



**EXTRA REGELSYSTEEM
'WISSELWOUD: HET GOEDE VOK'
GNS LARP EVENEMENTEN**

1. Inhoud

1. Inhoud	2
2. Het Goede Volk.....	3
3. Een personage maken.....	4
4. Leven en dood	5
5. Ontwikkeling.....	6
6. Vaardigheden	7

2. Het Goede Volk

Dit is het regelsysteem van spelers van het Goede Volk. Dit is een uitbreiding van het normale regelsysteem, dus het is belangrijk dat je beide leest

Wat is het Goede Volk?

In het spel is het Goede Volk een aparte groep wezens die niet in Wisseling (het dorp in het Wisselwoud) wonen. Deze groep is bedoeld voor oudere of meer ervaren spelers, om jullie meer uitdaging te bieden.

Wanneer mag je mee spelen met het Goede Volk?

Kinderen van 12 jaar of ouder mogen meespelen bij het Goede Volk. Dan moeten je eerst wel aan een paar voorwaarden hebben voldaan:

1) Je was in de Ridderavonturen lid van de Avonturiers,

of:

2) Je hebt al minstens 3 keer meegespeeld bij Wisselwoud of Ridderavonturen. Daarna heb je aan een KM gevraagd of die een middag extra op op je wilde letten om jouw geschiktheid voor het Goede Volk te beoordelen en deze heeft een positief oordeel gegeven. Briefjes hiervoor zijn verkrijgbaar bij de incheck.

3. Een personage maken

Om verder te gaan bij het Goede Volk mag je hetzelfde personage spelen dat je ook al speelde in een van de kwartieren uit Wisseling, maar je mag ook een heel nieuw personage bedenken.

Denk bij het verzinnen van een personage aan de volgende dingen:

- Hoe heet je?
- Waar kom je vandaan?
- Welk ras ben je? (Let op: je mag elk ras spelen, **behalve mens**. Mensen veranderen in het Wisselwoud namelijk langzaam in andere, meer mythische wezens)
- Waar ben je goed in?

Voor meer informatie over de wereld van het Wisselwoud en het Goede Volk, zie www.gamesnstuff.com

Overeenkomsten en verschillen met de standaard regels

Voor spelers bij het Goede Volk gelden veel dezelfde regels als voor de rest. Voor jou gelden nog steeds de regels omtrent:

- Vechten, bepanstering en veilig vechten.
- Genezing van LP.
- Het verdienen en gebruiken van MP.
- Het verkrijgen (dus niet het gebruiken) van Heldenpunten.
- Gele en rode kaarten.
- Belangrijke uitroepen.
- Reageren op spreuken van figuranten.

In de volgende hoofdstukken staan de extra regels (de verschillen) beschreven.

4. Leven en dood

De LP werken in het algemeen hetzelfde als bij de Kinderen van Wisseling, met één groot verschil: leden van het Goede Volk kunnen niet sterven. In plaats daarvan verliest een lid van het Goede Volk, als hij op 0 LP staat en niet tijdig behandeld wordt, al zijn LP en MP. Je staat de rest van het evenement op 0 LP en kunt niet rennen of vechten of andere fysiek inspannende dingen doen.

De volgende keer dat je meespeelt, krijg je aan het begin van het evenement 2 LP terug. Je kunt weer rennen (en vechten, als je die vaardigheid al had). De keer daarop (dus het tweede evenement na jouw 'dood') krijg je weer 2 LP terug, enzovoort, tot je weer op je oude niveau zit. Pas als je al jouw LP weer terug hebt komen je MP weer terug. Dit gebeurt met 1 MP per evenement, tot je je oude niveau bereikt hebt. Let op met genezingsdrankjes: deze geven je het maximale aantal punten dat je aan het begin van *het huidige* evenement had, niet je oude niveau!

In de tussentijd kun je wél Heldenpunten uitgeven om extra LP of MP te kopen (zie hieronder). Die heb je er dan meteen bij, en je 'oude niveau' wordt verhoogd met zoveel als je bijkoopt.

5. Ontwikkeling

Alle spelers bij het Goede Volk beginnen op dezelfde manier, ongeacht of ze verder spelen met een bestaand personage of een nieuw personage maken; je begint met 5 LP (plus natuurlijk eventuele LP van pantser dat zij dragen) en 1 MP. Je hebt geen spreuken of vaardigheden (let op: vechten is ook een vaardigheid), ook als je personage die eerder wel had. Dit komt door de verandering die je ondergaat als je in het Wisselwoud gaat wonen.

Vaardigheden en spreuken kunnen wel, na verloop van tijd, aangeleerd worden. Alles wat aangeleerd kan worden, staat in het volgende hoofdstuk 'vaardigheden' beschreven. Jouw personage kan een vaardigheid 'kopen' (dus aanleren) door een hoeveelheid Heldenpunten uit te geven. Deze worden dan ingeleverd bij een SL, of bij een van de aanvoerders van het Goede Volk. Omdat je dus Heldenpunten kan sparen, mag je deze tussen evenementen mee naar huis nemen.

Het is de bedoeling dat je de vaardigheden die je koopt, ook in het spel aanleert. Bijvoorbeeld door iemand te zoeken die je les kan geven, of door een magisch ritueel te doen dat jou extra levenskracht bezorgt.

6. Vaardigheden

De volgende vaardigheden zijn voor spelers van het Goede Volk aan te leren:

Extra LP - 2/3/4/5/6 Heldenpunten

Jij hebt meer LP en bent dus moeilijker te verslaan. Je eerste extra levenspunt (waarmee je dus op 6 LP komt) kost 2 Heldenpunten. De stap van 6LP naar 7LP kost 3 Heldenpunten, die van 7LP naar 8LP kost 4 Heldenpunten, enzovoort. Je kunt niet meer LP hebben dan 10.

Extra magiepunt (MP) - 2 Heldenpunten

Jij hebt meer MP en kunt dus meer en/of sterkere rituelen uitvoeren. Iedere MP extra kost 2 Heldenpunten. Je kunt zoveel MP kopen als je wilt.

Kruidenkennis 1 - 3 Heldenpunten

Jij kent van sommige planten de magische eigenschappen en kunt er bepaalde effecten mee bereiken. Je krijgt een blad waar op staat welk kruid welk effect heeft. Zoek het betreffende kruid in het bos, of zoek in het spel iemand die het jou kan geven. Ga dan naar een SL, laat zien welk kruid je hebt en vertel wat je ermee wilt doen. De SL zal je zeggen of je je doel bereikt.

Kruidenkennis 2 - 4 Heldenpunten

Hetzelfde als Kruidenkennis 1, maar je krijgt nu een extra blad. Meer kruiden, meer mogelijkheden! Kruidenkennis 2 kost 4 Heldenpunten, maar je kunt deze vaardigheid alleen krijgen als je Kruidenkennis 1 al hebt.

Genezing - 2 Heldenpunten

Jij kunt mensen hun wonden verzorgen, waarna deze wonden beginnen te genezen. Het verzorgen van één verloren LP duurt op 1 minuut. Met 3 minuten verbinden zijn alle LP genezen. Als alle wonden zo behandeld zijn, moet de gewonde nog 10 minuten wachten om bij te komen voordat hij weer mag vechten.

Pantser repareren: Stof/leer - 2 Heldenpunten

Jij kunt bepantsering van leer of gambesons (type 1), die in de strijd beschadigd is, herstellen. Dit kost tenminste 5 minuten per pantser.

Pantser repareren: metaal - 2 Heldenpunten

Jij kunt metalen bepantsering (type 2 of 3), die in de strijd beschadigd is, herstellen. Dit kost tenminste 5 minuten per pantser.

Zakkenrollen - 3 Heldenpunten

Jij ben in staat om geldbuidels van figuranten of spelers van het goede volk te beroven. Je krijgt per evenement een aantal stickers die je ongezien op de buidel moet plakken om het zakkenrollen juist uit te spelen. De daad wordt gemeld bij de SL die vervolgens eventuele buit aan jou overhandigt.

Sloten kraken - 1 Heldenpunt per niveau

Je kunt sloten openen zonder de sleutel te hebben. Sloten bestaan uit een kaartje met een afbeelding van een slot met daarop de een getal: het slotniveau. Om een slot te kraken ben je 5 minuten per niveau bezig. Om een slot te kunnen kraken moet je minstens deze vaardigheid bezitten op het niveau van het slot. Natuurlijk moet je hiervoor gereedschappen (ijzerdraad, loper, tangen etc.) en grondstoffen hebben.

Neerslaan - 4 Heldenpunten

Als je erin slaagt om iemand te benaderen, zonder dat je opgemerkt wordt, kun je deze persoon bewusteloos slaan. Het Neerslaan wordt uitgebeeld door een slag met de pommel van een wapen op het achterhoofd van het slachtoffer, zonder deze echt te raken! Om de actie te verduidelijken wordt hoorbaar "Neerslaan" gezegd. Een volgens de regels neergeslagen persoon blijft 5 minuten bewusteloos en komt bij met een barstende koppijn. Omdat het gaat om een fysieke bewusteloosheid kan het slachtoffer door schudden of op andere manieren bijgebracht worden. Een helm biedt geen bescherming tegen Neerslaan.

Wapenvaardigheid: Eenhandige wapens - 1 Heldenpunt

Je bent in staat eenhandige wapens te gebruiken. (Zwaard, bijl, knots, dolk etc.)

Wapenvaardigheid: Tweehandige wapens - 1 Heldenpunt

Je bent in staat tweehandige wapens te gebruiken. (Speer, staf, hellebaard, tweehandig zwaard etc.)

Wapenvaardigheid: Bogen - 1 Heldenpunt

Je bent in staat (kruis-)bogen te gebruiken.

Wapenvaardigheid: Werpwapens - 1 Heldenpunt

Je bent in staat werpwapens te gebruiken. (Shuriken, werpmes etc.)

Toverspreuk - 2 Heldenpunten per spreuk

Je kunt een toverspreuk 1 keer per dag uitvoeren. Je kunt een toverspreuk vaker dan 1 keer kopen, zodat je hem meer dan 1 x per dag kunt doen. Je kunt ook meerdere verschillende spreuken kopen. Je kunt alleen een spreuk kopen die je in spel van een ander personage geleerd hebt! Het gaat hier om allen spreuken in het Wisselwoud regelsysteem.