

DARK UNION

Rule Book 2.0
Master Vaardigheden

Voorwoord

Layers is een bedrijf dat Live Action Role Play (LARP) organiseert in Nederland. Dark Union is in 2013 ontstaan als visie van twee larpers en in 2015 werd deze visie steeds meer werkelijkheid tot het punt waar eind 2016 de eerste live van Dark Union werd gehouden.

Met een frisse wind biedt Dark Union een mogelijkheid die niet veel is aangeboden binnen de larp-wereld. Hiermee stappen wij buiten de norm en geven wij de spelers op Dark Union de kans om de slechterik te spelen in plaats van de held.

Deze regelset is met veel zorg en toewijding opgezet door de organisatie van Dark Union en is dan ook gemaakt als ondersteuning voor het spel. Wij zijn ervan op de hoogte dat de regelset niet elke situatie zal dekken, maar wij hopen dat het houvast en inspiratie biedt voor de deelnemers.

Het samenstellen van een personage, plus een omschrijving van de rassen, klassen en vaardigheden waaruit je kunt kiezen is terug te vinden in dit document. Tenslotte staan in de documenten *Dark Union Magic Rule Book* alle spreuken vermeld die je in het spel kunt tegenkomen. Lees deze ook door om te weten hoe je hierop moet reageren.

Mocht je vragen, opmerkingen of andere zaken hebben omtrent het regelsysteem, karakters, setting of iets anders, dan kan je contact opnemen met de organisatie. Info@darkunion.nl

Wij wensen alle deelnemers veel plezier tijdens het evenement van Dark Union.

Stap in een wereld van duisternis en tot op Dark Union!



Alexandra

© Copyright Layers.

Alle rechten voorbehouden. Tenzij anders vermeld berusten alle rechten op informatie (tekst, beeld, geluid, video, etc) die zich in deze documenten bevinden bij Layers.

Gehele of gedeeltelijke overname, plaatsing op sites, verveelvoudiging op welke andere wijze dan ook en/of commercieel gebruik van deze informatie is niet toegestaan, tenzij hiervoor uitdrukkelijk (schriftelijke) toestemming is verleend door Layers.

Deze informatie mag worden bekeken op een scherm, gedownload worden op een hard-disk of geprint worden, mits dit geschiedt voor persoonlijk, informatief en niet-commercieel gebruik, en mits de informatie niet wordt gebruikt in een ander werk of publicatie in welk medium dan ook.

Inhoudsopgave

Voorwoord	2
Inhoudsopgave	3
Over dit document	4
Pantser vaardigheden Master	5
Gevechtsvaardigheden Master	6
Magische vaardigheden Master	9
Genees vaardigheden Master	10
Kennis vaardigheden Master	11
Alchemie vaardigheden Master	12
Ambachtsvaardigheden Master	13
Misdaad vaardigheden Master	15
Overige vaardigheden Master	16

Over dit document

Dit document bevat de Master-vaardigheden van Dark Union. De uitleg over het gebruik maken van Master-vaardigheden staat in het gewone regelboek. Daar staan ook de gewone vaardigheden vermeld.

Voor alle vaardigheden in dit document geldt dat je de vaardigheid "master" nodig hebt.

Pantser vaardigheden Master

Vaardigheid	Pagina	Alchemist	Artisan	Battle-mage	Battle-priest	Fighter
Armour Stacking	5		V			V

Vaardigheid	Pagina	Medic	Mage	Priest	Rogue	Scout
Armour Stacking	5					V

Armour Stacking

Kosten in EP 6

Effect Je bent in staat om twee verschillende soorten pantsers over elkaar te dragen. Je mag nu van beide soorten pantser de AP-punten tellen. Hiervoor moet je wel de vaardigheden van de betreffende pantsers hebben.

Voorwaarde -

Call -

Gevechtvaardigheden Master

Vaardigheid	Pagina	Alchemist	Artisan	Battle-mage	Battle-priest	Fighter
Triple	6					V
Shatter	6					V
Double Through	7					V
Triple Through	7					V
Fearless	7	V	V	V	V	V
High-pain Treshold	8	V	V	V	V	V
Cone Strike	8		V			V

Vaardigheid	Pagina	Medic	Mage	Priest	Rogue	Scout
Triple	6					
Shatter	6					
Double Through	7				V	V
Triple Through	7					V
Fearless	7	V	V	V	V	V
High-pain Treshold	8	V	V	V	V	V
Cone Strike	8					

Triple

<i>Kosten in EP</i>	6
<i>Effect</i>	Je mag 3 keer achter elkaar een gewone klap als Triple slaan. Dan sla je in plaats van 1 punt schade, 3 punten schade. Gebruik hierbij de call "Triple". Je mag deze vaardigheid 1 keer per dag gebruiken. Je mag deze vaardigheid meermaals aanschaffen tot een maximum van 3.
<i>Voorwaarde</i>	Double
<i>Call</i>	Triple

Shatter

<i>Kosten in EP</i>	6
<i>Effect</i>	Je slaat 1 keer een gewone klap als Shatter. Het wapen, harnas of schild dat je tegenstander heeft versplinterd dan en is niet meer te gebruiken. Als je een Shatter slaat op iemand zonder pantser (of waar het pantser al van kapot was), dan sla je de locatie die je raakt meteen op 0 HP en breek je de botten van die persoon. Gebruik hierbij de call "Shatter". Je mag deze vaardigheid 1 keer per dag gebruiken. Je mag deze vaardigheid meermaals aanschaffen tot een maximum van 3.
<i>Voorwaarde</i>	Strike
<i>Call</i>	Shatter

Double Through

<i>Kosten in EP</i>	6
<i>Effect</i>	Je mag 3 keer achter elkaar een double-through schieten. Dit mag alleen met een (kruis)boog. Gebruik hierbij de call "Double Through". Deze pijl gaat direct door welk pantser dan ook heen maar maakt het pantser niet kapot. Dit geeft 2 punten schade op de HP van het slachtoffer. Een double-through gaat door ALLE lagen bepantsering heen. Je mag deze vaardigheid 1 keer per dag gebruiken. Je mag deze vaardigheid meermaals aanschaffen tot een maximum van 3.
<i>Voorwaarde</i>	Through EN kan alleen met een boog of kruisboog worden uitgevoerd.
<i>Call</i>	Double Through

Triple Through

<i>Kosten in EP</i>	6
<i>Effect</i>	Je mag 3 keer achter elkaar een triple-through schieten met alleen een (kruis)boog. Gebruik hierbij de call "Triple Through". Deze pijl gaat direct door welk Pantser dan ook heen maar maakt het Pantser niet kapot. Dit geeft 3 punten schade op de HP van het slachtoffer. Een double-through gaat door ALLE lagen bepantsering heen. Je mag deze vaardigheid 1 keer per dag gebruiken. Je mag deze vaardigheid meermaals aanschaffen tot een maximum van 3.
<i>Voorwaarde</i>	Double Trough EN kan alleen met een boog of kruisboog worden uitgevoerd.
<i>Call</i>	Triple Through

Fearless

<i>Kosten in EP</i>	6
<i>Effect</i>	Je bent minder snel bang dan de gemiddelde persoon. De spreuk 'Fear Me' heeft geen effect op je en de call 'Fear' mag je beantwoorden met 'No Effect'. Speel ook uit dat jij minder bang bent dan iemand anders.
<i>Voorwaarde</i>	-
<i>Call</i>	No Effect

High-pain Treshold

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	<p>Je hebt een hoge pijngrens. Een locatie die op 0 HP staat kun je nog gebruiken voor lichte inspanningen maar je bent niet meer in staat een wapen op te tillen en te gebruiken. Als je torso op 0 HP staat blijf je bij bewustzijn maar bewegen gaat moeilijker. Zodra er 3 locaties op 0 HP staan ga je alsnog KO vanwege bloedverlies.</p> <p>Zodra "Assassinate" op jou wordt gebruikt terwijl je hoge pijngrens hebt, staat je torso locatie alsnog op 0 HP. Je blijft wel bij bewustzijn maar na 1 minuut bloed je alsnog dood. Tevens ben je immuun tegen de spreuk Cause Pain.</p> <p>Zodra je deze vaardigheid hebt en je wordt gemarteld door een andere speler kan je onderstaande als richtlijn gebruiken:</p> <p>Je hebt een hogere pijngrens als je wordt gemarteld en hoef je pas na 20 minuten 1 vraag naar waarheid beantwoorden. Na de eerste 10 minuten mag je de vraag van de martelaar beantwoorden met "No Effect" maar is niet verplicht. Als deze situatie voorkomt, haal er dan een SL bij. De eerste spreuk Torture werkt niet op jouw.</p>
<i>Voorwaarde</i>	-
<i>Call</i>	-

Cone Strike

<i>Kosten in EP</i>	18
<i>Effect</i>	<p>Je mag 1 keer een gewone klap als cone strike slaan. Alle tegenstanders binnen een straal van cone krijgen dan geen extra schade maar worden 5 meter naar achteren geslagen. Gebruik hierbij de call "Cone Strike".</p> <p>Je mag deze vaardigheid 3 keer per dag gebruiken.</p> <p>Je mag deze vaardigheid meermaals aanschaffen tot een maximum van 3.</p>
<i>Voorwaarde</i>	<p>Kan alleen met hamer, bijl of tweehandig wapen worden uitgevoerd. Tevens moet je de vaardigheid Strike hebben.</p>
<i>Call</i>	Cone Strike

Magische vaardigheden Master

Vaardigheid	Pagina	Alchemist	Artisan	Battle-mage	Battle-priest	Fighter
Elemental Magic; Master	9					
Divine Magic Master	9					
Refill Crystal Master	9					

Vaardigheid	Pagina	Medic	Mage	Priest	Rogue	Scout
Elemental Magic; Master	9		V			
Divine Magic Master	9			V		
Mass Refill Crystal	9		V	V		

Elemental Magic; Master

<i>Kosten in EP</i>	0
<i>Effect</i>	Met deze vaardigheid krijg jij toegang tot de niveau 3 spreuken van je elementaire stroming. In het Dark Union Elemental Magic Rule Book vind je de volledige uitleg van het gebruiken van magie.
<i>Voorwaarde</i>	Om deze vaardigheid aan te schaffen mag je NIET de vaardigheid Elemental Magic; Second Element hebben.
<i>Call</i>	-

Divine Magic Master

<i>Kosten in EP</i>	0
<i>Effect</i>	Met deze vaardigheid krijg je toegang tot niveau de 3 spreuken van je Godheid. In het Dark Union Divine Magic Rule Book vind je de volledige uitleg van het gebruiken van magie.
<i>Voorwaarde</i>	Divine Magic
<i>Call</i>	-

Mass Refill Crystal

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	Met deze vaardigheid ben je in staat 6 Kristallen tegelijk te vullen. Om dit te doen betaal je in totaal 9 MP. Elk Kristal is dan gevuld met 1 MP. Als je minder Kristallen vult kost het je ook nog steeds 9 MP. Je kan deze vaardigheid alleen gebruiken tijdens het evenement, niet in down-time.
<i>Voorwaarde</i>	Refill Crystal
<i>Call</i>	-

Genees vaardigheden Master

Vaardigheid	Pagina	Alchemist	Artisan	Battle-mage	Battle-priest	Fighter
Surgeon	10					
Surgery	10					

Vaardigheid	Pagina	Medic	Mage	Priest	Rogue	Scout
Surgeon	10	V				
Surgery	10	V				

Surgeon

<i>Kosten in EP</i>	6
<i>Effect</i>	Je bent in staat ernstige verwondingen te genezen door middel van een ingreep. Je kan een wond die er voor zorgt dat een locatie op 0 HP staat helemaal genezen. Voor de eerste HP genezing ben je 10 minuten bezig, voor elke HP die daarop volgt ben je 5 minuten bezig. Nadat je iemand hebt geopereerd kan het slachtoffer een uur lang geen actieve handelingen verrichten anders knappen de wonden weer open en begint te wond weer te bloeden.
<i>Voorwaarde</i>	Nurse
<i>Call</i>	-

Surgery

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	Je bent nu in staat complexe operaties uit te voeren. Je kan een wond die er voor zorgt dat een locatie op 0 HP staat helemaal genezen. Voor de eerste HP genezing ben je 5 minuten bezig, voor elke HP die daarop volgt ben je 1 minuut bezig. Nadat je iemand hebt geopereerd kan het slachtoffer een kwartier lang geen actieve handelingen verrichten anders knappen de wonden weer open en begint te wond weer te bloeden. Zodra je deze vaardigheid gaat gebruiken moet je er een SL bij halen.
<i>Voorwaarde</i>	Surgeon
<i>Call</i>	-

Kennis vaardigheden Master

Vaardigheid	Pagina	Alchemist	Artisan	Battle-mage	Battle-priest	Fighter
Knowledge Master	11	V	V	V	V	V

Vaardigheid	Pagina	Medic	Mage	Priest	Rogue	Scout
Knowledge Master	11	V	V	V	V	V

Knowledge Master

<i>Kosten in EP</i>	3
<i>Effect</i>	Je hebt meer kennis over bepaalde zaken in de wereld. Wat deze kennis is krijg je van te voren op een blad van de SL bij incheck.
<i>Voorwaarde</i>	Knowledge
<i>Call</i>	-

Alchemie vaardigheden Master

Vaardigheid	Pagina	Alchemist	Artisan	Battle-mage	Battle-priest	Fighter
Create Potion 3	12	V				
Efficient Worker	12	V				
Mix Potion	12	V				

Vaardigheid	Pagina	Medic	Mage	Priest	Rogue	Scout
Create Potion 3	12					
Efficient Worker	12					
Mix Potion	12					

Create Potion 3

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	Je bent in staat een drankje van niveau 3 te brouwen. Je hebt hier maximaal 4 grondstoffen voor nodig (alle soorten mogen). Je bent per grondstof 5 minuten bezig met brouwen. De uitkomst van je drankje wordt bepaald door de SL. Het drankje kan dus van alles zijn.
<i>Voorwaarde</i>	Create Potion 2
<i>Call</i>	-

Efficient Worker

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	Je hebt maar de helft van de grondstoffen nodig om een drankje te brouwen. Halve grondstoffen worden naar boven afgerond. Zodra jij dus minder grondstoffen gebruikt ben jij dus ook minder lang bezig met brouwen. Je bent nog steeds wel 5 minuten per grondstof bezig met brouwen.
<i>Voorwaarde</i>	-
<i>Call</i>	-

Mix Potion

<i>Kosten in EP</i>	6
<i>Effect</i>	Je bent in staat drankjes met elkaar te mengen. De uitkomst van deze drankjes is ten alle tijden anders. Ook als je de drankjes op precies dezelfde wijze als de vorige keer maakt kan de uitkomst anders zijn! De uitkomst van de drankjes wordt bepaald door de SL.
<i>Voorwaarde</i>	Create Potion 1
<i>Call</i>	-

Ambachtsvaardigheden Master

Vaardigheid	Pagina	Alchemist	Artisan	Battle- mage	Battle- priest	Fighter
Crafting; Leather Master	13		V			
Crafting; Metal Master	13		V			
Crafting; Wood Master	14		V			
Crafting; Locks Master	14		V			
Crafting; Traps Master	14		V			

Vaardigheid	Pagina	Medic	Mage	Priest	Rogue	Scout
Crafting; Leather Master	13					
Crafting; Metal Master	13					
Crafting; Wood Master	14					
Crafting; Locks Master	14				V	
Crafting; Traps Master	14	V				V

Crafting; Leather Master

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	Je bent met de reparatie tijd van lederen product korter bezig. Tevens ben je in staat lederen producten te verstevigen. Het repareren van 1 AP voor een pantser kost 2 minuten. Als je een pantser wilt verstevigen dan ben je daar 10 minuten mee bezig. Het pantserstuk krijgt dan 1 AP extra en meer AP kan je niet erbij verstevigen. Zodra deze AP eraf wordt geslagen moet deze er opnieuw worden opgezet.
<i>Voorwaarde</i>	Crafting; Leather 2
<i>Call</i>	-

Crafting; Metal Master

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	Je bent met de reparatie tijd van metalen voorwerpen korter bezig. Tevens ben je in staat metalen voorwerpen te verstevigen. Het repareren van 1 AP voor een pantser kost 2 minuten. Als je een pantser wilt verstevigen dan ben je daar 10 minuten mee bezig. Het pantserstuk krijgt dan 1 AP extra en meer AP kan je niet erbij verstevigen. Zodra deze AP eraf wordt geslagen moet deze er opnieuw worden opgezet. Het repareren van een wapen kost nu 5 minuten. Als je een wapen wilt verstevigen dan ben je daar 10 minuten mee bezig en dat laat het wapen voor 1 gevecht 2 keer double slaan. Deze doubles tellen meteen bij de eerste schade die je met het wapen doet.
<i>Voorwaarde</i>	Crafting; Metal 2
<i>Call</i>	-

Crafting; Wood Master

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	<p>Je bent met de reparatie tijd van houten producten korter bezig. Tevens ben je in staat om producten van hout te verstevigen.</p> <p>Boog: reparatie kost 5 minuten. Versteving kost 10 minuten en laat het wapen voor 1 gevecht, 2 keer een extra Trough schieten. Je schiet dan dus Double Through. Deze Throughs tellen meteen bij de eerste schade die je met het wapen doet.</p> <p>Pijl: reparatie kost 1 minuut. Versteving kost 5 minuten en laat de pijl 1 keer een extra Through schieten. Je schiet dus een Double Through. Deze Throughs tellen meteen bij de eerste schade die je met het wapen doet.</p> <p>Zodra je een versterkte pijl met een versterkte boog schiet, dan schiet je Triple Through.</p> <p>Stafwapen: reparatie kost 5 minuten. Versteving kost 10 minuten en laat het wapen voor 1 gevecht 2 keer double slaan. Deze doubles tellen meteen bij de eerste schade die je met het wapen doet.</p> <p>Schild: reparatie een halve minuut per AP. Versteving kost 10 minuten en geeft het schild voor 1 gevecht 5 extra AP. Meer dan dat kan je het schild niet verstevigen.</p> <p>Voor alle overige producten moet een SL worden geraadpleegd.</p>
<i>Voorwaarde</i>	Crafting; Wood 2
<i>Call</i>	Double Through of Triple Through

Crafting; Locks Master

<i>Kosten in EP</i>	6
<i>Effect</i>	<p>Je bent in staat meester-sloten te maken. Als je een slot van deze kwaliteit maakt, ben je 10 minuten bezig per niveau. Je kan maximaal een niveau 3 slot produceren. Een slot kaartje kan je vragen bij een SL.</p>
<i>Voorwaarde</i>	Crafting; Locks
<i>Call</i>	-

Crafting; Traps Master

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	<p>Je bent in staat een val te zetten van hoge kwaliteit. Als je een val van deze kwaliteit maakt, ben je 10 minuten bezig per niveau. Je kan maximaal een niveau 3 val produceren. Deze val moet je zelf faciliteren en moet OC veilig zijn. Om te weten of een val werkt moet je je melden bij een SL.</p>
<i>Voorwaarde</i>	Crafting; Normal Traps
<i>Call</i>	-

Misdaad vaardigheden Master

Vaardigheid	Pagina	Alchemist	Artisan	Battle-mage	Battle-priest	Fighter
Assassinate	15					
Open Locks; Master	15		V			
Disable Traps; Master	15		V			

Vaardigheid	Pagina	Medic	Mage	Priest	Rogue	Scout
Assassinate	15				V	
Open Locks; Master	15				V	
Disable Traps; Master	15				V	V

Assassinate

Kosten in EP
Effect

12

Deze vaardigheid is slechts 1 keer per dag te gebruiken.

Je hebt de kennis over de anatomie van welk ras dan ook en dus ben je in staat iemand in één keer van achter met een mes te vermoorden. Er bestaat geen vaardigheid tegen moord en pantser zal ook niet helpen aangezien de moordenaar altijd een manier weet te vinden om zijn werk uit te voeren.

Je gaat als volgt te werk: je benaderd iemand van achteren, vervolgens leg je een Dolk (deze MOET kernloos zijn) op de rug van het slachtoffer en fluister je in zijn of haar oor 'Assassinate'.

Als het slachtoffer niet binnen 1 minuut wordt genezen bloedt het slachtoffer dood.

Voorwaarde
Call

First Aid

-

Open Locks; Master

Kosten in EP
Effect

6

Je bent in staat IC sloten van master niveau open te breken. Sloten bestaan uit kaartjes met daarop het niveau van het slot. Een slot kraken kost 10 minuten per niveau.

Voorwaarde
Call

Open Locks

-

Disable Traps; Master

Kosten in EP
Effect

12

Je bent in staat een val onschadelijk te maken. Per niveau van de val ben je 10 minuten bezig met hem onklaar te maken.

Voorwaarde
Call

Disable Traps

-

Overige vaardigheden Master

Vaardigheid	Pagina	Alchemist	Artisan	Battle-mage	Battle-priest	Fighter
Extra HP 4	16			V	V	V
Extra HP 5	16					V

Vaardigheid	Pagina	Medic	Mage	Priest	Rogue	Scout
Extra HP 4	16				V	
Extra HP 5	16					

Extra HP 4

<i>Kosten in EP</i>	6
<i>Effect</i>	Door middel van training ben je 1 HP per locatie rijker. Deze vaardigheid is maar 1 keer aan te schaffen.
<i>Voorwaarde</i>	Extra HP 3
<i>Call</i>	-

Extra HP 5

<i>Kosten in EP</i>	12
<i>Effect</i>	Door middel van training ben je 1 HP per locatie rijker. Deze vaardigheid is maar 1 keer aan te schaffen.
<i>Voorwaarde</i>	Extra HP 4
<i>Call</i>	-