zorgen dat de geest je met rust laat. Je mag de background van de desbetreffende geest die je stoort zelf schrijven. De spelleiding kan deze ten alle tijden aanpassen of herzien. Als je geen background inlevert bedenkt de spelleiding een geest voor je...maar of je dat wilt?

-10 XP per geest die je leven verstoort

Honesty/Truthfulness

Soort: Mentaal

Je bent altijd eerlijk en je kunt niet liegen. Doe je dit wel krijg je 10 SP schade.

-10 XP

Indecisive

Soort: Mentaal

Het is bijna onmogelijk voor je om een keuze te maken, als je een keuze moet maken kom je er niet uit en weet je niet wat je moet kiezen. Als je gedwongen wordt een keuze te maken zul je altijd blijven denken dat je de verkeerde keus hebt gemaakt. Als je dus een keus maakt krijg je 3 SP schade.

-10 XP

Innumerate

Soort: Mentaal

Je kunt niet tellen, tot 10 tellen is de grootste uitdaging van je leven en hoger is echt onmogelijk. Dit is erg lastig aangezien in de Unity getallen vaak voorkomen. Probeer maar eens een drankje af te rekenen of munitie te kopen. Dit is dus ook niet te omzeilen door meerdere stapeltjes van tien te maken. Het duizelt je al bij het zien van die vele dingen.

-10 XP

Kleptomania

Soort: Mentaal

Je moet en je zal stelen, je kunt het niet laten, als je niet ieder uur iets steelt (het hoeft niet groot te zijn als het maar iets van minimaal 5 SUC waarde is) krijg je 1 SP schade.

-15 XP

Klutz

Soort: Mentaal of Lichamelijk

Je ben ontzettend onhandig, als er iets fout kan gaan gaat het bij jou zeker fout. Als je achter een computer zit dan crashed hij. Als je een wapen vuurt dan blokkeert hij, als je achter de bar staat sneuvelt er zeker een glas. Je laat minimaal 1 keer per uur iets fout gaan.

-25 XP

Loner

Soort: Mentaal

Je bent een eenzame strijder, degene die altijd in zijn eentje is. De persoon die daar achter in de hoek zit in een donker hoekje. Je hebt het niet zo op mensen en bent graag alleen. Je doet dingen het liefst op jou manier. Als je moet samenwerken of in een groep werkt krijg je 3 SP schade.

-15 XP

Low Tech

Soort: Mentaal

Het is voor jou onmogelijk om met technologie om te gaan, computers, geweren, powersuits en gasmaskers geen idee hoe het werk. Je leeft nog in de Middeleeuwen en alles dat niet in dat tijdperk thuishoort qua technologie is voor jou niet te begrijpen.

-50 XP

Low Pain Threshold

Soort: Lichamelijk

Als je een splinter in je vinger hebt denk je dat je een diepe snij wond hebt, als je met een mes in je vingers snijd denk je dat je je vinger eraf hebt gesneden. In werkelijkheid is dit niet zo maar als je de pijn moet geloven is dat wel zo. Als je 1 schade ontvangt op een locatie kun je deze niet meer gebruiken. Ook al heb je nog genoeg HP over op die locatie, als je borst geraakt wordt stop je met waar je mee bezig bent en ga je zo snel mogelijk genezing zoeken want je denkt echt dat je dood gaat.

-15 XP

Lunacy

Soort: Mentaal

Je bent totaal gestoord voor jou is er bijna geen redden meer aan. Met deze disadvantages heb je erg snel professionele hulp nodig anders kun je je personage snel afschrijven. Je krijgt ieder uur 1 SP schade.

-50 XP

Megalomania

Soort: Mentaal

Je bent helemaal de shit, althans dat denk je zelf, jij bent de held van dit verhaal, althans dat denk je zelf, superman verbleekt in jou schaduw, althans dat denk jij. Omdat je zo groots over jezelf denkt neem je risico's die andere niet zouden nemen. Je staat vooraan in iedere strijd want niemand kan jou verslaan. Als iemand je ooit het tegendeel bewijst of beter dan je is verlies je 5 SP.

-30 XP

Monster Mind

Soort: Mentaal

Je kunt geen Sanity terug krijgen door middel van een psycholoog. Je persoonlijkheid is zo angstaanjagend voor een psycholoog dat die gillend weggrennen voor jou zieke verknipte geest. Je bent een monster van binnen. Maar of je dat zelf weet is de vraag.

-25 XP

Nightmares

Soort: Mentaal

Je slaapt slecht en wordt erg vaak wakker badend in het zweet. Deze nachtmerries zorgen ervoor dat je Sanity verliest. Je kunt deze disadvantage ook vaker nemen, voor iedere keer dat je Nightmares neemt verlies je iedere nacht 1 SP.

-10 XP per 1 SP die je verliest per nacht

Nocturnal

Soort: Bovennatuurlijk

Overdag kun je niet functioneren, je hebt er gewoon niet de energie voor. Pas wanneer de zon ondergaat wordt jij actief. Je bent een nacht wezen. Het is alleen toegestaan om je personage te spelen wanneer het donker is. De rest van de tijd ben je welkom om te NPCen.

-50 XP

Obsession

Soort: Mentaal

Je hebt een obsessie, je moet je handen 3 keer per uur wassen, je moet met een muntje spelen, je hebt een geluks voorwerp bij je waar je heilig in gelooft of op een houtje bijten. Zodra je dit niet kunt doen begin je licht te shaken en te stressen, als je niet aan je obsessie kunt voldoen verlies 5 SP per uur.

-10 XP

Pacifism

Soort: Mentaal

Je hebt gezworen of je kunt het niet over je hart verkrijgen om iemand te doden of pijn te doen.

-10 XP kan alleen maar mensen doden en pijn doen uit zelfverdediging

-15 XP kan alleen maar mensen pijn doen uit zelfverdediging, je kan niet doden
-20 XP kan niet pijn doen, kan niet doden, je mag geen wapen vaardigheden hebben.

Phobias

Soort: Mentaal

Je bent bang voor spinnen, je hebt hoogtevrees of iets anders van deze vorm. Als je geconfronteerd wordt met je angst kun je niets anders doen dan daar aan toe geven. Het kost je 5 SP om je angst eenmalig te overwinnen. In sommige situaties kan de spelleiding reffen dat het je meer SP kost.

-10 XP

Extra: Alle Phobias dienen door de spelleiding goedgekeurd te worden alvorens deze genomen worden.

Post Combat Shakes

Soort: Mentaal

Of je hebt teveel klappen op je hoofd gehad of hebt teveel gruwelijke gevechten gezien. Als je uit een gevecht komt ga je door het lint en is het net alsof het gevecht doorgaat. Als je niet binnen 1 minuut uit deze staat gehaald wordt verlies je 3 SP. Je kunt uit deze staat gehaald worden door knock out geslagen te worden of als iemand op je in begint te praten voor 15 seconde.

-10 XP

Pyromania

Soort: Mentaal

Je moet en je zal iets in de brand zetten, gebeurt dit niet dan flip je. Je moet minimaal 1 keer per dag een ongecontroleerd vuur laten branden voor meer dan 5 minuten, anders ontvang je 5 SP schade, een spelleiding moet dit reffen.

-25 XP

Extra: Dingen opblazen en een voorliefde voor grote explosies valt ook onder deze disadvantage.

Sadism

Soort: Mentaal

Je bent ongekend wreed, je houd ervan om mensen te zien leiden. Het is voor jou onmogelijk om met subdue te slaan en als iemand om zijn leven smeekt zul je hem dit niet gunnen. Meestal zul je nog een paar keer na steken om er zeker van te zijn dat iemand een pijnlijke dood zal sterven. Je moet minimaal ook 1 keer per dag iets sadistisch doen anders krijg je 10 SP schade. Je geeft deze sadistische actie door bij de spelleiding en die zal bepalen of je sadistische actie voldoende is. Als het niet voldoende is zul je misschien niet 10 SP schade krijgen maar een bepaalde hoeveelheid SP. Natuurlijk kun je ook nog een extra sadistische actie uitvoeren om toch voldoening te krijgen in je sadisme en zo geen SP schade te krijgen.

-10 XP

Self Mutulating

Soort: Mentaal/ Lichamelijk

Je kunt niet omgaan met je problemen. Je lijkt niets meer te voelen. Om je problemen te verwerken en nog het idee te hebben dat je emotie en gevoelens hebt doe je jezelf pijn. Hoe je het doet maakt niet uit maar je zorgt er iedere dag opnieuw voor dat een van je locaties op 0 HP komt te staan, of dit door middel van subdue schade is of daadwerkelijke schade maakt niet uit maar je moet zelf de veroorzaker zijn. Doe je dit niet krijg je 10 SP schade.

-25 XP

Short Lifespan

Soort: Lichamelijk

Je hebt niet lang meer te leven, misschien weet je dit al maar misschien ook niet. Dit kan zijn door ouderdom of door een ongeneselijke ziekte. Misschien is er in het spel wel een mogelijkheid om je te genezen maar misschien ook niet. Een ding is zeker en dat is dat je levens vlam dovend is.

-10 XP Je sterft binnen 6 evenementen aan waar je vanaf evenement 5 last krijgt

-20 XP Je sterft binnen 5 evenementen aan waar je vanaf evenement 4 last krijgt

-30 XP Je sterft binnen 4 evenementen aan waar je vanaf evenement 3 last krijgt

-40 XP Je sterft binnen 3 evenementen aan waar je vanaf evenement 2 last krijgt

-50 XP Je sterft binnen 2 evenementen aan waar je vanaf evenement 1 last krijgt

Slave Mentality

Soort: Mentaal

Je hebt een slaafse instelling, sterker nog je kunt niet bijna niet anders functioneren als iemand anders niet voor je denkt. Als iemand je een order geeft moet je deze altijd opvolgen alsof je onder de invloed bent van een dominante.

-10 XP -1 Persoon

-15 XP - Specifieke groep personen

-25 XP -Iedereen kan je orders geven

Slow Healing

Soort: Lichamelijk

Normaal gesproken krijgen wezens als ze een nacht goed slapen 1 HP terug, bij jou duurt dit twee dagen. Natuurlijke genezing duurt twee keer zo lang.

-10 XP

Space Sickness

Soort: Lichamelijk

De effecten van reizen door tijd en ruimten zijn voor jou extra erg. Alle effecten die veroorzaakt worden door het reizen door tijd en ruimten duren twee keer zo lang bij je of zijn twee keer zo erg.

-10 XP

Split Personality

Soort: Mentaal

Je hebt een gespleten persoonlijkheid, beide persoonlijkheden hebben ook andere skills en vaardigheden. Je zult je skills moeten onderverdelen. In momenten van stress is de kans groot dat je van persoonlijkheid verandert. Je moet van je 100 XP die je in het begin krijgt 2 of meerdere personages maken. Het ene personage krijgt bijvoorbeeld 60 XP en de andere 40 XP. Je bepaalt zelf hoeveel XP ieder personage krijgt. Je kunt zelf redelijk beslissen welk personage je speelt maar soms zal de spelleiding je voor een bepaalde tijd een van je persoonlijkheden opdringen. Je kunt dan alleen terug schakelen naar je andere persoonlijkheid als je voor 10 minuten met een psycholoog praat.

-50 XP

“This is my Gun”

Soort: Mentaal

Je geweer is je heilig, je hebt een band met je geweer, je geweer is een verlengde van je lichaam. In jou wereld heeft jou geweer een persoonlijkheid, het is een levend iets. Als je geweer wat overkomt ondervind je daar geestelijke schade van omdat je niet zonder je geweer kunt. Zodra je je geweer verliest, wordt gestolen of stuk gaat (Jam Technology valt hier niet onder), verlies je direct 10 SP. Je dient dan je geweer terug te vinden, opnieuw te maken of een ander geweer te vinden waar je een band mee kunt krijgen. Voor ieder uur dat je geen band hebt met een geweer verliest je 1 SP. Een nieuw geweer vinden om een band mee te krijgen vergt redelijk wat tijd en roleplay, je dient bij de spelleiding aan te geven dat je een nieuwe band met een geweer probeert te krijgen. De spelleiding zal je dan uiteindelijk vertellen of je een band met je geweer hebt.

-10 XP

Extra: Deze vaardigheid is natuurlijk ook toe te passen om andere voorwerpen zoals de Laptop van een Hacker.

Unluckiness

Soort: Bovennatuurlijk

Je hebt ontzettend veel pech. Dit zal nare gevolgen hebben voor je personage.

- 25 XP

Weak Mind

Soort: Bovennatuurlijk

Je geest is niet sterk en makkelijk te schade door aanvallen van Psionics. De effecten van Psionics zijn dubbel zo heftig. Als je Sanity schade ontvangt van een psionic is deze dubbel. Alle effecten van psionics duren ook twee keer zo lang.

-20 XP

Weirdness Magnet

Soort: Bovennatuurlijk

Als de kans 1 op een miljoen is dat iets fout kan gaan, gebeurt het jou. Op een of andere manier lijken vreemde dingen jou altijd te vinden. Maar ook vreemde zaken voelen zich tot jou aangetrokken. Demonen, kwakzalvers en space pirates zijn een kleine samenvatting van narigheid die jij over het algemeen ergens tegenkomt. Bij het spreken van de zin: “Wat kan hier nou fout aan gaan.” Gaat er zeker iets fout.

-25XP

Workoholic

Soort: Mentaal/Lichamelijk

Je hebt een vrij ongezone obsessie met je werk, alles moet wijken voor je werk. Je hebt erg weinig rust omdat je zelfs in je slaap bezig bent met je werk. Heel veel mensen zullen dit niet aan je merken maar zelf zul je langzaam gaan merken dat je ongezone werk patroon je lichaam en geest aantast. Als je verhinderd wordt om te werken gaat het fout. Je verliest voor ieder uur dat je niet kunt werken 1 SP. Daarnaast moet je aangeven wat voor baan je hebt en of je een ochtend- of avond mens bent. Je zult namelijk ook een aantal keer in slaap vallen. Als je een avond mens bent zul je

iedere ochtend zomaar in slaap vallen en als je een ochtendmens bent zul je in de avond zomaar in slaap vallen. Je lichaam heeft rust nodig die het op dit moment niet krijgt. Natuurlijk zijn er pillen en drugs op de markt die je slaap probleem kunnen onderdrukken.....maar dat zorgt zeer zeker weer voor nieuwe problemen.

-20 XP

Social Handbook

Dit is een Handbook voornamelijk gericht op roleplayskills. Hierbij horen ook de skills die je kunt krijgen als een beloning voor uitstekend roleplay. Maar ook voor het gebruiken van de setting bij het spel. Reputaties, onderscheidingen, titels en beroepen maken deel uit van dit handbook. Maar ook handige contacten en invloeden kunnen gekocht worden zodat je spel en mogelijkheden kunnen uitbreiden.

BELANGRIJK!!! Voor alle skills in dit handbook geldt het volgende: Je mag deze skill nemen tijdens je personage creatie. Daarna dien je de skills in het spel te verdienen, echter zijn de skills dan wel tegen een gereduceerde prijs of volledig gratis. Je kunt skills die in dit handbook staan ook verliezen door bepaalde IC situaties. Als je bijvoorbeeld een contact neemt en deze persoon gaat dood dan heb je niets meer aan je contact. Je krijgt dan geen punten terug. De skill is dan verloren gegaan.

Social Skills

Citizenship

Je hebt een waardevolle daad voor de Unity geleverd. Dit kan zijn dat je in het leger hebt gezeten, je een briljante uitvinding hebt gedaan of dat je 10 weesje uit een brandend weeshuis hebt gered. De Unity waardeert dit soort inzet en belooft je met "Burgerschap". Sommige personen zoals bloodmages dienen "Burgerschap" te hebben omdat ze anders worden ze gezien als de vijand van de Unity. Een bloodmage zonder citizenship word vervolgd, veroordeeld en gedood. Unity Citizenship Registration geeft je een aantal voordelen binnen het spel. Een aantal voorbeelden zijn: je krijgt voorrang op medische hulp in het Unity Medische Centrum, je krijgt extra 50 SUC loon van je beroep en je kunt gebruik maken van kortingen in een officieel Unity Handelshuis.

Kosten: 10

Vereisten: Je kunt deze vaardigheid alleen nemen tijdens je personage bouw, daarna zul je hem in het spel moeten verdienen.

Contractor

Je bent te huur voor diverse dingen. Van beveiliging tot VIPs en van klusjesman tot volksdanser. Je hebt toestemming om Bounty's te ontvangen echter heb je je nog niet voor de bounty hunters bewezen. Tot die tijd dien je je nog aan de wetten van de Unity te houden en zal het gilde je niet verdedigen. Ieder evenement krijg je 50 SUC extra bij je beroep.

Kosten: 10 XP

Bountyhunter

Je hebt je bewezen voor de bounty hunters en je maakt deel uit van hun ietwat bijzondere organisatie. Je kunt inloggen op het netwerk van de bounty hunters en bountys aannemen. Daarnaast sta je boven de wet als het gaat om het claimen van bountys, echter dien je nog steeds niet met een rocket launcher de bar in te gaan om 1 persoon te doden. Als je er namelijk voor zorgt dat de bounty hunters een slechte naam krijgen zal het niet lang duren voordat je opgejaagd wordt door de andere bounty hunters. Ieder evenement krijg je 150 SUC extra bij je beroep.

Kosten: 20 XP

Vereisten: Contractor

Official Unity Medic

Je bent een Medic die zijn weg binnen de Unity wel kent. Misschien werk je in een ziekenhuis of ben je een veld hospik voor de Armed Forces. Wat het ook mogen zijn, je kunt hierdoor makkelijker aan voorraad komen. Ieder evenement krijg je 100 SUC extra voor je beroep. Daarnaast krijg je ieder evenement ook een door de spelleiding bepaald Medic Item, dit kan een First Aid Kit zijn of een set zalfjes.

Kosten: 15 XP

Vereisten: Citizenship, Basic Medic en minimaal 1x contact en influence in Medic en Psychology.

Official Unity Engineer

Je bent een engineer die zijn weg binnen de Unity wel kent. Misschien werk je als monteur voor een groot bedrijf of ontwikkel je nieuwe apparaten voor de Unity Armed Forces. Wat het ook mogen zijn je kunt hierdoor makkelijker aan onderdelen komen. Ieder evenement krijg je 100 SUC extra bij je beroep. Daarnaast krijg je ieder evenement ook een door de spelleiding bepaald engineer Item, dit zijn meestal bijzondere grondstoffen of engineer componenten.

Kosten: 15 XP

Vereisten: Citizenship, Basic Engineer en minimaal 1x contact en influence in Technology en Onderzoek.

Wealth

Je hebt een rijke erfenis of je familie is stinkend rijk. Je krijgt bij je personage bouw en bij het begin van ieder evenement extra geld.

Kosten:

10 1000 SUC begin en 100 per evenement

20 2000 SUC begin en 200 per evenement

30 3000 SUC begin en 300 per evenement

40 4000 SUC begin en 400 per evenement

50 5000 SUC begin en 500 per evenement

Note: Deze aantallen zijn nog onder voorbehoud aangezien alle prijzen nog een keer bekeken moeten worden. Bedrag kan dus nog hoger worden of lager.

Contacts

Je hebt vrienden in verschillende plaatsen. Iemand die werkt bij de overheid, iemand die bekend is met ruimtereizen of iemand die altijd op de straat leeft. Deze wezens kunnen je informatie geven over het gebied waar zij zich in begeven. Als je iets wilt weten van deze wezens moet je contact met ze opnemen, dit geef je dan aan bij de spelleiding. Zij gaan dan opzoeken of je contacten iets voor je kunnen betekenen met de vraag die je hebt. Dit kun je 1 keer per weekend doen voor 1 contact. Je moet vooraf aangeven waar je contact zich bevindt en waar hij kennis over kan hebben. Het liefst met maximaal 5 regels tekst in je background. Hou er wel rekening mee dat je soms niet direct in contact kan komen met deze persoon. Je contactpersoon heeft namelijk ook een leven en is soms even niet beschikbaar.

Kosten: 10

Extra: Je kunt deze vaardigheid vaker nemen. Er kan een keuze worden gemaakt om een contact niveau omhoog te gaan (max niveau 5 voor beginnende personages) of een nieuw contact te nemen. Als je deze vaardigheid vaker neemt voor hetzelfde contact dan wordt je contact niveau hoger. Voorbeeld, een werknemer bij de overheid met contact 1 kan je vertellen wat er op de werkvloer plaats vindt en wat de roddels zijn. Dezelfde contact maar dan een contact met niveau 3 kan je veel meer vertellen over wat die roddels dan wel zouden kunnen zijn en beslissingen die de baas de aankomende maand misschien gaat maken. Er is geen maximale aan verschillende contacten.

Influence

Je hebt invloed in bepaalde gebieden, bijvoorbeeld de overheid, de wetshandhaving, de onderwereld of een onderzoekscentrum. Met deze invloeden kun je dingen voor elkaar krijgen. Je kunt bijvoorbeeld leningen aanvragen, bouwprojecten starten, een onderzoek laten starten of smerige zaakjes verduisteren. Als je een invloed wil gebruiken moet je contact opnemen met de spelleiding. Daar geef je aan wat je wil dat er met je invloed gebeurt. Zij bepalen dan hoelang het duurt voordat je een effect ziet van je invloed. Hou er wel rekening mee dat sommige dingen langer kunnen duren dan andere. Een persoon in elkaar laten slaan door een groepje tuig gaat sneller dan het doen van een onderzoek naar antimaterie. Een ander punt is dat de dingen soms anders aflopen dan je verwacht. Het is een call van de spelleiding die een overzicht hebben over de gehele spelwereld. Het kan namelijk zijn dat een andere speler je met zijn invloeden tegenwerkt, of dat er een NPC is die andere plannen heeft met jouw invloed.

Kosten: 10

Extra: Je kunt deze vaardigheid vaker nemen. Er kan een keuze worden gemaakt om een influence niveau omhoog te gaan (max niveau 5 voor beginnende personages) of een nieuwe influence te nemen. Als je deze vaardigheid vaker neemt voor dezelfde influence wordt je influence hoger, hiervoor gelden dezelfde regels als bij contacts. Er is geen maximale aan verschillende contacten.

Contacts en Influence

Hieronder staat een lijst met diverse contacten en invloeden waar je in kunt investeren met de skills Contacts en Influences. Je mag ook voor specifieke contacten of influence kiezen. Overleg dit met de spelleiding. Geef het tijdig aan als je een specifiek contact of influence wilt hebben. Hieronder staan enkel de Contacts en Influences die wij veel hanteren binnen het spel, maar er zijn natuurlijk nog veel meer mogelijkheden te bedenken.

-Technology en Onderzoek
(Hieronder valt alles dat met nieuwe en oude technologie te maken heeft)

-Magic en Relics
(Alles over magie en Relics)

-Medic en Psychology
(Alles over zorg en welzijn)

-Armed Forces
(Alles over het leger, defensie en wapentuig)

-Economie en Grondstoffen
(Alles over handel, grondstoffen en aandelen)

-Devil Company/Hells Highway
(Alles over het reizen met de protalen en de duivels)

-Hackers/CosmicNet
(Alles over het Cosmicnet, Cosmicpedia en Hackers)

-Legal Enforcement
(Hieronder valt alles dat te maken heeft met wet en handhaving)

-Underground en Criminal
(Hieronder valt alles dat duister, geheim en illegaal is.)

-Bountyhunters
(Hieronder vallen alle bounty hunter zaken)

-Knowledge en History
(Hieronder valt alles wat met kennis of verleden te maken heeft)

Influence Master

Je kunt 1x extra per weekend gebruik maken van al je influences. Deze skill kun je maar 1 keer kopen maar geldt direct voor alle invloeden die je hebt.

Kosten: 50

Vereisten: minimaal 1 evenement gespeeld met personage waar je deze skill voor wilt kopen, 5x Influence

Contact Master

Je kunt 1x extra per weekend gebruik maken van al je contacten. Deze skill kun je maar 1 keer kopen, maar geldt direct voor alle contacten die je hebt.

Kosten: 50

Vereisten: minimaal 1 evenement gespeeld met personage waar je deze skill voor wilt kopen 5x Contact

Inspire

Je bent een zeer inspirerend persoon en je woorden zorgen ervoor dat andere wezens grootse daden verrichten. Dit kan op veel verschillende manieren. Door een groep van 5 wezens voor minimaal 1 minuut toe te spreken kan er een bijzonder effect plaatsvinden. Als je deze vaardigheid wil gebruiken moet je de spelleiding op de hoogte brengen, zij zullen je inspire beoordelen.

Kosten: 15

Extra: Je kunt deze vaardigheid vaker nemen. Voor iedere keer dat je deze vaardigheid neemt kun je 1 keer per dag 1 maal extra gebruik maken van inspire. Het aantal wezens dat je kunt inspireren wordt met 5 verhoogd. Je mag ook meerdere inspires tegelijk gebruiken, het effect van je woorden wordt dan versterkt. Een held met de juiste hoeveelheid zelfvertrouwen en de juiste babbel kan deze vaardigheid ook gebruiken om het moraal van de vijanden te breken.

Luck

Je hebt ontzettend veel geluk. Wanneer er een lotto is en de kans van winnen is 1 op 1000 is de kans voor jou 1 op 10. Je kunt 1 keer per dag No Effect roepen op iets. In sommige gevallen zal de spelleiding je misschien wel matsen met een call.

Kosten: 30

Negotiator

Je hebt een goede vlotte babbel. Je houdt je hoofd koel in benarde situaties. Op de een of andere manier luisteren mensen naar je. Hier door kun je mensen die de call insanity over zich heen krijgen bedaren en tot rust krijgen. De call insanity is normaal gesproken enkel te genezen door een psycholoog die 10 minuten praat op het slachtoffer. Mensen met deze vaardigheid kunnen dit ook.

Kosten: --

Vereisten: Dit is een beloning die de spelleiding geeft na uitzonderlijk goed rollenspel of een spectaculaire background.

Good Reputation

Je hebt een goede reputatie. Zie hieronder:

Kosten:

10 XP Je bent goed bekend binnen 1 Godenstelsel

- 20 XP Je bent goed bekend binnen 3 Godenstelsels
- 30 XP Je bent goed bekend binnen 5 Godenstelsels
- 40 XP Je bent goed bekend binnen 7 godenstelsels
- 50 XP Je kunt jezelf bijna een Unity VIP noemen.

Forgery

Je bent in staat papieren en documenten te vervalsen. Je dient het document in kwestie zo goed mogelijk te fysreppen. Je document krijgt dan van de spelleiding een extra code mee voor mensen met de skill Check Document of mensen die informatie hebben over check punten van een document (denk aan watermerk of zegels). Voor ieder extra niveau contacts, influence en hacker die je hebt wordt je vervalst document beter en is het moeilijker te detecteren.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Hacker plus 1 Contacts en 1 Influence in Underground/Criminal

Chek Document

Je bent in staat papieren, documenten of cosmicnet pagina's te checken op echtheid. Je bent vaardig in het opspuren van vervalsingen. De meeste personen binnen de Unity zijn vaardig in het controleren van een bepaald document als de check punten van een document bekend zijn. Met deze vaardigheid kun je alles checken wat er bestaat. Je krijgt een checklist met alle document codes. Je zult dan zien of een document goed of fout is. Checklists kunnen verschillen van van elkaar. Dit is om vals spel te voorkomen en verwarring te zaaien. Voor ieder extra niveau contacts, influence en Hacker die je hebt zul je een betere en completere lijst met codes krijgen.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Hacker plus 1 Contacts en 1 Influence in Law/Enforcement

Nieuwe Disadvantages

Wanted

Je wordt gezocht door de Orde van Juras of je hebt een eigen pagina op het Bounty Hunter Netwerk. In beide gevallen wordt je gezocht en opgejaagd om wat voor reden dan ook. Of de redenen dat je gezocht wordt terecht is of dat je erin geluisd bent laten we in het midden. Maar wanneer je door de Orde van Juras of de Bounty Hunters gezocht wordt is het zaak dat je regelmatig over je schouder heen kijkt.

-10 Wanted Alive

-30 Wanted Dead or Alive (Alive if possible)

-50 Wanted Dead

Secret

Je hebt een geheim dat je reputatie kan schaden of je serieus in de problemen kan brengen. Je geeft in je background aan wat dit geheim is. Je mag deze vaardigheid vaker nemen. Voor iedere keer dat je de vaardigheid neemt moet je wel in je background duidelijk vermelden wat je geheim is.

-10 XP Klein geheim (bijv. iets gestolen)

-20 XP Groot geheim (bijv. iemand vermoord)

Secret Identity

Je hebt een geheime identiteit die je in de problemen kan brengen. Je bent een bijvoorbeeld een crimineel of een hacker. Je probeert er alles aan te doen om je identiteit geheim te houden.

-20 XP Gewelddelicten zonder dodelijke afloop, op kleine schaal credits gestolen

-30 XP Moord gepleegd of op grote schaal credits gestolen.

-40 XP Seriemoordenaar of het netwerk van Uni-Tech gehacked

Debt

Je hebt ooit eens een grote gokschuld gehad en een maffiabaas heeft deze voor je afbetaald. Of een moordenaar heeft in het verleden iemand voor je opgeruimd. Er zijn vele dingen te bedenken waarbij je een schuld kunt hebben. Deze disadvantages komt in meerdere groottes. De spelleiding bepaald of je SUCs moet betalen of een dienst moet verlenen. Je kunt er natuurlijk voor kiezen dit niet doen maar schuldeisers zullen dan natuurlijk met hardere maatregelen komen. Denk aan afpersing, de orde van Juras inschakelen of de schuld verhogen. Je kunt een dept nemen om bijvoorbeeld al je basis spullen te kopen. Als je een ziek powerarmor wil of enkele grootse voorraden grondstoffen (dat kun je met de spelleiding regelen). Hou er wel rekening mee dat jij die schuld moet afbetalen. Als je vroegtijdig overlijdt kan de schuld soms overspringen naar je naaste kennissen.

Extra: Deze disadvantages verdwijnt, als je de schuld hebt afbetaald.

- 10 XP: 5000 SUC of een kleine dienst (informatie vergaren, spioneren)
- 20 XP: 10000 SUC of een dienst (iemand afpersen, iets stelen)
- 30 XP: 25000 SUC of een grootse dienst (iemand vermoorden, verraad plegen)

Trademark

Je kunt het maar niet laten om je handelsmerk achter te laten op plaatsen waar je geweest bent of waar je een daad verricht hebt. Dit kan van alles zijn. Het gaat erom dat iedereen kan zien dat jij ergens geweest bent of dat jij achter een bepaalde daad zit (denk aan de Z van Zorro)

- 10 XP Verstopte Trademark
- 20 XP Zichtbare Trademark

Stuttering

Je stottert, dit zal erg lastig zijn als je gesprekken probeert te voeren.

- 10 XP

Enemies

Je hebt in het verleden vijanden gemaakt, dit heeft tot op de dag van vandaag gevolgen voor je.

- 10 XP 1 persoon
- 30 XP 1 groep (2-25 personen)
- 50 XP 1 organisatie (25-heel veel personen)

Bad Reputation

Je hebt een reputatie en die is niet al te best. Zie hieronder:

- 10 XP Jij was toch die drugsdealer?
- 20 XP Jij bent toch die beruchte bounty hunter?
- 30 XP Jij bent toch die bloodmage zonder vergunning?
- 40 XP Jij bent toch de kapitein van die groep Space Pirates, Bloedbaard Beenbreker?
- 50 XP AAAAAAAAH REN VOOR JE LEVEN!!!!

Intolerance

Je kunt iets totaal niet uit staan, een ras, een bepaalde bevolkingsgroep of een beroep. Je zult altijd intolerant met deze wezens omgaan en ze als het stront onder je laarzen behandelen. Als het kan ze onderdrukken of vermoorden.

- 10 XP een groep (bloodmages of space piratspirates)
- 20 XP een bevolkingsgroep (de noblen, de armen)
- 30 XP een ras (elven)
- 40 XP een geslacht (man of vrouw)

Mistaken Identity

Vele denken dat je iemand anders bent, misschien komt het omdat je een bekende dubbelganger hebt of omdat je een bekend gezicht hebt. Dit kan soms voor erg vreemde situaties zorgen.

- 10 XP

Vow

Je hebt iets gezworen. Dit kan zijn dat je de laatste wens van je stervende vader zult vervullen of je hebt trouw gezworen aan een ridderorde. Dit kan in ieder geval heel veel verschillende dingen zijn.

- 10 XP een milde eed, als je deze niet nakomt zul je daar zelf heel veel moeite van ondervinden en 5 SP oplopen.
- 20 XP een eed, als je deze eed niet nakomt zul je daar veel moeite van ondervinden en 10 SP schade oplopen, daarnaast zal iemand je komen opzoeken om je te straffen voor de eed die je hebt gebroken.
- 30 XP een ernstige eed, als je deze eed niet nakomt zul je serieus in de problemen zitten, je ondervindt 15 SP schade en degene aan wie je deze eed gezworen hebt zal je zwaar straffen.

Repair & Creation Handbook

Introductie

In dit document staan alle vaardigheden om dingen te bouwen of te repareren. Voor het maken en repareren van wapens, harnassen en andere voorwerpen heb je grondstoffen nodig. Grondstoffen kun je op diverse plekken kopen en het is tevens ook erg goede handelswaar.

Handleidingen en Blauwdrukken

Voor het maken en repareren van items heb je handleidingen en blauwdrukken nodig. Handleidingen zijn nodig voor het repareren van voorwerpen. Blauwdrukken zijn nodig voor het maken van voorwerpen. Deze handleidingen en blauwdrukken kun je kopen. In het spel zijn handleidingen en blauwdrukken bijvoorbeeld te krijgen bij handelaren en op het CosmicNet. Het is toegestaan om handleidingen en blauwdrukken te kopiëren, te ruilen en te verkopen aan elkaar.

In een handleiding staat wat voor grondstoffen je nodig hebt voor reparatie van een voorwerp en hoeveel tijd dit per grondstof kost. Wat je van de spelleiding krijgt is een simpel tekstbestand. Als je dit tekstbestand uitwerkt tot een netjes stukje tekst met tekeningen en andere aanvullende tekst kun je de kosten van de grondstoffen en tijdsduur voor reparatie reduceren. Je eigen gemaakte Handleiding wordt beoordeeld door de spelleiding. Ook je kunt dan een matig, goed of uitmuntend krijgen. Matig krijg je als je het tekstbestand wat hebt opgefleurd door er wat sfeer tekst bij te zetten. Goed krijg je als je er ook nog relevante tekeningen bij hebt gemaakt en alles IC correct is. Uitmuntend krijg je als je een handleiding hebt die er zo realistisch uitziet dat het OC te gebruiken zou zijn.

Een Blauwdruk is de bouwtekening van een voorwerp. Er staan de benodigde grondstoffen en tijd op dat nodig is om het item te maken. Ook hier krijg je een simpel tekstbestand van de spelleiding die je netjes kunt uitwerken en ervoor kan zorgen dat je grondstoffen en tijd gereduceerd wordt.

Blauwdrukken en handleidingen geven pas een reductie als de spelleiding er een Matig, Goed of Uitmuntend stempel aan geeft. De spelleiding rekent dan voor je uit hoeveel tijd en grondstoffen je bespaart en geven je dan een kaartje mee waarop dit staat. Blauwdrukken en handleidingen die je vooraf het evenement maakt moeten maximaal 2 weken voor het evenement ingestuurd worden als je deze wil laten goedkeuren. Op het evenement behoud de spelleiding zich het recht om blauwdrukken of handleidingen niet te keuren zonder enige opgave van rede.

Uitgewerkte handleidingen en blauwdrukken kunnen veel geld opbrengen. Het bespaard namelijk tijd en geld voor iemand die voorwerpen wil repareren en bouwen. Je mag handleidingen en blauwdrukken vooraf voorbereiden. Bedenk zelf je voorwerpen met eventueel benodigde grondstoffen en de tijd die je nodig hebt. Wij zien namelijk graag goed uitgewerkte handleidingen en blauwdrukken. De reden dat wij als spelleiding jullie niet direct uitmuntende handleidingen en blauwdrukken geven is simpel. De Unity kent vele werelden en vele culturen, iedere wereld en iedere cultuur is anders. Dus een handleiding of blauwdruk van de ene wereld ziet er anders uit dan van de ander. Een Goblin blauwdruk zal vol met smetvlekken zitten, een gnome blauwdruk zal netjes zijn. Je kunt dus op deze manier je handleidingen en blauwdrukken een eigen sfeer en stijl geven met als extra dat het je in het spel een voordeel oplevert.

Als je een handleiding of blauwdruk vind en je hebt niet de vaardigheden om er mee te werken zal dit normaliter niet gaan. Maar wil je toch gaan experimenteren en tegen beter weten in toch iets gaan bouwen of repareren dan zal de spelleiding altijd voor je klaar staan om een oprechte, leuke, gezellige en passende call te maken.

MIC's en cyberimplants

MIC's bestaan volledig uit cyberimplants. Cyberimplant gaan door twee dingen stuk, slijtage en schade. Schade aan cyberimplants is te repareren door een engineer met grondstoffen. Voor slijtage is onderhoud nodig. Bij onderhoud wordt het cyberimplant grondig onderzocht, onderdelen worden dan vervangen en opgepoetst. Om onderhoud uit te voeren heb je een handleiding nodig van de desbetreffende cyberimplant. Op deze handleiding zul je de grondstofkosten en tijd vinden die nodig zijn om een cyberimplant te onderhouden. Slijtage repareren werkt dus eigenlijk hetzelfde als een normaal voorwerp repareren, alleen heet het dan onderhoud. Schade aan een cyberimplant repareren lijkt dan weer op genezing en werkt met grondstoffen in plaats van Medikits. Het bouwen van MIC's en cyberimplants gaat hetzelfde als alle voorwerpen door middel van blauwdrukken.

Vaardigheden

Item Diagnostics

Deze vaardigheid heb je nodig om uit te vinden hoe erg een voorwerp beschadigd is en wat er nodig is om het te repareren. Je kunt dit vaststellen door het voorwerp minimaal 1 minuut te onderzoeken. Met deze vaardigheid kun je ook vaststellen hoe erg een MIC of cyberimplant beschadigd is. Maar ook wat voor andere fouten er in de desbetreffende locatie/technologie zitten. Tevens kun je met deze vaardigheid vaststellen of een apparaat roest heeft.

Kosten: 20

Basic Engineer

Je kunt gebruik maken van handleidingen en blauwdrukken. Je kunt apparaten MICs en cyberimplants bouwen, onderhouden en repareren. Je hebt kennis van grondstoffen en je weet hoe je ze moet gebruiken. De mogelijkheden voor een engineer zijn vrij uitgebreid en worden vaak enkel gelimiteerd door de creatieve geest van de engineer of een gebrek aan grondstoffen. Alles wat stuk is, is bijna wel door een engineer te repareren, wapens, harnassen, voertuigen en huishoudelijk apparatuur.

Kosten: 20

Vereisten: Item Diagnostics

Advanced Engineer

Je kunt meehelpen om cyberimplants/MIC's te bouwen en installeren. Daarnaast kun je grotere items en componenten maken dan je bij Basic Engineering kan.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Engineer

Expert Engineer

Je kunt zelfstandig cyberimplants/MIC's installeren en bouwen. Daarnaast kun je grotere items en componenten maken dan je bij Advanced Engineering kan.

Kosten: 40

Vereisten: Advanced Engineer

Noot: Uitleg over cyberimplants vind je in het MIC & Cybernetics Handbook.

Write Manual

Met deze vaardigheid kun je handleidingen maken voor technologische voorwerpen, MIC's en cyberimplants.

Kosten: 10

Vereisten: Basic Engineer

Draw Blueprint

Met deze vaardigheid kun je blauwdrukken maken voor technologische voorwerpen, MIC's en cyberimplants.

Kosten: 20

Vereisten: Write Manual

Recycle

Je bent in staat om vrijwel alle componenten uit een voorwerp te halen en deze te hergebruiken. Dit doe je door met het voorwerp naar de spelleiding te gaan. Aan de spelleiding laat je zien wat je allemaal uit het voorwerp gehaald hebt. Als een voorwerp veel draadjes heeft moet je natuurlijk alle draadjes losmaken, printplaat schoon maken, schroefjes apart, metaal apart enz enz. De spelleiding zal je harde werk dan belonen met componenten. Uiteraard bepaalt de spelleiding hoeveel componenten je krijgt.

Kosten: 20

Vereisten: Basic Engineer

Noot: Spelers mogen bepaalde voorwerpen gemarkeerd door spelleiding altijd uit elkaar halen. De spelleiding heeft in de gemarkeerde voorwerpen componenten gestopt die iedere engineer kan verwijderen. Wil je een apparaat echter verder slopen voor meer kaartjes dan dien je de Recycle skill te hebben.

Basic Demolition

Een aantal handgranaten openschroeven en in een serie zetten om vervolgens met een timer vast te tapen aan de fusie generator die vernietigd moet worden, daar is deze skill voor. Je bent in staat verschillende soorten explosief materiaal te herkennen en te maken. Deze skill zorgt ervoor dat je op een (betrekkelijk) veilige manier objecten tot explosie kunt brengen zonder jezelf erbij; ook ben je in staat tot de bouw van simpele ontstekers en het ontmantelen van explosieven. Met Basic Demolition ben je vooral nog bezig met basis zaken zoals dynamiet en doe-het-zelf buskruit met een goede lange lont. Je kan munitie en granaten gebruiken om simpele maar krachtige explosies te veroorzaken, al kan je dit soort bommen nog niet zelf maken.

Kosten: 20

Extra: Het maken van standaard munitie valt onder deze skill.

Advanced Demolition

Met Advanced Demolition kun je zelf goede bommen maken als de materialen beschikbaar zijn. Met een goed uitgeruste werkbank zijn explosieven met digitale timer al geen probleem meer. Ook kan je simpele raketten en granaten maken als de materialen voorhanden zijn. De meeste bommen die voorkomen op het slagveld zijn goed te ontmantelen.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Demolition

Extra: Bijzondere munitie maken valt ook onder deze vaardigheid.

Expert Demolition

Met Expert Demolition kan je plastic explosieven maken die krachtig genoeg zijn om een gat in een scheepsromp te slaan met ontstekers die nauwelijks te detecteren zijn. Ook zijn exotische projectielen, raketten, granaten en mijnen geen probleem meer zolang je de materialen hebt. Jij bent degene die ze bellen als er een serieuze bommelding is.

Kosten: 40

Vereisten: Advanced Demolition

Extra: Unieke munitie, granaten en raketten maken valt onder deze skill

Basic Chemistry

Met deze vaardigheid kun je drankjes, zalfjes, drugs, giften, gassen en andere handige dingen maken die men "vrijwillig" moet eten, drinken, snuiven of smeren. Er zijn meerdere manieren om een geneeskrachtige drank of een slaap middel te maken. Het is aan jou om je eigen recepten te ontwerpen en door de spelleiding goed te laten keuren. Hoe het chemistry systeem precies werkt kun je lezen in het minigame handbook.

Kosten: 30

Noot: Aan deze vaardigheid zit een minigame verbonden, lees hier meer over in het minigame handbook.

Advanced Chemistry

Je hebt meer kennis van je grondstoffen en hoe deze met elkaar te combineren zijn. Je kunt dus krachtigere producten maken. Hoe het chemistry systeem precies werkt kun je lezen in het minigame handbook.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Chemistry

Expert Chemistry

Je hebt meer kennis van je grondstoffen en hoe deze met elkaar te combineren zijn. Je kunt dus de meest krachtige producten maken. Hoe het chemistry systeem precies werkt kun je lezen in het minigame handbook.

Kosten: 30

Vereisten: Advanced Chemistry

Advanced Medic

Als Advanced Medic mag je ook omgaan met de zwaardere medicijnen zoals locale en complete verdoving. Je kunt gebroken botten en open wonden behandelen met de juiste spullen. Hetzelfde als First Aid Kits, alleen kun je Advance Kits gebruiken. Tevens kun je cyberimplants aan lichamen zetten en onderhoud plegen aan cyberimplants.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Medic

Expert Medic

Als Expert Medic kan je operaties uitvoeren, alleen of met assistenten. Hiermee kun je zware verwondingen, levensbedreigende stoffen en een reeks andere aandoeningen zoals explosieve decompressie genezen als je er snel genoeg bij bent. Deze vaardigheid moet altijd worden uitgespeeld met de spelleiding erbij. Onsanitaire omstandigheden kunnen leiden tot secundaire infecties en/of het alsnog sterven van de patiënt. Hetzelfde als First Aid Basic, alleen kun je Expert Kits gebruiken. Tevens kun je meehelpen aan het ontwikkelen en maken van cyberimplants.

Kosten: 40

Vereisten: Advanced Medic

Noot: over eventuele medische specialisaties valt te overleggen. De bovenstaande vaardigheden zijn bewust globaal gehouden, maar ideeën zijn welkom.

Noot: Uitleg over cyberimplants vind je in het MIC & Cybernetics Handbook.

Basic Security

Dieven in het verleden hadden het maar gemakkelijk: een paar metalen stukjes gereedschap was alles dat nodig was om een woning binnen te komen. De moderne beveiliging en slotenkraker moet met zijn of haar tijd meegaan. Je hebt kennis van de hedendaagse sloten, vooral in de 'hoe kom ik er langs' categorie. Je bent in staat met de juiste gereedschappen bijna elk soort slot te openen, al is de oude stethoscoop vervangen door een codekraker en emp-inducer. Met Basic

Security ken je de meeste soorten alarmen en sloten wel. Je kan voorbij de simpelste sloten komen; sloten zonder vorm van elektronische beveiliging krijg je open.

Kosten: 10

Noot: Aan deze vaardigheid zit een minigame verbonden, lees hier meer over in het minigame handbook.

Advanced Security

Met Advanced Security kun je door middel van elektronica en slimheid langs keypads en magnetische sloten komen. Meer uitleg hierover in minigame handbook.

Kosten: 20

Vereisten: Basic Security

Expert Security

Met Expert Security versla je de sterkste magnetische sloten, self-sealing stembolts en tungsten tumblersloten door middel van de juiste gereedschappen en kennis. Meer uitleg hierover in minigame handbook.

Noot: hoe ze langs de laser-turrets komen, echter, mogen ze zelf uitzoeken ;-)

Kosten: 30

Vereisten: Advanced Security

MIC & Cybernetics Handbook

MIC: Magic Intelligent Construct

Introductie

Wat is een MIC? En waarom bestaan ze? En beter "Hoe" bestaan ze? Deze vragen stellen vele medics, technomages en engineers van de Unity. Er zijn een paar dingen die mensen moeten onthouden over MIC's en dat ze "leven" als in bewust van en interactief zijn met de realiteit om hun heen.

Op dit moment is er een groep wezens die pleiten voor de rechten van de MIC. MIC's zijn in hun ogen op dit moment slaven. Ze zijn robots die ons werk doen, ze hebben geen rechten. Ze zijn gebruiksvoorwerpen, ze hebben een eigenaar die voor hun zorgt. De groep die onder de naam "MIC's MOGEN!" willen dat MIC's eigen rechten krijgen, rechten net zoals ieder levend wezen. Deze groep denkt dat MIC's een eigen ziel hebben en daarom recht hebben om als volledig burger van de Unity gezien te worden.

Maar voor het zover is zijn MIC's nog steeds robot achtige wezens die de Unity iedere dag opnieuw dienen. Hun aanwezigheid is bijna niet meer weg te denken uit het dagelijks leven van de Unity. Medic MIC's, Support MIC's, Battle MIC's, alle in dienst van de Unity en zijn burgers.

Opbouw van een MIC

Een MIC bestaat uit minimaal: een Processor en een Mainframe. Het verschil in MIC spelers en zeg een normale menselijke speler is dat een MIC "beter word" door geld te investeren in hem of haarzelf. Voor sommige kan het makkelijk zijn andere zullen daar meer moeite mee kunnen hebben. Maar het gaat als Volgt:

- Stap 1: Koop een Mainframe
- Stap 2: Koop een Processor
- Stap 3: Koop upgrades
- Stap 4: Koop cover

Een MIC krijgt 30000 Standaard Unity Credits (SUC) om zichzelf mee te bouwen. MICs krijgen geen XP en zijn afhankelijk van SUC om hun personages uit te bouwen. Je zult dus geld moeten verdienen of mensen vinden die in jou willen investeren. Na een event krijgen normale spelers XP, jij als MIC krijgt normaal gesproken niets. Je kunt soms extra geld verdienen door op speciale missies mee te gaan of jezelf goed in te zetten voor de Unity of andere NPC organisaties.

Voor en Nadelen

Hieronder een korte samenvatting voor het spelen van een MIC.

- +MIC spelers hebben geen last van psionic of mind effecting powers.
- +MIC spelers hebben geen sanity points
- +MIC hebben geen HP per locatie maar een Constructie Points (CP), deze zijn niet afhankelijk van een locatie maar worden bij elkaar opgeteld.
- +MIC personages kunnen technisch gezien niet sterven, tenzij iemand je mainframe of processor gaat recyclen of volledig ontmanteld.
- +MIC hebben geen last van subdue
- +MIC spelers zijn erg modulair in hun skills (zie Upgrades)
- +Als MIC ga je een totaal nieuwe roleplay uitdaging aan

- Je krijgt geen XP maar je hebt SUC nodig om beter te worden
- Kan alleen maar Technisch genezen worden (Reparatie) Healing Spells werken niet op je.
- Heeft onderhoud nodig, dit kun je niet op jezelf uitvoeren
- Is vatbaar voor roest
- Is vatbaar voor computer virussen
- Is vatbaar voor EMP (Electro Magnetic Pulse) schaden

-MIC spelers staan onderaan de lader van de maatschappij aangezien een MIC een object of eigendom van iemand is, op dit moment hebben ze nog geen rechten, behalve het eigendomsrecht.

Mainframes

Een Mainframe is een van de meest belangrijkste onderdelen in een MIC. Dit levert de MIC zijn energie. Zonder Mainframe kan een MIC niet functioneren.

Clockwork: waarbij de MIC om de zoveel uur opgewonden moet worden. Er zitten voordelen aan een clockwork mainframe. Het is klein en goedkoop om dingen te vervangen. Daarentegen moet de MIC wel regelmatig opgewonden worden en moet de veer wel regelmatig vervangen worden. De MIC krijgt ook een tikkend geluid. Andere MICs noemen vaak clockwork MICs speelgoed.

Stoom: waarbij de MIC een flinke stoom machine gebruikt om te leven. Er zit het voordeel aan dat een MIC veel minder afhankelijk van een helpende hand zoals de clockwork is maar daarentegen verbrand het flinke hoeveelheden brandstof. Water en kool zijn vaste kost voor dit type MIC. Een stoom MIC is qua Mainframe wel goedkoper om te bouwen maar zijn uiteindelijk veel duurder uit.

Magie: waarbij de MIC gebruik maakt van Magie als primaire bron van energie. Dit is een erg afhankelijke MIC type. Een Magie MIC eet bijna letterlijk magie. Dit kan een groot probleem zijn voor de MIC in kwestie. Aangezien de MIC aan magisters magie moet bedelen om te kunnen draaien. Ze hebben het minste onderhoud nodig van allemaal. En dit verwacht vele binnen de Unity. Aangezien technologie en magie altijd wordt gezien als elkanders tegenpolen, zou men verwachten dat deze sneller kapot zou gaan.

Elektriciteit: waarbij de MIC gebruik maakt van elektriciteit als krachtbron. Deze moet zich zelf opladen met gebruik van een stekker. Of de MIC maakt gebruik van een exorbitante hoeveelheid batterijen. Een elektrische MIC is een erg zeldzame MIC vanwege de complexiteit en het feit dat elektriciteit een zeldzaam goed is op sommige werelden. Een elektrische MIC heeft regelmatige onderhoud nodig. Een redelijk stabiele MIC, de rage naar elektriciteit is anders nog verre weg. Waar men liever een Clockwork hart kan kiezen over een batterij.

Tabel 1: Mainframes

Mainframe	type	Construction Points (CP)	prijs	Oplading v. krachtbron	Maximum duur krachtbron	Onderhoud
Clockwork	1	1	500	1 uur per 1minuut opwinden	4 uur	1 keer per maand
	2	2	1000	2 uur per 1minuut opwinden	8 uur	1 keer per 3 maanden
	3	3	2500	3 uur per 1minuut opwinden	12 uur	1 keer per 6 maanden
	4	4	5000	4 uur per 1minuut opwinden	24 uur	1 keer per 9 maanden
	5	5	10000	5 uur per 1minuut opwinden	48 uur	1 keer per 12 maanden
Stoom	1	2	500	1 uur per halve kilo Kool, en per een liter water	5 uur	1 keer in de 2 jaar
	2	3	1000	2 uur per halve kilo Kool, en per een liter water	10 uur	1 keer in de 4 jaar
	3	4	2000	3 uur per halve kilo Kool, en per een liter water	15 uur	1 keer in de 6 jaar
	4	5	4000	4 uur per halve kilo Kool, en per een liter water	30 uur	1 keer in de 8 jaar
	5	6	8000	5 uur per halve kilo Kool, en per een liter water	48 uur	1 keer in de 10 jaar

Magie	1	1	1500	1 mana punt per uur	5 uur	1 keer per 2 jaar
	2	1	2500	1 mana punt per 3 uur	10 uur	1 keer per 4 jaar
	3	2	5000	1 mana punt per 7 uur	15 uur	1 keer per 6 jaar
	4	2	10000	1 manapunt per 15 uur	30 uur	1 keer per 8 jaar
	5	3	20000	2 hele dagen per mana punt	48 uur	1 keer per 10 jaar
Elektrisch	1	1	2000	1 uur op 1 uur opladen	3 uur	1 keer per jaar
	2	2	3000	2 uur op 1 uur opladen	6 uur	1 keer per 2 jaar
	3	2	4000	3 uur op 1 uur opladen	9 uur	1 keer per 3 jaar
	4	3	5000	4 uur op 1 uur opladen	12 uur	1 keer per 4 jaar
	5	3	6000	5 uur op 1 uur opladen	15 uur	1 keer per 5 jaar

Uitleg van het tabel 1A: Mainframes

Type Mainframe: De typen van Mainframe zijn:

Clockwork 1, 2, 3, 4, 5 Stoom 1, 2, 3, 4, 5 magie 1, 2, 3, 4, 5 en elektriciteit 1, 2, 3, 4, 5 waarbij niveau 1 het laagste niveau en niveau 5 het hoogste is. Hoe een Mainframe werkt is voornamelijk aan de speler overgelaten

Oplading van krachtbron: hoelang men nodig heeft om op te laden. De tijdsduur van het opladen zelf hoeft niet het maximum te zijn van opslag capaciteit.

Maximum duur krachtbron: dit is de duur die een krachtbron geeft. alles is in uren per eenheid gemeten. Deze waarde toont de maximale duur van de krachtbron.

Prijs: dit zijn de kosten van component. Alles wordt gerekend in Standaard Unity Credit

Onderhoud: elke MIC heeft onderhoud nodig. Dit is de tol van constant gebruik van het mainframe. Onderhoud van onderdelen is belangrijk, aangezien er iets kapot zou kunnen gaan als daar niet op gelet wordt. Het zou tot catastrofale gevolgen kunnen leiden.

Processors

Een MIC heeft nog een andere onderdeel genaamd Processor. Deze stamt van de al oude Golems waarbij een geloof dienaar het heilige woord van de god in de kleien hoofd stopt. Maar tegenwoordig gaat dat anders. Een Processor is erg duur om te maken en verliest alle waarde wanneer de MIC begint te "leven". Het is gesteld binnen de Unity dat een MIC wel degelijk levend verklaard word en dus onder dergelijke wetten valt. Daarentegen draagt de schepper verantwoordelijkheden voor de MIC.

Processors geven een MIC slots. Slots zijn nodig om Upgrades in te monteren. Upgrades geven een MIC vaardigheden en functies, daar later meer over. Hoe goed een Processor is heeft te maken met wat voor soort edel-metaal er in gebruikt wordt. Goud verbeterd de denk snelheid, zilver wordt gebruikt om de geheugen te verbeteren en zo zijn er nog veel meer dingen die in het hoofd van een MIC zitten.

Tabel 2: Processors

Processor	Slots	prijs
1	5	1000
2	10	5000
3	15	10000
4	20	20000
5	25	40000

Uitleg Tabel 2: Processors

Processor: Type Processor

Slots: de hoeveelheid slots die je krijgt (slots zijn nodig om upgrades in te monteren)

Prijs: dit zijn de kosten van component. Alles wordt gerekend in Standaard Unity Credit

Upgrades

Upgrades zijn modules die je in slots monteert. Het aantal slots is afhankelijk van je processor. Je mag dezelfde upgrades meer dan eens aanschaffen en monteren, zolang je maar voldoende slots over hebt. Upgrades zijn ook weer te verwijderen, zo kan men slots vrij maken.

Kosten van upgrades zijn aantal slots x1000 SUC. Het kan natuurlijk altijd zo zijn dat je in het spel upgrades tegenkomt die duurder of goedkoper zijn dan hieronder vermeld staat, speel hier ook mee aangezien de tabel hieronder geen prijslijst is. De Unity heeft een levende economie en alle upgrades gebruiken verschillende grondstoffen, grondstoffen kunnen in prijs stijgen en dalen.

Noot: Voor een aantal effecten dien je andere regelsystemen of effecten lijst te checken.

Noot: Bij de benodigde upgrades staan de effecten van de upgrades vermeld en niet de naam, dit omdat iedereen zijn upgrade een eigen naam kan geven.

Tabel : Upgrades

Slots	ic Naam	Effect	Benodigde Upgrades
1	Basic Ballistic Protocol	Weapon, Pistol	-
2	Goblin Sweeper	Weapon, Automatic	-
3	“Heavy Weapons Guy”	Weapons Heavy/Exotic	-
1	Close Combat fighting	Weapons, Small	-
2	Slice and Dice	Weapons, Medium	-
3	Big Cluba	Weapons, Large	-
4	Locked grip	geeft immuniteit voor disarm	-
5	Self destruct sequence	de MIC blaast zichzelf op in een chaos van verschillende spreuken. Dood de MIC. Laat dit weten aan spelleiding als je deze uitvoert.	-
2	Double Trouble	Je kunt met twee slag wapens tegelijk omgaan	-
2	Tactical Attack Protocol	Through, 1x per dag	-
2	Knights Protection	Je mag een schild gebruiken	-
2	Snapshot	Dodge, 1x per dag	-
1	Springloaded muscles 1	Double, 1x per dag	-
1	Springloaded muscles 2	Strike, 1x per dag	-
1	Grandeur	Disarm, 1x per dag	-
2	Limited Humanoid Scanner	Diagnostics	-
2	Limited Life support	Basic Medic	Diagnostics
2	Psycho-analysis Unit	Psychology	Basic Medic
3	Life Support	Advanced Medic	Basic Medic
4	Extended Life Support	Expert Medic	Advanced Medic
1	Goblin Jumper Cable	Cure Light Wounds, 1x per dag	-

2	Springloaded Siringe	Cure Moderate Wounds, 1x per dag	-
2	Thinga-ma-gic scanner	Item Diagnostics	-
2	Fix-it 9000	Basic Engineer	Item Diagnostics
2	Spare Parts Collector	Recycle	Basic Engineer
3	Big Fix 2000	Advanced Engineer	Basic Engineer
4	Gigaflux fix-it mk.2	Expert Engineer	Advanced Engineer
2	Red Button Placer	Basic Demolition	-
2	The Bartender	Basic Chemistry	-
1	“anti” thieving protocol	Basic Security	-
2	Trap-analist 2000	Advanced Security	Basic Security
3	“Yes i do like my own stuff back now” protocol	Expert Security	Advanced Security
1	Black Box	Dit is een Data File met de laatste recordings van een MIC	-
2	Music box	Je kalmeert een persoon, waardoor deze geen vervelend emoties meer ervaart en eventuele calls als Insanity na 10 minuten verliest.	-
1	Adrenaline Injector	Adrenaline, 1x per dag	-
1	Mixer	Fusion, 1x per dag	-
1	Kick Thingy	Fix, 1x per dag	-
1	shocking grasp	Shock, 1x per dag	-
1	Ducktape	Small Technical Mend, 1x per dag	-
1	Blow Away 5000	Strikdown, 1x per dag	-
1	Version 1.1	Upgrade, 1x per dag	-
2	Super Ducktape	Medium Technical Mend, 1x per dag	-
2	Good as New	Super Fix, 1x per dag	-
2	Creator Tool 2.5	Creation, 1x per dag	-
2	Super Mixture 2 Injection	High Speed, 1x per dag	-
2	“Shokking”	Power Surge, 1x per dag	-
2	“-Flash- BOOOOOOM”	Lightning, 1x per dag	-
2	Layer 1.1	Coating, 1x per dag	-
1	Nightmare 4U	Fear, 1x per dag	-
1	Memo	Suggestion, 1x per dag	-
1	Navigation System	Confusion, 1x per dag	-
1	Seduction 4U	Charm Person, 1x per dag	-
2	Taser Wire	Hold Person , 1x per dag	-
2	Chloroform	Sleep, 1x per dag	-
1	Nanobots 1000	Lesser Regeneration, 1x per dag	-
1	“Get over IT!!!”	Endure Pain, 1x per dag	-
1	“MEDIC MEDIC”	Thick Blood, 1x per dag	-
1	Chilllllllll Dude	Slow, 1x per dag	-
1	Oops 3000	Chakra Touch, 1x per dag	-
2	Nanabots 2000	Regeneration, 1x per dag	-

2	Steroids	Body Building, 1x per dag	-
De volgende Upgrades zijn enkel IC te krijgen omdat de SUC prijs per onderdeel ernstig varieerd.			
1	USB-HUB	Hiermee kan de mic worden uitgebreid worden met 5 extra slots tot maximum van 25? slots. Dit is uiteraard wel duurder dan in één keer een grote processor kopen	Deze kost meer dan 8000 SUC.
3 tot 4	Co-processor	Hiermee kun je meer taken tegelijkertijd uitvoeren. Bijvoorbeeld kan de co-processor opzoek gaan naar info op het cosmic-web (vraag naar sl), terwijl de hoofd processor bezig is met een operatie. De co-processor heeft zelf 1 slot welke door een USB-HUB uitgebreid kan worden tot 5 slots, Bij schade aan de hoofd processor kan de co-processor besturing van de MIC overnemen.	(De AI van de co-processor zal wel wat simpeler zijn.)
1	COM-Poort	Hiermee kan de MIC aangesloten worden op een extern apparaat, (bv. printer, tv externe harddisk of air-lock control). De COM-Poort kan ook door een engineer gebruikt worden om snel een diagnose te stellen bij storingen, instellingen te wijzigen en andere stuurprogramma te laden.	(Wapen specifieke stuurprogramma's?)
2	Netwerk-Poort	Hiermee kan de MIC aangesloten worden op het cosmic-web, of op een andere MIC. Hierdoor kan de MIC zelf andere stuurprogramma's laden, en informatie opzoeken.	(De MIC kan niet HACKEN of zichzelf zichtbaar maken op het CosmicNet).
1	Firewal	Houd hackers en virussen buiten de deur.	Of maakt het ze in ieder geval een stuk moeilijker.

Cover

Cover is niet verplicht, maar wel erg handig. Het beschermt de MIC namelijk. Cover kan van meerdere soorten materiaal gemaakt zijn. Ieder materiaal heeft andere eigenschappen en beschermt een MIC op andere manieren. Cover kan het beste gezien worden als Armor en moet ook op die manier behandeld worden. Cover gaat dus ook gewoon stuk en dient gerepareerd te worden. Het verschil is echter dat Cover CP geeft en dus bij je CP pool wordt opgeteld en nog steeds niets met locaties te maken heeft. Je kunt 5 Covers kopen, dit mogen dezelfde zijn en de effecten tellen dan bij elkaar op. Je kunt tijdens het spel ook van Cover veranderen, echter moet dit wel uitgespeeld worden. Men mag nooit meer dan 5 Covers hebben.

Coversoort	Construciton Points	Kosten
Wood	1CP	100
Iron	2CP	500
Steel	3CP	1000
Tririum	4CP	2500
Mithril	5CP	5000

Cyberimplants

Het kan je zomaar overkomen, je verliest een arm of een been. Of je hebt zolang in de stardust mijnen gewerkt dat je stoflongen hebt. Voor dit soort situaties zijn cyberimplants uitgevonden. Een mechanische arm of been is geen probleem meer. Een kunstmatig hart of long ook niet.

Naast de standaard medische opties om een lichaamsdeel te vervangen, kunnen kunstmatige lichaamsdelen uitgerust worden met de nieuwste technologische snuffjes en gadgets. Een mechanische arm met een rocket launcher. Een benen waarmee je sneller kunt lopen. Ogen waarmee je apparaten kunt scannen. Het is allemaal mogelijk.

Cyberimplants lijken veel op de onderdelen van MIC's in vele gevallen zijn het ook exact dezelfde onderdelen. We gebruiken voor cyberimplants het MIC systeem als basis. De slots die een onderdeel heeft en de kosten van een onderdeel zullen gelijk zijn. In plaats van HP zal je locatie construction points krijgen die je met cover kunt uitbreiden.

Een levend wezen heeft 6 slots. Dit zijn de lichaams locaties, armen, benen, torso en hoofd*. Voor het gebruiken van een slot dient de lichaams locatie verwijderd of aangepast te worden. Pas dan kun je een cyberimplant installeren. Dit gebeurt door een ervaren medic van advanced of expert niveau.

**Het hoofd kan op diverse manieren worden aangepast, echter kunnen de hersens nooit verwijderd worden. Ze kunnen wel aangepast en versterkt worden, maar je kunt ze niet verwisselen voor een computer.*

Het aanpassen van deze locatie is zo ingrijpend dat de persoon in kwestie 10 SP verliest voor iedere locatie die op deze manier voorbereid wordt. De locatie is na deze behandeling zijn Hit Points kwijt.

Iedere cyberimplant heeft 1 construction point en heeft de mogelijkheid tot het installeren van 1 cover onderdeel.

Voor het installeren van een cyberimplant heb je een expert medic of 2 advanced medics en expert engineer of 2 advanced engineers nodig. De medics zijn bij het installeren aanwezig om de persoon in de gaten te houden. De kans bestaat dat er complicaties zoals bloedingen of shock optreden. De Engineer is aanwezig om de cyberimplant in de gaten te houden, de cyberimplant moet afgesteld worden op het lichaam van de drager anders zal de cyberimplant mogelijk niet goed functioneren. De medic en engineer dienen in dit proces goed samen te werken. Er zijn een paar personen bekend in de Unity die zo vakkundig zijn dat ze dit proces in hun eentje kunnen (iemand met expert medic en expert engineer).

Hieronder even wat verduidelijkingen aangaande cyberimplants:

- Cyberimplant locaties hebben geen last van psionic.
- Cyberimplants zijn gevoelig voor technologische aanvallen.
- Cyberimplants dienen gerepareerd worden en kunnen dus niet genezen worden.
- Cyberimplants hebben soms powers die MIC's niet hebben, deze powers worden door sanity points opgeroepen.
- Cyberimplants hebben geen HP per locatie maar een Constructie Points (CP), deze zijn nog wel aan de locatie van de cyberimplant gelinkt en worden niet zoals bij MIC op getelt tot een totaal.
- Het lichaam vrij maken voor een Cyberimplant kost je 10 SP per locaties, daarna heb je voortaan permanent een slot op die locatie die vrij te gebruiken is.
- Cyberimplants zijn modulair en kunnen gewisseld worden
- Cyberimplants hebben geen last van subdue
- Je krijgt nog steeds dezelfde hoeveelheid XP als voorheen.
- Cyberimplant heeft onderhoud nodig, dit kun je wel op jezelf uitvoeren
- Cyberimplant is vatbaar voor roest
- Cyberimplant is vatbaar voor computer virussen
- Cyberimplant is vatbaar voor EMP (Electro Magnetic Pulse) schaden
- Cyberimplants veranderen je status in de maatschappij niet, op sommige plekken zoals bij de technomages wordt je status en aanzien beter.
- Je verliest nog steeds Sanity Points

LET OP: HACKER implants zijn weer een verhaal apart.

Techno Mage Handbook

Het tijdperk van de magie was bijna ten einde gekomen. De opkomst van de technologie is daar een van de grootste oorzaken van. Daar waar oorlogen gevoerd werden met technologische wapens bood magie niet zoveel weerstand meer. Het was een stuk minder interessant geworden. Of misschien toch niet?

De magiërs die wel met hun tijd meegingen richtten zich meer op de wetenschap en de technologie. De samenkomst van technologie en magie is dan ook niet vreemd. De magiërs die de technologie onderzochten kwamen erachter dat de basis van alle technologie een magische fundering heeft. Sterker nog alle krachtbronnen van technologie zijn elementair/magisch.

De magiërs waren back in business. Met deze kennis ontwierpen de magiërs nieuwe spreuken. Een nieuwe stroming van magie die met zijn tijd meeging. Zo werd technomancy geboren. Spreuken die de technologie konden breken maar ook weer konden repareren. Een magie soort gericht op het ontmantelen en het immobiliseren van een vijand die zijn heil zocht in technologie.

Technomancy kan zich tegenwoordig als volgroeid beschouwen en is een groot tegenstander van zijn vader. De traditionele Elementaire Magie.

De Elementaire magie of te wel traditionele magie is bijna volledig verdwenen uit de Unity. Slechts op een handje vol anti technologie werelden zul je nog de traditionele magiërs treffen. Daarnaast zijn er nog een paar genootschappen, raadsleden, wijsheren en wetenschappers die traditionele magie meesters zijn. Over het algemeen is dat meer in het behoud van de kennis.

Technomages voelen zich vaak ook Elitairder dan de simpele traditionele magiër. Zij beschouwen zichzelf ook steeds meer als de top van de voedselketen. In de opmars van technomancy zijn er vele die deze kunst beoefende om de oude magie uit het universum te verdrijven.

Hoe werkt technomancy?

Alle Techno Mages hebben een stuk "Gereedschap" ook wel "Tool" genoemd. Dit is te vergelijken met een heilig symbool van een priester of de staf van een traditionele magiër. Een Tool kan bijvoorbeeld een schroevendraaier, hamer of een moersleutel zijn. Er zijn ook Technomages bekend die andere objecten als "Tool" gebruiken (zoals radio's, guns en computers). De meeste Technomages hebben deze Tool versierd met nog meer technologie, draden en tandwielen. (soort van Technomage Bling Bling). De Tool is de focus van een Techno Mage en hij spendeert veel tijd om zijn Tool te perfectioneren en te "pimpen" met technologie. Een Techno Mage kan geen spreuken gebruiken zonder zijn Tool.

Tools en Spreuken Casten

Een tool van een technomages moet aan een aantal dingen voldoen. Om een spreuk te kunnen casten dient de technomage zijn tool voor een bepaalde tijd te activeren. Level 1 spreuk heeft 5 seconden nodig om te activeren en een level 2 spreuk 10 seconden. Een tool dient te kunnen bewegen en/of licht te geven en/of geluid te maken. Afhankelijk van het level dat de tool is.

Een level 1 tool, dient 1 van de volgende dingen te hebben: geluid, licht of beweging

Een level 2 tool, dient 2 van de volgende dingen te hebben: geluid, licht of beweging

Een level 3 tool, dient 3 van de volgende dingen te hebben: geluid, licht of beweging

Een techno mage buigt met zijn magie nog steeds de realiteit. Dit kost Sanity. Voor een Level 1 spreuk kost dat 1 Sanity Point voor een Level 2 spreuk kost dat 3 Sanity Points. Echter hoeft een techno mage geen incantatie te gebruiken. Het mag wel maar het hoeft niet.

Naast een kleine hoeveelheid aan spreuken zijn techno mages vaak ook uitgerust met bijzondere uitvindingen. Deze uitvindingen worden aangestuurd door hun technomancy en geven een techno mage extra vaardigheden of powers die de uitkomst van een strijd of andere situatie erg naar hun voordeel kunnen trekken. Er gaan geruchten van een techno mage uitvinding die de mage in kwestie onzichtbaar kan maken. Echter zijn deze speciale techno mage uitvindingen een flinke aanslag op de Sanity van een techno mage.

Om aan deze uitvindingen te komen zul je je aan moeten sluiten bij een van de Techno Mage Loges. Dit zijn groepen techno mages die zich specialiseren in een bepaald gebied en daar ook hun bijzonder uitvindingen maken. Meer over

deze Techno Mage Lodges dien je in het spel uit te vinden.

Daarnaast is het ook niet ongebruikelijk dat technomages cyberimplants hebben. Meestal krijgt iemand een cyberimplant als zijn lichaamsdeel verloren of beschadigd is. Technomages geven vrijwillig hun lichaamsdelen en organen op om deze te vervangen met technologie. Dit omdat in hun ogen technologie superieur is.

Technomage Lodges

Red eyes

"The flesh is weak, so we make it stronger". Dat is de mentaliteit van de "Red Eyes" die hun naam danken aan hun bloeddorlopen ogen. Als men de rite tot een "Red Eye" ondergaat wordt een groot gedeelte van de bloedbaan vervangen door vloeibaar metaal. Wanneer een Red Eye zijn concentratie/adrenaline focust zal het vloeibare metaal direct al zijn aderen vullen. De bloeddorlopen ogen zijn hier een resultaat van. Als dit eenmaal gebeurt ervaart een "Red Eye" ook de "rode waas" en begint zijn lichaam anders te functioneren. Vergiffen hebben geen effect meer. Wonden kunnen alleen nog maar door een engineer worden hersteld. De "Red Eyes" zijn voornamelijk op free-lance basis actief aangezien ze nogal divers kunnen zijn. Er gaan verhalen van "Red Eyes die hun bloedbaan verbinden met hun gun of die gaten in hun huid maken om zo een primitieve lock-pick te kunnen maken. Echter zijn zij wel tot de meeste sterke technomages te rekenen. Menselijk falen is GEEN optie! De Red Eyes kunnen pijn ook een stuk beter weerstaan omdat ze de mentaliteit hebben dat hun lichaam slechts een schil is. Wonden zijn slechts een tijdelijke verhindering. Elke Red Eye moet minstens 1 cyberimplant hebben naast zijn complete vervanging van de bloedbaan.

Forged

"Why improve something when you have the Forged!". Spottend wordt deze stroming van technomages ook wel "Forged" genoemd. Deze stroming, welke eigenlijk volledig door de Unity gecontroleerd wordt, zijn als feite de bouwers van de technomages en weten ook alles van de techniek af. Sterker nog, soms lijkt het wel alsof een voorwerp in hun handen ze verteld wat er mis is. Zelden zal een gun Jammen bij een Forged. Sterker nog, apparaten lijken zich schuldig te voelen als een Forged ze aanpakt om de roest eraf te schudden. De Forged lijken soms wat afstandelijk omdat ze meer tijd doorbrengen met apparaten dan met sociale contacten. Grondstoffen en apparaten geven hem genoeg comfort en hoe vreemd het ook lijkt. De technomage lijkt een natuurlijk respect bij ze af te dwingen. Elk apparaat wil zijn uiterste best doen, zelfs grondstoffen worden puurder omdat ze zich anders schuldig zouden voelen. De Unity heeft de Forged permanent onder contract en in elk bataljon zijn er wel een aantal te vinden. Met een Forged in de buurt ben je er in ieder geval zeker van dat je kan rekenen op je techniek.

Dogs of War

Je hebt gedreven. Je bent gemotiveerd. De "Dogs of War" zijn toch wel een extreme vorm. De technomages zijn verslaafd geraakt aan elektriciteit. In hun enorme haat jegens de traditionalisten gingen ze steeds verder, hun lichaam begon steeds meer te trekken. De energie die ze steeds hanteerden begint nu ook langzaam in hun lichaam en geest door te sijpelen. Kleine spiertrekkingen in het lichaam als een wolf die op aanvallen staat. Ze staan altijd op scherp en hun handelen kan slechts "extreem" genoemd worden. Ze zijn zo gewend om elektriciteit te hanteren dat het hun wapen is geworden. Een "Dog of War" is snel te herkennen door zijn aderen die soms blauw oplichten door stroom die er nog in is opgeslagen als mede het soms wat puntige haar.

Vaardigheden

Hieronder de vaardigheden die je nodig hebt om een technomage te spelen.

Noot: De vaardigheden uit het Item Creation Handbook zijn goed te combineren met de vaardigheden hieronder. Neem dus ook een kijkje in het Item Repair Creation Handbook.

Technomancy 1

Je kunt met deze vaardigheid gebruik maken van level 1 Technomancy spreuken.

Kosten: 20

Technomancy 2

Je kunt met deze vaardigheid gebruik maken van level 2 Technomancy spreuken.

Kosten: 30

Vereisten: Technomancy 1

Upgrade Tool

Je Tool is dusdanig gemodificeerd dat het je van kracht kunt voorzien. Je Tool en jij zijn 1 en je kunt iedere dag 3 sanity points uit je tool halen om een of meerdere technomancy spreuken te casten. Deze Sanity mag alleen gebruikt worden

om technomancy spreuken mee te casten, techno mage Items en cyberimplants te activeren. Deze Sanity telt ook niet mee met je totale Sanity je mag het daar nooit bij optellen.

Kosten: 15

Vereisten: Technomancy 1

Greater Upgrade Tool

Je Tool is dusdanig gemodificeerd dat het je van kracht kunt voorzien. Je tool en jij zijn 1 en je kunt iedere dag 9 sanity points uit je Tool halen om een of meerdere Technomancy spreuken te casten. Deze Sanity mag alleen gebruikt worden om technomancy spreuken mee te casten, techno mage Items en cyberimplants te activeren. Deze Sanity telt ook niet mee met je totale Sanity je mag het daar nooit bij optellen.

Kosten: 20

Vereisten: Technomancy 2

Cyber Caster

De technomage heeft een cyberimplant die hij als tool gebruikt. Hij heeft zijn tool samen laten smelten met een van zijn eigen cyberimplants in zijn armen, hoofd of torso. De cyberimplant moet wel kunnen voldoen aan de vereisten voor technomage spellcasten. Het moet dus geluid, licht en/of beweging kunnen maken. Afhankelijk van wat de technomage spreuk verlangt.

Kosten: 20

Vereisten: Greater upgrade tool, cyber Implant in armen, hoofd of torso

Level 1 spreuk

Je mag een spreuk kiezen van de level 1 technomancy. Je kunt deze spreuk zo vaak als je wil op een dag casten zolang je sanity points betaald. Je hebt ook een Level 1 tool of hoger nodig als focus.

Kosten: 10

Vereisten: Technomancy 1

Level 2 spreuk

Je mag een spreuk kiezen van de level 2 technomancy. Je kunt deze spreuk zo vaak als je wilt op een dag casten zolang je sanity points betaald. Je hebt ook een Level 2 tool of hoger nodig als focus.

Kosten: 15

Vereisten: Technomancy 2

Spreuken Level 1

Small Technical Mend

De caster kan met deze spreuk een IHP bij een MIC genezen. Hij kan ook kleine technologische voorwerpen repareren. Onder kleine voorwerpen verstaan we telefoons, afstandsbedieningen, camera's, pistolen en handscanners. Eigenlijk alle voorwerpen die je in 1 hand vast kan houden.

Doel: MIC of klein technisch voorwerp

Duur: instant

Bereik: aanraking

Fusion

Door 2 grondstoffen/componenten van dezelfde waarde bij elkaar te gooien krijg je 1nieuw grondstof/component van een hogere waarde.

Doel: grondstoffen/componenten

Duur: instant

Bereik: aanraking

Fix

Bij het casten van deze spreuk mag je in iedere hand 1 object met een JAM vasthouden (totaal 2 objecten). Deze spreuk zorgt ervoor dat deze technologische objecten de JAM kwijtraken en weer functioneren als vanouds.

Doel: technologische objecten onder invloed van JAM

Duur: instant

Bereik: aanraking

Strikedown

De technomage veroorzaakt een schokgolf die zijn target tegen de grond blaast. Het target dat door deze power geraakt wordt krijgt het effect van een STRIKEDOWN en moet zich op de grond laten vallen. Waar hij 2 seconde moet bijkomen omdat hij even de weg kwijt is.

Doel: persoon

Duur: instant
Bereik: 7 meter

Shock

Er komt een kleine hoeveelheid elektrische energie uit je hand. Deze spreuk doet 1 trough schade op een locatie die je met beide handen aanraakt. Als een MIC of cyberimplant geraakt wordt doet het geen trough maar Double. Je kunt met Shock ook voorwerpen voor 1 minuut energie geven of een small powercel volledig opladen met deze spreuk.

Doel: persoon, small powercel, voorwerp

Duur: instant

Bereik: aanraking

Adrenaline

Op de eerste klap of kogel die je krijgt na het gebruiken van deze spreuk mag je het effect van een "dodge" gebruiken. Dodge houdt in dat je een klap of kogel ontwijkt en de effecten en schade ervan niet hoeft te nemen.

Doel: 1 persoon

Duur: 5 minuten

Bereik: aanraking

Jam

Met deze spreuk kan men een MIC of cyberimplant 1 schade doen. Daarnaast kun je met deze spreuk een technologisch voorwerp uitschakelen. Een technologisch voorwerp is dan niet meer bruikbaar totdat een engineer of technomage het voorwerp met een repair vaardigheid/spreuk repareert. Repareren van voorwerpen onder invloed van de Jam spreuk kosten geen componenten als men een repair vaardigheid gebruikt (tenzij een vaardigheid of spreuk een component nodig heeft). Het kost dan 30 seconde om de Jam uit het voorwerp te halen. Let op, dit werkt dus alleen maar op technologische voorwerpen en een MIC. Een dolk, zwaard of full plate harnas heeft hier geen last van.

Doel: 1 Technologisch voorwerp of MIC

Duur: instant

Bereik: 7 meter

Command Technology

Je geeft een MIC of cyberimplant de opdracht om iets te doen. Je roept bij het gebruiken van deze spreuk naar de MIC of persoon met de cyberimplant wat de opdracht moet zijn. De MIC zal vrijwel zeker deze opdracht opvolgen tenzij het tegen zijn basis programmering ingaat (een pasifistische MIC zal nooit iemand pijn doen). Voor personen met een cyberimplant moet de cyberimplant wel in staat zijn de opdracht uit te voeren. De persoon van wie de cyberimplant is heeft de cyberimplant niet meer onder controle. Als de technomage bijvoorbeeld een cyberimplant in iemands arm als target gebruikt en de opdracht geeft om een pistool af te vuren zal de cyberimplant dit doen als hij een pistool binnen zijn bereik heeft. De persoon van wie de cyberimplant is mag nog wel wegrennen of proberen het pistool buiten bereik van zijn cyberimplant arm te houden. De cyberimplant zal zijn eigenaar nooit schade om zijn doel te bereiken. Als het target een MIC is kan de eigenaar van de MIC deze spreuk direct ontkrachten door een andere opdracht te geven.

Doel: 1 MIC of iemand met een cyberimplant

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Upgrade

Met deze spreuk kan men een MIC of cyberimplant 1 construction point extra geven. Ook kun je een voorwerp verstevigen. Daarvoor geldt dat een verstevigd voorwerp 1x een Jam effect mag negeren.

Doel: 1 Tech voorwerp, MIC of Cyberimplant

Duur: tot zonsopgang of Jam effect

Bereik: aanraking

Spreuken Level 2

Medium Technical Mend

De caster kan met deze spreuk een 3 HP bij een MIC genezen. Ook kun je middelgrote voorwerpen repareren zoals computers, rifels en andere dingen waar je ongeveer 2 handen voor nodig hebt om het te gebruiken. Daarnaast verwijdert deze spreuk ook roest.

Doel: MIC of middelgroot voorwerpen

Duur: instant

Bereik: aanraking

Super Fix

Bij het casten van deze spreuk mag je MASS UNJAM roepen, dit zorgt ervoor dat het effect van een JAM op alle technologische objecten in je omgeving de JAM kwijtraken en weer functioneren zoals vanouds. Het geneest echter

geen schade aan MIC's of cyberimplants.

Doel: technologische objecten onder invloed van JAM

Duur: instant

Bereik: radius 7 meter

Creation

Door verschillende grondstoffen/componenten bij elkaar te gooien krijg je een aantal nieuwe grondstoffen/componenten die meer waard zijn dan hun originele grondstoffen/componenten. Het aantal grondstoffen/componenten dat je krijgt is maximaal 3. Maar er is geen limiet aan grondstoffen/componenten die je mag gebruiken om aan deze 3 grondstoffen/componenten te komen.

Doel: grondstoffen/componenten

Duur: instant

Bereik: aanraking

High Speed

Op de eerste 3 klappen of kogels die je krijgt na het gebruiken van deze spreuk mag je het effect van een "dodge" gebruiken. Dodge houdt in dat je een klap of kogel ontwijkt en de effecten en schade ervan niet hoeft te nemen.

Doel: 1 persoon

Duur: 5 minuten

Bereik: aanraking

Power Surge

Er komt een flinke hoeveelheid energie uit de handen van de magiër. Deze spreuk doet 1 trough schade per hand. Je hoeft niet beide handen op 1 locatie te houden. Je kunt met Shock ook voorwerpen voor 5 minuut energie geven of een medium powercel volledig opladen met deze spreuk.

Doel: persoon, medium powercel, voorwerp

Duur: instant

Bereik: aanraking

Lightning

Een bliksemstraal die slachtoffer 1 schade op alle locaties doet. MIC's krijgen 3 schade.

Doel: persoon

Duur: instant

Bereik: 7 meter

Coating

De caster geeft zich zelf of iemand anders een klein beschermend laagje over het hele lichaam. Dit laagje telt als een Armor level 1 op alle locaties en geeft dus 1 beschermingspunt op iedere locatie. Deze beschermingspunten kunnen niet gerepareerd worden. Coating werkt niet tegen trough schade. Als een persoon cyberimplants heeft krijgt hij naast de standaard Armor level 1 op iedere locatie met een cyberimplant 1 extra CP (hoofd telt als torso). Als Coating gebruikt wordt op een MIC krijgt de MIC 5 CP extra.

Doel: 1 persoon, MIC of Cyberimplants

Duur: tot zonsopgang of schade

Bereik: NvT

Controle Technology

Doet hetzelfde als command technology met als aanpassing dat een MIC wel tegen zijn basisprogrammering in kan gaan en cyberimplants hun eigenaars wel schade aan zouden doen om hun doel te bereiken. De schade is echter enkel Subdue. Als het target een MIC is kan de eigenaar van de MIC deze spreuk direct ontkrachten door een andere opdracht te geven.

Doel: MIC of 1 persoon met cyberimplants

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Disable

Schakel een MIC of de cyberimplants van een target uit. De MIC kan niets meer voor de duratie van deze spreuk en krijgt niets mee van zijn omgeving. Met andere woorden de MIC staat uit. Een persoon met cyberimplants kan zijn cyberimplants niet meer gebruiken voor de duratie van deze spreuk.

Doel: MIC of 1 persoon met cyberimplants

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Bloodmagic Handbook

Versie: 1.1

Uit de cultuur van de Orks en de Trollen ontstond er vele eeuwen geleden een vorm van magie die gevreesd werd door vele. Het was een magie soort waarbij de magiër zijn eigen bloed gebruikte als brandstof/mana voor zijn spreuken.

Door de eeuwen heen is deze magiestroom vele malen aangepast en verbeterd. Het is niet langer meer de magie van de groenhuiden. Vele andere rassen beoefenen deze soort van magie.

Bloodmagic vond zijn weg binnen de Unity via de veld hospiks. Bloodmagic kan namelijk gebruikt worden om strijders de kracht te geven om door te vechten, ziektes te verwijderen en giften te genezen. Maar de geruchten gaan ook dat er geheime genootschappen zijn die de kunst van de Bloodmagic ook kennen. Dit zijn genootschappen met belangrijke personen binnen de Unity, personen met veel macht en geld. Geruchten gaan dat deze personen Bloodmagic rituelen houden om zichzelf meer macht, invloed en geld te geven. Wat hier waar van is laten we in het midden.

Op de planeet OmegaX ook wel Dassom genoemd troffen een groep kolonisten een stel Bloodmages die zich tegen de Unity keerde. Vanaf dit incident zijn alle Bloodmages binnen de Unity opgespoord en wordt hun functioneren onder de loep genomen. Enkel Bloodmages met een Unity Citizenship worden nog toegestaan. Bloodmages die hun diensten en loyaliteit niet wilde of konden bevestigen aan de Unity zijn/ worden vervolgd, opgepakt en in sommige gevallen geëxecuteerd.

De rede voor dit harde optrede is dat de Bloodmages van OmegaX anti technologie en dus anti Unity waren. Ze hadden Bloodmagic die technologie deed falen en kolonisten geestelijk gestoord maakte. De Unity bestudeert deze vaardigheden en probeert een oplossing te vinden voor dit probleem. Ondertussen leren steeds meer Bloodmages de vaardigheden en spreuken die technologie op hol laten slaan.

Noot: Bloodmagic is een vrij nieuw iets dat we willen introduceren in onze setting. We gaan niet tot in de puntjes beschrijven hoe het werkt en hoe het eruit ziet, jullie mogen zelf jullie eigen draai geven aan het zijn van een Bloodmages (mits binnen de spelregels).

Regels

Een bloedmagiër gebruikt dus zijn eigen levensenergie om zijn spreuken te vormen. Voor iedere HP die een bloedmagiër op deze manier opoffert krijgt hij 1 bloodmana terug. Met deze bloodmana kan hij spreuken vormen. Een basisspreuk (level 1) kost 1 bloodmana, een gevorderde spreuk (level 2) kost 2 bloodmana enzovoort. Sommige spreuken kunnen meer bloodmana kosten maar dat staat dan bij de spreuk vermeldt, het gebruiken van de bloodmana kost tijd, dit staat ook bij de spreuk vermeld.

Bloedmagiërs maken geen gebruik van toverstaffjes, zij gebruiken enkel een dolk om zichzelf open te snijden. Hun bloed moet daarna een tijdje vloeien en deze tijd wordt door sommige bloodmages overbrucht door incantaties en duistere uitspraken, dit is niet perse noodzakelijk.

Level 1 Bloodmage Spreuk kost 1 bloodmana en de bloodmage moet zijn wond 5 seconde laten bloeden. De bloodmage verliest 1 HP op de wond locatie. Na deze 5 seconde moet hij de naam van de spreuk roepen.

Level 2 Bloodmage Spreuk kost 2 bloodmana en de bloodmage moet zijn wond 2x 5 seconde laten bloeden. De bloodmage verliest 1 HP per 5 seconde op de wond locatie. Na deze 2x 5 seconde moet hij de naam van de spreuk roepen.

Als een locatie geen HP meer heeft en op 0 HP staat kan de Bloodmage uit die locatie geen Bloodmana meer genereren.

Noot: Zoals de titel van deze magiestroom je misschien al doet vermoeden betreft het hier magie met bloed! Wij willen dus ook bloed zien als je deze spreuken gaat gebruiken. Hoe meer nepbloed en overtuiging je in deze kleine ritueeljes gooit hoe beter. Magie met bloed is tof en mieters, maar denk wel aan hoeveelheden als vaten en liters!

Basic Blood Magic

Je kunt omgaan met bloedmagie, daardoor kun je level 1 Bloodmagic spreuken gebruiken. Je mag 2 level 1 bloodmage spreuken kiezen die je gratis krijgt bij deze vaardigheid. Wil je meer level 1 spreuken dien je die voor 10XP per stuk te kopen.

Kosten: 20

Vereisten: Weapon Small, Toughness

Advanced Blood Magic

Je kunt omgaan met gevorderde bloedmagie, daardoor kun je level 2 Bloodmagic spreuken gebruiken. Je mag 1 level 2 bloodmage spreuk kiezen die je gratis krijgt bij deze vaardigheid. Wil je meer level 2 spreuken dien je die voor 15XP per stuk te kopen.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Blood Magic, High Pain Treshold

Bloodmagic spreuken moeten gekocht worden voordat je ze mag gebruiken. Level 1 spreuken kosten 10 XP per spreuk en level 2 spreuken kosten 15 XP per spreuk. Daarna mag je ze zo vaak gebruiken als dat je bloodmana kan genereren.

Spreuken Level 1

Lesser Blood Doll

Met behulp van een haar, nagel of druppel bloed van een persoon kun je een soort van popje maken die verdacht veel lijkt op een voodoo pop. Je kunt deze pop gebruiken om het slachtoffer lichte pijn te laten hebben (hoofdpijn en buikpijn). De speler die deze spreuk ontvangt dient hier mee te roleplayen en kan minder goed presteren dan hij normaal gesproken zou kunnen. Melden bij SL wanneer je deze spreuk gebruikt. Deze spreuk heeft geen effect op mensen met High Pain Treshold.

Doel: persoon waarvan haar, nagel of bloed is

Duur: 1 uur

Bereik: blood doll moet op dezelfde planeet of spacestation zijn als het target, als het target niet meer op dezelfde planeet of spacestation is verdwijnt het effect. Keert de persoon in kwestie binnen het uur weer terug (of wordt de blood doll naar hem toe gebracht) gaat het effect door zolang de spreuk nog actief is.

Endure Pain

Target krijgt high pain treshold.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 uur

Bereik: aanraking

Thick Blood

Deze spreuk verdubbelt de sterftijd van een persoon.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 uur

Bereik: aanraking

Jam

Met deze spreuk kan men een MIC of Cyberimplant 1 schade doen. Daarnaast kun je met deze spreuk een technologisch voorwerp uitschakelen. Een technologisch voorwerp is dan niet meer bruikbaar totdat een engineer of technomage het voorwerp met een repair vaardigheid/spreuk repareert. Repareren van voorwerpen onder invloed van de Jam spreuk kosten geen componenten als men een repair vaardigheid gebruikt (tenzij een vaardigheid of spreuk een component nodig heeft). Het kost dan 30 seconde om de Jam uit het voorwerp te halen. Let op dit werkt dus alleen maar op technologische voorwerpen en MIC, een dolk, zwaard of full plate harnas heeft hier geen last van.

Doel: 1 Technologisch voorwerp of MIC

Duur: instant

Bereik: 7 meter

Contract

Met deze spreuk kan een bloodmage een contract opstellen dat zielsgebonden is. Wanneer degene die tekent, tekent in bloed is het contract bindend op alle niveaus. Wanneer het contract gebroken wordt is dit te zien omdat er een groot kruis door het contract komt te staan. Hoe, waarom, wanneer en wat er voor gezorgd heeft dat het contract gebroken is is niet bekend.

Doel: 1 contract

Duur: permanent

Bereik: aanraking

Decay Blood

De persoon die is aangeraakt wordt ernstig ziek. Het slachtoffer krijgt zware hoofdpijn, moet overgeven of een andere ziekte die enigszins uit te spelen is. Waar het op neer komt is dat de ontvanger weinig tot geen acties ondernemen die

zijn concentratie nodig hebben. Dit effect blijft uur totdat het effect van Decay Blood verwijderd wordt door een Medic, een medicijn of andere manier om deze ziekte te verwijderen met een first aid kit.

Doel: 1 persoon

Duur: uur

Bereik: aanraking

Pain

De caster bezorgt zijn target met deze spreuk intense pijn (geen schade alleen heel veel pijn). Het target kan niets anders doen dan van de pijn in elkaar zakken. Hij kan dus geen spells casten, aanvallen of andere acties ondernemen, de pijn overheerst. MIC's of Cyberimplants krijgen 1 schade van deze spreuk. Mensen met high pain threshold mogen deze spreuk negeren.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Spreuken Level 2

Heart Squeeze

De Bloodmage probeert met deze spreuk het hart van een vijand fijn te knijpen, denk aan de Mortal Combat en Temple of Doom scenes. De Bloodmage maakt een grijpende beweging naar iemand zijn hart en probeert deze eruit te rukken (opletten bij de dames, dit is geen spreuk om iemand te betasten), deze spreuk doet 2 schade Trough op torso. Het hart van het target wordt niet daadwerkelijk verwijderd of uit de borstkas gehaald. Het hart explodeert enkel in de borstkas van het target. Deze vaardigheid doet MIC's 5 normale schade, shields of componenten die schade absorberen werken nog wel. Een MIC met een Shield Generator houdt 1 schade tegen en krijgt daarna nog steeds 4 schade.

Doel: 1 persoon

Duur: instant

Bereik: aanraking

Donate

De Bloodmage offert een aantal van zijn HP op en schenkt die aan een ander levend wezen. Deze spreuk doneert automatisch 2 HP. Een voor iedere HP die de bloodmage wenst te betalen krijgt het target er 1 HP extra bij. Dit is een genezende spreuk en de bloodmage kan nooit meer HP geven dan een persoon normaal gesproken heeft.

Doel: 1 persoon

Duur: instant

Bereik: aanraking

Life Blood

Door het bloed als een soort van warpaint te gebruiken kan een target extra HP krijgen. Voor iedere locatie die voor 50% bedekt is met bloed krijgt het target 1 HP extra. Met als maximum 2 hp als een locatie helemaal doordrenkt en doorweekt is met bloed. Voor iedere keer dat deze spreuk gebruikt wordt kan de bloodmage 5 locaties beschilderen voor 50%. De verkregen extra HP zijn beschermend en kunnen dus niet worden gebruikt door de bloedmagier om extra mana mee te genereren.

Doel: 1 persoon

Duur: zolang het bloed op het lichaam zit of tot zonsopgang

Bereik: aanraking

Dead Blood

Deze spreuk kan zowel op een levend persoon als een dood persoon gecast worden. Zodra een persoon sterft of wanneer deze spreuk gebruikt wordt op een dood lichaam waar wel nog bloed in zit zal er een ontzettende stank ontstaan. Deze stank is zo doordringend dat iedereen zonder gasmasker of andere zuurstof voorziening (een doekje voor de mond of stofkap is niet voldoende) misselijk wordt en 1 minuut, in deze periode kan men niets doen.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 uur is het lichaam besmet (het effect duurt 1 minuut)

Bereik: aanraking

Bloodoath

De bloodmage en een tweede partij maken een afspraak. Deze afspraak is bindend. Als iemand de afspraak niet nakomt

zal de bloodmage dit weten doormiddel van een visioen (visioen komt zo snel mogelijk als SL dit kan regelen). Hij weet niet hoe of waarom de afspraak gebroken is maar hij weet wel wie en wanneer. Degene die de afspraak breekt dient dit bij spelleiding te melden of indien mogelijk OC door te geven aan de bloodmage (men mag hier ook een OC sms voor versturen).

Doel: 1 of meerdere personen

Duur: permanent

Bereik: gehoorafstand

Typische Bloodmage Advantages

Hieronder vind je een aantal speciale maar ook veelvoorkomende advantages voor Bloodmages. We hebben in *cursief* beschreven waarom deze advantages veel voorkomt bij een Bloodmages. Sommige zijn ook aangepast zodat ze beter bij een Bloodmage passen. Maar je mag natuurlijk altijd andere advantages nemen, dit zijn slecht suggesties vanuit SL.

Citizenship

Je hebt een waardevolle daad voor de Unity geleverd. Dit kan zijn dat je in het leger hebt gezeten, je een briljante uitvinding hebt gedaan of dat je 10 weesje uit een brandend weeshuis hebt gered. De Unity waardeert dit soort inzet en belooft je met "Burgerschap". Sommige personen zoals traditionele magiërs en bloodmages dienen "Burgerschap" te hebben anders worden ze gezien als vijand van de Unity, vervolgd, veroordeeld en gedood. Unity Citizenship Registration geeft je een aantal voordelen binnen het spel. Een aantal voorbeelden zijn: je krijgt voorrang op medische hulp in Unity Medische Centrum, je krijgt extra 50 SUC loon van je beroep en je kan gebruik maken van kortingen in een officieel Unity Handelshuis.

-Een Bloodmage die deze vaardigheid heeft wordt gezien als een waardevol lid van de Unity en zal niet vervolgd worden. Je zult waarschijnlijk nog steeds gewantrouwd worden, maar je wordt niet vervolgd door de wet.

Kosten: 10

Vereisten: Je kunt deze vaardigheid alleen nemen tijdens personage bouw, daarna zul je hem in het spel moeten verdienen.

Hard to subdue

Misschien heb je een dikke huid of een onwijs dikke schedel. Hoe dan ook is het is erg moeilijk om jou bewusteloos te slaan. Als iemand je bewusteloos wil slaan moet hij twee keer zoveel moeite doen. Als het neer komt op subdue heb je 2 keer zoveel HP, beschermingen en harnas worden hier niet bij gerekend.

-Een Bloodmage snijdt zich regelmatig in zijn huid en bouwd dus littekenwefsel op. Hierdoor krijgt hij een dikkere huid die beter bestand is tegen klappen. Daarnaast zijn Bloodmages gewent om hevige pijn te doorstaan.

Kosten: 15

Vereisten: High Pain Treshold

Hard to Kill

Omdat je zoveel gewend bent en zo vaak op het randje hebt geleefd heeft de dood minder grip op je. De standaard doodstijd wordt verdubbeld. Normaal sterven duurt nu 10 minuten in plaats van 5. Fatals duren 2 minuten in plaats van 1 minuut.

-Om zijn magie te beoefenen zit een Bloodmage regelmatig op het randje van de dood. Het lichaam van een Bloodmage is zo gewend aan het verliezen van bloed, dat het langer duurt voordat hij daadwerkelijk sterft.

Kosten: 20

Vereisten: 2x Toughness, Hard to Subdue

Fast Recovery

Subdue schade geneest twee keer zo snel.

-Een Bloodmage heeft heel erg sterk bloed, daarnaast is het bloed verweven met magische/rituele krachten, daardoor geneest het schrammen en blauwe plekken vele malen sneller.

Kosten: 15

Vereisten: Hard to subdue

Rapid Healing

Je geneest 1 HP per halve dag.

-Een Bloodmage heeft heel erg sterk bloed, daarnaast is het bloed verweven met magische/rituele krachten, daardoor geneest het wonden vele malen sneller.

Kosten: 20

Vereisten: Fast Recovery

Damage Reduction

Je hebt zoveel schade gehad in je leven dat het je minder deert dan normale wezens. Je mag voor extreme schade van een normale aanval 1 minder rekenen. Voorbeeld: iemand die met een double slaat/schiet doet jou maar 1 schade in plaats van 2. Iemand die met een triple slaat/schiet doet jou maar 2 schade. Dit geldt alleen voor normale schade. Iemand die met double magic slaat, doet je nog steeds 2 schade, fire ammo doet je nog steeds schade enz enz. Let wel, deze ability wordt pas actief bij de eerste dubbele schade en hoger die je ontvangt. Per klap krijg je nog steeds 1 schade maar als de schade hoger is dan 1 mag je 1 van het geheel aftrekken.

-Door het beoefenen van diverse Bloodmagic rituelen en het offeren van heel veel bloed, doorstaat het lichaam van een Bloodmage extreme schade. Daarom zijn zware klappen van wapens voor een Bloodmage vaak minder erg aangezien hij zichzelf vaak erger pijnigt.

Kosten: 30

Vereisten: Hard To Kill

Let op! Damage Reduction geldt niet voor het opofferen van HP voor Bloodmagic spreuken. Als je dus een LVL 2 spreuk of hoger gebruikt verlies je nog steeds 2 HP.....niet 1HP. Je krijgt gewoon 2 HP schade.

Strong Blood

De HP die je opoffert voor je bloodmagic verdubbeld. 1 HP is dus 2 Bloodmana. Je kunt geen halve schade nemen voor 1 Bloodmana. Als je mana overhoud moet je dit wel binnen 1 uur gebruiken anders gaat deze verloren.

Kosten: 20

Vereisten: Basic Blood Magic

Psionics Handbook

De evolutie heeft er voor gezorgd dat wezens hun hersencapaciteit beter gingen gebruiken. Enkele wisten de geheimen van hun eigen geest dusdanig te ontrafelen dat ze een kracht vonden die men later Psionics zouden noemen.

Aangezien de geest van ieder wezen erg complex is en vele geheimen kent zijn er veel verschillende vormen van psionics, de meest bekende zijn telepathie, telekinese en metabolisme. Er zijn nog vele andere aftakkingen en er worden steeds weer nieuwe vormen gevonden.

Psionics is een ontzettend machtige vaardigheid voor zij die hem meester worden, echter zit er een groot gevaar aan het ontrafelen van de geheimen van de geest. Een psionics maakt gebruik van geestkracht ergo sanity. Iedere psionic is constant bezig met het uitputten en verrijken van zijn sanity. Hoe krachtiger de psionic, hoe gestoorder hij waarschijnlijk is.

De meeste psionics sterven ook niet aan een fysieke dood, de meesten worden knettergek door het vrijwel dagelijkse jojo gedrag met hun sanity.

Psionic Gifts

Een psionic gebruikt SP om zijn powers, ook wel gifts genoemd, te kunnen gebruiken. Voor ieder niveau van een spreuk dient hij SP te betalen. Niveau 1 gift kost een psionic 1 SP, een niveau 2 gift kost een psionic 3 SP.

Voor iedere niveau van een gift dient een psionic zich 5 seconde te concentreren. Dit geeft hij aan door zijn vuist in de lucht te steken en zijn vingers rustig tot vijf te laten tellen, dit staat gelijk aan 5 seconde. Voor ieder Level 5 seconden, dus voor ieder level 1 vuist (dat is de vuistregel). Omstanders die je zien tellen hebben wel door dat je je aan het concentreren bent om een gift te gebruiken. Als je aan het tellen bent kun je geen andere acties ondernemen, je kan niet lopen, je kan niet praten en eigenlijk zie je ook niet wat er om je heen gebeurt, je zit in een soort trance.

Gift van Level 1 kost 10 XP om aan te schaffen.

Gift van Level 2 kost 20 XP om aan te schaffen.

Vaardigheden

Dit zijn vaardigheden die te maken hebben of in het straatje liggen van psionics.

Basic Psionics

Je bent vaardig in telepatische of metabolistische psionic gifts. Je dient een van deze psionic takken te kiezen en uit je gekozen tak mag je vervolgens gifts kiezen. Je bent vaardig in het gebruiken van level 1 psionics gifts in de door jou gekozen tak.

Kosten: 20

Vereisten: 1 Mentale Disadvantage

Advanced Psionics

Hetzelfde als basic psionics, Je bent vaardig in het gebruiken van level 2 psionics gifts in de door jou gekozen tak.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Psionics, plus 1 Mentale Disadvantage

Extend the Mind

Je bent vaardig in een extra psionic tak en mag de gifts van andere takken ook kopen/gebruiken. Je moet nog wel steeds voldoen aan het level psionics van de gifts.

Kosten: 20

Vereisten: Basic Psionics

Extra: Je mag deze vaardigheid vaker nemen

Strong Will

Je geestelijke gesteldheid is groter dan normaal, je hebt daarom 10 extra Sanity, deze vaardigheid kun je meerdere keren kopen.

Kosten: 30

Combat Manifestation

Voor dubbele sanity kun je een gift innate doen en hoef je je dus niet te concentreren. Als je gebruik maakt van een Innate gift hoef je niet te concentreren en zeg je enkel Innate (naam gift) en het effect van de gift vind dan plaats.

Kosten: 20

Vereisten: Advanced Psionics

Psionic Tatoo

Je krijgt een psionic power getatoeëerd op je lichaam, afhankelijk van het level van de power zal je sanity moeten betalen om deze te activeren. Voor een level 1 power moet je 2 SP betalen en voor een level 2 power moet je 4 SP betalen.

Kosten: 10XP level 1 Gift, 20 XP level 2 Gift

Speciaal: Je mag op iedere locatie maar 1 tatoo hebben, binnen het spel zijn tatoos ook te koop en hoef je in de meeste gevallen geen XP maar alleen maar SUC te betalen.

Precognition

Doormiddel van een meditatie van 10 minuten kan je voorkennis krijgen over een bepaalde situatie of beperkt de toekomst voorspellen. Voor deze vaardigheid betaal je sanity points (SP), er zijn geen vaste SP kosten aan verbonden, het aantal SP wordt bepaald door de spelleiding. Hoe vaker je dit op een dag doet en/of hoe moeilijker de dingen worden die je wil weten, hoe gevaarlijker dit gaat worden voor je geestelijke gezondheid (ergo het gaat meer SP kosten).

Kosten: 20

Extra: voor het hebben van deze vaardigheid krijg je een mentale of bovennatuurlijke disadvantage

Medium

Je krijgt iedere dag als je wakker wordt 1 voorspellende droom die je op kunt halen bij de spelleiding. Daarnaast zal de spelleiding je op diverse momenten in het spel extra info kunnen geven. Daarnaast kun je de vaardigheid Dodge gebruiken, voor 3 SP kun je op een aanval of effect Dodge roepen.

Kosten: 30

Vereisten: Precognition

Extra: voor het hebben van deze vaardigheid krijg je opnieuw een mentale of bovennatuurlijke disadvantage

Telepathie

De pure kracht van de geest, de meesters in telepathie ook wel Telepaten genoemd, kunnen gedachten lezen en manipuleren. Ze gebruiken de meest zichtbare en simpele hersenspinsels van een wezen om ze op kleine schaal te manipuleren.

Noot: Al deze Psionic Gifts werken zowiezo niet op MIC's en mensen zonder een actief, "levend" en werkend brein.

Psionic Gifts Level 1 (Telepatie)

Fear

De persoon op wie je deze gift gebruikt voelt zijn ergste angst, de persoon moet deze angst uitspelen. Hoe dit uitgespeeld wordt hangt af van de persoon zelve en wat de angst is.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Suggestion

Je kunt een suggestie in iemands hoofd plaatsen. Je roept bij het gebruiken van deze Gift naar de persoon wat de suggestie moet zijn. De persoon zal vrijwel zeker deze suggestie opvolgen. Het werkt niet als het tegen iemands normen en waarde ingaat.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Displacement

Op de eerste klap of kogel die je krijgt na het gebruiken van deze gift mag je het effect van een “*dodge*” gebruiken. Dodge houdt in dat je een klap of kogel ontwijkt en de effecten en schade ervan niet hoeft te nemen.

Doel: 1 persoon

Duur: 5 minuten

Bereik: aanraking

Fumble

Target moet zijn hand openen en het object dat daar inzit laten vallen. Er gaat maar 1 hand open, dus als het target iets in twee handen houdt hoeft hij het object niet te laten vallen.

Doel: 1 hand

Duur: instant

Bereik: 7 meter

Detect Emotion

Bij het gebruiken van deze Gift mag je aan iemand vragen wat zijn primaire emotie is op dat moment bijv: Angst, Agressie, Verliefdheid, Verdriet

Doel: 1 persoon

Duur: instant

Bereik: aanraking

Confusion

Een persoon raakt verward en is compleet de weg kwijt. Hij staakt de actie waar hij mee bezig was en probeert uit te vinden wat er aan de hand is. Als de persoon wordt aangevallen stopt het effect van deze gift.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Cure Minor Insanity

Je kunt 1 SP schade genezen.

Doel: 1 persoon

Duur: instant

Bereik: aanraking

Psionic Gifts Level 2 (Telepathie)

Lobotomy

Target krijgt no mind effecting, echter is hij niet meer in staat te praten of dingen te doen waar concentratie voor nodig is. Target begint te ijlen en lijkt niet meer helemaal op deze wereld te zijn.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Charm Person

Het slachtoffer is voor de tijdsduur van deze gift je vriend en zal dus alles doen wat hij voor een vriend zou doen.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Hold Person

Target raakt verstijft en kan zich niet meer bewegen, echter stopt de spreuk zodra target schade krijgt.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Sleep

Target valt in een diepe magische slaap. Hij kan niet wakker geschud worden. Enkel een plens water in het gezicht of 1 HP schade kan hem of haar ontwakken.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: 7 meter

Cure Insanity

Je kunt iemand 3 SP teruggeven of het direct het effect van de call *Insanity* weghalen.

Doel: 1 persoon

Duur: instant

Bereik: aanraking

Metabolisme

De pure kracht van het lichaam, de meesters in metabolisme ook wel Metabolisten genoemd, kunnen hun eigen lichaam en dat van andere wezens manipuleren. Ze kunnen hun eigen lichaam of dat van andere versterken, genezen of manipuleren. Ze gebruiken hier kennis van drukpunten voor of communiceren met hun krachten met het lichaam op cel niveau.

Noot: Al deze psionic gifts werken zowiezo niet op MIC's en mensen zonder een actief, "levend" en werkend lichaam.

Psionic Gifts Level 1 (Metabolisme)

Cure Light Wounds

Geneest 1 HP

Doel: 1 persoon

Duur: Instant

Bereik: Aanraking

Sanctuary

Sanctuary zorgt ervoor dat een persoon die stervende is aan zijn wonden niet dood gaat. Zodra je deze spreuk cast moet je de spreuk blijven herhalen, zolang je deze spreuk blijft herhalen sterft het slachtoffer niet verder. Als je onderbroken wordt of stopt met chanten gaat de doodsijd direct verder waar hij gebleven was voordat je de sanctuary gebruikte.

Daarnaast kost deze spreuk ook nog 1 extra SP per minuut voor de caster.

Doel: 1 persoon

Duur: Instant

Bereik: Aanraking

Lesser Regeneration

Met deze spreuk kun je iemand een regeneratie geven, deze regeneratie geeft 1 hp per 10 minuten terug. Je krijgt pas na 10 minuten je eerste HP terug.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 uur

Bereik: Aanraking

Adrenaline

Op de eerste klap of kogel die je krijgt na het gebruiken van deze spreuk mag je het effect van een "dodge" gebruiken. Dodge houdt in dat je een klap of kogel ontwijkt en de effecten en schade ervan niet hoeft te nemen.

Doel: 1 persoon

Duur: 5 minuten

Bereik: aanraking

The Claw

De Metabolist vormt een van zijn handen om in een scherpe klauw waarmee hij schade kan doen. De speler die deze gift gebruikt mag een latex handschoen in de vorm van een klauw aantrekken en dit als wapen gebruiken. Je dient dus een klauw te fysreppen. De klauw doet normale schade.

Doel: zelf

Duur: 1 uur

Bereik: aanraking

Endure Pain

Target krijgt high pain treshold.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 uur

Bereik: aanraking

Thick Blood

Deze spreuk verdubbelt de sterftijd van een persoon.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 uur

Bereik: aanraking

Slow

Doordat de metabolist een persoon op een drukpunt raakt en de metabolisme van zijn target beïnvloed kan het target voor de duratie van deze gift zich niet snel voortbewegen. De persoon onder invloed van deze gift moet zich in slow motion bewegen.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: Aanraking

Chakra Touch

De persoon op wie deze gift gebruikt wordt krijgt ontzettend veel pijn op de locatie waar de metabolist hem geraakt heeft voor de duratie van de spreuk. De locatie kan niet meer gebruikt worden en ontvangt aan het einde van de minuut 1 schade.

Mensen met High Pain Treshold krijgen enkel 1 subdue schade en hebben verder nergens last van.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 minuut

Bereik: aanraking

Psionic Gifts Level 2 (Metabolisme)

Cure Moderate Wounds

Met deze spreuk genees je iemand 3 HP, de caster mag de HP verdelen op de locaties zoals hij dat noodzakelijk acht.

Vereisten: Cure Light Wounds

Doel: 1 persoon

Duur: Instant

Bereik: Aanraking

Regeneration

Met deze spreuk kun je iemand een regeneratie geven, deze regeneratie geeft 1 hp per 5 minuten terug. Je krijgt pas na 5 minuten je eerste HP terug.

Doel: 1 persoon

Duur: 1 uur

Bereik: Aanraking

High Speed

Op de eerste 3 klappen of kogels die je krijgt na het gebruiken van deze spreuk mag je het effect van een "dodge" gebruiken. Dodge houdt in dat je een klap of kogel ontwijkt en de effecten en schade ervan niet hoeft te nemen.

Doel: 1 persoon

Duur: 5 minuten

Bereik: aanraking

Biofeedback

Biofeedback checkt iemands volledige lichaam tot op cel niveau en corrigeert kleine onzuiverheden (zoals ziektes en giften). Je krijgt van de spelleiding of de persoon op wie je dit gebruikt te horen wat voor ras deze persoon is, of er bijzondere dingen met hem aan de hand zijn en of er onzuiverheden zijn. Als er onzuiverheden zijn die niet standaard genezen worden kan je meer SP opofferen om het lichaam weer compleet te genezen. De spelleiding zal je vertellen hoeveel sanity dit ongeveer gaat kosten. Je kunt deze gift ook op jezelf gebruiken.

Doel: 1 persoon
Duur: instant
Bereik: aanraking

Body Building

Als de metabolist deze gift gebruikt kan hij, of de persoon op wie hij deze gift gebruikt, de eerstvolgende vijf klappen doubles slaan.

Doel: 1 persoon
Duur: 5 minuten of 5 klappen
Bereik: Aanraking

Psionic Disadvantage

Dit zijn disadvantages die alleen voor Psionics zijn.

Uncontrollable Powers

De spelleiding zal af en toe een power laten afgaan op een moment dat voor jou misschien erg vervelend uitkomt. Dit kost soms geen SP en soms kost het dubbele SP. Het kan gebeuren dat je ook hoger niveau powers of powers die je niet kunt casten.

-XP: 20

Hacker Handbook

Versie: 1.1

Binnen de Unity is het “CosmicNet” een belangrijke manier om te communiceren, informatie te verspreiden en zaken te regelen. Het is iets dat wij het meest zouden vergelijken in het dagelijks leven met internet. Echter zit er meer achter het CosmicNet dan een soort van computernetwerk. Om het CosmicNet te onderhouden is meer nodig dan enkel op een paar toetsen drukken en wat software te installeren. Een aantal dappere burgers binnen de Unity verbinden dagelijks hun geest met het CosmicNet om deze veilig en up to date te houden voor alle inwoners voor de Unity.

Dit zijn “de hackers”, het beroep hacker is bijna net zo gevaarlijk als een baan als soldaat bij de Unity Armed Forces. Hackers pluggen zichzelf in op het CosmicNet, daarmee worden zij mentaal verbonden en kunnen zij op het CosmicNet dingen aanpassen, veranderen, up-daten of beschermen.

Daarom hebben hackers een belangrijke rol binnen de Unity. Zij zorgen ervoor dat het CosmicNet begaanbaar blijft voor de normale burger van de Unity, zodat de Unity zijn geldzaken kan regelen, een journalist zijn nieuws kan verspreiden en bountyhunters hun bounty's kunnen opzoeken.

De hackers zijn als zij ingeplugd zijn mentaal aanwezig in het CosmicNet. De hackers worden dan OC meegenomen naar een andere locatie op het evenement waar ze hun avonturen op het CosmicNet zullen beleven.

CosmicNet

Het CosmicNet is constant in beweging en verandert aan de lopende band. Locaties kunnen per keer dat een hacker deze bezoekt veranderen. Het CosmicNet kan gezien worden als een soort Astral Plane. Alleen dan voor technologie. Het CosmicNet is een wereld met andere regels dan onze normale wereld. Maar is wel een wereld die leeft, een wereld met een eigen wil en geest. Veel Hackers zijn er van overtuigd dat het CosmicNet een levend iets is.

Iedere hacker ervaart het CosmicNet anders, de een zal hem zien als een soort van geometrische wereld waar alles opgebouwd is uit codes. De ander zal het zien als een soort van surrealistische wereld. Voor iedere hacker is het CosmicNet anders en iedere hacker ervaart het CosmicNet anders. Behalve als de spelleiding een beschrijving geeft of een ruimte overduidelijk heeft aangekleed dan is het What You See, is What You Get. Alle personages en mede hackers die je daadwerkelijk tegenkomt in het CosmicNet zien er voor iedereen hetzelfde uit.

Hacker Wetgeving

Hackers hebben een mooi bestaan. Ze hebben veel vrijheid op het CosmicNet. Echter zijn de Hacker niet totaal vrij om te doen en te laten wat zij willen. De Unity heeft een aantal “wetten” voor hackers ingevoerd om Hackers en Niet-Hackers te beschermen van de rotten appels.

Hacken is niet verboden in de Unity, sterker nog het is een belangrijk deel van de samenlevingen. Zonder hackers geen CosmicNet. Zonder CosmicNet geen communicatie tussen planeten. Zonder communicatie tussen planeten, geen handel, technologische vooruitgang en welvaart.

Hackers zijn dus erg geliefd bij de Unity en de Unity beschermd hackers ook zoveel mogelijk waar zij kunnen. Er zijn een aantal Communitys die gesponsord en soms zelfs gefinancierd worden door de Unity. Daarnaast zijn er veel hackers met goed betaalde banen binnen de Unity. Dus de Unity keurt Hackers goed.

Echter zijn er wel regels en wetten voor hackers. Worden deze overtreden of gebroken dan tredt de Unity en zijn hackers op om deze CosmicNet misdadigers op te sporen en te straffen.

Hieronder vind je meer informatie over de regels en wetten van hackers.

Gedragscodes en Regels

Dit zijn de gedragscodes en regels van de hackers, het zijn geen wetten, maar soort van etiquette. Het is mogelijk dat hackers door breken van deze gedragscodes op de grijze lijst geplaatst worden.

-CosmicSprites worden met respect behandeld,. Het zijn geen slaven van hackers maar gelijkwaardige wezens die respect van hackers verdienen.

-Wanneer een andere hacker *jacked* is in het CosmicNet zal een andere hacker over hem waken indien mogelijk. Hackers letten en zorgen voor elkaar indien mogelijk.

-Een Hacker zal altijd gehoor geven aan een noodoproep van een andere hacker. Het CosmicNet is onze plek die wij veilig houden en beschermen.

Wetten

Dit zijn de wetten voor hackers. Wanneer hackers deze overtreden of breken worden ze vervolgd en op de grijze of zwarte lijst geplaatst.

-Men mag het CosmicNet niet beïnvloeden om zelf rijker te worden.

-Men mag geen valse informatie verspreiden of plaatsen op het CosmicNet

-Men mag het CosmicNet niet als wapen gebruiken tegen de Unity en zijn burgers.

-Activiteiten in en rondom CosmicNet mogen de Unity en zijn burgers nooit schade toebrengen.

Hackers Grijze Lijst

Deze hackers worden verdacht van misdrijven op of met het CosmicNet. Dit zijn of kleine misdrijven waarvoor zij al veroordeeld zijn. Of misdrijven waarvan ze verdacht worden. Deze hackers worden in de gaten gehouden indien mogelijk.

Deze lijst kun je IC vinden op het CosmicNet

Hackers Zwarte Lijst

Deze hackers hebben grootse misdaden begaan op of met het CosmicNet. Deze hackers worden gezocht en dienen zo snel mogelijk veroordeeld te worden.

Deze lijst kun je IC vinden op het CosmicNet

Account naam

Iedere hacker heeft zijn eigen unieke account naam. Hiermee beschermt de hacker zijn werkelijke identiteit en kunnen andere hackers hem herkennen. Er is veel onderlinge strijd op het CosmicNet tussen alle hackers. Hackers zijn in het CosmicNet de koningen. Sommige halen bijna een God status met hun skills. Echter zijn deze hackers buiten het CosmicNet erg kwetsbaar. Het is erg gebruikelijk dat hackers of hun "slachtoffers" bountyhunters inschakelen om andere hackers uit te schakelen. Een hacker kan in het CosmicNet een leger van Sprites hebben en de meest geavanceerde bescherming programma's beheersen. Maar een kogel door de kop in de werkelijke wereld is voor een hacker nog steeds einde verhaal.

Daarom proberen hackers hun account naam zoveel mogelijk te beschermen. Zeker als ze ergens moeten inbreken of een bedrijf met een virus bestoken. Hoe meer ervaring de hacker heeft hoe meer account namen hij zal hebben.

Cosmic Sprites

Er leven wezens in het CosmicNet, ze noemen deze wezens CosmicSprites. Sommige zijn vriendelijk en behulpzaam terwijl andere vijandelijk zijn en regelmatig voor problemen zorgen. Grote problemen.

Een taak van de hackers is om ontsnapte Sprites van het CosmicNet te vangen en weer onder controle te krijgen. Het gebeurt regelmatig dat er een krachtige CosmicSprite ontsnapt. Dit kan gebeuren door een "glitch" in het systeem. Het is ook mogelijk dat de CosmicSprite zoveel codes heeft verzameld dat hij kan uitbreken en een fysieke vorm kan

aannemen.

Deze CosmicSprites zorgen regelmatig voor veel problemen en worden door de meeste burgers van de Unity ook gezien als gevaarlijke monsters. Deze CosmicSprites worden opgejaagd en hun fysieke lichaam wordt vernietigd.

De data van een CosmicSprite is te vangen of te verkrijgen door een deal te sluiten met de CosmicSprite. De hacker slaat de data van de CosmicSprite op in zijn data space. Dit is een stukje technologie dat een hacker in zijn brein heeft ingebouwd het kan als een soort van harde schijf ingeplugd, verwijderd en/of verwisseld worden.

Met de data van een CosmicSprite kan een hacker zichzelf of de programma's die hij gebruikt sterker maken. Iedere CosmicSprite heeft namelijk zijn eigen kenmerken en vaardigheden deze kunnen door een Hacker gebruikt worden. Een Hacker behaalt hiermee een groot voordeel.

Gebruik maken van de data die verkregen is door CosmicSprites kost over het algemeen Sanity Points. Wat de vaardigheid van een CosmicSprite is en waar deze voor te gebruiken is zul je IC uit moeten vinden. Daarnaast heeft bijna iedere CosmicSprite een nadeel. Als een hacker de CosmicSprite in zijn data space heeft zitten krijgt hij last van deze disadvantages en dient hij deze uit te spelen. Wanneer de hacker de data van de CosmicSprite niet meer bij zich draagt verdwijnt deze disadvantages automatisch.....tenzij anders vermeld.

De data van CosmicSprites kan ook op een hacker account opgeslagen worden. Dit is natuurlijk wel afhankelijk van de grote van het account. Een Hacker dient dan wel in te loggen op het CosmicNet. Daar kan hij de CosmicSprite op zijn account zetten en eventueel later er weer af halen.

Hackers en Sanity

De Sanity van een hacker is altijd in gevaar. Naast dat een hacker cyber implantaat moet aanschaffen en updaten om toegang te krijgen tot het cosmicnet kost het de hacker ook zijn Sanity Points. De meeste hackers komen ook niet tot een leeftijd dat zij met pensioen gaan. De meesten leven een leven van korte luxe en sterven uiteindelijk omdat hun hersens gekookt worden tijdens een sessie op het CosmicNet. Of worden krankzinnig van alle spritedata die in hun hoofd een eigen leven is gaan leiden. Of ze hebben dingen gezien die ze niet kunnen bevatten/ plaatsen in hun relatief simpele geest.

Encounters op het CosmicNet kunnen je Sanity Points kosten. Sprite data kan je Sanity Points kosten. Gevechten met andere hackers op het CosmicNet kunnen je Sanity Points kosten. Hit Points bestaan nog steeds in het CosmicNet Een hacker heeft hetzelfde aantal Hit Points en dezelfde skills als hij in het dagelijks leven ook heeft. Een hacker kan programma's schrijven en of kopen waardoor hij meer vaardigheden en mogelijkheden heeft op het CosmicNet.

Echter als een hacker HP schade zou krijgen dient hij dit nog steeds uit te spelen in het CosmicNet. Als een hacker bewusteloos zou raken ontwaakt de hacker weer in de normale wereld en is hij direct uitgelogd. Langzaam komt de hacker weer bij bewust en heeft geen HP schade meer. Let wel de HP schade is omgezet in SP schade. Dus als een hacker schade oploopt in het CosmicNet en uitlogt krijgt hij deze schade in de vorm van SP verlies.

Vaardigheden

Hacker Implants

Je lichaam word voorzien van een stuk technologie. Dit maakt het mogelijk om in te loggen op het CosmicNet en daar als Hacker te werken. Enkel met deze cyber implants kan een hacker de code van het CosmicNet zien en daar mentaal rond te lopen. Zonder cyber implants kun je nog wel in loggen en kun je gebruik maken van het CosmicNet zoals iedere burger van de Unity dat doet en kan.. Maar enkel met cyber implants kun je hacken en met Sprite data werken.

Kosten: 10

Extra: Door het hebben van een Cyber Implant begin je met een verlies van 10 Sanity Points.

Basic Hacker Account

Je weet hoe je je geest moet projecteren op het CosmicNet zodat hij ook daadwerkelijk invloed kan uitoefenen. Je krijgt naast je normale CosmicNet account die iedere Unity burger heeft een extra account waarmee je een hacker identiteit start. Je geeft aan de spelleiding door wat je account naam en hacker identiteit gaat zijn en in welke sector van het CosmicNet deze identiteit zich gaat specialiseren. Je krijgt dan een extra account naam met een inlog code. Het hacker account heeft op sommige plekken meer toegang dan je standaard account heeft. Op je account kun je 1 CosmicSprite

opslaan.

Kosten: 20

Vereisten: Hacker Implants

Advanced Hacker Account

Hetzelfde als een basic hacker account alleen heb je nog meer mogelijkheden op het CosmicNet. Je krijgt een extra hacker account. Je mag een extra account naam en hacker identiteit aanmaken. Wederom mag je aangeven binnen welke sector van het CosmicNet je deze identiteit wilt specialiseren. Daarnaast stijgt de hoeveelheid toegang op het CosmicNet van jou oude hacker identiteit. Op je account kun je 3 CosmicSprite opslaan.

Kosten: 20

Vereisten: Basic Hacker Account

Expert Hacker Account

Hetzelfde als advanced alleen heb je nog meer mogelijkheden op het CosmicNet. Wederom krijg je een extra account naam en hacker identiteit en je oude identiteiten stijgen in hoeveelheid toegang. Op je account kun je 5 CosmicSprite opslaan.

Kosten: 30

Vereisten: Advanced Hacker Account

Track Cosmic Sprite

Je weet hoe je ontsnapte CosmicSprites kunt traceren buiten het CosmicNet. Je kent hun patronen en je weet hoe zij denken en leven buiten het CosmicNet. De spelleiding kan je extra info geven over ontsnapte CosmicSprites en waar zij zich waarschijnlijk verstoppen. Bij sommige CosmicSprites voel je ook hun aanwezigheid als ze in de buurt zijn. Dit hangt af van de krachten van de sprite.

Kosten: 15

Vereisten: Basic Hacker Account

Upload Cosmic Sprite

Je weet hoe je CosmicSprite data kunt uploaden in je geest, met deze vaardigheid kun je vaardigheden van CosmicSprites gebruiken in de werkelijke wereld of in je programma's in het CosmicNet.

Kosten: 15

Vereisten: Data Space Small (dit is geen skill dit is een item waar de hacker data op kan slaan in zijn eigen brein als een soort van harde schijf. Data space moet je kopen of gefysrept worden. Dit moet je kunnen aantonen bij allereerste incheck van je personage, lees hier meer over in het basis regelsysteem onder het kopje Standard Unity Credits).

Forgery

Je bent in staat papieren en documenten te vervalsen. Je dient het document in kwestie zo goed mogelijk te fysreppen. Je document krijgt dan van de spelleiding een extra code mee voor mensen met de check document skill of mensen die informatie hebben over de check punten van een document (denk aan watermerk of zegels). Voor ieder extra niveau contacts, influence en Hacker dat je hebt wordt je vervalst document beter en is het moeilijker te detecteren.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Hacker plus 1 Contacts en 1 Influence in Underground/Criminal

Check Document

Je bent in staat papieren, documenten of cosmicnet pagina's te checken op echtheid. Je bent vaardig om vervalsing op te speuren. De meeste personen binnen de Unity zijn vaardig in een bepaald document controleren als de check punten van een document bekend zijn. Met deze vaardigheid kun je alles checken wat er bestaat. Je krijgt een checklist met alle document codes. Je zult dan zien of een document goed of fout is. Checklist kunnen verschillen van elkaar dit om vals spel te voorkomen en verwarring te zaaien. Voor ieder extra niveau contacts, influence en hacker dat je hebt zul je een betere en completeren lijst met codes krijgen.

Kosten: 30

Vereisten: Basic Hacker plus 1 Contacts en 1 Influence in Law/Enforcement

Prestige Classes

worden toegevoegd als deze goedgekeurd zijn

Hacker Mini Game

Om het hacker spel speelbaar te krijgen en gevechten uit te spelen op het CosmicNet hebben we een minigame ontwikkeld. Deze minigame is er voor bedoeld dat mensen het gevoel krijgen dat ze aan het hacken zijn zonder dat ze

een uitgebreide OC kennis moeten hebben van informatica.

HackerGame Regels

Dit is even een stukje OC uitleg over hoe een hacker hacked. We zullen proberen zoveel mogelijk IC termen te gebruiken en je mag natuurlijk zelf een IC draai geven aan het geheel. Maar er zijn wat OC regels verbonden aan het hacken. Het hacken gebeurt wel volledig IC dus wanneer het spel start zijn er geen echte OC moment (tenzij iemand vals speelt natuurlijk (dan zal de spelleiding OC optreden).

Connection

Connection is een van je belangrijkste onderdelen. Connection geeft weer of je verbinding hebt met een andere hacker, terminal of server. Wanneer je geen connection meer hebt kun je niet langer meer Hacken en houd het spel voor je op. Je bent dan uitgelogd, niet langer verbonden, "game over".

Een Hacker begint met 10 connection punten. Door middel van rollenspel, hackergear en disks kan een hacker deze Connection verhogen.

Memory

Memory geeft weer hoeveel Disks je kunt inladen. Iedere Disks heeft een programma deze programma's gebruiken een bepaalde hoeveelheid Memory.

Stel een hacker heeft 10 memory dan kan hij een programma van 3, 2 en 4 tegelijk gebruiken. Hij heeft dan 9 memory totaal in gebruik. Er is dan nog 1 memory over en er kan dus nog 1 programma van 1 memory gebruikt worden.

Een Hacker kan nooit over zijn totale memory heengaan. Als hij niet genoeg memory heeft dan kan hij het desbetreffende programma niet neerleggen. Hij zal dan eerst een ander programma moeten weghalen om weer memory te creëren.

Onze Hacker met het programma 3, 2 en 4 had 9 memory in gebruik. Hij wil een programma van 3 memory inladen. Hij moet daarvoor een programma van 2 of hoger weghalen. Als hij dit doet heeft hij weer genoeg memory om het programma 3 in te laden.

Disks

Er zijn drie soorten disks, deze staan hieronder beschreven. Er is geen limiet aan hoeveel Disks een Hacker mee mag nemen in een game.

-Attack

Attack Disks hebben programma's die bedoeld zijn om aan te vallen. Dat is ook het enige dat ze kunnen. Aanvallen. Wat voor soort aanval hangt af van het programma type maar dat staat hieronder beschreven. Attack disks kunnen de connectie, memory en disks van je tegenstander aanvallen.

-Defence

Defence disks hebben programma's die bedoeld zijn om te verdedigen. Dat is ook het enige dat ze kunnen. Verdedigen. Wat voor soort verdediging hangt af van het programma type maar dat staat hieronder beschreven. defence disks beschermen je tegen attack disks.

De hierboven genoemde disks komen gesloten het spel in als deze gespeeld worden. Gesloten betekent dat je tegenstander niet ziet wat voor soort Disk je speelt en wat de speciale krachten zijn van je programma. Het enige dat je tegenstander ziet is de Memory kosten van je disk.

-Community

Community disks zijn hele bijzondere disks. Je krijgt ze van een community waarbij je bent aangesloten. Ze werken ook alleen maar zolang je bent aangesloten bij de desbetreffende community. Een community disk maakt gebruik van een netwerk van Hackers die je even helpen tijdens je game. Hoe sterker de community hoe sterker de community disk. Er is geen vast format voor community disks ze kunnen verschillende soort programma's bevatten. Op de community disk staat beschreven wanneer je zijn programma mag inzetten.

Programma Type

Er zijn verschillende Type programma's, die verschillende dingen doen.

-Program

Dit zijn de meest voorkomende vorm. Er is niets bijzonders aan deze vorm.

-Virus

Het effect van een virus programma blijft lopen zolang hij open ligt.

-Utility

Dit is een type programma dat in vele vormen kan voorkomen. Meestal verwijderd het andere type programma's. Maar ze kunnen ook je connectie of memory boosten. Een utility disks gebruik je 1 keer daarna is deze DELETED.

Star het spel

Tijdens een Hackergame zijn er een aantal verschillende beurten.

-Start

Eerst begint de verdedigende/ slachtoffer kant. Als Hacker zijnde val je meestal een Server of Bedrijf aan. Zodra je ingeplugd bent in het CosmicNet gaan we naar een andere locatie. Daar spelen we het spel verder uit. De server of het Bedrijf dat je aanvalt legt eerst zijn verdediging neer. Dit varieert per bedrijf. Er worden dan een paar disks gesloten neergelegd.

Bedrijven en servers hebben ook een max memory maar deze is vaak vele malen groter dan die van een Hacker. De max memory van een bedrijf zal ook aangegeven worden.

Wanneer deze disks liggen wordt de connection van alle deelnemers van deze game bepaald. Deze is standaard 10 voor Hackers (plus eventuele extra's die je verdient hebt) en voor servers en bedrijven varieert deze. Als iedereen zijn connection kenbaar heeft gemaakt kan het spel beginnen.

-Loading

De aanvallende partij mag nu disks gaan spelen. Afhankelijk van je hacker niveau mag je een aantal disks spelen in deze beurt. Ben je een basic hacker dan mag je 1 Disk spelen, advanced mag 2 disks spelen en expert 3 disks. Je mag tijdens deze fase ook disks terughalen naar je hand, dit om weer Memory terug te krijgen. Het aantal disks dat je mag terughalen naar je hand is hetzelfde aantal dat je zou mogen neerleggen. Dus een basic hacker mag er 1 terughalen een Expert 3.

-Action

Tijdens deze fase kunnen programma's gebruikt worden. Als je een programma wilt gebruiken dan moet je de disk eerst open neerleggen. Als een disk open ligt dan kan deze zijn programma gebruiken. Je kunt hem daarna niet meer gesloten neerleggen (uitzonderingen op deze regel worden gemaakt door andere disks).

De aanvaller kan met zijn programma de tegenstander aanvallen. Hij kiest dan een paar van zijn Attack Disks uit en richt die op de tegenstander. Het enige dat de tegenstander dan kan doen is zijn Defence Disks gebruiken om de aanval tegen te houden.

Defence Disks kunnen open of gesloten liggen. Echter dienen zij open te zijn als je gebruik wil maken van hun effect. Als je aangevallen wordt kun je dus Defence Disks open neerleggen.

Iedere Attack en Defence Disk heeft een Power. Als het power van de Attack Disk hoger is dan die van de tegenstander zijn Defence Disk is de Defence Disk DELETED. Is de power van een Attack Disk lager dan die van de Defence Disk, wordt de Attack Disk DELETED. Als de power van beide Disks gelijk is, worden ze beide DELETED.

DELETED Disks worden apart gelegd in een "afstapel"noem het de "prullenbak".

Als de tegenstander de Attack Disks niet kan tegenhouden met een Defence Disk, is de Attack Disk succesvol en zal hij in alle waarschijnlijkheid schade doen aan het slachtoffer zijn Connection. Want daar ging het om, de Connection van je tegenstander op 0 of lager zien te krijgen.

Wanneer deze fase erop zit, is de beurt aan de Server of het Bedrijf. Deze doorloopt precies dezelfde fase als de Hacker zojuist gedaan heeft. Wanneer deze dit gedaan heeft is de Hacker weer en zo gaat het spel over en weer tot iemand gewonnen/verloren heeft.

MEERDERE HACKERS

Als je een Server of Bedrijf gaat aanvallen ben je meestal met meerdere Hackers. Jullie zijn dan 1 team. Je speelt

allemaal wel apart. Maar jullie doorlopen als team zijnde dezelfde beurten tegelijk.

HACKER VS HACKER

Wanneer twee Hackers tegen elkaar strijden zien de beurten er vrijwel hetzelfde uit. Op de opening na. De Hacker die als tweede begint mag eerst een aantal Disks neerleggen, afhankelijk van zijn Hacker Niveau. Een Hacker van Basic Niveau mag 1 Disk gesloten neerleggen. Een Hacker van Advanced Niveau 2 Disks en Expert mag 3 Disks neerleggen. Let op een Hacker is nog steeds gelimiteerd aan het aantal Memory dat hij heeft. Hij mag dus ook niet tijdens deze beurt over zijn max Memory heen gaan.

Hacker Woordenboek

-Jacken/Jacked: Dit is de term die hackers gebruiken als ze zich mental inpluggen in het CosmicNet. Als dit gebeurt is de gedachten van de hacker in het CosmicNet en blijft een soort comateus lichaam achter.

-Hacker Account: Dit is de geheime identiteit van de hacker, met een bijzondere accountnaam. Op een account kan men Sprite Data opslaan en een account is nodig om hacker activiteiten uit te voeren.

-Data Space: Dit is soort van harde schijf die de hacker in zijn brein heeft ingebouwd. Data Space komt in vele vormen, maten en groten. Afhankelijk van de grote kan de data space Sprite Data bevatten en kunnen CosmicSprites geupload worden.

-DISK: OC zijn dit floppy schijfjes met een sticker. IC zijn dit de belangrijkste tools van een hacker als hij op het CosmicNet zit. Op een DISK staan zijn programma's die hij in het CosmicNet kan gebruiken om zichzelf te verdedigen of andere hackers kan aanvallen. Daarnaast kunnen Sprite Data

-CosmicSprites: Dit zijn wezens die leven op/in het CosmicNet. CosmicSprites hebben een bijzondere functies en eigenschappen en dragen op hun eigen wijzen een steentje bij.

-Good Sprite: Dit zijn vriendelijke behulpzame CosmicSprites die hackers graag helpen.

-Bad Sprite: Dit zijn niet perse vriendelijke CosmicSprites. Ze hebben meestal een geheime agenda of proberen een Hacker te misleiden. Ze zijn niet "gevaarlijk" ze zijn eerder vervelend of kunnen hackers tegenwerken.

-Corrupted Sprite: Goed deze CosmicSprites zijn heel gevaarlijk. Het is data besmet met virussen en errors. Totaal destructieve Sprites die zichzelf, het CosmicNet en als ze de kans krijgen de normale wereld schade willen aandoen. Soms bewust maar meestal onbewust. Dit zijn gevaarlijke, geflipte en psychopatische Sprites waar je als hacker voor wilt uitkijken.

-HackNet: Dit is de geheime site op het CosmicNet waar alle hackers hun informatie vandaan halen en waar informatie te vinden is over Hacker Community's.

-Hacker Community: Dit zijn groeperingen van hackers met hetzelfde doel. Als hacker zul je regelmatig andere hackers nodig hebben om een opdracht uit te voeren op het CosmicNet of een CosmicSprite te verslaan. Je kunt dan de hulp van je Community inschakellen.

- Terminal: een plek waar een hacker zijn geest kan inloggen op het CosmicNet, op de meeste terminals kan iedereen (ook niet Hackers) toegang verkrijgen tot het CosmicNet. Via een Login en Wachtwoord kan iedere bezoeker inloggen op diverse delen van het CosmicNet. Hackers kunnen een eigen laptop bijhebben maar kunnen alleen inloggen wanneer ze contact hebben met het CosmicNet (OC: er is een draadloos netwerk aanwezig).

SUC_Net

Hieronder een lijst met items speciaal voor hackers. De kosten zijn gemiddeld en kunnen in het spel variëren.

Naam Item	SUC	Functie
-Hacker Implants	2500	Heb je nodig om te kunnen jacked.
-Data Space Small	1000	Je kunt data of 1 cosmiensprite uploaden.
-Data Space Medium	2000	Je kunt data of 3 cosmiensprite uploaden.
-Data Space Large	3000	Je kunt data of 5 cosmiensprite uploaden.
-Lege DISK 1 Memory	1000	Schijf om programma op te zetten.
-Lege DISK 2 Memory	2000	Schijf om programma op te zetten.
-Lege DISK 3 Memory	3000	Schijf om programma op te zetten.
-Lege DISK 4 Memory	4000	Schijf om programma op te zetten.
-Lege DISK 5 Memory	5000	Schijf om programma op te zetten.
-DISK 1 M Geprogrammeerd	1500	Schijf met een programma
-DISK 2 M Geprogrammeerd	3000	Schijf met een programma
-DISK 3 M Geprogrammeerd	4500	Schijf met een programma
-DISK 4 M Geprogrammeerd	6000	Schijf met een programma
-DISK 5 M Geprogrammeerd	7500	Schijf met een programma
-Energy Drink	(nog niet bepaald)	Geeft tijdelijk extra connection
???	???	Extra connection
???	???	Extra memory

FAQ

Hier zullen nog eventuele veelgestelde vragen en antwoorden komen.

Prestige Classes

LET OP DIT IS EEN EERSTE VERSIE VAN DE PRESTIGE CLASSES, DIT IS BEDOELD OM EEN IDEE TE GEVEN WAT ER MOGELIJK GAAT ZIJN. DEZE VERSIE IS NOG NIET DEFINITIEF.

VANAF UNITY 2.0 MAINFRAME INSANE KUNNEN PRESTIGE CLASSES PAS GEKOZEN WORDEN. ALS MENSEN IDEEN HEBBEN VOOR NIEUWE PRESTIGE CLASSES OF OPMERKINGEN HEBBEN OVER DEZE MAIL HET NAAR WELBEKEND ADRES.

Prestiges classes zijn er voor bedoeld om een personage meer diepgang te geven. Het is een specialisatie van je huidige vaardigheden. Als je een Prestiges Class neemt dien je minimaal 80% van de skills in deze Prestiges Class aan te kopen voordat je een nieuwe Prestiges Class mag nemen. Je mag ten alle tijden andere vaardigheden kopen uit andere handbooks, tenzij anders vermeld staat.

Om in aanmerking te komen voor een prestige class dien je aan de vereisten van de prestige class te voldoen. Meestal zijn dit vaardigheden en disadvantages die je moet hebben. Maar soms is dit ook een vereisten die je met roleplay in voorgaande evenementen moet hebben bereikt, zoals contact gelegd met een bepaald bedrijf of een eed gezworen hebben aan een groepering. Als bij een vereisten staat vermeld dat je een aantal evenementen gespeeld moet hebben, wordt daar mee bedoeld dat je het aantal genoemde evenementen gespeeld hebt met het personage dat de prestige class wil aanschaffen. Als je aan de vereisten van de prestige class voldoet mag je uit de desbetreffende prestige class vaardigheden kopen, je hoeft dit niet op volgorde van de prestige class te doen, je mag iedere vaardigheid kopen zolang je de punten er voor hebt.

Sommige prestige classes hebben een Class Skill. Dit is een vaardigheid die je automatisch krijgt als je de prestige class kiest, de vaardigheid is OXP waard en is dus gratis, maar ook verplicht. Aan de class skill zitten een aantal voor en nadelen die elkaar balanceren en geeft je prestige class wat extra diepgang.

Hackers

Programmer

Gespecialiseerd in het bouwen van DISKS. Een Programmer is meester in het maken, verbeteren en copieren van Hacker DISKS. Dit geeft hem natuurlijk extreem veel voordeel als hij de strijd aangaat met andere Hackers op het CosmicNet, maar daarnaast levert het hem ook een leuk zakcentje op. Er is namelijk veel geld te verdienen in Hacker DISKS.

Vereisten: Aangesloten bij ICON, Expert Hacker

- 30XP Compiler** (je kunt een extra disk per weekend bouwen)
- 30XP Make Disks** (je kunt blanco Disks maken als je de grondstoffen er voor hebt)
- 30XP Pimp Disks** (je kunt een keer per weekend een programma verbeteren)
- 30XP Copy** (je kunt een extra programma per weekend copieren)
- 30XP Data Stream** (je bent beter bestand tegen SP schade van DISKS)

Hunter

Specialiseert op sprites hunten. Je bent de expert als het aankomt op het gebied van CosmicSprites. Je weet ze te vinden, je weet ze te vangen, je weet hoe je ze onder controle moet houden. Je weet welke sprites je vrienden en vijanden zijn. Op deze manier houd je de Unity veilig en verrijk je jezelf met de krachten van de CosmicSprites. Want sprites hebben veel kracht, echter kan niet iedereen dit even goed aan.

Vereisten: Aangesloten bij Defcon, Track Sprite, Upload Sprite, Advanced Hacker

- 15XP Sence Sprite** (wanneer je in het CosmicNet zit kun je de locatie van een bepaalde sprite bepalen, je moet de sprite wel al eens gezien hebben)
- 15XP Sence Powers** (je kunt globaal de powers van een sprite inschatten, je moet daarvoor de sprite aanraken)

30XP We are One (bent beter bestand tegen sprite SP schade als deze geupload is in je dataspace)

30XP Buddy Sprite (er is een CosmicSprite die heel veel op jou lijkt en waar je het erg goed mee kunt vinden, deze sprite wijkt niet van je zeiden en zal je ten alle tijden proberen te helpen.)

30XP Favourite Sprite (je hebt een specialisatie in het vinden en opsporen van een bepaald type sprite, good, bad of corrupt)

15XP Find Glitch (je kunt glitches vinden waar sprites door onstanppen)

15XP Stabalize Glitch (je kunt glitches openen en sluiten)

Finder

Kennis vergaren en invloed uitoefenen op het Net. De geheimen van de godenstelsels zijn veelal terug te vinden op het CosmicNet. Dit weet je, je hebt al vaker bijzondere stukken informatie gezien op het CosmicNet. Soms blijft deze informatie verborgen op het CosmicNet. Iedereen probeert zijn vuilen was te verbergen maar jij hebt de vaardigheid om deze rommel terug te vinden. Naast kennis heb je ook veel connecties en weet je hoe het CosmicNet werkt. Dit gebruik je om nieuwe vragen te beantwoorden of geheimen te delen met de buitenwereld.

Vereisten: Aangesloten bij @nArxz + 75 SP of minder, Expert Hacker, Secret ID

30XP “I can handle the Truth!” (je bent beter bestand tegen geestelijke schade die je oploopt door “de waarheid”)

30XP Mental Backup (je kunt een backup van je geestelijke zelf maken op het CosmicNet, dit is een groot voordeel, maar het brengt soms onvoorziene nadelen en complicaties met zich mee)

30XP “We are Anonymous” (je kunt op grote schaal invloed uitoefenen op het CosmicNet, deze invloed gaat erg ver. Hou er rekening mee dat hetgeen dat je in werking zet grootse gevolgen kan hebben op verschillende fronten, de kans is groot dat het gewenste effect negatief voor je wordt)

30XP Dark Secrets (de vuile was van vele is voor jou geen geheim, door intensief zoeken kom je achter geheimen die vele verborgen willen houden, background cheks van personen, bedrijven en overheden zijn geen enkel probleem voor een hacker van jou niveau)

30XP Cosmic Question (je kent je weg op het net en hebt weet voor veel vragen een antwoord te vinden, dit antwoord kan even duren en sommige vragen zijn gewoon geen antwoord voor)

Economie en grondstoffen

CEO

De *Chief Executive Officer* ook wel een bestuursvoorzitter genoemd is de eindverantwoordelijke binnen een bestuur. Grote maar ook sommige kleine bedrijven maken gebruik van een raad van bestuur met 1 of meerdere CEO's. Als CEO heb je een aantal verplichtingen die per bedrijf verschillen, maar nog veel belangrijker als CEO heb je een flinke hoeveelheid macht en mogelijkheden binnen het bedrijf of binnen de sector waar je werkzaam in bent.

Vereisten: Influence 5 & Contacts 5 (binnen het bedrijf waarvan je CEO wordt) Contact of Influence Master, bij een IC bestaand bedrijf vanuit SL dien je het vertrouwen van het bedrijf eerst doormiddel van IC spel zien te verdienen, ergo je moet toestemming van SL krijgen. Als je je eigen bedrijf hebt kun je hem gewoon zo nemen.

15 XP Bonus (je krijgt ieder evenement extra SUC als je bedrijf het goed doet)

15 XP Company Vision (je kunt de visie van je bedrijf/sector aanpassen, let wel dit moet wel bij het bedrijf passen anders kun je problemen krijgen met je werknemers, collega's of andere belanghebbende)

30 XP Infinite Resources (Je kunt vrij makkelijk en snel aan producten en grondstoffen komen binnen je bedrijf/sector, meestal kosteloos of tegen een zware reductie, SL kijkt per bedrijf hoe dit in zijn werk gaat en wat de mogelijkheden zijn)

30 XPI Ow You (Aan het begin van een evenement rol je met een dobbelsteen (D6) het nummer dat je rolt zoveel “I Ow You's” mag je uit de kaartenbak trekken. Deze I Ow You's zijn bij bedrijven en invloedrijke personen die tussen de evenementen door om wat voor rede dan ook een schuld bij je hebben opgebouwd. Iedere “I Ow You” bied je mogelijkheden in diensten of SUC en ze variëren van waarde.)

30 XP PA (je krijgt Persoonlijke Assistent, een secretaresse, corporate spy of andere trouwe werknemer van je die achter de schermen dingen voor je doet. Dit is een persoon die je nauwelijks in het spel zult zien maar wel voor je aan het werk is. Je kunt de PA een opdracht geven en deze zal hij of zij met volle fanatisme voor je uitvoeren, in de loop van het evenement zul je resultaten krijgen van de PA, indien mogelijk)

30 XP VIP (je bent een VIP, je naam is bekend in de hele Unity, je hebt een eervolle vermelding op het CosmicNet, kleine bedrijven of nietszeggende personen willen meeliften op je succes en je krijg op veel plekken en gelegenheden leuke voordelen.)

Corporate Spy

Het achterhalen van geheime bedrijfsplannen. Het verduisteren en "misplaatsen" van producten en grondstoffen. Het lamleggen van bedrijven en sectoren. Dit zijn een paar korte taakbeschrijvingen van wat de Corporate Spy doet. Bedrijfspionage en sabotage is erg belangrijk geworden. Wil je als bedrijf groeien en je positie zeker stellen, zorg je dat je een aantal van dit soort mannetjes in dienst hebt. Als Corporate Spy heb je best een spannend leven, je speelt regelmatig bedrijven tegen elkaar uit, je verkoopt geheime informatie aan de hoogste bidder en chanteert personeel van bedrijven zodat ze voor jou gaan werken. Als je de concurrentie en de dienaren van de wet twee stappen voor blijft heb je best een mooi leven. Maar pas op want wordt je ontmaskerd en worden je daden aan het daglicht gebracht zijn je dagen geteld en eindig je als een entertainment item tijdens de volgende publiekelijke executie.

Vereisten: Secret Identity, Forgery en Influence Master

20 XP Bribery (binnen een bedrijf koop je iemand om informatie prijs te geven of een dienst voor je te doen die hij normaal gesproken niet zou doen)

20 XP Identity (een keer tussen twee evenementen in mag je een nieuwe identiteit aanmaken om te infiltreren binnen een bedrijf of sector. Je kunt jezelf een beroep aanmeten en de daarbij behorende papieren vervalsen. Je mag dan solliciteren op een functie die bij deze identiteit valt. Dit is een erg makkelijke manier om binnen te komen binnen een bedrijf. Hou er rekening mee dat je soms daadwerkelijk een sollicitatie gesprek moet houden om een functie te krijgen. Bereid je dus goed voor.)

20 XP Creative Book Keeping (Je dient voor deze skill te werken voor een bedrijf of binnen een sector. Je kunt door creatief te boekhouden SUC en grondstoffen verduisteren en naar een rekening of afnemer naar keuzen plaatsen. Je kunt dit meer dan 1 keer per evenement doen, maar hou er rekening mee dat hoe vaker je dit doet en hoe groter de opgaven zijn hoe meer het opvalt en je door de mand kunt vallen.)

30 XP Corporate Secret (voorafgaand het evenement geef je aan in welk bedrijf of in welke sector je een geheim wil vinden, tussen de evenementen door ben je bezig met het vinden van een geheim, aan de start van het evenement krijg je te horen wat je gevonden hebt over het bedrijf/sector.)

30 XP Sabotage (Skills als contacts en influence binnen je target (sector/bedrijf), Identity, Bribery enz vergroten de schade die je kunt aanrichten met je Sabotage, hoe meer vingers je in de pap hebt binnen een bedrijf of sector, des te makkelijker je daar sabotage kunt plegen en er ongezien mee weg kunt komen.)

30 XP "No He Did It!" (Soms dreigt het doek voor een corporate spy te vallen, hij heeft dan meestal nog 1 troef achter de hand. Een slimme Corporate Spy voert zijn taak uit via de terminal van een andere medewerker, of via de naam van een chef of manager wiens hantekening hij vervalst. Dit zorgt ervoor dat eerst deze persoon gearresteerd, ondervraagd of bestraft wordt en dat geeft de Corporate Spy de mogelijkheid om ongezien weg te komen.)

Miner

De mannen en vrouwen die er voor zorgen dat de Unity grondstoffen binnenkrijgt. Het is een gevaarlijk beroep en alleen de sterkste overleven binnen dit vak. De mijnwerkers van de Unity werken op diverse afgelegen locaties onder erbarmelijke omstandigheden. Constant in strijd met het weer en de elementen om dat ene stukje grondstof te krijgen. Een baan als mijnwerker betaald goed, echter kom je niet zoveel mijnwerkers tegen die met pensioen raken, men haalt deze leeftijd niet wegens diverse omstandigheden.

Vereisten: basic demolition, plus twee van de volgende vaardigheden: high pain threshold/strenght/thougness

Class Skill: **Hell of a Job** (als miner heb je een gevaarlijk beroep met vele ups en downs, voor de aanvang van een evenement dien je een dobbelsteen te rollen op de miners tabel. Je krijgt dan te horen wat er in de afgelopen maanden van je werk gebeurt is. Dit kan zijn dat je extreem goed en hard gewerkt hebt en dat je een SUC bonus krijgt omdat je een nieuwe grondstof gevonden hebt. Maar het kan ook zo zijn dat je gewond bent geraakt tijdens de werkzaamheden en dat je sanity of hp verloren bent of een disadvantage hebt opgelopen.)

20 XP Recycle (je mag de skill Recycle kopen zonder dat je voldoet aan de vereisten)

10 XP Legal Explosives (je kunt erg gemakkelijk aan explosieven komen zoals TNT, je hebt namelijk een vergunning voor een aantal veelgebruikte explosieven in de mijnwerkers sector)

30 XP Heavy Machinery (je bent gewent om met zware machines te werken. De nadelige effecten van het gebruik van special ammo of special weapons zoals terugslag, subdue schade of uitputting hebben minder effect of geen effect.)

30 XP Excellent Health Care (Er wordt goed gezorgd voor een mijnwerker, zolang je in dienst bent van een mijnwerkers bedrijf krijg je gratis inentingen tegen ziektes, wordt je regelmatig medisch onderzocht en kun je een aantal keer gratis gebruik maken van een psycholoog of medic.)

15 XP Miner Knowledge (Je hebt verstand van grondstoffen, soms zelfs meer dan een ingenieur, je krijgt extra informatie over de bruikbaarheid of eigenschappen van grondstoffen die je in downtime gemijnd hebt.)

30 XP Combine Elements (Je kunt grondstoffen scheiden, combineren en puur maken. Je kunt secundaire elementen

zoals Gas, Mud, Electric splitsen in hun primaire elementen of primaire elementen zoals Fire en Earth combineren om er een secundair element van te maken. Je hebt hier wel een chemistry lab voor nodig.)

15 XP Left Overs (Ieder evenement krijg je van spelleiding een aantal gratis grondstoffen uit het gebied waar je gewerkt hebt.)

Trader

Je bent een handelaar en handelen is je leven. De Unity biedt vele mogelijkheden voor een handelaar. Je hebt handelaars die zich specialiseren in 1 ding, maar de meeste handelaars in de Unity zijn vrij divers. Een ware handelaar weet van de beste prijs te krijgen voor de meest waardeloze rommel. De Unity is erg rijk in handel dus het is dan ook niet vreemd dat veel handelaars veel geld hebben. Wat ze weer moeten uitgeven om hun handel voort te zetten. Maar het hebben van veel geld kent ook een risico. Je bent namelijk een gewild doelwit voor Space Pirats en ander tuig.

Vereisten: 2 evenementen gespeeld, Wealth 5, 5 Contacts in Economie en Grondstoffen (in overleg met spelleiding kunnen eventueel 5 andere contacts gekozen worden)

10 XP Extra Wealth (1000 SUC begin en 100 per event)

20 XP Extra Wealth (2000 SUC begin en 200 per event)

30 XP Extra Wealth (3000 SUC begin en 300 per event)

30 XP Buyer to Buyer (je krijgt items en grondstoffen aangeboden tegen inkoop prijs, voorafgaand een evenement en in tijden dat de incheck open is kun je een lijst met items en grondstoffen raadplegen. Je kunt grondstoffen en items die op deze lijst staan voor inkoop prijs kopen)

30 XP Money (de opbrengts tussen evenementen van je wealth skill verdubbeld)

30 XP I Ow You (Aan het begin van een evenement rol je met een dobbelsteen (D6) het nummer dat je rolt zoveel "I Ow You's" mag je uit de kaartenbak trekken. Deze I Ow You's zijn bij bedrijven en invloedrijke personen die tussen de evenementen door om wat voor rede dan ook een schuld bij je hebben opgebouwd. Iedere "I Ow You" biedt je mogelijkheden in diensten of SUC en ze variëren van waarde.)

Scavenger

Je reist of hebt gereist over verschillende planeten, bewoonde en onbewoonde. Je hebt veel mensen leren kennen op je reis en je hebt veel waardevolle spullen gevonden. Soms keer je terug naar een verlore beschaving of een vuilnisbelt planeet om bruikbare handelswaar te vinden. Je hebt heel veel geluk gehad de laatste jaren want je kunt goed rondkomen van je beroep als Scavanger.

Vereisten: 2 evenementen gespeeld, Luck, 5 verschillende contacts

20 XP Recycle (je mag de skill Recycle kopen zonder dat je voldoet aan de vereisten)

10 XP It's worthless (je hebt een neus voor waarde en met name waardeloos, als iets echt waardeloos is weet je dat vrijwel meteen.)

20 XP Scrounge (je gooit tijdens je incheck met een dobbelsteen, je krijgt 1d6 extra spullen bij de Incheck die je IC kan gebruiken of verkopen)

30 XP "I Know a Guy" (je kunt aan dingen komen die andere niet kunnen vinden, maar jij weet een plek of kent een mannetje, 1 keer per dag kun je bij spelleiding beroep doen op deze skill om een bijzonder item of grondstof te vinden tegen bodem prijs of gratis. Let wel het item moet wel bestaan of aanwezig zijn in de Unity. De levertijd van deze items en grondstoffen kan verschillen)

10 XP Chemical Waste (Je krijgt bij de Incheck een Chemistry Item)

10 XP Spare Parts (Je krijgt bij de Incheck een MIC onderdeel)

10 XP Scrap Heap (Je krijgt bij de Incheck een Engineer Item)

10 XP Medical Waste (Je krijgt bij de Incheck een Medic Item)

30 XP Best Price (Iedere dag mag je een paar van je voorwerpen aanbieden aan wat van je contacten, je krijgt een goede tot de beste prijs voor de spullen die je aanbied)

Zorg en Welzijn

Shock Doc

Patienten zijn test subjecten. Dat is het motto van de Shock Doc. Mentale problemen zijn geen problemen en het zijn uitdagingen, puzzels die onderzocht moeten worden. Voor de Shock Doc is het brein van zijn patient een doos van Pandora die wacht om geopend te worden. Shock Docs zijn erg effectief in hun stijl van therapie, ze kunnen een patient snel van een probleem afhelpen, maar niet altijd zonder risico. Als je voor een mentale afwijking behandeld wordt weet

je zeker dat de Shock Doc je er vanaf helpt, maar de kans dat je iets nieuws terug krijgt is wel aanwezig. Shock Docs zijn geen slechte of onvakkundige psychologen, het zijn “andere” en creatieve psychologen.

Vereisten: 2 Evenementen gespeeld. 2 Mentale Disadvantage. Je hebt 3 patienten voor Experimentele therapie onder behandeling.

30 XP Advanced Psychology (1SP per 15 minuten in plaats van 30 minuten, je mag per behandelings sessie 2 extra psychologen kaartjes trekken of 1 keer een kaartje wisselen.)

30 XP Mental Adjustment (je mag een mentale disadvantages van een patient tijdens een behandelingssessie van minimaal 30 minuten omwisselen met een andere disadvantages van gelijke punten aantal.)

30 XP Pills/Drugs (je mag legaal drugs en medicijnen voorschrijven aan een patient, deze mag de pillen/drugs legaal gebruiken. Je kan dus ook legaal aan drugs en medicijnen komen.)

15 XP 1 to 10 (Je kunt na een sessie van 30 minuten achterhalen wat iemands huidige SP level is)

15 XP Mindmapping (Je kunt na een sessie van 30 minuten achterhalen welke mentale disadvantages iemand heeft)

30 XP @ Random (Beschrijf een nieuwe vorm van therapie. Wat doet het, hoe werkt het en wat zou het effect moeten zijn. SL verteld je dan wat de uitkomst van de therapie is als je dit op een patient getest hebt. SL zal hier creatief mee omgaan en je kunt meer bereiken dan psycholoog zonder deze skill omdat je veel ervaring hebt met creatieve en experimentele therapie. Dit soort therapie dient 2 weken voor een evenement ingeleverd te worden bij SL)

TV Psych – Een Psycholoog die uit zijn baan meer geld sleept dan hij normaal zou doen. Psychologie is een vak dat voor vele interessant is. Een vak waar veel vraag naar is. De TV psycholoog maakt gebruik van deze vraag en treed graag de media in. Hij wordt regelmatig gevraagd voor talkshows om zijn mening te geven. Hij schrijft regelmatig boeken en papers over diverse onderwerpen. En hij stimuleert af en toe zijn ego door de mindere medemens te helpen (met veel media aandacht natuurlijk). Op het eerste gezicht is de TV Psycholoog een goezak en een weldoener, soms is dit ook echt het geval. Maar vaak zijn het op geld beluste wolven die misbruik maken van de zwakzinnigen.

Vereisten: 2 Evenementen gespeeld. Unity Citizen, 2 Contacts en 2 Influence in de zorg en welzijn sector. Je hebt 3 patienten voor Hedendaagse therapie onder behandeling.

30 XP Advanced Psychology (1SP per 15 minuten in plaats van 30 minuten, je mag per behandelings sessie 2 extra psychologen kaartjes trekken of 1 keer een kaartje wisselen.)

30 XP Pills/Drugs (je mag legaal drugs en medicijnen voorschrijven aan een patient, deze mag de pillen/drugs legaal gebruiken. Je kan dus ook legaal aan drugs en medicijnen komen.)

15 XP Good Reputation (Je hebt een erg goede reputatie als Psycholoog, de kans dat VIPs bij je langs komen en hun problemen aan je vertellen is erg groot. Tevens krijg je meer SUC aan het begin van een evenement voor alle klanten die je in downtime gehad hebt.)

30 XP Team (Je hebt een team van specialisten tot je beschikking die je advies geven of dingen voor je kunnen regelen. Dit team is erg divers en varieert van artsen in diverse gebieden tot engineers die speciale apparaten voor een patient kunnen maken.)

15 XP Unity Psychologist (Je bent een officiële Unity Psycholoog, je krijgt extra SUC van de Unity en extra middelen van de Unity om je baan beter te kunnen doen.)

30 XP Background Check (Je kunt iemands achtergrond checken om te achterhalen wat er in zijn verleden gespeeld heeft. Deze check gaat verder dan enkel de patient zijn medische dossier.)

Traditional Psych

De stoffige zieleknijper. De man met kladblok en sofa die tegen je aan praat en vraagt wat er in je verleden gebeurt is. Dat is de traditionele Psycholoog. Er is niet veel te zeggen over dit soort Psychologen, ze doen hun ding en dat doen ze goed. Echter storten dit soort Psychologen naar verloop van tijd vaak ook zelf in omdat ze zoveel problemen over zich heen krijgen van anderen. Dit is soms moeilijk te verwerken. Maar de traditionele Psycholoog krijgt de klus wel geklaard en is goed in wat hij doet. Jammer dat hij er soms zelf onder lijdt.

Vereisten: 80 SP of lager. 2 Contacts en 2 Influences in de zorg en welzijn sector. Je hebt 3 patienten voor Verledens therapie onder behandeling.

30 XP Advanced Psychology (1SP per 15 minuten in plaats van 30 minuten, je mag per behandelings sessie 2 extra psychologen kaartjes trekken of 1 keer een kaartje wisselen.)

15 XP 1 to 10 (Je kunt na een sessie van 30 minuten achterhalen wat iemands huidige SP level is)

15 XP Mindmapping (Je kunt na een sessie van 30 minuten achterhalen welke mentale disadvantages iemand heeft)

15 XP Good Reputation (Je hebt een erg goede reputatie als Psycholoog, de kans dat VIPs bij je langs komen en hun problemen aan je vertellen is erg groot. Tevens krijg je meer SUC aan het begin van een evenement voor alle klanten die je in downtime gehad hebt.)

30 XP Background Check (Je kunt iemands achtergrond checken om te achterhalen wat er in zijn verleden gespeeld heeft. Deze check gaat verder dan enkel de patient zijn medische dossier.)

15 XP The Source (Je kunt na een therapie sessie van 30 minuten achterhalen wat de bron van iemand zijn mentale probleem is.)

30 XP Hypnosen (Je kunt iemand hypnotiseren en dieper graven in iemands verleden en momenten laten herleven. Dit is niet geheel veilig voor de patient en psycholoog zij kunnen tijdens een sessie SP schade oplopen als er diep gegraven wordt. Echter kan je met Hypnosen wel tijdelijk een mentalen afwijking onderdrukken. De onderdrukking van een mentale afwijking varieerd van 1 uur tot 1 dag. Dit is afhankelijk van hoe goed de hypnose is uitgevoerd en hoeveel tijd er aan besteed wordt.

Unity Medic

Je bent werkzaam in een door de Unity gefinancierd ziekenhuis of soortgelijke instelling. Je bent een vakman en erg nauwkeurig. De Unity steunt je waar mogelijk is met materiale, faciliteiten en personen. Het is een druk en stressvol bestaan, maar er worden iedere dag levens gered door jou vakmanschap. Je hebt je plichten richting de Unity, VIPs moeten als eerst genezen worden, daarna de Citizens en daarna wat er over is om te genezen. Dat is je de Unity Medic Code.

Vereisten: 2 Evenementen gespeeld, Expert Medic, Official Unity Medic, Vow Unity Medic Code

30 XP Pills/Drugs (je mag legaal drugs en medicijnen voorschrijven aan een patient, deze mag de pillen/drugs legaal gebruiken. Je kan dus ook legaal aan drugs en medicijnen komen.)

30 XP Team (Je hebt een team van specialisten tot je beschikking die je advies geven of dingen voor je kunnen regelen. Dit team is erg divers en varieert van artsen in diverse gebieden tot engineers die speciale apparaten voor een patient kunnen maken.)

30 XP Curgiun (je kunt zonder first aid kit iemand HP terug geven, je hebt daarvoor wel een goed uitgeruste operatie kamer nodig en het moet daar schoon en rustig zijn. Voor iedere 10 minuten die je opereert krijgt de patient 1 HP terug. Dit kost je geen first aid kit.)

30 XP Advanced Healing (Als je genezing is dubbel, gebruik je een first aid kit die 1 HP zou teruggeven krijgt de patient 2 HP terug. 3 HP wordt 6 HP.)

30 XP Medical Resources (Je krijgt bij de Incheck van je personages extra items die bij je beroep als medic van pas komen)

Nieuws en Media

Spindocter

De media heeft veel invloed, iedereen krijgt er dagelijks wel contact mee binnen de Unity. Spindoctors proberen informatie te verzamelen en naar hun hand te zetten. Spindoctors werken voor VIP's, bedrijven, de Unity of andere groepen die er belang bij hebben dat informatie naar hun hand wordt gezet. Spindoctors zijn meester in informatie verstrekking. Informatie komt naar buiten wanneer zij willen en hoe zij dat willen. Hij zijn de media tovenaars. Informatie, geruchten en roddels die een Spindocter verspreid kunnen waarheid of leugen zijn, dit bepaald de spindocter.

Vereisten: Influence Media 5, Influence Master, daarnaast moet je bij spelleiding aangeven voor wie of welke sector je werkt en wiens Spindocter je bent

15 XP Intel (Je krijgt informatie, roddels en geruchten uit de sector waar je voor werkt)

30 XP New News (Je kunt vrij snel informatie richting het nieuws krijgen en laten uitzenden/plaatsen)

10 XP Low Class Movement (Je verspreid informatie onder de laagste klasse van de Unity, onder deze klasse vallen fabriekswerker, werkloze en zwervers, hoe snel dit gaat en hoe vaak je dit kunt doen hangt af van het soort informatie dat je wil verspreiden)

20 XP Medium Class Movement (Je verspreid informatie onder de midde klassers van de Unity, hieonder valt het grootste gedeelte van de Unity, hoe snel dit gaat en hoe vaak je dit kunt doen hangt af van het soort informatie dat je wil verspreiden)

30 XP High Class Movement (Je verspreid informatie onder de hoogste klasse van de Unity, hieonder vallen Unity VIPs, regeringsleiders, mensen met ziekelijk veel geld en andere figuren met veel macht, hoe snel dit gaat en hoe vaak je dit kunt doen hangt af van het soort informatie dat je wil verspreiden)

30 XP "What Really Happend" (Je kunt nieuwsberichten rectificeren, verwijderen of aanpassen indien nodig.)

15 XP Knowledge is Power (Als je de juiste informatie over iets of een persoon verzameld kun je dit of deze persoon maken of breken. Geef bij spelleiding door wat voor informatie je over iets of iemand hebt gevonden en of je wilt maken of breken. Spelleiding gaat je aanvraag dan in werking zetten. Afhankelijk van je connecties en de informatie gaat dit een bepaalde tijd duren.)

Journalist

De Unity is groot en er gebeurt veel, journalisten zijn nog steeds van belang op vele punten. Journalisten geven een goed beeld over wat er in de Unity allemaal gebeurt, daarnaast is hun informatie van belang voor vele burgers en bestuurders van de Unity. Is er ergens oorlog dient daar verslag van gemaakt te worden. Worden er ergens nieuwe grondstoffen gevonden dient daar verslag van gemaakt te worden. Is er een ziekte die een kolonie uitroeit dan dient daar verslag van gemaakt te worden. De meeste Journalisten zijn freelancers die hun nieuws items verkopen voor SUC aan de grote Nieuws Netwerken.

Vereisten: Contacts 5 verschillende gebieden, Contacts Master,

30 XP Nose for News (je bent vreemd genoeg regelmatig op de juiste plaats op de juiste tijd. Soms zal spelling je wat influisteren waar eventueel nieuws te vinden is, of je krijgt via via een goude tip of iets anders wat hier mee te maken heeft.)

30 XP Hot Item (je kunt een nieuwsitem hypen waardoor het meer bekendheid of media aandacht krijgt. Hierdoor kun je extra SUC, Contacts, influence of ander vormen van bekendheid verdienen. Dit hangt af van je nieuws item)

30 XP “The Truth is out there” (Je kunt achter de waarheid van iets komen, als je denkt dat iets niet klopt of onraad ruikt kun je Hackers, informanten en andere personen op je onderwerp zetten die het voor je tot op de bodem gaan uitzoeken. Wanneer er meer bekend is over een onderwerp zal SL dit aan je melden via het kanaal dat je informatie had opgevraagd. Let op sommige dingen willen graag met rust gelaten worden.)

30 XP News SUCs (je nieuws item beïnvloed de aandelen/grondstofprijzen markt omdat het nieuws in je item iets te maken heeft met de omgeving waar de grondstof gewonnen wordt of het bedrijf in kwestie zaken doet.)

30 XP Extra Extra (Tijdens de incheck krijg je van spelleiding een aantal nieuwtjes of informatie die andere spelers niet krijgen, hiermee kun je nieuwsitems gaan vormen of een onderzoek starten.)

Technologie en Onderzoek

Scientist

De Unity is welvarend in Technologie op meerdere vlakken. Er wordt door wetenschappers dan ook continu van alles onderzocht. Medisch, Technisch, Metafysisch, Biologisch, Defensie en nog vele andere takken van wetenschap worden onderzocht. Wetenschappers dragen op hun beurt een steentje bij aan de maatschappij. Het komt ook zeer regelmatig voor dat wetenschappers sponsoring krijgen vanuit overheid of bedrijven die nut zien bij hun onderzoeken. Of dat wetenschappers geraadpleegd worden om dingen te onderzoeken of te testen.

Vereisten: 2 evenementen gespeeld, Unity Citizen, minimaal 5 contacts en/of influence in technologie en onderzoek

Class Skill: **Eureka** (Extra Info, SUC of Reputatie. Het komt regelmatig voor dat je een bijzondere ontdekking doet. Het doen van een dergelijke ontdekking zorgt voor veel media aandacht. Hierdoor kan je reputatie stijgen of in sommige gevallen dalen. Je kunt hier geld door verdienen of verliezen. Hoe dan ook zul je extra informatie krijgen over je huidige onderzoek)

10 XP The Question (je krijgt een probleem/vraagstuk vanuit een bedrijf, sector, de unity of burgers aangedragen, je kunt hier een onderzoek op baseren. Natuurlijk kun je overal een onderzoek over starten. Maar de problemen en vraagstukken die je vanuit deze vaardigheid krijgt zullen in hoge waarschijnlijkheid, veel SUC en reputatie gaan opleveren als deze goed worden afgerond, ieder evenement krijg je drie problemen aangeleverd, onthoud dat je altijd concurrentie van andere wetenschappers zult hebben die je misschien willen helpen of tegen zullen werken.)

20 XP Gathering Information (Je kunt extra contacten op je onderzoeksvraag zetten, deze contacten zullen hun best doen om informatie voor je te verzamelen over je onderzoek en of eventueel relevanten onderwerpen. Geef voorafgaand een evenement aan waar je onderzoek in aan het doen bent en waar je extra informatie over wilt. Je onderzoeks zullen proberen relevanten informatie te verzamelen. Hoeveel informatie dit is en hoe bruikbaar het is kan nooit gegarandeerd worden.)

20 XP Test Subjects (Als je een product ontworpen hebt, een medicijn of drugs uitvind of misschien een nieuwe shampoo, of een theorie hebt wil je dat dit uitgetest wordt op een doelgroep of testgroep. Je hebt de mogelijkheid je product of onderzoek te testen. Let wel op met wat je test want als er doden vallen onder je testsubjecten of mutaties ontstaan zal dit je niet in dank afgenomen worden. Maar je kunt natuurlijk altijd voor dierlijke of elf testsubjecten gaan, dit mag je zelf aangeven. Hoelang het duurt voordat je resultaten krijgt hangt af van je test.)

20 XP Experiments (als je een uitvinding doet wil je dat dit getest wordt. Werkt hetzelfde als Test Subjects echter heb je nu de gelegenheid om een prototype van een ruimteschip, militair wapen of ander object te laten bouwen op kleine schaal of een sociaal experiment op te zetten. Zelf heb je de keuze hoe dit gaat werken en opgezet wordt. Wederom moet je opletten want als het fout gaat ben zal dit je reputatie geen goed aan doen. Hoelang het duurt voordat je resultaten krijgt hangt af van je experiment.)

10 XP Analyze (je kunt je onderzoek bij een aantal deskundige langs laten gaan, voor een evenement kun je je onderzoek en je resultaten bij spelleiding inleveren. Je geeft aan bij welke deskundigen of welke contacten je je

onderzoek afgeeft voor een analyse. Je krijgt dan afhankelijk van je onderzoek op het evenement je rapport met reactie van deze deskundigen. Zo kun je je onderzoek verbeteren of misschien veilig een volgende stap in laten gaan.)

10 Publish (je kunt je bevindingen van je onderzoek publiekelijk maken voor het volk, je kunt dan hoogst waarschijnlijk rekenen op SUC, extra invloed, extra contacten en een reputatie. Hoe je publicatie gaat uitpakken is nooit te zeggen, het kan soms een tijdje duren voordat je ontdekt wordt, maar het onderzoek kan je ook weer terug in je gezicht gegooid worden.)

30 XP Fringe Science (je bent een deskundige op het gebied van gestoorde wetenschap. Theorien over dingen die wetenschappelijk niet zouden kunnen, of nog niet zouden kunnen. Door je gestoorde theorieën en onderzoeken, gecombineerd met je bizarre testen en experimenten gebeurt het nog wel eens dat je een echte wetenschappelijke doorbraak krijgt. Zorg dat je een onderzoek uitwerkt zoals hierboven aangegeven is, zorg dat je dit IC uitspeelt op gebied van testen. Breng een OC verslag uit aan spelleiding en zij geven je misschien wel een erg bizzare doorbraak in de wetenschap die de unity kan verbeteren.)

10 XP Funding (je onderzoek werpt hoge ogen, zodra je een onderzoek hebt en dat gepresenteerd hebt aan een geldschiet, de unity, een bedrijf of ander rijk persoon, zal je project gefinancierd worden met een flinke berg SUC. Soms zitten hier afspraken en rechten aan vast vanuit de persoon van wie je het geld krijgt.)

30 XP Research Materials (je kent de juiste mensen en kan makkelijk aan materialen voor je onderzoek komen. Daarnaast als je onderzoek al wat verder gevorderd is kun je ook aan "illegale" dingen komen in het belang van de wetenschap.)

Combat

Gunslinger

De revolver held, de man met zijn pistool. Een gunslinger is een met zijn wapen en heeft close ranged combat met een vuurwapen tot een kunstvorm verheven. Erg handig als je op een ruimtestation of ruimteschip zit waar je niet veel ruimte hebt. Of in een gijzelaars situatie waar een precisie schot gewenst is. Maar hun voordeel is tevens hun nadeel, een gunslinger is effectief op korte afstand, ook al heeft hij veel mogelijkheden hij zal tactisch moeten denken om zelf niet doelwit te worden.

Vereisten: 2 evenementen gespeeld, Weapon Pistol, "This is my Gun", IC moet je contact krijgen met een Gunslinger die je dit zou willen leren en/of een door spelleiding gecalled meesterlijk/uitzonderlijk/onmogelijk schot.

10 XP Two Gun Style (je kan met twee handguns tegelijk omgaan)

10 XP Fix Gun (je kunt een Jam in je pistool fixen ook al ben je geen engineer, dit kost je 10 seconde)

10 XP Trick Shot (je kunt een stilstaand object of een object dat in een patroon beweegt op 20 meter afstand raken, dit kan een schakelaar, flesje op een lopende band zijn of ander object zijn, je kunt ook kleine objecten als een touw of muntje raken, deze skill is handig in benarde situaties of om je ego te strelen, dit is een roleplayskill, dus spelleiding verwacht creatief omgaan met deze skill, je kunt dit alleen doen als je je handgun vast hebt)

10 XP "Fury Shot" (je kent het wel, een apparaat doet niet wat je wilt of gaat steeds weer opnieuw stuk, een deur zit op slot en het slot gaat maar niet open, je verliest je geduld en trekt je wapen, je schiet en het voorwerp in kwestie doet weer wat je wilt, dat is de Fury Shot. Het is een roleplay skill dus je moet de woede of frustratie uitspelen richting het object. Je kunt deze skill op vele plekken gebruiken, echter heeft spelleiding de laatste zeg of het daadwerkelijk gaat werken. Je kunt dit alleen doen als je je handgun vast hebt.)

20 XP Disarming Shot (als je binnen 10 meter van een persoon staat mag je een wapen dat hij in 1 hand vast houdt uit zijn hand schieten, je schiet dan en roept disarming shot op de hand die je target en de tegenstander moet dat wapen/voorwerp uit zijn hand laten vallen, dit schot doet geen schade en mag je 1 keer per uur doen, je kunt dit alleen doen als je je handgun vast hebt)

30 XP Call Shot (naam locatie) (als je binnen 10 meter van een persoon staat mag je een locatie roepen en een schot lossen, je schot raakt de genoemde locatie, dit mag je 1 keer per uur doen, hoofd is geen locatie, je kunt dit alleen doen als je je handgun vast hebt)

30 XP Special Ammo (aan het begin van het evenement krijg je van spelleiding wat speciale munitie die bij je personage en gun passen, de hoeveelheid en soort varieert afhankelijk van wat spelleiding bij je personage vind passen, je kunt dit alleen doen als je je handgun vast hebt)

30 XP Bullet Time (je bent zo gewent om in vuurgevechten te staan dat je bijna de acties van een andere schutter op korte afstand kunt voorspellen, je mag 2 keer per uur 1 kogel ontwijken/negeren, je roept dan dodge, dit werkt alleen op kogels)

Unity Armed Forces Soldaat

Je hebt een rang binnen de Unity Armed Forces. Je hebt basistraining genoten, hebt een basisuitrusting, hebt de basisvaardigheden die erbij horen en eventueel ben je later nog verder getraind op kosten van het leger. Je bent gestationeerd of 'uitgeleend' aan een bepaalde groep of bevelhebber en deze dien je te gehoorzamen. In ruil hiervoor heb je een niet onaardige toelage in SuC, de kans om standaard materialen altijd tot een bepaald niveau op de vragen en ben

je algeheel inzetbaar voor vrede en veiligheid in de Unity. In theorie. De Prestige Class kent twee kanten: verbeteringen in het functioneren van de soldaat onder gevechtssomstandigheden door training en zijn of haar omgang met de Unity Armed Forces door mensen te leren kennen. Dit is naast het gebruikelijke voordeel van een vaste 'baan' oplevert. De klasse is geschikt voor alle soorten militair personeel, ongeacht rang.

Vereisten: Weapon: Pistol, Weapon: Automatic, Armor 2, Contacts (UAF): 1. Goede reden in achtergrond om in het leger van de Unity te zetten of ingame verdiend door middel van aanbevelingsbrief, sollicitatieprocedure o.i.d.

Class skill: you're in the army now! - ??? SuC plus gevarengeld per evenement.

Naast alle voordelen van formeel lid zijn van de Unity heb je wel te maken met een commandostructuur en een hoop werk wat gedaan moet worden. Aan het begin van het evenement zul je een aantal dobbelstenen rollen - dit vertegenwoordigd de kans om een bevel te krijgen om een missie te ondernemen, van gewapende escorte tot straightup find-and-recover. Mocht het zo zijn dat je een missie krijgt toegewezen kun je hier voordeel uit hebben gevonden in de vorm van 'gevarenbonus' in SUC, grondstoffen of informatie, maar wellicht ben je ook gewond geraakt en/of zijn je spullen beschadigd. Bij alle gevallen wordt je aangemoedigd om een passend IC verhaal te hebben bij je activiteiten - de spelleiding helpt hier graag mee.

10 XP - Hitching a ride: je kent de juiste mensen of hebt het voor elkaar om een 'reiskostenvergoeding' te krijgen. Per evenement mag je 1 maal heen en terug door een portaal declareren op de Unity Armed Forces of passage regelen op een schip van de Unity Armed Forces naar een planeet. Portalen zijn vele malen sneller, en het schip in kwestie is een militair schip dat niet tot je beschikking staat, maar je meeneemt omdat het 'toevallig die kant opgaat.' Deze vaardigheid mag meerdere malen worden gekocht.

10 XP - Hardened Veteran: je krijgt het voordeel van de Strong Will merit, plus je hebt de kans dat je in gevechtssituaties minder SP schade krijgt dan 'normale' personen zouden krijgen. Je bent door training of ervaring gehard.

10 XP - Requisition: je mag beperkt standaard munitie, pantser, wapens en misc artikelen (zaklamp, noodratsoenen, nooddeken) opvragen bij de Unity Armed Forces mochten je eigen spullen onherstelbaar zijn beschadigd of niet langer toegankelijk zijn. Je moet wel kunnen aantonen dat het zo is dat je spullen weg zijn, maar een Unity Soldier hoeft als hij slim is nooit zonder adequaat materiaal te zitten.

20 XP - Die Hard: het duurt 10 minuten voor je doodbloed in plaats van 5. Je mag een van je armen gedurende deze tijd nog gebruiken en om hulp roepen.

20 XP - "For he today that sheds his blood with me shall be my brother!": als de soldaat tezamen staat met tenminste twee leden van zijn of haar eenheid dan neemt loyaliteit het over van overlevingsdrang. Ten alle tijde zal de soldaat alles doen om alle leden van de eenheid te waarborgen. Drie maal per dag, indien in het gezelschap van medesoldaten, kan een effect zoals Fear, Charm of Dominate worden genegeerd.

20 XP - Well-connected: je hebt een goed lijntje naar je normaal afstandelijke bevelhebbers en krijgt per evenement te horen hoe het leger van de Unity ervoor staat: waar ze vechten, of ze hebben gewonnen en waar je medesoldaten mee bezig zijn. Dit vertaalt zich in goed op de hoogte zijn... tenminste, wat betreft het leger.

30 XP - Commandeer: in speciale noodgevallen mag je mensen en materiaal vorderen om een situatie te beteugelen. De persoon van wie je de spullen inneemt wordt vergoed voor de tijd waarin je het materiaal gebruikt en eventueel verlies - de UAF staat hiervoor garant. Wel is het zo dat je altijd verantwoording moet afdragen over waarom je dit hebt gedaan. Een vrachtschip inzetten als troepentransport om een gijzeling aan boord van een luxe jacht te beëindigen zal gemakkelijk te verantwoorden zijn, hetzelfde doen om een dagje naar het strand te gaan op een plezierplaneet zal tot ernstige consequenties leiden.

30 XP - Master of Requisition: "You are hereby provided with one (1) thermo-nuclear device, for use..." Door een combinatie van reputatie, de juiste mensen kennen en bravoure kun je eenmaal per evenement een hoogst ongebruikelijk stuk technologie aanvragen bij het leger. Dit stuk technologie mag letterlijk alles zijn van een draagbare fusiegenerator tot een aanvals-shuttle, maar is gelimiteerd tot wat het leger beschikbaar heeft. De spelleiding is hierin altijd de laatste arbiter, en je personage wordt IC verantwoordelijk gehouden voor alle gevolgen van het gebruik van deze tech.

Appendix 1: Patch Notes

Bij deze een lijst met Updates van regelsysteem 1.0 naar 1.1

Basis Regelsysteem

- Teksten/ sfeerteksten zijn uitgebreid en aangepast, zodat ze beter passen bij onze huidige setting
- Richtlijnen voor het maken van backgrounds en personage concepten zijn toegevoegd
- We zijn van een 2HP per locatie systeem naar een 1HP per locatie systeem gegaan.
- Sanity Points systeem is aangepast, je krijgt geen SP meer terug na een evenement en bij de start van een evenement krijg je extra SP schade, lees het stukje SP nog een keer na voor meer duidelijkheid hierover.
- Magic item gedeelte is verwijderd uit het regelsysteem aangezien beperking van magic item/ artifacts in het spel/setting. Rulings aangaande special items/artifacts zullen in het vervolg persoonlijk door SL gebeuren.
- 5000 SUC starter sgeld is aangepast, spelers krijgen geen starters geld meer, wat je wel krijgt staat in het gedeelte Standaard Unity Credits.
- Beroepen zijn aangepast, je dient IC te solliciteren voor een beroep of baan. Of in je background duidelijk aan te geven wat je beroep is en voor wie je werkt. Lees hier meer over in het gedeelte beroepen.
- Rituelen kopie is verwijderd uit het regelsysteem omdat het niet meer van toepassing is, info over rituelen zullen toegevoegd worden aan de setting codex.
- Er zijn ook twijfelgevallen onder de pistool guns, bij Incheck zal er gevraagd worden of je gun telt als een Pistool of Automatic.
- Weapon, Bow, is aangepast in puntenkost, daarnaast is een veiligheidsregel toegevoegd aan deze skill.
- Weapon Trowing, is in puntenkost gedaald
- Beschermende kleding en of harnassen die stuk gaan dienen gerepareerd te worden door een engineer.
- Schade aan een schild kan enkel door een engineer gerepareerd worden.
- De kosten voor de vaardigheid Thougness zijn verlaagt
- Repair Kits zijn verwijderd uit het basissysteem, de aankomende minigame gaat de repairkit vervangen, dit omdat er veel verwarring over repairkits was. Vanaf heden bestaan de repairkits niet meer.
- Engineers kunnen niet langer Virussen verwijderen bij MIC's deze skill gaat nu naar de Hackers
- Chemistry is aangepast en krijgt een nieuwe minigame
- Wanneer iemand 5-10 of meer Sanity Points verliest door het casten van spreuken of het zien van vreemde dingen in zeer korte tijd, krijgt het personage de call INSANITY.**
- Insanity staat uitgelegd in het regelsysteem
- Bij psychologie stond vermeld dat men 1 SP terug kreeg in 1 uur dit was fout en is veranderd naar 1 SP per half uur.

Bloodmagic

- Unity Citizenship Registratie is gewoon Unity Citizenship geworden, je bent dus meteen ook een notabel lid van de Unity, het is dezelfde vaardigheid als die in het social handbook.
- Bloodmagic spreuken moeten gekocht worden voordat je ze mag gebruiken. Level 1 spreuken kosten 10 XP per spreuk en level 2 spreuken kosten 15 XP per spreuk. Daarna mag je ze zo vaak gebruiken als dat je bloodmana kan genereren.
- Bij aanschaf van Basic Bloodmagic krijg je 2 gratis level 1 bloodmagic spreuken.
- Bij aanschaf van Advanced Bloodmagic krijg je 1 gratis level 2 bloodmagic spreuk.
- Bloodmages hoeven niet meer te incanteren voor hun spreuken, echter moet er wel goed gebruik gemaakt worden van nepbloed. Men mag nog steeds incanteren voor de sfeer maar het is geen verplichting. Voor een level 1 spreuk moet een bloodmage 5 seconde bloeden en dan mag hij het effect van zijn spreuk roepen. Voor een level 2 spreuk moet een bloodmage 10 seconde bloeden en dan mag hij het effect van zijn spreuk roepen.
- Lesser blood doll is verduidelijkt en uitgebreid
- Thick blood werkt ook op andere personen dan alleen maar bloodmages
- Jam, kan alleen nog maar verholpen worden door iemand met een engineer, technomage of iemand met een vaardigheid die een Jam kan fixen.
- Contract, is verder uitgewerkt
- Decay blood is aangepast, je wordt ziek en krijgt niet langer een level 1 ziekte meer, duratie is 1 uur
- Pain aangepast en doet nu 1 schade bij MIC's
- Heart Squeez is veranderd en doet MIC's 5 schade
- Poison blood aangepast
- Disadvantages verwijderd uit handbook omdat er geen Bloodmage only disadvantages in stonden, de disadvantages waren nu dubbelop, misschien keren ze later nog terug.
- Ratblood, Animalblood, Serpent Blood en Pioson Blood zijn verwijderd uit het regelsysteem en wordt vervangen door een andere spreuken.

Disadvantages Handbook

- Epilepsie is verwijderd uit het systeem wegens veiligheidsredenen.
- Weakness Elements verwijderd in verband met gebrek aan elementen in het spel
- Weakness Magic verwijderd in verband met gebrek aan traditionele magie in het spel
- Weakness Divine verwijderd in verband met gebrek aan goddelijke interventie in het spel
- Weakness Psionic is veranderd in Weak Mind en levert nog maar 20 XP op
- Hard to heal levert 50 XP op
- Fragile levert 25 XP op, daarnaast doet subdue schade daadwerkelijke echte schade.
- Blindness is verwijderd uit het systeem wegens veiligheidsredenen.
- Lazyness is verwijderd uit het systeem omdat dat in onze huidige setting einde personage betekent
- Coller Blindness heeft de extra toevoeging "Onthoud dat je met deze vaardigheid dus niet tot nauwelijks gebruik kunt maken van het cosmicnet." gekregen.
- Wegens setting redenen levert de disadvantages Low Tech 50 XP op.
- Divine Curse is verwijderd in verband met gebrek aan goddelijke interventie in het spel.
- Megalomania doet nog maar 5 SP schade in plaats van 10 aangezien het hoge spelniveau van onze huidige spelersgroep
- Alles op alfabetische volgorde gezet
- Nieuwe Disadvantages toegevoegd
- Dependent en Dependancy skills verder uitgelegd
- Depression skill uitgebreid en aangepast
- Phobias moet goedgekeurd worden door SL
- Pyromania, dingen opblazen valt hier ook onder
- 3 gradaties in Slave mentality in plaats van 2

Fighter Handbook

-Volledige handbook geschrapd omdat spelers het niet gebruikte, spelers met skills uit dit handbook plegen overleg met spelleiding aangaande hun skills en het behoud ervan. Skills uit het fighterhandbook zullen terugkomen in prestige classes.

Hacker Handbook

- Teksten aangepast
- Extra info voor Hackers toegevoegd
- De Data Space Skills zijn verwijderd uit het systeem. Hackers die de skill hadden zullen hem blijven behouden, maar omdat Data Space een skill is die men met SUC koopt dien je deze bij de start van je personage te phys reppen of IC te kopen als je daarvoor genoeg SUC hebt.
- Hacker Game uitleg toegevoegd
- Hacker Account skill is aangepast. Hackers krijgen een extra identiteit op het CosmicNet, lees daar meer over bij de skill
- Hacker woordenlijst wordt toegevoegd
- Hacker FAQ wordt toegevoegd
- Hacker Itemlijst wordt toegevoegd
- Hacker wetgeving toegevoegd
- Nieuwe vaardigheden Check Document en Forgery toegevoegd

Healer Handbook/Medic Handbook

- Handbook is geschrapd, vaardigheden worden onderverdeeld in andere handbooks.
- Healing Powers worden ondergebracht in het Psionic Handbook. Healing Powers zullen vanaf heden Metabolisme Psionics worden.
- Advanced Medic en Expert Medic wordt ondergebracht in het (Repair & Creation Handbook.

Social Handbook

- Nieuwe vaardigheden toegevoegd
- Official Unity Medic spelleiding bepaald wat voor item je krijgt bij incheck
- Official Unity Engineer de spelleiding bepaald wat voor item je krijgt bij incheck
- Poverty verwijderd wegens insteek setting
- Sanity Point schade van Vow is aangepast naar 5-10-15
- Wealth is nog onder voorbehoud, alle bedragen in het spel zullen nog aangepast worden.
- Stukje van Contacts en Influences is uitgebreid
- Enemies is toegevoegd aan dit handbook.

Psionic Handbook

- Nieuwe vaardigheden toegevoegd
- Metabolisme Gifts toegevoegd

- Psionics kiezen of ze Telepaat of Metabolist worden en dienen dan hun Gifts te kiezen uit die lijst
- Psionic tatoos aangepast
- Touch Only disadvantages geschrapt

Techno Mage Handbook

- Casten van techno mage spreuken veranderd
- Techno Mages kunnen vanaf heden Casten zonder Componenten
- Techno Mages tools zijn aangepast in hun beschrijving en eisen.
- De volgende spreuken worden geschrapt en vervangen door nieuwe spreuken om beter bij de setting aan te sluiten: Magic Bullet, Infuse Weapon, Shield, Magic Bullet Burst, Aegis, Enchant Weapon
- Nieuwe Technomage spreuken/vaardigheden toegevoegd aan handbook
- Spreuk Upgrade aangepast
- Shock, aangepast, doet nu ook MIC en Cyberimplants schade
- Jam, kan alleen nog maar verholpen worden door iemand met een engineer, technomage of iemand met een vaardigheid die een Jam kan fixen.
- Medium Technical Mend, verwijderd nu ook roest

Repair & Creation Handbook

- Advanced Medic en Expert Medic toegevoegd
- Advanced Security en Expert Security toegevoegd
- Engineers kunnen niet meer vaststellen of een apparaat een virus heeft, dat kunnen enkel Hackers.

MIC & Cybernetics Handbook

- Uitleg Cyberimplants toegevoegd
- Nieuwe onderdelen toegevoegd
- Music Box heeft een update gehad
- Adreline Injector aangepast en kost minder slots
- 21 nieuwe upgrades toegevoegd
- Oops 3000 is van Pain veranderd in Chakra Touch
- Yomamma, Incite Agresion is verwijderd
- Weapon Enhancer, infuse weapon is verwijderd
- Slippery when wet, free action is verwijderd
- Power Projectile Launcher, Elemental Arrow is verwijderd
- Energy Porjectile Launcher, Elemental Blast is verwijderd

MINIGAME handbook

- Is nog in de maak.