

Appendix - Paragon

v0.15



Inleiding	2
Speltechnisch, hoe werkt een paragon?	2
Hoe krijgt een Paragon zijn krachten?	3
Geboorte	3
Vrijwillig gekregen	3
Geforceerd gekregen	3
Gestolen van een ander	4
Voorbeeld powers	5

Inleiding

Deze appendix geeft informatie over de Paragon van Vitus. Niet alles rondom Paragon is helemaal duidelijk bij de bewoners van Vitus. Het concept van Paragon is altijd wat “mysterieus” gebleven, omdat niemand ooit goed heeft kunnen begrijpen waar de Paragon krachten vandaan komen. Om die reden zal de inhoud van dit boekje dan ook vrij algemeen zijn. Wel worden er in deze appendix enkele veel voorkomende Paragon krachten beschreven, die vaker gezien zijn op Vitus.

Speltechnisch, hoe werkt een paragon?

Een Paragon kracht hebben, is vooral een roleplay kwestie. Het zal vaak voorkomen dat niet alles zo netjes of exact verloopt als hieronder beschreven, omdat Paragon zaken erg karaktergebonden zijn.

Speltechnisch is paragon zijn omvat in slechts één vaardigheid, een Paragon Slot. Echter bestaat er ook nog de Paragon Power. Het Slot symboliseert hoeveel kracht jouw ziel kan opnemen, en de Power symboliseert de krachten die hieruit voorvloeien.

Paragon powers zijn op te delen in level 1 t/m 4. Heb je een Slot van level 1 dan kun je 1 Paragon power van level 1 bezitten. Heb je een Slot level 2 dan kun je 1 Paragon power van level 2 bezitten of 2 powers van level 1. Je maximale Slot level is het totaal aan levels aan Paragon powers die je kunt bezitten.

Een Paragon Slot kan alleen tijdens karaktercreatie gekozen worden en zal anders IC verkregen moeten worden. Hoe je precies krachten kunt verkrijgen staat verderop beschreven. Wat speltechnisch voor alle methodes geldt, is het volgende:

- Je kunt alleen Paragon powers opnemen die gelijk zijn aan jouw Paragon Slot, of 1 level hoger. Ter voorbeeld:
 - Iemand met een level 1 Paragon Slot kan wel een level 2 Paragon power proberen op te nemen, maar geen level 3 Paragon power.
 - Iemand zonder Paragon Slot kan wel een level 1 Paragon power proberen op te nemen maar geen hoger level Paragon power.
- Als je een kracht verkrijgt die 1 level hoger is dan het level van je huidige Slot, heb je het huidige en 1 extra evenement om genoeg punten te verzamelen om een Paragon Slot van dit level aan te kopen. Als dit je niet lukt, verlies je 50% van je nog overgebleven Soul Points en gebeuren er allerlei andere eigenaardigheden waarvoor je bij de SL moet melden.
- Om een Paragon power in level te verhogen (van 1 naar 2 bijvoorbeeld) dient een Paragon eerst een andere geschikte Paragon power op te nemen. Nadat de 2e kracht is opgenomen, kan de kracht van beide powers samengevoegd worden om 1 van de 2 krachten een level te verhogen. Dit is echter niet een proces wat simpel gebeurt, omdat het om krachten gaat die aan de ziel van een personage gebonden zijn. Er zal hier dus IC spel bij komen kijken alvorens dit mogelijk wordt.
- Een Paragon power gaat dus NIET automatisch een level omhoog als er een hoger level Slot gekocht wordt. Het hogere Slot zorgt er slechts voor dat je een andere power in je op kunt nemen en veilig een kracht kunt laten groeien.

Hoe krijgt een Paragon zijn krachten?

Er zijn vier gebruikelijke manieren om Paragon te worden:

Geboorte

Het meest gehoorde verhaal van Paragon op Vitus is dat ze simpelweg de kracht vanaf hun geboorte bezaten. Sommige Paragon voelen het al heel duidelijk vanaf hun geboorte, omdat de kracht zich duidelijk manifesteert wanneer zij het willen. Andere Paragon ontdekken pas vlak voor hun sterven dat ze Paragon waren, omdat hun krachten nooit nodig zijn geweest. Een Paragon weet dus pas echt zeker dat hij speciaal is, op het moment dat zijn krachten zich voor het eerst manifesteren. Deze eerste manifestatie gebeurt pas als een Paragon zijn krachten echt nodig heeft. Zo kan het dus zijn dat een Paragon meerdere krachten heeft. Deze Paragon kent één van zijn krachten en gebruikt deze actief. Later komt de Paragon er dan pas achter dat hij nog veel meer krachten bezit.

Speltechnisch heeft deze bron weinig invloed. Het is simpelweg een verklaring als je karakter begint met Paragon powers.

Vrijwillig gekregen

Natuurlijk is het ook mogelijk dat een andere Paragon aan iemand voelt dat hij ook met Paragon krachten om zou kunnen gaan. Indien de andere Paragon krachtig genoeg is, dan is het voor hem mogelijk een deel van zijn krachten aan de ander af te staan. Als de ontvanger de kracht zou willen, dan is het zaak dat de twee met hun zielen op 1 lijn komen. Dit kan redelijk eenvoudig doordat de ontvanger zijn gehele geest en ziel openstelt aan de andere Paragon die hem aanraakt. De gever gaat een stukje van zijn ziel als het ware overbrengen naar de ontvanger. Dit heeft soms rare bijwerkingen, omdat niet elke ziel even graag mengt met die van een ander. Hierdoor zal dit ritueel dan vaak wat langer duren om de kans op bijwerkingen te verminderen. Vaak gaat het echter niet om zomaar een aanraking en gaat er een volledige ceremonie of een flinke meditatie sessie aan vooraf.

Speltechnisch kan de gever van een Paragon power, een gehele kracht of een aantal levels van een kracht aan een andere Paragon geven. De ontvangende Paragon moet er dus wel rekening mee houden dat zijn Slot level de extra levels wel kan verwerken, anders wordt dit een probleem. Roep altijd een SL als je Paragon powers gaat afstaan of opnemen.

Geforceerd gekregen

Ook is het mogelijk om een Paragon power in iemand te forceren. Dit is echter vrijwel onmogelijk voor een zwakkere Paragon. Het principe is hetzelfde, er is een aanraking nodig van de krachtige Paragon naar een zwakkere of niet-Paragon. Vervolgens is het verschil dat de ontvanger zijn geest en ziel niet openstelt en dus zal de krachtige Paragon met brute kracht proberen zijn ziel aan die van de ontvanger te binden. Indien dit slaagt, maar de ziel van de ontvanger eigenlijk niet in staat is om met de krachten om te gaan, zal de ziel beginnen af te breken tot deze uiteindelijk uit elkaar valt. Als de ontvanger de krachten wel leert beheersen, dan kan hij/zij deze normaal gebruiken. Indien er krachten geforceerd worden, is de kans op bijwerkingen vrij groot.

Speltechnisch betekent het bovenstaande dat een Paragon die 2 Slot levels hoger is dan een andere Paragon (of iemand zonder Paragon Slot) een kracht in iemand kan proberen te forceren. Hier is altijd een SL-call voor nodig en je zou het natuurlijk ook kunnen proberen als je minder krachtig bent.

Gestolen van een ander

Tot slot is het mogelijke om krachten van een ander te stelen. Indien een Paragon heel veel krachtiger is dan een andere Paragon dan werkt dit hetzelfde als een kracht in iemand forceren, maar dan andersom. Echter is de vaker voorkomende manier van krachten verkrijgen, het stelen van dode Paragon. Indien een Paragon sterft, dan lijkt het erop dat zijn ziel en krachten nog even in de buurt van zijn lichaam blijven hangen. De levende Paragon kan daarbij ook een inschatting maken hoe krachtig deze Paragon was in zijn leven. De levende Paragon kan proberen om de krachten van de overledene over te nemen door middel van een ritueel. Hierin probeert hij zich te verbinden aan de ziel van de overledene en zijn krachten toe te laten in zijn ziel. Magie kan hierbij assisteren, maar is geen vereiste.

Een mogelijk probleem hierbij kan zijn, dat de dode Paragon dusdanig veel sterker is dan de levende, dat de dode Paragon de ziel van de levende Paragon overneemt. Zelfs als niet alles wordt overgenomen, kan het zijn dat delen van persoonlijkheden overslaan op degene die krachten absorbeert.

Speltechnisch betekent dit dat je vrij zeker van je zaak bent als je een Paragon power van een lager of gelijk level wilt stelen ten opzichte van jouw Slot level. Als je krachten boven je Slot level gaat proberen te stelen, wordt het lastiger. Voor het stelen van krachten is altijd een SL-call nodig.

Voorbeeld powers

Als je een Paragon Slot koopt bij karaktercreatie, dan krijg je een power van de SL gebaseerd op jouw achtergrond. Als je geen achtergrond inlevert, krijg je simpelweg alleen een Slot en zul je binnen het spel een Paragon power moeten zien te verkrijgen. Hieronder vind je **voorbeelden** van powers zoals die aan een Paragon gegeven kunnen worden.

Cheat Death:

Level 1:

Indien je tijdens een gevecht tot 0 HP gebracht wordt, zul je inzakken en na 2 minuten 1 HP genezen. Zolang je niet aan je limiet zit, zul je ook niet doodbloeden en dit is te zien door andere personen. Een 'Fatal' effect wordt niet tegengegaan door Cheat Death level 1.

Limiet: 1x per dag

Level 2:

Indien je tijdens een gevecht naar 0 HP gebracht wordt kun je blijven staan. Je kunt niet meer vechten of rennen, maar je zult nog wel kunnen lopen. Als je toch besluit te vechten of te rennen, dan zul je alsnog inzakken zodra je dat probeert. Indien je inzakt, zal het level 1 effect van Cheat Death actief worden.

Limiet: 1x per dag

Level 3:

Indien je tijdens een gevecht naar 0 HP gebracht wordt, kun je blijven staan en vechten. Je kunt verder alles doen wat je zou kunnen als je volledige HP had. Indien je nogmaals schade krijgt van iets, zul je inzakken en na 1 minuut weer 2 HP genezen. Zolang je niet aan je limiet zit, zul je ook niet doodbloeden en dat is te zien door andere mensen. Level 3 Cheat Death werkt ook tegen het 'Fatal' effect.

Limiet: 1x per dagdeel

Strong Focus:**Level 1:**

Je kracht versterkt je ziel, waardoor je elk dagdeel 2 extra mana krijgt.

Limiet: 1x per dagdeel

Level 2:

Je kracht versterkt je ziel nog meer dan voorheen, waardoor je elk dagdeel 4 extra mana krijgt.

Limiet: 1x per dagdeel

Level 3:

Je kracht versterkt je ziel nog meer dan voorheen, waardoor je elk dagdeel 8 extra mana krijgt.

Limiet: 1x per dagdeel

Material Reconstruction:

Deze kracht zorgt ervoor dat jij van een materiaal iets anders kunt maken. Hiervoor moet je een basismateriaal hebben dat je omzet. Je kunt hier Alchemy ingrediënten, erts, leer etc. voor gebruiken.

Level 1:

Je hebt de kracht om een materiaal om te zetten naar iets van "vergelijkbare waarde". Op dit level kun je veel voorkomende materialen omzetten naar andere veelvoorkomende materialen. Als je iets wil omzetten roep dan een SL.

Limiet: 3x per dag

Level 2:

Je hebt de kracht om een materiaal om te zetten naar iets van "vergelijkbare waarde". Op dit level kun je veel voorkomende en weinig voorkomende materialen omzetten naar andere veelvoorkomende of weinig voorkomende materialen. Als je iets wil omzetten roep dan een SL.

Limiet: 2x per dagdeel

Level 3:

Je hebt de kracht om een materiaal om te zetten naar iets van vergelijkbare waarde. Als je iets wil omzetten roep dan een SL.

Limiet: 4x per dagdeel

Tough Skin:**Level 1:**

Begin de dag met 3 HP extra.

Limiet: -

Level 2:

Begin de dag met 7 HP extra.

Limiet: -

Level 3:

Begin de dag met 10 HP extra en je mag per encounter nu ook 2x een 'Through' effect negeren. De gewone schade krijg je nog steeds, maar dan zonder het 'Through' effect.

Limiet: 2x per encounter

Level 4:

Begin de dag met 15 HP extra en je mag alle 'Through' effecten negeren. De gewone schade krijg je nog steeds, maar dan zonder het 'Through' effect.

Limiet: -

Leech:**Level 1:**

Je kunt bij aanraking "Triple Through" schade doen aan iemand. De schade die je hiermee doet, krijg je zelf terug als HP. Als je hierdoor meer HP krijgt dan je maximum, telt de extra HP als tijdelijke HP.

Limiet: 2x per dag

Level 2:

Je kunt bij aanraking "Triple Through" schade doen aan iemand. De schade die je hiermee doet, krijg je zelf terug als HP. Als je hierdoor meer HP krijgt dan je maximum, telt de extra HP als tijdelijke HP.

Limiet: 2x per dagdeel

Level 3:

Je kunt bij aanraking "Quadruple Through" schade doen aan iemand. De schade die je hiermee doet, krijg je zelf terug als HP. Als je hierdoor meer HP krijgt dan je maximum, telt de extra HP als tijdelijke HP.

Limiet: 1x per encounter

One with the Shadows:**Level 1:**

Wanneer jij jezelf in een schaduw kunt verschuilen, kun je in één keer opgaan in de schaduwen. Hierdoor kun je direct onzichtbaar worden voor 1 minuut. Je kunt normaal bewegen, maar niet rennen, aanvallen of spreuken uitspreken.

Limiet: 2x per dag

Level 2:

Wanneer jij jezelf in een schaduw kunt verschuilen, kun je in één keer opgaan in de schaduwen. Hierdoor kun je direct onzichtbaar worden voor 1 minuut. Je kunt normaal bewegen, maar niet rennen, aanvallen of spreuken uitspreken.

Limiet: 2x per dagdeel

Level 3:

Wanneer jij jezelf in een schaduw kunt verschuilen, kun je in één keer opgaan in de schaduwen. Hierdoor kun je direct onzichtbaar worden voor 2 minuten.

Limiet: 2x per dagdeel

Unnatural Regeneration:**Level 1:**

Jouw lichaam is in staat om zichzelf bijzonder snel te genezen. Je geneest standaard 1 HP per dagdeel en je zult pas na 10 minuten doodbloeden, in plaats van de gebruikelijke 5 minuten.

Limiet: -

Level 2:

Jouw lichaam is in staat om zichzelf bijzonder snel te genezen. Je geneest standaard 3 HP per dagdeel en je zult pas na 10 minuten doodbloeden, in plaats van de gebruikelijke 5 minuten.

Limiet: -