

Quick Guide to Fable Forge

v 0.16



Introductie	4
Wat is LARP en wat is Fable Forge?	4
Fable Forge	4
Larpen bij Fable Forge	4
Drank & Drugs	5
Vuurwerk	5
Veiligheid	5
Hitpoints, Armour Points en Schade	6
Calls	6
Speeltijden	9
Gebaren	9
Duraties van effecten	10
De regel van één	10
De regel van alle negatieve effecten	11
Geldzaken	11
Voedselkaarten	11
Looting na gevechten	12
Gebruik van Scrolls	13
Gebruik van magische objecten	14
De wereld en wat er leeft	14
Het land en een stukje geschiedenis	14
De bekende rassen	15
Zielen	15
De Paragon	16
Magie in Fable Forge	16
Aspect Magic	17
Chaos Magic	17
Goden	17
Solus	18
Lunas	18
Babayaan	18
Overig	18
Ambachten	18
Het maken van een karakter	19
Tot welk ras behoort je?	19

Waar ben je opgegroeid?	19
Hoe ben je opgegroeid?	20
Welke vaardigheden heb je geleerd?	20
Punten	21
IC vaardigheden leren	21
Character templates	21
Alchemist	21
Healer	22
Ranger	22
Warrior - Heavy armoured	23
Overige templates:	24
Je karakter beschrijven:	24
Naam van Speler: Harry de Vries	24
Wat nu?	25
Inschrijven voor Fable Forge	25
Na een event	25

Introductie

Wanneer je graag wilt gaan LARP-en bij Fable Forge, kan het vervelend zijn om het hele regelsysteem door te moeten nemen. Bij het maken van je karakter komen namelijk al snel vragen naar boven zoals:

- Wat voor karakter wil je graag spelen?
- Welke vaardigheden horen daar bij?
- Wil ik spreuken of andere soorten kennisvaardigheden?

Aangezien het regelboek van Fable Forge relatief groot is, kun je ook deze Quick Guide doornemen. In deze Quick Guide wordt precies genoeg beschreven, zodat je direct aan de gang kunt, zonder al teveel te hoeven lezen. Uiteraard is er alsnog veel wat uitgelegd moet worden.

Wat is LARP en wat is Fable Forge?

LARP (Live Action Role Playing) waarbij mensen een verhaal /rollenspel spelen. De korte uitleg is dat je je inleeft in een bepaalde rol en deze zo goed mogelijk uitspeelt. In de LARP-wereld zijn er doorgaans twee mogelijkheden als je gaat LARP-en; Spelen en monstere (NPC). Als je gaat spelen maak je in de spelwereld een karakter. Je moet zelf voor de aankleding van je karakter zorgen en je speelt doorgaans hetzelfde karakter voor meerdere events. Indien je gaat monstere, krijg je instructies, zorgt de organisatie voor kleding, speel je meestal een korte rol en zijn er ook langere of terugkerende rollen mogelijk. Dit ter bevordering van het spel voor de spelers.

Voor een uitgebreide uitleg kun je het beste het volgende bekijken;
https://nl.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing_game.

Fable Forge

Fable Forge is een LARP opgezet door een aantal personen die graag hun eigen regelsysteem en ideeën in de LARP-wereld neer willen zetten. Nadat alle organisatieleden een aantal jaren zelf gespeeld en gemonstere hebben, vonden zij het tijd om te bekijken of zij een succesvol evenement neer zouden kunnen zetten.

Larpen bij Fable Forge

Stap 1: Have fun! Stap 2: Profit!

Dit klinkt misschien raar, maar we willen graag vóór al het regelgeneuzel uitleggen dat dit een spelletje is en we dit voor de lol doen. Niet alles zal altijd perfect gaan of exact kloppen, maar laten we er met zijn allen leuke evenementen van proberen te maken. Zit je ergens mee, tijdens een event of erna, geef het dan bijvoorbeeld via e-mail aan, dan kunnen we er dan meteen actie op ondernemen. Op de evenementen zijn daarnaast ook vertrouwenspersonen aanwezig.

In dit hoofdstuk wordt verder uitgelegd welke calls wij gebruiken en nog een paar standaardzaken die belangrijk zijn om te weten voordat je bij ons komt spelen.

Drank & Drugs

Drank: Ja, Drugs: Nee.

Drank wordt voor een deel door de organisatie verkocht, maar we hebben vooral bier en wijn. Als je graag sterke drank wilt drinken, dan ben je vrij om dat te doen. Dit willen we namelijk niet verbieden. We zouden het echter wel waarderen als je je andere drank bij ons inkoopt zodat wij van de inkomsten toffe evenementen kunnen blijven maken. Houd er rekening mee dat je niet meer mag vechten zodra je gedronken hebt (ja, 1 drankje telt ook als gedronken hebben). We willen best geloven dat je tegen drank kunt en er niets van merkt, maar proefondervindelijk onderzoek wijst uit dat dit meestal niet het geval is. Doe het dus ook niet, want anders moeten we vervelende gesprekken houden en we hadden hierboven al afgesproken dat we het leuk zouden houden.

Drugs willen we niet op het terrein zien tijdens het evenement. We weten dat sommige softdrugs legaal zijn in Nederland. Echter passen wij dit niet toe, omdat wij drugs niet tolereren op de evenementen. Als we toch merken dat een deelnemer drugs gebruikt dan zullen we deze ook dringend verzoeken dit buiten ons evenement te gaan doen. Je zult bij het gebruik van drugs ook niet meer worden toegelaten op het terrein waar het evenement plaatsvindt.

Vuurwerk

Tijdens het evenement is het niet toegestaan om enige vorm van vuurwerk te gebruiken. Hoewel dit leuke effecten kan geven, kan het er ook voor zorgen dat anderen er last van hebben. Denk aan flitsen of rook die medische klachten kunnen veroorzaken. Het speelterrein is vaak in de buurt van een woonwijk, hierdoor kan het zijn dat de bewoners er ook last van hebben en de politie bellen. Bij controles van de brandweer kan vuurwerk eventueel ook een probleem opleveren. Wij verzoeken je om geen vuurwerk mee te nemen naar ons evenement en/of af te steken.

Veiligheid

Om iedereen veilig te houden hebben wij de volgende paar eisen omtrent veiligheid.

Geen echte wapens op het evenement. Ja ze zien er cool uit en zijn leuk om vast te houden. Wij houden ook van wapens en kunnen er goed mee omgaan net als jij. We willen ze echter niet op het terrein hebben, want daar lopen waarschijnlijk ook mensen die niet zo goed kunnen omgaan met een wapen.

Meld echt vuur altijd bij de organisatie. Het kan wel eens voorkomen dat er een echt vuurtje gestookt wordt. Als je dit wilt doen waar dan ook, vraag dan eerst aan de organisatie of dat mag. Behalve het akkoord van de organisatie moet je ook te allen tijden iemand hebben die op het vuur let en er moet een flinke emmer water aanwezig zijn voor het geval dat er iets mis gaat.

Houd je aan de veilig vechten regels. Aan het begin van elk evenement houdt de organisatie een veilig vechten praatje voor hen die dit nodig hebben. Volg de regels die daarin gesteld worden, zodat we elkaar lekker in elkaar kunnen meppen op een veilige manier.

Wanneer je je niet houdt aan de hiervoor beschreven regels en richtlijnen, zal dit een waarschuwing opleveren en mogelijk verdere consequenties met zich meebrengen. Dit zal per geval en per evenement bepaald worden.

Hitpoints, Armour Points en Schade

Fable Forge werkt met een total Hitpoints (HP) systeem. Dit doen we vooral, zodat mensen makkelijk kunnen tellen wanneer ze moeten gaan liggen, omdat ze dood zijn. Je start elke dag standaard met 4 HP bij Fable Forge, tenzij je bepaalde vaardigheden hebt, die je meer HP geven. Naast HP, bestaan er ook Armour Points (AP). Als je bijvoorbeeld een harnas draagt, krijg je AP. AP regeneert niet en dit moet gerepareerd worden door iemand met de juiste vaardigheden.

Alle wapens doen 1 schade per klap, tenzij anders vermeld of als er andere effecten bij de klap geroepen worden. Onthoud natuurlijk altijd de veilig vechten regels! Wanneer je op 0 HP of minder komt te staan door de schade die je ontvangt dan begin je met doodbloeden. Dit zijn 5 minuten waarin iemand je moet genezen of iets anders moet doen waardoor het langer duurt voordat je doodbloedt.

In principe gaat alle schade die je krijgt eerst van je AP af en daarna van je HP. Hier zijn echter een paar uitzonderingen op die hieronder bij de calls beschreven worden.

Calls

Tijdens LARP wordt van alles naar elkaar en door elkaar geroepen en dat is natuurlijk heel mooi, maar er wordt wel verwacht dat mensen reageren op de volgende woorden/uitspraken. Deze zijn namelijk van extra betekenis en kunnen daadwerkelijk van levensbelang zijn.

Man-Down: Dit wordt geroepen als er iemand echt (OC) gewond is geraakt. Het spel dient direct gestaakt te worden en alle spelers dienen te hurken, behalve de persoon die de 'Man-Down' call maakt voor iemand anders. Op deze manier kunnen de organisatie en de EHBO het slachtoffer snel vinden.

No-play: Wanneer er spel plaatsvindt, waardoor je je emotioneel of fysiek teveel bezwaard voelt, mag je de call no-play gebruiken. Hiermee geef je aan dat je (tijdelijk) even niet meer deelneemt aan het spel. Geef dit duidelijk aan, zodat het voor medespelers, NPC's etc. helder is. Vaak is het ook handig om een SL aan te spreken.

Time-Freeze: Als 'Time-Freeze' geroepen wordt, staat de tijd voor de spelers even stil. Sluit je ogen en begin te neuriën of een liedje te zingen, zodat je niets hoort of ziet. Dit doe je net zolang tot je weer 'Tijd-In' hoort.

Tijd-In: Als dit geroepen wordt, gaat de IC tijd in en begin je met spelen. Daarnaast wordt deze call gebruikt om het 'Time-Freeze' effect te stoppen, je doet dan je ogen open, houdt op met neuriën of zingen en speelt verder alsof er niets gebeurd is.

Tijd-Uit: Als dit door een SL geroepen wordt dan is het spel ten einde.

IC: Als iemand IC is dan is dit persoon In Character. Hij/zij zal zich dan ook gedragen als het karakter en niet over buitenspelse activiteiten praten. In principe ben je altijd IC zolang het Tijd-in is.

OC: Als iemand OC is dan is hij/zij Out Character. Hij/Zij zal zich dus niet gedragen als een fantasy karakter en zal zich bezighouden met buitenspelse activiteiten. Mocht je OC gaan

maar wel nog wakker blijven, willen we je verzoeken om een hoekje te zoeken waar je de andere mensen die nog IC zijn niet stoort.

Lemmy: Geplastificeerd kaartje waar tekst op staat, vaak een item met speciale effecten en een houdbaarheidsdatum.

Fysrep: Afkorting voor fysieke representatie. Dit houdt in dat je bijv. voor een diamant een glimmende steen bij je hebt.

Fire: Deze call geeft aan dat iets schade van het type vuur doet.

Water: Deze call geeft aan dat iets schade van het type water doet.

Air: Deze call geeft aan dat iets schade van het type lucht doet.

Earth: Deze call geeft aan dat iets schade van het type aarde doet.

Light: Deze call geeft aan dat iets schade van het type licht doet.

Dark: Deze call geeft aan dat iets schade van het type donker doet.

Chaos: Deze call geeft aan dat iets schade van het type chaos doet.

Magic: Deze call geeft aan dat iets schade van het type magie doet.

Poison: Hetgeen wat je raakt is giftig en zal zodoende een extra effect bij zich dragen. Dit wordt aangegeven door de call Poison, gevolgd door het effect, te maken.

Double: Deze call is alleen van toepassing wanneer je schade krijgt van iets. Indien deze call tegelijk met een schade-effect wordt geroepen, dan betekent dit dat je 2 schade krijgt i.p.v. 1. Deze call kan nooit samen gebruikt worden met 'Triple' of 'Quadruple'.

Triple: Deze call is alleen van toepassing wanneer je schade krijgt van iets. Indien deze call tegelijk met een schade-effect wordt geroepen, dan betekent dit dat je 3 schade krijgt i.p.v. 1. Deze call kan nooit samen gebruikt worden met 'Double' of 'Quadruple'.

Quadruple: Deze call is alleen van toepassing wanneer je schade krijgt van iets. Indien deze call tegelijk met een schade-effect wordt geroepen, dan betekent dit dat je 4 schade krijgt i.p.v. 1. Deze call kan nooit samen gebruikt worden met 'Double' of 'Triple'.

Break limb: In de geraakte/aangewezen ledemaat breken de botten en het is niet meer mogelijk om dit ledemaat te gebruiken. Note: Gebroken botten kunnen niet genezen worden met een standaard verband! Wel met andere vormen van genezing.

Berserk: Je zult zo agressief mogelijk vijanden aan gaan vallen (inclusief magiegebruik en wapenvaardigheden) en hebt geen controle meer om helder na te denken. Nadat je vijanden verslagen zijn, ga je alle andere omstanders aanvallen. Je blijft doorvechten totdat je op 0 'Hitpoints' staat. Tijdens de berserk voel je echter minder pijn in je lichaam doordat de adrenaline door je lijf giert. Dit betekent dat je klappen minder voelt en dus dat je klappen minder mag/hoeft uit te spelen (nog steeds blijven uitspelen, maar het doet je gewoon minder zeer). De spreuk Calm zorgt ervoor dat je Berserk direct stopt.

Called shot: De pijl die op je geschoten wordt, raakt automatisch* en je ontvangt de effecten die genoemd worden.

*Vaardigheden zoals 'Dodge' kun je nog steeds gebruiken om deze pijl te ontwijken.

Cheating: Iemand speelt vals zonder dat je dit door hebt, je doet dus alsof je de valsspeelactie niet gezien hebt.

Command: Je dient het aangegeven commando naar beste kunnen uit te voeren, tenzij dit je in direct levensgevaar brengt, gedurende de aangegeven tijd.

Confuse: Als je door het 'Confuse' effect getroffen bent, raak je totaal verward. Je zult dan gedurende een bepaalde tijd verward rondlopen, een beetje voor je uit brabbelen etc. Na bijvoorbeeld een 'Calm' spreuk of een goede klap tegen het hoofd of door iemand weer bij

kennis te schudden, komt het doelwit weer bij zinnen. Zodra je schade ontvangt, kom je ook weer direct tot jezelf en is het effect voorbij.

Crush: Bij de 'Crush' call is het erg belangrijk of er een harnas gedragen wordt. Indien er een harnas gedragen wordt dan is meteen het gehele harnas kapot door deze call. Je AP gaat dus naar 0. Indien er geen harnas gedragen wordt dan wordt je HP direct op 0 gezet. Indien een 'Crush' geblokkeerd wordt door een schild dan is het schild kapot en geldt er een 'Break Limb' call op de schildarm.

Deaf: Je bent doof voor de duratie die bij deze call geroepen wordt.

Disarm: Door deze call word je ontwapend. Je wapen wordt uit je handen geslagen of je bent zo dom om het te laten vallen. Wat de reden ook is, bij deze call laat je je wapen op de grond vallen. Een 'Disarm' heeft geen effect als bijvoorbeeld een schild of wapen fysiek aan de arm is bevestigd.

Dominate: Dit is een call die voortkomt uit iets wat je geest beïnvloedt. Datgene wat je geest beïnvloedt, zal voor de duratie die bij de call geroepen wordt jouw meester zijn en jij zult alle bevelen uitvoeren zelfs als deze je in direct levensgevaar brengen.

Entangle: Je benen worden vastgezet aan de grond. Je voeten en onderbenen zitten vast gedurende een bepaalde tijd. Door op IC manieren jezelf los te werken, kun je dit effect in de helft van de tijd teniet doen.

Fatal: Indien je een 'Fatal' call tegen je krijgt, ben je levensbedreigend gewond. Je HP gaat direct naar 0 en je kunt alleen maar genezen worden door iemand die 'Fatal' wonden kan genezen. Daarnaast wordt je bleed out tijd, 3 minuten i.p.v. de gebruikelijke 5 minuten.

Fear: 'Fear' heeft altijd een oorzaak. Als iemand een 'Fear' effect over je uitroept, zul je bang zijn voor datgene wat het 'Fear' effect heeft veroorzaakt. Je zult er niet bij in de buurt willen komen en zult proberen weg te rennen indien mogelijk.

Fumble: In een klunzige actie laat je wat je dan ook vast hebt, uit je handen vallen.

Hallucinate: Indien je door het 'Hallucinate' effect getroffen wordt, zul je beginnen te hallucineren over wat je maar leuk vindt, tenzij anders vermeld.

Ignore pain: In de periode die bij deze call hoort heb jij geen last van normale (niet magische) pijn. Je hoeft dus geen hits uit te spelen en het casten van je spreuken wordt niet onderbroken zolang deze call actief is.

Invisibility: In de periode die bij deze call hoort ben jij onzichtbaar, onhoorbaar en onruikbaar. Geef dit aan door je vinger omhoog te steken.

Itch: Wanneer je door het 'Itch' effect getroffen wordt, zul je last krijgen van ondraaglijke jeuk over je hele lichaam en zul je eigenlijk niets anders meer willen doen dan jezelf krabben.

Mass: Een call die gepaard gaat met met 'Mass' zal altijd geschreeuwd worden. Het is namelijk zo dat iedereen die de call hoort of binnen de geschreeuwde afstand staat het effect ondervindt.

Mute: Als je getroffen wordt door een 'Mute' call, kun je geen geluid meer maken met je stembanden. Je zult niet langer kunnen spreken tot het effect voorbij is.

No-Effect: Deze call is zeer belangrijk en geeft aan dat je het effect van iemand anders teniet doet. Roep bij deze call altijd waarom je gerechtigd bent om 'No-Effect' te roepen. Zo zou je bijvoorbeeld bij een 'Strike' effect kunnen roepen, *'No-Effect, Strong Stature!'*

Open lock: Een level 1 of level 2 slot gaat direct open.

Pain: Je voelt een ondraaglijke pijn en zult dat uit moeten spelen.

Pacify: Je verliest onmiddellijk de wil om te vechten en zal niet meer actief aanvallen. Je mag jezelf wel nog verdedigen als je aangevallen wordt.

Paralyse: Voor de duratie van de call kun je niet meer bewegen of spreken.

Retribution: 'Retribution' is een effect dat altijd als reactie optreedt op een bepaalde handeling. Wat het bijvoorbeeld betekent; Als je iemand slaat en diegene vervolgens 'Retribution 1' roept, krijg je zelf automatisch ook 1 schade. De schade en het type schade van 'Retribution' kan variëren.

Sleep: Je valt in slaap voor de duratie die bij dit effect geroepen wordt. Na deze duratie word je vanzelf weer wakker.

Slow: Bij deze call hoort een duratie. Zolang als de duratie is, beweeg en praat je in slow-motion.

Strike: Wanneer je geraakt wordt door een 'Strike', is de kracht zo groot dat je naast de schade ook 5 meter weggeslagen/geblazen wordt. Houd bij het wegspringen in de gaten dat je dit veilig doet!

Subdue: Deze call is alleen van toepassing wanneer je schade krijgt van iets. Indien deze call tegelijk met een schade-effect wordt geroepen dan is alle schade die ontvangen wordt niet dodelijk. Indien je HP naar 0 gaat door schade met de 'Subdue' call, zul je bewusteloos raken voor 5 minuten, maar niet doodbloeden. Note: Datgene wat schade doet, moet daadwerkelijk niet-fatale verwondingen kunnen veroorzaken. Wanneer je wakker wordt ga je naar 1 HP en zul je verder genezen moeten worden door iemand met de juiste vaardigheden.

Sunder: Deze call geeft aan dat het geraakte en/of aangewezen stuk harnas, schild of wapen direct stuk is. Het is niet meer bruikbaar en kan pas gerepareerd worden als er tijd besteed is aan het bij elkaar zoeken van alle stukjes.

Teleport: Steek direct je hand omhoog alsof je OC bent, je verdwijnt van je huidige plek en verschijnt op een andere plek weer, daar doe je je hand omlaag en "verschijn" je als het ware.

Terror: De heftige versie van 'Fear'. Waar je bij 'Fear' bang bent voor iets, ben je bij 'Terror' echt doodsbang voor datgene wat het effect veroorzaakt. Je zult er echt alles aan doen om weg te komen en niet in de buurt te hoeven zijn van het enge ding. Als je eindelijk weg bent dan verstop je je ervoor en ben je min of meer verlamd van angst.

Thirst: Voor zolang als de call duurt, wil je alleen maar drinken. Je wilt echter niet iets drinken wat duidelijk schadelijk voor je is (Bijvoorbeeld lava of een flesje gelabeld met 'Gif').

Through: 'Through' is een call die speciaal op schade van toepassing is. Indien er bij schade 'Through' geroepen wordt, dan gaat alle schade daarvan direct door op je HP. AP wordt genegeerd in dit geval. Een 'Through' aanval kan wel geblokkeerd worden met een schild of een wapen.

Speeltijden

Iedere dag van het evenement wordt er tijd in geroepen, vanaf dat moment begint het officiële IC spel. De hele dag lang zal IC zijn met uitzondering van de maaltijden of wanneer alle SL's zijn gaan slapen. Mocht je ervoor kiezen om IC te eten, is dat toegestaan.

Gebaren

Behalve dat er meerdere dingen geroepen kunnen worden, zijn er ook nog een aantal gebaren die speciale effecten kunnen aangeven.

Hand in de lucht: Als iemand zijn hand in de lucht heeft, is deze speler OC. Dit betekent dat hij/zij op het moment geen karakter/npc is en dat deze persoon in zijn geheel niet bestaat. Negeer deze dan ook en doe alsof hij/zij er niet is.

Vinger in de lucht: Als iemand een vinger in de lucht heeft dan is deze persoon onzichtbaar. Hij is er dus wel, maar is niet te zien. Je zou dus nog steeds per ongeluk tegen hem/haar kunnen aanlopen.

Duraties van effecten

Binnen Fable Forge kunnen vaardigheden effecten hebben die een bepaalde tijd duren. Hieronder staat beschreven welke duraties wij kennen.

Direct: Het effect gaat direct in werking en heeft hierna verder geen duratie.

Eén encounter: Het effect gaat direct in werking en blijft gedurende de encounter werken. De richtlijn hiervoor is ongeveer 15 minuten. Met een encounter wordt bedoeld, het oplossen van een puzzel, een gevecht dat uitbreekt etc.

Eén dagdeel: Het effect gaat direct in werking en blijft tot de eerstvolgende maaltijd actief. Daarna is het effect vervlogen.

Meerdere dagdelen: Het effect gaat direct in werking en blijft actief totdat er een X aantal maaltijden zijn geweest. Dit kan meerdere dagen bestrijken (3 dagdelen activeren in de avond is tot de volgende middag actief). Daarna is het effect vervlogen.

Eén dag: Het effect gaat direct in werking en blijft actief tot het ontbijt de volgende ochtend.

De regel van één

Er kan te allen tijde maar één effect tegelijk iemands karaktereigenschappen positief beïnvloeden. Je kunt daarom alle karaktereigenschappen met maximaal 1 positief effect tegelijk beïnvloeden. Dit zijn de verschillende karaktereigenschappen waarop een effect van kracht kan zijn:

- 'Hitpoints'
- 'Armour Points'
- Slagkracht
- Mentaal
- Zintuigen
- Fysieke gesteldheid
- Overig

Speltechnisch komt dit doordat versterkende effecten de persoon als geheel aantasten, zijn ziel, lichaam, wapening etc. Er wordt een nieuwe balans gecreëerd in de persoon waardoor bepaalde karaktereigenschappen sterker zijn dan voorheen. Als een nieuw effect dezelfde karaktereigenschappen beïnvloedt, vormt zich een nieuwe balans en zal slechts één van de beide effecten tot uiting komen.

Wat wij hiermee bedoelen is; Er kan nooit meer dan één positief beïnvloedend effect per karaktereigenschap op jezelf actief zijn. Ter voorbeeld: Een +2 op de 'Hitpoints' via een spreuk betekent dus dat andere spreuken of drankjes die de 'Hitpoints' verder vergroten, geen effect hebben. Zodra de +2 op 'Hitpoints' spreuk uitgewerkt is en een persoon opnieuw een effect over zich heen krijgt, wordt dat effect uiteraard wel actief. Mocht het zo zijn dat je 2 of meer effecten over je heen krijgt die dezelfde karaktereigenschap beïnvloeden, kies je zelf welk effect van kracht blijft en welk effect verloren gaat. Dit staat overigens los van eventuele magische voorwerpen die je karakter heeft.

De regel van alle negatieve effecten

Er kunnen te allen tijde meerdere negatieve effecten tegelijk je karaktereigenschappen beïnvloeden. Dit betekent concreet dat een vloek die 2 'Hitpoints' wegneemt en een vloek die 1 'Hitpoint' wegneemt gezamenlijk 3 'Hitpoints' bij je wegnemen. Ditzelfde geldt ook voor andere karaktereigenschappen zoals:

- 'Hitpoints'
- 'Armour Points'
- Slagkracht
- Mentaal
- Zintuigen
- Fysieke gesteldheid
- Overig

Speltechnisch komt dit doordat negatief beïnvloedende effecten de balans in de persoon als geheel verstoren. Het verstoren van een balans is veel makkelijker dan deze creëren en als de disbalans er eenmaal is, kan deze ook steeds verder uit balans raken. Concreet betekent dit dan ook dat alle negatieve effecten wel degelijk opgestapeld kunnen worden.

Geldzaken

Binnen Fable Forge gebruiken wij natuurlijk ook geld waar je IC van alles van kunt kopen. Er zijn verschillende "munten" met verschillende waarden. Zo hebben wij: Copper coins, Silver coins en Gold coins. Deze munten verhouden zich in een factor 1:10 ten opzichte van elkaar. Zo zijn bijvoorbeeld 10 Copper coins, 1 Silver coin waard en zijn 10 Silver coins 1 Gold coin waard.

Voedselkaarten

Om wat extra IC spel te genereren waar iedereen mee bezig kan zijn, hebben we bij Fable Forge een voedselsysteem. Voedsel kan op verschillende manieren verzameld worden, waaronder door te jagen en te handelen. Dit voedsel dient op zijn beurt als een voedselkaart. Speltechnisch gaan we ervan uit dat je genoeg hebt verzameld en gegeten voorafgaand aan je eerste event en ontvang je het eerste event geen bonussen of nadelen voor wat je gegeten hebt. Het is wel zo dat je het eerste event dat je speelt voedsel moet gaan verzamelen om dit in stand te houden. Anders zul je op je tweede event alsnog een negatief effect ontvangen. Dit geldt natuurlijk ook voor verdere Fable Forge events waar je speelt.

In totaal moet je op een driedaags event bij de uitcheck 3 voedselkaarten inleveren, bij een tweedaags event 2 voedselkaarten en bij een baravond geen. Als het niet lukt om genoeg voedsel te verzamelen, dan zul je het volgende event waar gespeeld wordt een negatief effect ontvangen. Wat dit effect precies is, hangt af van het aantal kaarten dat te weinig is ingeleverd. Aan het eind van het event moet je zorgen dat dit voedsel in je spelerszakje aanwezig is. Dit wordt vervolgens na afloop van het event door ons verwerkt. Je kunt ook meer dan 3 kaarten inleveren tot een maximum van 5. Aan de hand hiervan kan het zo zijn dat je een kleine buff ontvangt.

Looting na gevechten

Zoals het in het echte leven ook is, zijn lijken van de vijand een rijke bron van inkomsten. Als Fable Forge willen we het gebruik van deze bron van inkomsten natuurlijk mogelijk maken. Het is dan ook toegestaan om van de NPC's spullen IC mee te nemen, OC mag je de spullen niet meenemen. Dit doe je door OC tegen de NPC te zeggen wat je meeneemt en je daarna bij een SL te melden. (bij voorkeur samen met de betreffende NPC.) De SL zal dan een lemmy voor je uitschrijven met datgene wat je geloot hebt, het daadwerkelijke voorwerp moet (in de meeste gevallen) uiteraard wel gewoon terug naar het monsterhok.

Helaas moeten wij als SL zijnde ook een limiet zetten op het looten, om het voor alle spelers eerlijk en in balans te houden met de andere verzamelvaardigheden. Er is immers niets zo irritant, als zelf de hele battle te vechten en er vervolgens achter komen dat alle lijken al kaalgeplukt zijn door scavengers nog voordat het gevecht überhaupt afgelopen was.

De limiet die gesteld is, is dan ook de volgende:

Per encounter, mag een persoon 1 voorwerp van 1 NPC looten.

Naast deze bovenstaande regel is het met looten zo dat de spullen over het algemeen beschadigd zullen zijn. Hierdoor is het zo dat dergelijke spullen aanzienlijk minder waard zullen zijn dan nieuwe producten van hetzelfde type.

Ter correct voorbeeld, een groepje van 3 vechters en een genezer komen in een gevecht met 2 bandieten in een kampje. Ze slaan de bandieten neer en beginnen met looten.

De 1e vechter loot het wapen van de 1e bandiet.

De 2e vechter loot het wapen van de 2e bandiet.

De 3e vechter loot de geldpouch van de 1e bandiet.

De genezer loot het boek wat in het kampje van de bandieten lag.

Alle personen hebben dus 1 voorwerp naar eigen keuze kunnen looten, ze melden zich met de 2 bandieten NPC's bij de SL en krijgen een lemmy of fysrep voor de gevonden loot.

Ter incorrect voorbeeld, een groepje van 3 vechters en een genezer komen in een gevecht met 2 bandieten in een kampje. Ze slaan de bandieten neer en beginnen met looten.

De 1e vechter loot alle wapens die hij kan vinden.

De 2e vechter loot het gehele harnas van de bandiet.

De 3e vechter loot niets, want alles van waarde voor hem is al gejat.

De genezer, duikt direct nadat de bandiet neergaat meteen bovenop ze en jat alle kruiden, muntjes, overige lemmy's etc.

Dit 2e voorbeeld wordt dus **NIET** geaccepteerd door de SL. Niet doordat het niet mogelijk zou zijn, maar omdat dit het algehele spel niet ten goede komt.

Voor het looten van equipment en wapens gelden aanvullende regels.

Zoals eerder gezegd zullen deze dingen beschadigd raken tijdens het gevecht.

Equipment (zoals pantser(delen), schilden, wapens) die je loot, kan gebruikt worden om equipment te (laten) repareren, dit kan echter alleen met equipment van hetzelfde soort. Met

een geloot deel van een geloot leren pantser kun je een leren pantser (laten) repareren, maar je hebt er dus minder aan als je zelf metaal pantser wilt repareren.

Het systeem is echter nog steeds 'what you see is what you get'. Je kunt van een full plate vechter delen van het metalen harnas looten, maar geen leer. Terwijl je van een willekeurige boer hooguit een broek of wat kruiden kunt looten.

Om te bepalen hoe kapot de geloote equipment is, moet je een kaartje trekken. Op het kaartje staat hoeveel van je equipment je kunt repareren. Zo kun je 3 soorten lootkaarten trekken, namelijk: 1/8, 1/4, en 1/2 deel van de equipment is nog bruikbaar (bij pantser dus 1/8, 1/4 en 1/2 van het maximumaantal Armour Points). De rest is in het gevecht kapotgegaan.

Stel je pakt een deel van het leren harnas van de boogschutter af, dan moet je een kaartje trekken bij de SL. Die geeft aan dat 1/4de van het pantser nog goed is. Dat betekent dat jij jouw eigen leren pantser voor 1/4de van het aantal Armour Points kunt laten repareren door iemand die de vaardigheid Leather Processing heeft. Als je het gevecht erna nog een leren pantser loot en weer 1/4de kaartje trekt, betekent dat je met de twee kaartjes samen, je gehele pantser voor de helft kunt laten repareren. Zo kun je dus geloote uitrusting sparen om je wapens, schilden en/of pantser relatief goedkoop te (laten) repareren door iemand met de juiste vaardigheden. De tijd om te repareren blijft echter wel hetzelfde.

Van oude rommel iets nieuws maken

Als je genoeg lootkaartjes hebt om bijvoorbeeld je pantser of wapen te laten repareren door de smid of leerbewerker, hoeft je dus verder geen erts of leer te geven. Je grondstoffen bestaan dan uit delen van pantsers of wapens.

Als je genoeg geloote delen hebt om equipment 2 keer te maken, kun je equipment door iemand met de juiste vaardigheid laten maken. Je hoeft dan dus geen 'oud' stuk equipment te hebben.

Soorten equipment die er zijn.

Schild (Small, Medium, Large, Tower)

Pantser (Light, Medium, Heavy)

Kleine wapens

Eenhandig wapens

Tweehandige wapens

Bogen

Stafwapens

Daarnaast kan je natuurlijk de zakken van de gevallenen doorzoeken. De zogenaamde '**Grabbelzak**'

In de grabbelzak zit van alles. Waar je bij uitrusting alleen maar stukjes en deels kapotte uitrusting hebt, en net de gek moet vinden die er wat voor over heeft, kan het zijn dat de gevallen ridder misschien wel een paar bijzondere zaken in zijn zakken, pouch of tas heeft.

Mocht je nu twijfelen of je iets mag/kan looten, vraag het dan gewoon aan een SL.

Gebruik van Scrolls

Binnen Fable Forge is het mogelijk om scrolls te maken of te bemachtigen. Een scroll is een stuk papier o.i.d. waarop een spreuk wordt geschreven om op een later moment geactiveerd te worden. Een magiër kan dit doen door zijn of haar spreuk op papier te zetten met behulp van Magical Ink. Tijdens het schrijven wordt er mana gependeed. Wat het uiteindelijke

effect is, is afhankelijk van de hoeveelheid mana die gebruikt wordt. Voordat je een scroll gaat maken, roep je altijd eerst een SL.

Het grote voordeel van scrolls is; iedereen die de scroll kan lezen, kan de scroll ook gebruiken. Zo kan ook een strijder dus Spells casten als hij scrolls in zijn bezit heeft, zolang hij/zij de taal op de scroll kan lezen. Na het gebruik van een scroll vergaat deze.

Gebruik van magische objecten

Binnen de wereld van Fable Forge is een veelvoud aan magische objecten te vinden. Voor verreweg de meeste van deze magische objecten is het vereist dat de gebruiker een (magische)band aangaat met het object. Het is voor wezens mogelijk om met 3 verschillende magische objecten tegelijk een band te hebben. Wanneer er een extra band gevormd wordt, zal de persoon ervoor moeten kiezen om een bestaande band te verbreken. Wanneer je een magische band wil gaan opbouwen met een object, moet je dit aan de SL melden.

Hoe iemand precies een band vormt met een magisch object is verschillend per persoon en per object. Voor magische wapens zal het bijvoorbeeld zo kunnen zijn dat iemand er mee zal moeten trainen in gevechten. Voor magische ringen of amuletten zou het kunnen dat men mediteert met het object. Hoe dit wordt uitgespeeld is aan de speler, maar deze zal er tenminste een uur over doen om het object aan zich te binden. Dit betekent niet dat je een uur moet gaan zitten mediteren. Dat mag ook korter waarna de band verder groeit gedurende het uur, pas daarna kun je het effect van het magische object als persoon gebruiken. Het is in de vuistregel onmogelijk om met meerdere personen tegelijk een band te hebben met een magisch object.

Een band tussen iemand en een magisch object wordt automatisch verbroken:

- Wanneer het object meer dan 50 meter van de verbonden persoon verwijderd is voor een duratie van tenminste 24 uur.
- Als de verbonden persoon overlijdt.
- Als een ander persoon een band opbouwt met het object.

LET OP: Magische objecten tellen mee in "De regel van één" en "De regel van alle negatieve effecten". Dit betekent dus als je een magisch object gebruikt wat je standaard +1HP geeft en je een drankje drinkt dat je +2HP geeft, je moet kiezen welk effect je wilt.

De wereld en wat er leeft

In dit hoofdstuk laten we een heel klein stukje van de spelwereld zien, de rest zul je IC uit kunnen zoeken. Hierin zul je vinden welke rassen er rondlopen en wat die zoal van de wereld denken. Ook zullen we de buitengewone fenomenen van de wereld beschrijven zoals de magie en de Paragon.

Het land en een stukje geschiedenis

De wereld waarop het huidige spel zich afspeelt, draagt de naam Vitus. Afhankelijk van wie je om informatie vraagt, zal deze je vertellen dat Vitus een bol of een schijf is met meerdere continenten. Binnen deze continenten bevinden zich gebieden die wij landen zouden noemen. Voor de wezens die rondlopen op Vitus zijn landen echter nogal een abstract

begrip. Pas de laatste 300 jaar zijn een aantal zeer krachtige Paragon (later wordt uitgelegd wat dat zijn) allianties met andere rassen begonnen, waardoor ze gebieden onder hun hoede kregen die wij landen kunnen noemen. Allianties bestonden natuurlijk al langer, maar het was en is eigenlijk nog steeds zeer ongewoon dat verschillende rassen zomaar gaan samenwerken. Rassen op Vitus hebben namelijk een uniek soort natuur/instinct in zich waar ze naar handelen. Dat maakte samenwerken lastig of onmogelijk, omdat de rassen zich niet bewust waren van de goede punten van de andere rassen. Door deze grote verschillen is de geschiedenis van Vitus gekenmerkt door rassenoorlogen. Deze oorlogen hebben natuurlijk in schaal gewisseld van groepen van 10 tegen 10 tot hele veldslagen waarbij beter gesproken kan worden over genocide van een bevolkingsgroep.

Ondanks de oorlogen is er natuurlijk ook technische voortgang geboekt in de wereld door rassen die streven naar innovatie op verschillende punten. Hierdoor kan het overgrote deel van de spelwereld gezien worden als de vroege middeleeuwen. De tijd waarin smeden wapens maakten, men nog nauwelijks boeken kon drukken en boeren het land moesten bewerken met de hand of met dieren. Dit alles met een magische fantasy saus natuurlijk.

De huidige spelwereld verandert steeds en niemand weet alles, daarom verwijzen we jullie graag door naar de [website](#) voor de meest up-to-date versie van waar het spel nu plaatsvindt en wat je daarover weet als je uit de omgeving komt.

De bekende rassen

Zoals hierboven te lezen was, bepaald het behoren tot een ras erg veel op Vitus. De wereld is namelijk zeker nog niet vrij van rassenhaat en elk ras heeft dus zijn eigen natuur/instinct. Als je echter graag een ras wilt spelen en de voorschreven natuur niet volgt, dan kan dat ook, want er bestaan genoeg uitzonderingen op Vitus. Bedenk daar dan wel bij dat de rest van je ras je waarschijnlijk raar zal aankijken of behandelen. Als je graag een ras wilt spelen dat niet in onze lijst voorkomt, dan kun je natuurlijk altijd in overleg met de spelleiding om te kijken of jouw ras een plekje kan krijgen op Vitus. Meer informatie over de rassen op Vitus kun je vinden in de Appendix, De wereld van Vitus en wat er leeft.

Zielen

Elk wezen op Vitus komt tot leven met een ziel die 100 jaar oud kan worden. Mensen, elfen, dwergen, konijnen en ook muggen kunnen allemaal 100 jaar oud worden, mits ze de juiste keuzes maken in hun leven. Het is in uitzonderlijke gevallen zelfs mogelijk om langer dan 100 jaar te leven als men over de juiste middelen beschikt.

Helaas kan een persoon tijdens zijn leven natuurlijk ook nare dingen meemaken, zien of zelf uitvoeren. Dit heeft niet alleen invloed op het lichaam, maar ook op de ziel zelf. Menig avonturier en strijder sterft ver voor de leeftijd van 100 simpelweg omdat hun ziel sneller verouderd/versleten is door alle nare dingen die ze gezien en gedaan hebben. Het lichaam had nog wel door gekund, maar de ziel was simpelweg op. Wanneer de ziel op is, sterft het lichaam met de ziel. Hierna kan de ziel Vitus verlaten en wordt het stoffelijk overschot dood genoemd.

De ziel geeft ook aan of iemand over bovennatuurlijke gaven kan beschikken. Zo is een ziel vanaf het begin af aan in staat om magie te gebruiken of niet. Dat betekent niet dat wezens direct weten of ze magie kunnen gebruiken, het betekent alleen dat ze deze krachten kunnen leren aanspreken in hun leven.

Om de “relatieve kracht” van je ziel weer te geven, staat op je character sheet hoeveel Soul Points je nog over hebt. Normaal gesproken “slijt” je ziel per IC jaar dat je oud bent en per gespeeld event met 1 Soul Point. De “normale” hoeveelheid Soul Points is dan ook 100 - je IC leeftijd - het aantal events dat je hebt gespeeld. Het kan echter zo zijn dat vanwege jouw background, of IC acties, je overgebleven Soul Points minder of meer zijn dan gebruikelijk.

Ter voorbeeld:

Een 20 jarige vechter zonder bijzonder background die al 2 events bij ons speelt, heeft nog: $100 - 20 - 2 = 78$ Soul Points over.

Als IC persoon merk je dat je ziel langzaam aftakelt. Je kunt zelf (evt. met hulp van een SL) een inschatting maken of jouw eigen ziel “normaal” verslijt of “sneller/langzamer” dan gebruikelijk. Als je meer dan alleen een grove inschatting wilt, zul je dit IC verder uit moeten zoeken.

De Paragon

Eerder in dit boek hebben we ze al even aangehaald, de Paragon. Een Paragon op Vitus is een wezen met een speciale ziel. Deze ziel is door iets of iemand bekrachtigd en dat resulteert in wisselende effecten. Sommige Paragon zullen de speciale gave bezitten om gras mooi groen te laten groeien, terwijl andere de kracht kunnen bezitten om bergen te verpulveren door er boos naar te kijken. Wezens met speciale krachten zijn niet abnormaal op Vitus. Er zijn immers ook mensen die de magische energie in de wereld kunnen aansturen. Echter weet iedereen dat een Paragon anders is, hun krachten komen ergens anders vandaan. Zo kunnen Paragon elkaars krachten overnemen of ze kunnen (een deel van) hun krachten vrijwillig afstaan aan een ander. Deze speciale gaven maken Paragon wezens vaak de leiders van groeperingen, omdat ze zelf machtig zijn. Ze kunnen deze gaven dus ook uitdelen aan hun gevolg, mits de Paragon daar zelf sterk genoeg voor is.

Lijkt het je gaaf om zelf een Paragon te spelen, kijk dan ook even naar de Paragon appendix voor alle details rondom het spelen van een Paragon.

Magie in Fable Forge

Paragon mogen dan een onbegrepen bron van kracht zijn, over magie is een stuk meer bekend. Magie is het gebruiken van de energie die voortvloeit uit Vitus en die vormgeven tot een effect. Deze effecten zijn zeer divers en naar gelang van tijd zijn de wezens op Vitus de meest voorkomende effecten gaan onderverdelen in categorieën. Om deze energie voor de magische effecten niet te verwarren met andere energie, geldt op Vitus de term mana als het gaat over magische energie.

Mana omvormen tot een effect is niet iets wat zomaar kan. Zo moet je ziel over de nodige capaciteiten beschikken (Het kan zijn dat dit pas later in je leven ontwikkelt). Als dat niet het geval is, dan is het simpelweg onmogelijk voor een wezen om de mana te vormen. Als men eenmaal over de capaciteiten beschikt, moet er nog geleerd worden hoe deze mana omgezet kan worden tot een effect. Grotere effecten kosten meer mana en zijn moeilijker om voor elkaar te krijgen, wat betekent dat grote effecten pas veroorzaakt kunnen worden door geoefende magiërs.

Om de mana om te zetten tot een effect zijn katalysatoren of filters nodig. Voorbeelden hiervan zijn staven, handgebaren, woorden, runen, gevoelens en/of de wil van de magiër. Elke magiër zal deze katalysatoren of filters net iets anders gebruiken om tot het gewenste effect te komen. Voor de machtige magiër zal bijvoorbeeld een vingerknip voldoende zijn, terwijl een andere een heel boek zal moeten voorlezen of een dans zal moeten voordragen voor hetzelfde effect.

De volledige uitleg over manakosten voor spreuken, de minima aan nodige katalysatoren, bestaande spreuken, hoe de details van magie gebruik zitten etc. zul je vinden in de magiërhandleidingen. Hieronder zullen we nog wel uitleggen welke globale categorieën magie er bestaan op Vitus.

Aspect Magic

Dit is een veel voorkomende en stabiele vorm van magie op Vitus. De magiër gebruikt de vorm van magie die het best bij hem of haar past. Door gebruik te maken van deze tak van magie, kan de magiër allerlei wonderlijke spreuken doen die bij de magiër passen. Zo zullen sommige aspectmagiërs zichzelf een elementalist noemen en slechts spreuken van vuur, water, aarde en lucht leren. Anderen zullen zich een lichtmagiër noemen en zich bijvoorbeeld richten op genezende spreuken. Aspect Magic is de opsommende naam voor alle magie die op een stabiele manier gebruikt kan worden. Hoe een dergelijke magiër zichzelf voorstelt en welke spreuken hij of zij hier exact bij vindt horen, is volledig aan de magiër zelf.

Chaos Magic

De moeilijkste vorm van magie die gebruikt wordt op Vitus. Chaos Magic laat zich vaak gebruiken door hen die zelf als chaos tekeer gaan, zij die het nooit eens kunnen zijn met anderen en met zichzelf. Gebruikers van Chaos Magic zijn in staat om nagenoeg alles te bereiken als ze maar goed genoeg hun best doen en het lang genoeg overleven. Chaos Magic is namelijk niet bepaald stabiel en het heeft niet altijd een beste uitwerking op je ziel. Doordat de chaos zo lastig te gebruiken is, zul je weinig (langlevende) chaosmagiërs aantreffen op Vitus.

Goden

Op Vitus zijn er geen dominante goden en daarmee is er geen pantheon dat bekend is over de hele wereld. Dit betekent niet dat de wezens niet geloven in goden, ook op Vitus wordt regelmatig om meer kracht gevraagd aan entiteiten die niemand ooit ziet of hoort. Hoewel sommigen natuurlijk zullen beweren dat ze goden echt gezien hebben en echt hun krachten voelen, blijkt dit vaak lastig aan te tonen. Als men over goden spreekt, zullen deze vaak

lokaal zijn en zeer gelimiteerd in aantal. Echter zijn er natuurlijk wel een aantal grotere bewegingen die hieronder beschreven zijn. Deze geloven zul je overal op Vitus terug kunnen vinden.

Solus

De beweging die de zon centraal heeft staan. De zon moet gezien worden als de afbeelding van de godheid Solus. Solus heeft de zon geschapen om Vitus te verwarmen en te zorgen dat de gewassen groeien. Vaak zien aanhangers van Solus elke nieuwe dag als nieuwe hoop en kans op verandering. Waar het geloof in Solus oorspronkelijk vandaan komt weet niemand meer. Veel wezens vinden het aannemelijk dat de zon wel geschapen moet zijn door een godheid, want er is immers geen enkele magiër die zo krachtig kan zijn. Vanzelfsprekend vinden rituelen in naam van Solus vaak plaats bij dageraad, tijdens de hoge middagzon of rond zonsondergang.

Lunas

Behalve de zon zijn er ook nog velen die geloven dat de maan door een godheid geschapen is. Deze is echter zo anders dan de zon, dus dit zal dan ook wel een andere god geweest zijn. Deze wordt over het algemeen Lunas genoemd. Lunas wordt vaak aangehangen door wezens die veel in de nacht actief zijn. Vaak worden negatieve verwensingen aan Lunas gekoppeld door wezens die gedurende de dag actief zijn. Voor Lunasrituelen geldt dat deze over het algemeen gedaan worden als de maan het meest aanwezig is (volle maan).

Babayaan

De beweging die buiten dit alles valt is die van de Babayanen. Wezens die zichzelf als Babayaan bestempelen geloven niet in goden, maar zijn ervan overtuigd dat iedereen zelf "god" kan zijn als de ziel maar krachtig genoeg is. Ze zijn dus over het algemeen met de kracht in zichzelf bezig en zullen zelf trainen en dingen proberen als ze iets gedaan willen krijgen, in plaats van oplossingen te vragen aan een hogere entiteit. De beweging van de Babayanen is vrij nieuw en is pas recentelijk ontstaan.

Overig

Lang niet iedereen is gelovig, anderen zijn extreem gelovig in een totaal onbekende god en nog weer anderen hebben überhaupt nog nooit van het concept god gehoord of geloven er simpelweg helemaal niet in. Er zijn in heel Vitus enorm veel goden en ook een enorm aantal totaal goddeloze gebieden. Afhankelijk van de locatie of de lokale cultuur zul je altijd eigenaardigheden meemaken. Sommige natuurwezens zullen überhaupt het concept god niet kennen, terwijl anderen de nabijgelegen grootste boom vereren als godheid. Let in het spel goed op de lokale cultuur, het kan zomaar bepalend zijn voor wat er met je gebeurt.

Ambachten

Niet iedereen beschikt over magische gaven en magiërs gaan uiteindelijk toch echt door hun energie heen. Daarom zijn er ook mensen die gewoon goed handwerk verrichten en daarmee soms effecten voor elkaar weten te krijgen die boven magie uitgaan. Zo zijn er natuurlijk wapensmeden, harnassmeden, alchemisten, barden, glazenwassers, acrobaten en noem maar op. De vaardigheden die bij deze ambachten horen, zul je niet allemaal in de

standaard regelset kunnen vinden, maar een aantal cruciale natuurlijk wel. Daarnaast kan je natuurlijk altijd een leuk idee voorleggen aan het SL-team via de “Craftsman” skill.

Met deze vaardigheden kun je dan een echte ambachtsman spelen, maar je kunt natuurlijk ook de eerste zingende glazenwasser worden die zijn afwaswater gebruikt bij een alchemistisch drankje wat dan weer over een zwaard heen gesmeerd wordt.

Het maken van een karakter

Je weet nu hopelijk genoeg van de wereld om een karakter te gaan maken dat bij je past. Om alles in goede banen te leiden, moet dit karakter wel aan regels voldoen en dient er een proces gevolgd te worden. Op die manier heeft iedereen uiteindelijk een karakter dat aan dezelfde eisen voldoet. Als je een karakter maakt op de [website](#), dan zal de website er via de ‘Character Generator’ (CharGen) voor zorgen dat je alles invult wat je in dient te vullen. Hieronder beschrijven we de uitwerkingen van de stappen voor het geval dat je alleen dit document tot je beschikking hebt.

Tot welk ras behoor je?

Bepaal hier welk ras jouw karakter zal zijn. De rassen zijn eerder al uitgelegd en we hopen dat je alles onthouden hebt, zo niet lees ze dan even opnieuw. NPC’s en waarschijnlijk ook spelers, zullen bepaalde vooroordelen hebben tegenover jouw personage naar gelang je ras. Je ras levert geen speciale bonus voor vaardigheden en zal je ook geenszins beperken in je keuze van vaardigheden of andere stappen. De bekende rassen zijn de volgende:

- Mensen
- Dwergen
- Elven
- Orcs
- Goblins
- Gnomes
- Beastkin
- Half-*ding*

Gedetailleerde beschrijvingen van deze rassen kan je vinden in de appendix “Vitus en wat er leeft”

Waar ben je opgegroeid?

De locatie waar wezens opgroeien, tekent hen voor het leven. Je moet deze keuze zien als een rode draad en niet als een gefixeerde plek. Het kan prima zijn dat je geboren bent in een boerderij, maar dat je familie later naar de stad verhuisde waar je het grootste deel van je jonge jaren verbleef. Ter inspiratie staan hier een aantal mogelijkheden. Je mag natuurlijk ook zelf iets gaafs verzinnen.

- Stad
- Dorp
- Natuur
- Rondreizend

Hoe ben je opgegroeid?

Net zoals de plaats waar je bent opgegroeid, willen we weten hoe je bent opgegroeid. Wie heeft er op je ingesproken toen je klein was? Wie heeft je je normen en waarden helpen ontwikkelen? Net zoals de locatie waar je opgegroeid bent, moet je deze keuze zien als een rode draad. Zo kun je als nobele zijn geboren, maar vrijwel direct je vader verloren zijn. Daarna heb je dan misschien toch een soldatentraining gehad, omdat je met een groep huurlingen meetrok na het verlies van je vader. Hieronder een aantal opties ter inspiratie, maar je mag uiteraard ook zelf iets gaafs verzinnen.

- Wees
- Soldaat
- Magiërstudent
- Nobele
- Ambachtsman
- Kluizenaar
- Crimineel
- Acoliet
- Boer

Welke vaardigheden heb je geleerd?

Nu we weten waar en hoe je bent opgegroeid, gaan we besluiten wat je geleerd hebt en wat je maakt tot wat je nu bent. Soldaten leren misschien omgaan met een zwaard, maar onderweg een magiër met de juiste tips tegenkomen, zou goed kunnen betekenen dat je ook magie hebt leren gebruiken. Wie weet bleek je wel een Paragon Power te hebben, toen je op onverklaarbare wijze een hele oogst redde als simpele boer.

Mocht je zelf de vaardigheden van je karakter willen kiezen, kun je het Core Rulebook raadplegen om alle losse vaardigheden te bekijken. Hoog over zijn er de volgende categorieën van vaardigheden:

- Fighting
 - Vaardigheden die er voor zorgen dat je een gevecht kunt winnen en wapens mag gebruiken. Zo kun je bijvoorbeeld erg sterk of erg snel zijn, of juist goed klappen kunnen incasseren.
- Magic
 - Vaardigheden die er voor zorgen dat je magie kunt gebruiken op diverse manieren. Zo kun je bijvoorbeeld een magisch genezer of juist een gevechtsmagiër worden.
- Knowledge
 - Vaardigheden die je kennis geven over Vitus. Zo kun je bijvoorbeeld talen van andere wezens kennen, informatie over de geschiedenis van Vitus krijgen of weten hoe je met simpele ingrediënten wonderlijke brouwsels kunt maken.
- Adventuring
 - Allerlei vaardigheden die je in het dagelijkse leven net een handje kunnen helpen. Denk daarbij aan eerste hulp, kunnen smeden of jagen maar ook zaken zoals sloten openmaken, stelen of de toekomst kunnen voorspellen.

Indien je niet alle vaardigheden wilt doorbladeren, is het mogelijk om een 'Character template' te gebruiken. Een 'Character template' is een karakter dat door de organisatie voorbereid is, waarbij je alleen nog de details van je karakter hoeft te beschrijven. Ter voorbeeld staan een paar van deze 'Character templates' onderaan in dit document. Een volledige lijst is te vinden in de Appendix - Template bundel en bevat het volgende:

- Alchemist
- Assassin
- Blacksmith
- Healer
- Leather processor
- Mage
- Chaos mage
- Ranger
- Ritualist
- Thief
- Warrior – berserker
- Warrior – elemental affiliated
- Warrior – heavy armoured
- Warrior – light armoured

Punten

Wanneer je een 'Character template' gebruikt, kan het zijn dat alle punten gebruikt zijn of er zijn nog wat punten over. Elk beginnend karakter heeft 100 punten die in het regelsysteem besteedt kunnen worden aan vaardigheden. Als je met een template dus wat punten over hebt, kun je er zelf nog iets uit het regelsysteem bij kiezen.

IC vaardigheden leren

Het is mogelijk om vaardigheden IC te leren, indien je hier niet mee begint. Het is echter een lastiger proces om te doen en je krijgt een deel van de kennis van degene die het aan je leert. Dit betekent dat je pas je nieuwe level behaalt, wanneer deze persoon al zijn of haar kennis van het te leren level met jou heeft gedeeld. Dit is dus niet altijd in één evenement haalbaar. Je wordt, voor de vaardigheid waarvoor je in de leer bent, 'leerling' genoemd. In het Core Rulebook kun je meer info vinden over hoe dit IC en qua puntenkosten werkt.

Character templates

Hieronder zijn een aantal Character templates ingevoegd ter voorbeeld. Als je al ongeveer weet wat voor soort karakter je wilt spelen, kunnen deze je helpen om snel tot een lijst met vaardigheden te komen. Je kunt deze templates gebruiken, je kunt ze natuurlijk ook als basis gebruiken en zelf nog in het regelsysteem kijken om er iets van af te wijken. Als je een beginnende speler bent en niet het volle regelsysteem wilt lezen, raden we je aan een template te kiezen uit de template bundel.

Alchemist

Naam vaardigheid	Korte beschrijving	Limieten en effecten
------------------	--------------------	----------------------

Alchemy – 2 Totaal: 45 punten	Je kunt nu de level 2 effecten van ingrediënten benutten.	
Ingredient Finding – 2 Totaal: 25 punten	Twee ingrediënten per half uur of één naar keuze.	
Ingredient Knowledge – 2 Totaal: 25 punten	Kennis over negen Common ingrediënten & vier Rare ingrediënten.	
Reading, Writing, Counting – 1 Totaal: 0 punten	Je kunt de common taal verstaan, spreken, lezen, schrijven en in deze taal tellen.	

Totaal gebruikt: 95

Nog over: 5

Healer

Naam vaardigheid	Korte beschrijving	Limieten en effecten
One-handed Weapons – 1 Totaal: 10 punten	Je kunt vechten met wapens van 45cm t/m 120cm.	
Reading, Writing, Counting – 1 Totaal: 0 punten	Je kunt de common taal verstaan, spreken, lezen, schrijven en in deze taal tellen.	
Healer – 2 Totaal: 30 punten	Je kunt wonden verbinden, waardoor iemand tijdelijk 1 HP krijgt als deze op 0 stond. Daarnaast kun je nu wonden genezen met een snelheid van 1 HP per 5 minuten die je bezig bent, tot een maximum van 3 HP per gebruik van de skill, gedurende 5 minuten per HP.	3x per wezen per dag.
Perfect Body – 1 Totaal: 15 punten	Je hebt minder last van giften.	Effectief heb je maar half zo lang last van een gif of krijg je bij directe schade-effecten maar de helft van de schade.
Ancient Languages – 1 Totaal: 25 punten	Old common lezen.	Vereisten: Reading, Writing, Counting Level 1

Totaal gebruikt: 80

Punten over: 20

Ranger

Naam vaardigheid	Korte beschrijving	Limieten en effecten
Small Weapons – 1 Totaal: 5 punten	Je kunt vechten met wapens tot 45cm.	

One-handed Weapons – 1 Totaal: 10 punten	Je kunt vechten met wapens van 45cm t/m 120cm.	
Bow – 1 Totaal: 20 punten	Je kunt boogschieten en 1x 'Called Shot' per dag.	
Armour – 1 Totaal: 10 punten	Je kunt een licht pantser dragen dat 1 AP geeft per locatie.	
Dodge – 1 Totaal: 10 punten	1x 'Dodge' per encounter op de eerste melee hit.	
Reading, Writing, Counting – 1 Totaal: 0 punten	Je kunt de common taal verstaan, spreken, lezen, schrijven en in deze taal tellen.	
Hiding – 1 Totaal: 15 punten	Je kunt je verbergen als je 30 seconden stilstaat.	
Animal Empathy – 2 Totaal: 25 punten	Je zult bijna nooit worden aangevallen door dieren.	

Totaal gebruikt: 95

Nog over: 5

Warrior - Heavy armoured

Naam vaardigheid	Korte beschrijving	Limieten en effecten
One-handed Weapons – 1 Totaal: 10 punten	Je kunt vechten met wapens van 45cm t/m 120cm.	
Shield – 2 Totaal: 25 punten	Je kunt middelgrote schilden gebruiken (6AP).	Schilden krijgen één punt minder schade van alle soorten aanvallen en geen schade van pijlen. Maximum breedte van 55 centimeter en een maximumhoogte van 85 centimeter.
Armour – 3 Totaal: 45 punten	Je kunt een zwaar pantser dragen dat 3 AP geeft per locatie.	Vereisten: Strength level 1
Strength – 1 Totaal: 10 punten	1x 'Strike' per dag.	
Strong Stature – 1 Totaal: 10 punten	+1 HP, totaal van 5HP.	
Reading, Writing, Counting – 1 Totaal: 0 punten	Je kunt de common taal verstaan, spreken, lezen, schrijven en in deze taal tellen.	

Totaal gebruikt: 100

Nog over: 0

Overige templates:

Naast de 4 bovenstaande 'Character template' voorbeelden, zijn er nog meer mogelijkheden in de template bundel. Deze zijn te vinden via <https://fableforge.nl/spel-informatie/regelsysteem>.

Je karakter beschrijven:

Veel nieuwe spelers moeite hebben om een karakter te maken. Daarom willen we hier nog een template geven als hulpmiddel om je karakter echt uit te werken. Je bent uiteraard niet verplicht dit te gebruiken.

Naam van Speler: Harry de Vries

Ras:	Leeftijd:	Plek van oorsprong:	Geloof:

Wie ben ik:

(Beschrijving van wat je denkt en doet, wat is je moreel kompas en volgens welke normen en waarden leef je. Hoe ben je geworden wie je geworden bent, waar en hoe ben je opgegroeid tot wie je vandaag bent etc.)

Korte familie uitleg:

(Hoe is de familiesituatie? Heb je nog een familie? En hoe is je relatie met hen?)

Wat moet ik doen:

(Wat is jouw doel? Wat drijft je in het leven? Macht, geld, roem, je geloof, wraak etc.)

Kennis:

(Wat weet je van de wereld? Ben je geleerd en heb je veel gereisd? Of weet je juist nog helemaal niets?)

Items:

(Welke spullen draag je bij je? Waarom zijn die kenmerkend voor je? Zijn er voorwerpen die voor jou bijzonder of heilig zijn?)

Korte vaardigheden uitleg:

Naam vaardigheid:	Korte beschrijving	Limieten en effecten

Totaal gebruikt: 0

Nog over: 100

Characterlog:

Schrijf hier voor jezelf op wat je op een evenement gedaan hebt. Welke afspraken je hebt gemaakt en hoe je karakter zich ontwikkeld heeft.

Wat nu?

Als jij geïnteresseerd bent om bij Fable Forge te gaan spelen of monsteren, zie dan de onderstaande informatie.

Inschrijven voor Fable Forge

Wanneer jij weet dat je wilt gaan spelen bij Fable Forge, kun je jezelf inschrijven voor een event via <https://fableforge.nl/inschrijving>. Op deze webpagina staat de informatie die benodigd is om te kunnen spelen op een Live (een 3 daags evenement) of een Special (een extra event naast de Live evenementen). Het is handig om eerst alle vaardigheden uitgedacht te hebben. Mocht je vragen hebben of hulp nodig hebben bij het maken van een karakter, dan kun je contact met ons opnemen via de mail. Het inschrijven moet je uiteraard gedaan hebben voordat het event begint, zodat je mee kunt doen.

Na een event

Na het event zijn er 3 mogelijkheden die op jouw karakter van toepassing kunnen zijn; je hebt het overleefd, je hebt het niet overleefd of je karakter is 'op reis' gegaan.

Wanneer het event over is en je dit overleefd hebt, zul je extra punten krijgen. In de vuistregel krijg je 5 punten per gespeeld en overleefd dagdeel. Voor een Live event (3 dagen) krijgt je dus normaal gesproken 25 punten en voor een Special 5 punten per gespeeld dagdeel. Deze punten kun je naast de standaard 100 punten gebruiken om jouw karakter direct te ontwikkelen, of opsparen om hogere levels van vaardigheden aan te schaffen.

Het is ook mogelijk dat je karakter het event niet overleefd heeft. Als dit het geval is, kun je dat karakter niet meer spelen en zul je een nieuw karakter moeten maken. Eventuele niet gependeerde/gespaarde punten gaan **niet** over naar een nieuw karakter.

Je kunt een karakter ook 'op reis' laten gaan. Dit betekent dat je niet met het karakter speelt volgend event, maar met een ander karakter. Punten worden niet overgezet en je zult een nieuw karakter moeten maken en spelen, totdat jij zelf bepaald dat het vorige karakter terug komt.

Als laatste krijg je per 3 daags event dat je gespeeld hebt bij Fable Forge 10 'Loyalty' punten. Deze punten worden bijgehouden voor je, zodat je, wanneer je karakter overlijdt, een aantal punten extra hebt. Zo kun je met meer punten beginnen dan alleen de 100 standaardpunten. Deze 'Loyalty' punten zijn alleen beschikbaar voor nieuwe karakters nadat je minstens één Live event (3 dagen) volledig gespeeld hebt. Voor specials krijg je geen

extra 'Loyalty' punten. 'Loyalty' punten spaar je op tot een maximum van 100 punten. Als deze gebruikt worden begin je weer opnieuw met sparen.