



**REGELSYSTEEM**

# **DE DWALER**

**GNS LARP EVENEMENTEN**

# Inhoud

1.	Inleiding.....	4
2.	Uitgangspunten van het regelsysteem.....	5
3.	Fundamentele zaken.....	6
3.1	De organisatie.....	6
3.2	Belangrijke uitroepen, gebruiken en termen.....	7
3.3	Aandachtspunten.....	8
3.4	Kleurcodes.....	10
4.	Een personage maken.....	11
5.	Ervaringspunten.....	11
6.	Vaardigheden.....	12
6.1	Lijst van Vaardigheden.....	12
6.2	Beschrijving van Vaardigheden.....	13
7.	Magie en Brouwsels.....	22
7.1	Uitleg over uniformiteit van effecten.....	22
7.2	Magie.....	22
7.2.1	De basis.....	22
7.2.2	Uitspelen.....	23
7.2.3	Magiepunten.....	23
7.2.4	Magie verversen.....	23
7.2.5	Beperkingen.....	23
7.3	Brouwsels.....	24
7.3.1	De basis.....	24
7.3.2	Houdbaarheid.....	24
7.3.3	Brouwsels per dag.....	24
7.4	Rituelen.....	25
7.5	Bijzondere voorwerpen.....	26
7.6	Lijst van spreuken en brouwsels.....	27
7.7	Beschrijving van spreuken en brouwsels.....	28
7.8	Effecten van figuranten.....	38
8.	Strijd.....	40
8.1	Algehele veiligheid.....	41
8.2	Veilig vechten.....	42
8.3	Bepantsering.....	43
8.3.1	Pantserklassen.....	44
8.3.2	Pantserpunten per zonebedekking en Pantserklasse.....	44
8.3.3	Meerdere lagen pantser.....	44
8.4	Schilden.....	44

8.5	Bogen, projectielen en belegeringswerktuigen .....	44
8.5.1	Normaal geschut .....	44
8.5.2	Groot geschut.....	45
8.5.3	Sfeerwapens .....	45
8.5.4	Belegeringswerktuigen .....	45
9.	Kampen en tenten .....	46
9.1	IS tenten plaatsen .....	46
9.2	Toegankelijkheid van IS tenten.....	46
9.3	Uiterlijk .....	46
9.4	Palissades en muren.....	46
10.	BIJLAGE 1: Checklist uitrustings-eisen .....	47
11.	BIJLAGE 2: Het bouwen van palissades en belegeringen .....	48
11.1	Algemene bouwtips: .....	48
11.2	Constructievereisten:.....	48

# 1. Inleiding

Welkom bij Games-N-Stuff evenementen!

Wat wij organiseren zijn LARP (ook wel Levend Rollenspel) evenementen. Kort gezegd houdt dit in dat wij diverse spelwerelden creëren en die samen met deelnemers tot leven brengen. Binnen deze wereld speelt iedereen een rol, een personage, en als een soort levend theaterstuk vormen er zo meerdere verhalen en ervaringen. Het doel van het regelsysteem is om de deelnemers een duidelijke basis te bieden voor het spel. Deze basis moet makkelijk te begrijpen zijn en in elke situatie eerlijk toe te passen.

Bij vragen kun je altijd contact opnemen met de regelsysteemcommissie. Dit mag openbaar via de GNS Facebook groepen of via de mail naar [regelsgns@gmail.com](mailto:regelsgns@gmail.com).

Tot slot, veel plezier gewenst op onze evenementen!

Games-N-Stuff

N.B. Wanneer er in dit regelsysteem gesproken wordt over hij, hem of zijn (bezittelijk), bedoelen we natuurlijk ook de vrouwelijke medespelers.

## 2. Uitgangspunten van het regelsysteem

Bij Games-N-Stuff evenementen hebben wij een bepaalde kijk op LARP, die ook in onze regels naar voren komt.

Wij zien LARP als een groot toneelspel, wat draait om dingen uitspelen. Echter om een bepaalde spelbalans en eerlijkheid te creëren zijn er regels nodig. Daarbij geeft het spelen van een supermens, die alles met een knip in de vingers voor elkaar krijgt, weinig spelplezier en rollenspel. Dit regelsysteem maakt verder geen onderscheid in soorten personages. Zelf heb jij de vrijheid een krijger, minstreel, genezer, landwerker of iets anders passend in de spelwereld te spelen. Het is dan ook aan jou om hierbij de passende vaardigheden te kiezen. Vaardigheden die niet in dit document staan worden aan mooi rollenspel overgelaten. Denk hier aan koken, zingen, houtbewerken, etc. Ook hebben verschillende wezens geen (regeltechnische) voor- of nadelen, hoewel deelnemers vrij zijn om hun personage nadelen in het spel mee te geven om het personage vorm te geven of om meer spelplezier te beleven. Plezier in het spel staat bij ons hoog in het vaandel. We gaan ervan uit dat iedereen hieraan wil bijdragen en dat je rekening houdt met het spelplezier van je medespelers.

Tot slot is er een aantal uitgangspunten die als een rode draad door onze evenementen en regels heen lopen. Deze zijn:

### **"Maak het echt!"**

Het spelen bij GNS evenementen, maar ook het uitbeelden van de regels leunt veelal hierop. LARP is een spel, maar wel een spel dat wij samen mooi maken. Hoe overtuigender (dus geloofwaardiger!) en mooier alles uitgespeeld wordt, hoe meer je elkaar meeneemt in de ervaring.

### **"Speel mee!"**

LARP is meer dan enkel een kostuum dragen en een gezellig weekend met vrienden hebben (hoewel dat ook belangrijk is). Daarom hanteren wij de kreet 'speel mee!'. Wij zien graag dat alle deelnemers actief meedoen met het verhaal, de spelwereld en het rollenspel onderling. Speel mee met wat er gebeurt. Als iedereen dit doet wordt het voor iedereen een gavere ervaring.

### **"Je kan wat je uitbeelden kan!"**

Het neerzetten van een overtuigende ervaring is een belangrijk deel van LARP. Wij hanteren zoveel mogelijk het principe dat alles precies is, wat je ziet. Soms is het dus niet haalbaar om iets geloofwaardig neer te zetten. In die gevallen wordt iets dan zo duidelijk mogelijk uitgebeeld. Zo ontstaat er geen twijfel over wat je ziet of meemaakt, wat de sfeer ten goede komt. De medewerking van deelnemers hierin maakt dat iedereen een overtuigend, meeslepend weekend kan ervaren! Een van de moeilijkste dingen om uit te beelden is bijvoorbeeld magie, vanwege de extra verbeelding die daarbij nodig is. Voor dat soort dingen gaan vooral de vorige twee kernprincipes op.

## 3. Fundamentele zaken

### 3.1 De organisatie

Om de evenementen zo soepel mogelijk te laten verlopen en om iedere deelnemer bij alle mogelijke vragen en problemen te helpen, staat er een groot team klaar. De teamleden zijn op het evenement duidelijk te herkennen aan hun kleding (GNS shirt of trui met logo en een GNS badge). Op de GNS badge staat de functie van de betreffende persoon.

#### **Spelleiders (SL)**

SL zijn het eerste aanspreekpunt voor spelers en figuranten. SL begeleiden het spel vanaf de zijlijn en letten op veiligheid en eerlijkheid, dus onder andere of de regels worden gehandhaafd. Ook helpen zij bij het waarborgen van een goede en prettige LARP ervaring. Bij vragen kunnen zij je altijd helpen of je doorverwijzen naar de juiste persoon. Klachten over medespelers of figuranten horen in de eerste plaats aan de SL te worden gemeld. SL lopen in het spel rond en zijn ook te vinden op centrale punten op het spelterrein. Bij problemen die niet met het spel zelf te maken hebben, kan je je ook tot de SL richten.

#### **Verhaalleiders (VL)**

VL zijn hoofdzakelijk verantwoordelijk voor het waarborgen van de spelwereld en verhaal van het gehele evenement. Zij zijn vooral achter de schermen bezig en in mindere mate beschikbaar voor spelers. Hoewel de VL veel inzicht hebben in het plot, is het de bedoeling dat je de SL benadert om spelsituaties te beoordelen, niet de VL. Mocht een SL je niet kunnen helpen, dan zal deze je vanzelf doorverwijzen.

#### **Coördinator**

Op elk evenement is er een coördinator aanwezig. Deze is eindverantwoordelijk voor het organisatorische verloop van het gehele evenement; praktische zaken, logistiek etc. Deze persoon is het aanspreekpunt voor klachten over organisatieleden of andere zaken die met het evenement te maken hebben. De coördinator is ook als enige bevoegd om mensen te weigeren/verwijderen en kan beslissingen van andere organisatieleden herroepen, indien nodig.

Let op! Beslissingen die genomen worden door SL, VL en de coördinator zijn bindend en dienen opgevolgd te worden.

#### **Vertrouwenspersonen**

Het kan gebeuren dat je graag iets wil bespreken of kwijt wil, maar het daar niet met de organisatie over wil hebben. Hiervoor hebben wij elk evenement twee vertrouwenspersonen; een man en een vrouw. De organisatie kan jou te allen tijde, zonder vragen te stellen, in contact brengen met een van onze contactpersonen. Ook zijn hun namen en foto's te vinden bij de incheck. De vertrouwenspersonen zijn vrijwilligers, maar staan los van de organisatie en het team van het evenement. De gesprekken met deze vertrouwenspersonen zijn strikt vertrouwelijk.

#### **Overige organisatie**

Om een geslaagd evenement mogelijk te maken, is er nog meer organisatie aanwezig. Zo is er onder andere een aankleding team voor de figuranten, een opbouwteam, een barteam en zijn er verschillende organisatieleden met een EHBO diploma. Deze organisatieleden hebben een specifieke taak binnen het evenement en zullen je daarbuiten vaak niet verder kunnen helpen.

In sommige gevallen spelen organisatieleden een rol in het spel. Zij zijn dan natuurlijk ook in kostuum. Als hun GNS badge duidelijk gedragen wordt, betekent dit dat ze alsnog hun taak

vervullen naast het spelen. Dragen ze hun badge niet, dan zijn ze aan het spelen – spreek hen dan a.u.b. niet in de hoedanigheid van teamlid aan.

### **3.2 Belangrijke uitroepen, gebruiken en termen**

Om spelsituaties beter te kunnen handhaven, bestaan er enkele belangrijke uitroepen en gebruiken. Deze mogen alleen door de organisatie gebruikt worden, met uitzondering van 'Man neer' en 'Hand omhoog'. De eerste twee termen zijn van belang binnen LARP, omdat zij het essentiële onderscheid maken tussen werkelijkheid en spelwerkelijkheid:

#### **'In Spel' (IS)**

Dit is de term voor alles wat tijdens het spel en als onderdeel van de spelwereld gebeurt. In feite is dit alles wat jouw personage meemaakt, oftewel de 'spelwerkelijkheid'.

#### **'Uit Spel' (US)**

Dit is de term voor alles wat buiten de spelwerkelijkheid valt, bijvoorbeeld regeltechnische termen of dingen die jij als deelnemer (dus niet als jouw personage!) doet. Hieronder valt ook kennis over het plot/spel/personages die je als deelnemer, dus niet als personage, opgedaan hebt buiten het spel om. US kennis hoor je niet in het spel mee te nemen.

#### **'Tijd In'**

Dit wordt geroepen als het spel (weer) begint. Alle deelnemers zijn nu IS.

#### **'Tijd Uit'**

Dit wordt geroepen als het spel eindigt of voor een bepaalde tijd wordt onderbroken. Alle deelnemers zijn nu US.

#### **'Tijd Stil'**

Om bijzondere effecten in het spel mogelijk te maken, kan het spel gepauzeerd worden. Iedereen moet de ogen sluiten en gaan neuriën, zodat je niets ziet of hoort, totdat er weer 'Tijd In' wordt geroepen. Het spel gaat dan verder op het punt waar het gestopt was, er is voor jouw personage dus geen tijd verstreken.

#### **Gele kaart**

Wie in een spel- of gevechtssituatie te heftig of gevaarlijk reageert, kan van een SL een gele kaart krijgen. Dit houdt in dat de betreffende speler moet beseffen dat alles alleen maar een spel is en alle deelnemers hier zijn om gezamenlijk plezier te hebben. Neem even een pauze om af te koelen, daarna kan gewoon verder gespeeld worden. In gevechtssituaties kan een gele kaart onder andere om de volgende redenen gegeven worden: een speler slaat te hard, te snel, onvoorzichtig, op hoofd en/of hals of speelt verwondingen niet uit.

#### **Rode kaart**

Een rode kaart betekent dat de deelnemer die deze krijgt meteen uit het spel genomen wordt. De speler moet zich uit de spelsituatie terugtrekken tot een SL hem weer het spel in laat. Wanneer de speler zich verzet tegen deze maatregel, bestaat de kans dat hij van het evenement verwijderd wordt. Een rode kaart kan onder andere gegeven worden bij de volgende situaties: de speler trekt zich niets aan van de regels, gaat herhaaldelijk in de fout, speelt vals of vecht roekeloos.

#### **'Man neer'**

In gevaarlijke situaties of bij echte ('Uit Spel') verwondingen moet het spel meteen onderbroken worden. Daarvoor geldt de uitroep 'Man Neer'. Na deze uitroep moeten alle handelingen meteen stilgelegd worden. Iedereen, behalve de gewonde en degene die de uitroep doet, moet hurken zodat voor de organisatie en EHBO overzichtelijk is waar precies hulp nodig is. Wanneer de situatie is opgelost, geeft een spelleider het sein dat er weer

verder gespeeld kan worden ('Tijd In'). De stop geldt niet voor het gehele evenement, alleen voor de directe omgeving van de situatie.

Let op! Het roepen van 'Man neer!' is een ingrijpende actie die het spel stil legt en veel invloed heeft op de sfeer. Controleer daarom eerst of het slachtoffer écht gewond is en of het niet mogelijk is om diegene nog veilig te verplaatsen (bij twijfel, niet doen!).

### **Hand omhoog**

Door een hand omhoog te houden, geef je aan dat je op dat moment niet in het spel aanwezig bent en niet meedoet, je bent Uit Spel. Doe dit echter alleen als je echt uit spel bent en niet om bepaalde spelsituaties te vermijden. Figuranten wiens karakters dood zijn en zich uit een gevecht terugtrekken geven dit ook wel aan door hun wapens op de kop omhoog te houden. Mensen van de organisatie zijn nooit in het spel aanwezig, zij hoeven geen hand omhoog te houden. Zij zijn te herkennen aan hun GNS shirt/trui en badge.

### **Rood-wit lint**

Deelnemers voor wie fysiek contact gevaarlijk kan zijn, bijvoorbeeld vanwege zwangerschap of vanwege een gebroken bot, kunnen als zij dit willen een rood-wit lint dragen. Dit is voor iedereen een teken dat fysiek contact vermeden moet worden. De verantwoordelijkheid voor het lint zichtbaar dragen én het wegblijven bij eventueel gevaarlijke situaties ligt bij de drager van het lint.

### **Het stopsein**

Op onze evenementen kunnen volwassen of heftige thema's aan bod komen. Mocht een spelsituatie als te heftig worden ervaren dan kan men dit op twee manieren aangeven:

- Kort met de armen een kruis voor de borst vormen en 'stap terug' zeggen: de tegenspeler dient dan een 'stapje terug' te nemen zodat het voor beide deelnemers weer leuk is.
- Een kruis voor de borst vormen en 'stop' zeggen: de spelsituatie is te heftig en wordt onmiddellijk stopgezet. Als alle spelers zich weer prettig voelen (indien nodig na tussenkomst van een SL) hervat het spel zich op een manier die iedereen prettig vindt.

## **3.3 Aandachtspunten**

Dit betreft een aantal algemene zaken die wij specifiek apart benoemd willen hebben, omdat ze voor IS en US redenen van groot belang zijn.

### **Algemene voorwaarden en huisregels**

Bij aanschaf van een kaartje en bij deelname aan een van onze evenementen ga je automatisch akkoord met onze algemene voorwaarden en de huisregels. Deze zijn te vinden op onze website: [www.gamesnstuff.com](http://www.gamesnstuff.com).

Het negeren van de algemene voorwaarden leidt onvermijdelijk tot het uitsluiten van deelname aan het evenement en het verwijderen van de persoon van het terrein.

### **Eigen verantwoordelijkheid**

Bij onze evenementen wordt de nadruk gelegd op eigen verantwoordelijkheid. Als deelnemer ben je bijvoorbeeld zelf verantwoordelijk voor het ophalen van vaardigheidsspecifieke voorwerpen en het laten controleren van zelfgemaakte LARP wapens.

### **IS geld**

Elk van onze evenementen heeft een eigen IS valuta die je zowel via een vaardigheid als in het spel zelf kan verkrijgen. Mocht je personage overlijden of je besluit niet meer door te gaan, dan wordt het IS geld weer ingeleverd bij de organisatie. Ook is het niet de bedoeling



dit geldt op andere evenementen te gebruiken dan waar het voor bedoeld is. Dit is om de continuïteit en beleving van elk specifieke verhaal en elke spelwereld te waarborgen.

### **IS kamperen**

Wil je je IS geschikte tent (middeleeuwse tent of canvas tent die niet modern oogt) in het spelgebied plaatsen, dan is dit mogelijk. Zie hiervoor hoofdstuk 9: Kampen en tenten.

In een US tent slapen is mogelijk op al onze evenementen, je verblijft dan op een ander veld, buiten het speelterrein.

### **Diefstal**

IS diefstal is mogelijk op onze evenementen. Dit beperkt zich tot IS geld en plotvoorwerpen. Het verkrijgen, verliezen, vinden of stelen van plotvoorwerpen moet altijd gemeld worden bij de SL. Dit is zodat de SL te allen tijde weet waar deze voorwerpen zich bevinden, maar ook voor het geval het onverhoopt geen plotvoorwerpen betreft maar persoonlijke eigendommen. Het meenemen van andere voorwerpen (zonder toestemming van de eigenaar) valt onder US diefstal en is strafbaar!

IS documenten mogen ook gestolen worden, maar dit dient eerst door een SL goedgekeurd te worden zodat deelnemers niet het zicht op hun persoonlijke eigendommen verliezen.

Voor het stelen van voorwerpen uit IS tenten, zie ook hoofdstuk 9: Kampen en tenten.

Let op! Uit Spel diefstal is op onze evenementen uiteraard niet toegestaan en zal bij de politie gemeld moeten worden!

### **US wapens / Echte wapens**

In het spel zijn geen echte wapens toegestaan. Hieronder vallen ook eetmessen en dergelijke. Deze voorwerpen dienen bij de slaap- en/of kookplaats te blijven en mogen tijdens het spel niet megedragen worden. Zorg er tevens voor dat deze bij een IS slaap- en/of kookplaats goed opgeborgen zijn en geen risico vormen voor de veiligheid.

### **Volwassen thema's**

Op een LARP evenement komen soms volwassen thema's aan bod. Dit kan voor gave spelmomenten zorgen, maar kan voor sommige deelnemers ook als vervelend of lastig ervaren worden. In hoofdstuk 3 staat genoemd wat je kan doen als een spelsituatie voor jou niet meer prettig is.

Let op! Thema's als IS verkrachting en seksueel misbruik zijn op geen van onze evenementen toegestaan. Het uitspelen van deze handelingen kan leiden tot verwijdering van het evenement.

### **Taal op het evenement**

GNS is een Nederlandstalige LARP organisatie. Dat betekent dat alle termen die wij in ons regelsysteem hanteren Nederlands zijn. Ook is Nederlands de voertaal op dit evenement. Uitzondering hierop geldt natuurlijk voor eventuele deelnemers die geen Nederlands spreken.

Binnen het spel beeldt Nederlands de voertaal uit in het gebied. Deze zijn in principe alle personages machtig. Andere talen zijn wat ze zijn, dus beelden de taal van die respectievelijke regio uit; Engels beeldt Oud-Engels uit, Frans beeldt Oud-Frans uit, etc.

### **3.4 Kleurcodes**

Er zijn een aantal kleuren die een bepaalde betekenis hebben op de evenementen. Dit zijn meestal sjerpen of banden die om het lichaam gedragen worden of om voorwerpen heen gebonden zijn. In Spel bestaan de sjerpen niet en kunnen zij niet opgemerkt worden. Let op: deze sjerpen worden niet door GNS verzorgd en moeten dus zelf meegebracht worden!

**Blauw:**

Een persoon die duidelijk zichtbaar een blauwe band draagt, heeft het effect 'Versterking'.

**Geel:**

Personen of voorwerpen met een gele band of sjerp zijn in het spel onzichtbaar. Zij kunnen het spel beïnvloeden maar zijn onder geen beding op te merken.

## 4. Een personage maken

Op een LARP evenement speel je een personage. Wie nog nooit een personage gemaakt heeft, moet eerst nadenken over wat er binnen de spelwereld mogelijk is en wat hij zou willen spelen. Wees hierin zoveel mogelijk origineel/authentiek in kleding, naamkeuze en gedragingen. Een Merlijn met een mantel en een lange witte baard verwijst bijvoorbeeld erg naar de bekende figuur uit de verhalen. Dit geldt ook voor bekende personages uit videospellen en films. Deze kunnen erg bruikbaar zijn als inspiratie, maar het is niet toegestaan om deze letterlijk over te nemen.

De mogelijkheden voor personages zijn heel divers. Het is echter verplicht dat een personage in de spelwereld van het evenement past. Voor wat je wel en niet kan spelen op dit evenement, kijk op [www.gamesnstuff.com](http://www.gamesnstuff.com). Bij twijfel, neem contact op met de VL via [dwalerpersonages@gmail.com](mailto:dwalerpersonages@gmail.com)

Het regelsysteem beschrijft slechts de vaardigheden, niet de cultuur, het verleden of het karakter van een personage. Het is aan jou om de vaardigheden te kiezen, die jij bij het personage vindt passen.

Het wordt aangemoedigd om een achtergrond voor jouw personage te schrijven die jou als speler de mogelijkheid geeft om spel en interactie te hebben met andere deelnemers. De VL ontvangt graag de achtergronden van hun deelnemers. Deze kunnen verstuurd worden naar [dwalerpersonages@gmail.com](mailto:dwalerpersonages@gmail.com).

Personages dienen vervolgens te worden aangekleed door middel van passende kleding, attributen of zelfs make-up. Als de organisatie van mening is dat jouw kleding niet passend is binnen de sfeer, kun je hier op gewezen worden. De organisatie is ook altijd bereid tips te geven om je verder te helpen.

## 5. Ervaringspunten

Elk personage heeft bij creatie 10 ervaringspunten (EP) ter beschikking. Met deze punten kan een speler vaardigheden 'kopen', passend bij het personage. Zie hiervoor hoofdstuk 6: Vaardigheden en hoofdstuk 7: Magie en Brouwsels.

Voor elke dag (minimaal 3 uur) die een speler met eenzelfde personage op het evenement heeft gespeeld en dit heeft overleefd, verdient het personage een halve (0,5) EP. Let op! Dit geldt alleen voor LARP evenementen van GNS.

Een hele punt wordt alleen maar geteld voor twee volle, overleefde dagen en als er daadwerkelijk met dat personage gespeeld is. Pas na het evenement worden de verdiende EP bij het totaal opgeteld en kan het voor de volgende keer uit worden gegeven, of worden opgespaard.

Wanneer een personage na zijn creatie extra vaardigheden vergaart en dus EP uitgeeft, moedigen wij aan dat het aanleren van deze vaardigheden ook wordt uitgespeeld op de evenementen.

Het is niet verplicht al je EP uit te geven, zelfs niet bij het creëren van een personage. Zo is het bijvoorbeeld logisch dat simpele personages minder kunnen, of biedt het veel ruimte om in het spel dingen te leren.

Het regelsysteem geldt voor alle personages. Alle personages beginnen met 10 EP en beheersen uitsluitend de in dit regelsysteem vermelde vaardigheden!

## 6. Vaardigheden

In het algemeen geldt op een evenement het volgende; "**Je kan wat je uitbeelden kan**".

Echter zijn voor sommige dingen Vaardigheden nodig. De Vaardigheden worden omwille van de spelbalans met behulp van een puntensysteem beperkt.

Je kunt figuranten tegenkomen die over andere vaardigheden beschikken, die niet in dit regelsysteem zijn opgenomen. In dat geval zal de uitwerking door de SL of desbetreffende figurant worden uitgelegd.

### 6.1 Lijst van Vaardigheden

In de lijst wordt meermaals de uitdrukking "Voorwaarde" gebruikt. Dit betekent dat er eerst voldaan moet worden aan de bepaalde voorwaarde om deze Vaardigheid te verkrijgen. Eerst moet de lagere Vaardigheid gekocht worden die in de voorwaarde staat, daarna kan pas het volgende niveau gekocht worden.

Voorbeeld:

Om "Genees Lichaam" te leren moet een personage eerst "Eerste hulp" voor 1 EP kopen, daarna "Genees Wond" voor 3 EP en pas daarna kan "Genees Lichaam" aangeschaft worden voor 3 EP. In totaal kost je de vaardigheid "Genees Lichaam" dus 7 EP.

Vaardigheid	Kosten in EP	Pagina
Adrenaline	6	13
Bezieling 1-2	5/5	13
Blijf Bij Mij 1-2	1/2	14
Eerste Hulp	1	14
Extra levenspunt 1-5	3/3/3/3/3	14
Extra magiepunten	1	14
Genees Lichaam	3	15
Genees Wond	3	15
Immuniteit	Speciaal	16
Inkomen	2	16
Kennis & Verhalen	2	17
Kruidenkennis 1-3	2/2/2	17
Laatste Kracht	5	17
Lezen en schrijven	2	18
Meesterhouw	9	18
Neerslaan	4	18
Pantser repareren/maken	3	18
Schild repareren	2	19
Sloten kraken/maken	1	19
Taaigheid	6	19
Wapenvaardigheid	1	20
Welvaart	3	20
Zakkenrollen	2	21

## 6.2 Beschrijving van Vaardigheden

<b>Naam</b>	<b>Adrenaline</b>
EP kosten	6
Beschrijving	Een personage met deze Vaardigheid kan zichzelf oppeppen. Hij krijgt voor de duur van 30 minuten 3 extra LP. Na die tijd verliest het personage direct weer 3 LP. Als het personage door het vervallen hiervan op 0 LP komt te staan, begint deze met doodbloeden.
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	Deze Vaardigheid kan één keer per speeldag gebruikt worden.  Let op! Hier moet een voorbereidende handeling voor uitgespeeld worden van minstens 1 minuut. Dit moet direct voor het gebruik van de Vaardigheid gebeuren.

<b>Naam</b>	<b>Bezieling 1-2</b>
EP kosten	5/5
Beschrijving	Een personage met deze Vaardigheid kan door middel van inspirerende woorden maximaal 5 (niveau 1) of 10 (niveau 2) andere personages 1 LP extra geven. Deze extra LP blijft een kwartier en vervalt daarna weer. Als de ontvanger door het vervallen hiervan op 0 LP komt te staan, begint deze met doodbloeden. Deze Vaardigheid kan niet gebruikt worden op een personage wat al op 0 LP staat. Om deze Vaardigheid te laten werken dient de 'bezielende toespraak' minstens 1 minuut te duren. De ontvanger(s) moeten ook gedurende deze tijd actief de aandacht bij de toespraak houden. Om het effect duidelijk te maken dient de uitvoerder de uitroep 'Bezieling' te gebruiken en de ontvangers aan te duiden.
Voorwaarde	Deze Vaardigheid werkt oplopend.
Bijzonderheden	Deze Vaardigheid kan één keer per speeldag gebruikt worden.  Zolang een personage onder invloed is van deze Vaardigheid, kan hij dit effect niet nog een keer ontvangen.

<b>Naam</b>	<b>Blijf Bij Mij 1-2</b>
EP kosten	1/2
Beschrijving	<p>Een personage met niveau 1 van deze Vaardigheid kan het tijdslimiet van het doodbloeden van een ander personage verlengen door tegen de stervende te praten. Zolang de uitvoerder zich hier op concentreert (en ook binnen gespreksafstand blijft) kan het slachtoffer niet overlijden aan gevolg van het verstrijken van de 10 minuten. Wanneer de uitvoerder de concentratie verliest gaat de normale werking van het doodbloeden weer in. Als op dit moment de 10 minuten al verstreken zijn, zal het slachtoffer dus direct overlijden.</p> <p>Met niveau 2 is de uitvoerder ook in staat om de ontvanger, tijdens het doodbloeden, op dezelfde manier ook te laten lopen en bewegen.</p> <p>De benodigde concentratie is bijvoorbeeld verbroken wanneer de uitvoerder zich moet verdedigen, verwondt wordt of langer dan 5 seconden geen contact heeft met de stervende.</p>
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	Bij de uitvoering dient de uitvoerder minimaal één keer duidelijk de woorden "Blijf bij mij" te gebruiken, zodat de ontvanger weet dat deze Vaardigheid ingezet is. Wanneer niveau 2 wordt gebruikt, kan dit door middel van rollenspel aangegeven worden. Indien nodig kan hier "Blijf Bij Mij 2" bij gezegd worden.

<b>Naam</b>	<b>Eerste Hulp</b>
EP kosten	1
Beschrijving	Het personage kan het doodbloeden en zodoende het sterven van een personage voorkomen. Bij een met Eerste Hulp behandelde wond ontstaat er geen Infectie (zie hoofdstuk 8), maar de schade aan de LP geneest echter niet. Wanneer de wond niet behandeld wordt (door middel van het effect Genees Wond of Genees Lichaam), blijft schade aan de LP aanwezig.
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	Om deze vaardigheid te laten werken dient het behandelen van de wond geloofwaardig uitgespeeld te worden.

<b>Naam</b>	<b>Extra levenspunt 1-5</b>
EP kosten	3 (per niveau)
Beschrijving	Het personage kan fysiek meer weerstaan. Een extra levenspunt betekent dat een personage 1 LP bij zijn totaal mag optellen. Met Extra levenspunt 1 heeft een personage dus 4 LP totaal, enzovoorts.
Voorwaarde	Deze vaardigheid werkt olopend.
Bijzonderheden	Extra LP worden net zo behandeld als de basis LP, ze kunnen dus na genezing weer ter beschikking staan.

<b>Naam</b>	<b>Extra magiepunten</b>
EP kosten	1 (per niveau)
Beschrijving	Het personage kan voor elke uitgegeven EP, 2 extra MP toevoegen aan zijn maximale MP. Hiermee kan bijvoorbeeld een genezer die alleen de spreuk 'Genees Wond' kent zijn MP ophogen, zodat hij die spreuk meerdere keren per dag kan gebruiken.
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	Deze Vaardigheid is onbeperkt op te hogen.

<b>Naam</b>	<b>Genees Lichaam</b>
EP kosten	3
Beschrijving	Het personage is in staat om effectiever schade aan de LP te genezen. Met één behandeling van minstens 10 minuten kan het personage alle punten schade aan de LP bij iemand genezen. Hierbij wordt ook het effect van Eerste Hulp toegepast. Na de behandeling duurt het nog 30 minuten voordat alle behandelde schade volledig genezen is. Mocht het behandelde personage in die tijd lichamelijk actieve acties uitvoeren (rennen, vechten, etc), springen de wonden weer open en komt alle schade per direct terug. Het personage is ook in staat opgelopen Infectie te behandelen.
Voorwaarde	Genees Wond
Bijzonderheden	Om deze vaardigheid te laten werken dient het behandelen van de wond geloofwaardig uitgespeeld te worden.

<b>Naam</b>	<b>Genees Wond</b>
EP kosten	3
Beschrijving	Het personage is in staat om schade aan de LP te genezen. Dit kan met 1 LP per behandeling van minimaal 5 minuten. Hierbij wordt ook het effect van Eerste Hulp toegepast. De behandeling kan vaker op een personage toegepast worden. Na de behandeling duurt het nog 30 minuten voordat alle behandelde schade volledig genezen is. Mocht het behandelde personage in die tijd lichamelijk actieve acties uitvoeren (rennen, vechten, etc), springen de wonden weer open en komt alle schade aan de LP per direct terug.
Voorwaarde	Eerste Hulp
Bijzonderheden	Om deze vaardigheid te laten werken dient het behandelen van de wond geloofwaardig uitgespeeld te worden.

<b>Naam</b>	<b>Immuniteit</b>
EP kosten	Speciaal
Beschrijving	<p>Een personage kan zich, door het spenderen van de EP kosten van de spreuk plus 3 EP, zich tegen dat bepaalde effect immuun maken. Dit kan voor de volgende spreuken/brouwsels:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angst</li> <li>• Blindheid</li> <li>• Doofheid</li> <li>• Misselijkheid</li> <li>• Ontwapen</li> <li>• Slaap</li> <li>• Stomheid</li> <li>• Traagheid</li> <li>• Vergeet</li> <li>• Versteen</li> <li>• Verzwak</li> <li>• Waarheid</li> <li>• Woede</li> </ul> <p>Hierbij is het niet van belang of het om een uitgesproken spreuk of een brouwsel gaat. De immuniteit wordt kenbaar gemaakt door de uitroep "Geen effect". Uitzondering hierop is Immuniteit voor Waarheid om het effect van de spreuk ook US te waarborgen.</p> <p>Voorbeeld: "Woede" kost 4 EP. Hieruit volgt dat het 7 EP kost om immuun te worden voor die spreuk. Dan is degene die deze vaardigheid bezit immuun tegen dit effect, waarbij het niet uitmaakt of men op magische of alchemistische wijze onder invloed van dit effect komt. Ook als het personage het effect wil, is hij immuun.</p>
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	De uitroep "Geen effect" is een US uitroep.

<b>Naam</b>	<b>Inkomen</b>
EP kosten	2
Beschrijving	Het personage heeft een stabiele stroom van inkomen. Het is aan de speler om te bedenken waar dit inkomen vandaan komt. Hiermee kan je aan het begin van het evenement bij de Incheck een vast aantal koperstukken ophalen.
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	N.v.t.



<b>Naam</b>	<b>Kennis &amp; Verhalen 1-3</b>
EP kosten	2 (per niveau)
Beschrijving	<p>De deelnemer krijgt bij de incheck extra informatie van de SL, die zijn personage dan weet. Het is aan de deelnemer om te bepalen hoe zijn personage dit kan weten. Per niveau krijgt de deelnemer een vel met kennis of een verhaal. Deze informatie is altijd relevant. De deelnemer kan (per vel) kiezen uit een van de volgende categoriën, om aan te sluiten bij het personage:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Middeleeuwen; deze vellen kunnen gaan over de wereld, mensen, landen, gebeurtenissen etc.</li> <li>• Mythologie; deze vellen kunnen gaan over mythen, legenden, volksverhalen, bijgeloof etc.</li> </ul>
Voorwaarde	Deze vaardigheid werkt olopend.
Bijzonderheden	N.v.t.

<b>Naam</b>	<b>Kruidenkennis 1-3</b>
EP kosten	2 (per niveau)
Beschrijving	<p>Het personage heeft kennis van de werking van kruiden. De speler krijgt een kennisblad passend bij zijn niveau. Hierop staat de werking van een aantal kruiden. De effecten van de kruiden kunnen op verschillende manieren behaald worden. Dit is aan het rollenspel van de persoon met deze vaardigheid. Kruiden kunnen met elkaar gecombineerd worden om andere effecten te bewerkstelligen. Deze effecten moeten proefondervindelijk vastgesteld (en dus ontdekt) worden. De speler meldt zich dan bij de 'incheck' met de verwerkte kruiden (die ingeleverd worden) en krijgt het effect van de SL te horen. Eenzelfde combinatie zal altijd dezelfde uitkomst bieden.</p>
Voorwaarde	Deze vaardigheid werkt olopend.
Bijzonderheden	<p>Het verkrijgen van kruiden kan op verschillende manier uitgespeeld worden; denk aan zoeken in het bos of werken in een kruidentuin. Als een deelnemer kruiden wil verkrijgen, dient hij bij de Incheck te melden hoe lang en hoe hij dit gaat uitspelen en wat zijn niveau kruidenkennis is. Nadat dit uitgespeeld is krijgt de deelnemer per niveau 1 kruid per 10 minuten uitspelen. De deelnemer mag altijd aangeven welk kruid die zoekt. Het personage kan enkel kruiden vinden passende bij zijn niveau.</p> <p>Kruiden worden uitgebeeld met groene papiertje met een code er op. Wij moedigen deelnemers echter aan het spelen met kruiden leuk aan te kleden.</p>

<b>Naam</b>	<b>Laatste Kracht</b>
EP kosten	5
Beschrijving	<p>Een personage met deze Vaardigheid kan tijdens het doodbloeden ervoor kiezen om een laatste krachtsinspanning te leveren. Kiest hij hiervoor, dan kan hij weer vechten en lopen als normaal. Echter, het personage is nog steeds aan het doodbloeden en zal binnen 10 minuten, zonder hulp, alsnog komen te overlijden aan zijn verwondingen. Als het personage in deze tijd 3 LP aan schade krijgt, belandt hij in een kritieke toestand en zal hij binnen 3 minuten doodbloeden in plaats van de reguliere 10 minuten.</p>
Voorwaarde	Extra Levenspunt 1
Bijzonderheden	Deze Vaardigheid kan één keer per speeldag gebruikt worden.

<b>Naam</b>	<b>Lezen en schrijven</b>
EP kosten	2
Beschrijving	Het personage kan lezen en schrijven. Voor elke taal/elk schrift dat jouw personage kent, moet deze vaardigheid opnieuw worden aangeschaft.
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	Per taal moet de vaardigheid opnieuw aangeschaft worden. Let op! Wanneer een document in een US andere taal is geschreven, is het deze taal IS ook.

<b>Naam</b>	<b>Meesterhouw</b>
EP kosten	9
Beschrijving	Een personage met deze Vaardigheid kan met slagwapens (Wapentypes A, C, E en G) 2 extra schade doen. Dit gaat gepaard met een uitroep van hoeveelheid schade, bijvoorbeeld '3' bij eenhandige wapens of '4' bij tweekhandige wapens.
Voorwaarde	Wapentype A, C, E of G Extra Levenspunt 1
Bijzonderheden	Deze Vaardigheid kan 3 keer per evenement gebruikt worden. Tussen elke Meesterhouw moet minstens 5 minuten zitten.  Als de slag gepareerd of ontweken wordt, dan geldt het niet als 1 van de gebruikte slagen.

<b>Naam</b>	<b>Neerslaan</b>
EP kosten	4
Beschrijving	Het personage kan een ander personage succesvol bewusteloos slaan. Het slachtoffer mag de aanvaller niet opmerken, anders is de poging mislukt.  Het neerslaan wordt uitgebeeld door een slag met de pommel van een wapen op het achterhoofd van het slachtoffer, zonder dat echt te raken! Om de actie te verduidelijken wordt hoorbaar "Neerslaan" gezegd. Een volgens de regels neergeslagen persoon blijft 10 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.
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	Tijdens een gevecht kan iemand niet neergeslagen worden. Er bestaat geen bescherming tegen Neerslaan.

<b>Naam</b>	<b>Pantser repareren/maken, klasse 1/2/3</b>
EP kosten	3
Beschrijving	Het personage kan pantsers van klasse 1/2/3 repareren en maken. Voor elk te repareren PP is 5 minuten nodig om het te repareren of te maken. Hiervoor moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: naald en draad, tangen, smidsgereedschap of ander gereedschap.
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	Deze vaardigheid is niet oplopend; de EP kosten zijn per klasse. Elke soort kan los van elkaar gekozen worden.

<b>Naam</b>	<b>Schild repareren</b>
EP kosten	2
Beschrijving	Het personage kan kapotte schilden repareren. Het repareren van een schild kost 10 minuten. Hiervoor moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: hamer, aambeeld, tangen, e.d.
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	N.v.t.

<b>Naam</b>	<b>Sloten kraken/maken</b>
EP kosten	1 (per niveau)
Beschrijving	<p>Met deze vaardigheid is een personage in staat IS-sloten te openen en/of te vervaardigen. De sterkte van een slot wordt bepaald door de tijd die de slotenmaker in dit slot heeft geïnvesteerd, waarbij het niveau van de slotenmaker zelf als maximum slotniveau geldt.</p> <p>Per niveau moet 5 minuten gewerkt worden aan het maken van het slot. Hoe sterker het slot, hoe langer de bouwtijd. Om een slot te kraken is een personage 2 minuten per niveau bezig. Om een slot te kunnen kraken moet het personage minstens deze vaardigheid bezitten op het niveau van het slot. Natuurlijk moeten voor het vervaardigen en het openen van een slot passende materialen en gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen. Het is mogelijk een slot te bouwen met een niveau dat lager is dan het niveau van de vaardigheid van de maker. Het maken van een slot moet altijd bij een SL gemeld worden.</p> <p>Wij moedigen spelers aan zelf een fysiek slot mee te nemen. Hierop wordt dan door de SL, een sticker geplaatst met het niveau. In het geval er geen fysiek slot is, zal het met een kaartje worden uitgebeeld.</p> <p>Voorbeeld:  Voor het vervaardigen van een slot van niveau 8 moet de slotenmaker dus minstens 8 EP in deze vaardigheid bezitten en 8x5 (40) minuten bezig zijn. Om het slot te kraken moet de opener minstens 8 EP in deze vaardigheid bezitten en 16 minuten bezig zijn. Een personage met bv. 8 EP in deze vaardigheid kan geen sloten openen van niveau 9 of hoger.</p>
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	Deze Vaardigheid is onbeperkt op te hogen.

<b>Naam</b>	<b>Taatheid</b>
EP kosten	6
Beschrijving	Een personage met deze Vaardigheid ontvangt van alle treffers op de LP 1 LP schade minder, tot een minimum van 1 LP schade. Een treffer van een tweehandig wapen doet dan bijvoorbeeld maar 1 LP schade, of van een Projectiel 3 maar 2 LP schade.
Voorwaarde	Extra Levenspunt 1 en 2
Bijzonderheden	Let op! Deze Vaardigheid geldt dus niet voor treffers op de PP.

<b>Naam</b>	<b>Wapenvaardigheid</b>
EP kosten	1 (per wapentype)
Beschrijving	<p>Het personage kan door training en ervaring een specifiek soort wapens hanteren.</p> <p>Met uitzondering van een dolk (max. 30 centimeter) en werpvoorwerpen (zie onder), ben je verplicht deze vaardigheid aan te schaffen als je dit wapentype wil gebruiken.</p> <p>Werpvoorwerpen die van zichzelf geen schade doen, mogen vrij gebruikt worden. Dit is omdat deze alleen maar hoeven te raken en vaak alleen als afleiding dienen, in plaats van schade te veroorzaken. Hieronder vallen bijvoorbeeld werpflesjes met brouwsels, ballen en werpbekers.</p> <p>Voorbeeld: als jouw personage een zwaard en kruisboog wil gebruiken, zal je 2 EP moeten uitgeven (namelijk 1 EP voor het zwaard - wapentype A en 1 EP voor de kruisboog - wapentype B). Als jouw personage een zwaard en bijl wil gebruiken, hoef je maar 1 EP uit te geven (namelijk 1 EP voor wapentype A, hier vallen zowel zwaard als bijl onder).</p>
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	<p>De EP kosten zijn per wapentype. De wapentypen zijn als volgt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wapentype A: Eén- of Anderhalfhandige wapens (zwaard, knots of bijl)</li> <li>• Wapentype B: Bogen of kruisbogen</li> <li>• Wapentype C: Vechtstok ('houten' stafwapen zonder punt of zwaar metalen toevoeging)</li> <li>• Wapentype D: Werpwapens (messen, werpbijlen of andere werpvoorwerpen die schade veroorzaken)</li> <li>• Wapentype E: Tweehandige wapens (zwaard, knots of bijl)</li> <li>• Wapentype F: Belegeringswerktuigen, slechts één van de bedieners hoeft deze vaardigheid te bezitten.</li> <li>• Wapentype G: Stafwapens (speren, hellebaarden e.d.) (uitzondering de vechtstok)</li> <li>• Wapentype H: Groot geschut, slechts één van de bedieners hoeft deze vaardigheid te bezitten.</li> </ul>

<b>Naam</b>	<b>Welvaart</b>
EP kosten	3
Beschrijving	Het personage heeft een bron van welvaart. Het is de deelnemer toegestaan om zelf IS munten (het liefst gelijkend aan de munten van het evenement) mee te nemen.
Voorwaarde	Inkomen
Bijzonderheden	Voor het aanschaffen van deze vaardigheid moet eerst contact worden opgenomen met de VL via dwalersonages@gmail.com. De deelnemer moet uitleggen waar zijn personage deze welvaart vandaan haalt. Er wordt in samenspraak met de VL bepaald hoe veel IS geld de deelnemer mag meenemen.

<b>Naam</b>	<b>Zakkenrollen</b>
EP kosten	2
Beschrijving	Het personage is in staat om buidels te roven. De speler krijgt per evenement een beperkt aantal stickers, die hij op buidels dient te plakken om zakkenrollen juist uit te spelen. De daad wordt gemeld bij de SL, die vervolgens bij het aantreffen van de sticker, eventuele buit aan jou overhandigt. Als iemand ziet dat jij een sticker ergens op plakt, ziet hij jou IS iemand bestellen en kan hier op reageren.
Voorwaarde	N.v.t.
Bijzonderheden	N.v.t.

## 7. Magie en Brouwsels

### 7.1 Uitleg over uniformiteit van effecten

Hier volgt eerst een korte uitleg over het magie- en brouwsels-systeem.

Er zijn honderden manieren om magie en brouwsels uit te voeren, maar ze hebben allemaal een ding gemeenschappelijk: zij bereiken op verschillende manieren effecten bij anderen of zichzelf.

Het feit dat er dan ook honderden manieren zijn om dit te doen is ons bekend, evenals dat er honderden IS verklaringen voor deze effecten zijn. Toch blijft in de kern het effect hetzelfde, dat is waar het regeltechnisch om draait. Om niet duizend-en-een verschillende spreuken en brouwsels te moeten onthouden, hebben we gekozen dit concreet, compact en bovenal duidelijk voor iedereen te houden. De effecten, ongeacht wijze van uitspelen, zijn dus uniform.

Iedere deelnemer is vrij in de manier waarop hij weergeeft dat er magie bedreven wordt. De uniformiteit biedt dus ruimte voor creativiteit in het spel en het uitspelen.

De enige kanttekening is dat de basiselementen van de regels voor magie en brouwsels niet uit het oog verloren moeten worden. Hieronder vallen het commandowoord, de brouwtijd bij brouwsels, de MP-kosten bij spreuken, het minimale aantal woorden van de incantatie en de uitvoering (raak gooien, drinken, eventueel contact etc.) Het staat eenieder vrij om meer te doen, maar niet om minder te doen. Ook dient het uitbeelden van de spreuk te passen binnen de spelwereld.

### 7.2 Magie

Hier volgt een korte uitleg van de regeltechnische kant van magie op dit evenement. Als je niet van plan bent zelf magie uit te voeren, kan dit overgeslagen worden. Van belang is wel om te weten wat je uit moet spelen. Kijk hiervoor bij de Effecten.

#### 7.2.1 De basis

Het magiesysteem werkt regeltechnisch als volgt. Een spreuk bestaat uit een incantatie, een component, een uitvoering en een commandowoord.

- De incantatie bestaat uit een hoeveelheid woorden die de uitvoerder dient uit te spreken voor hij het commandowoord uit kan spreken. De hoeveelheid van de woorden staat per spreuk vast, maar het is aan de speler deze passend vorm te geven.
- Het component is een voorwerp dat gebruikt wordt door de magiër, om het uitspelen van de spreuk te ondersteunen. Het staat een deelnemer vrij om zelf componenten, passend bij zijn personage en de spelwereld, te kiezen. Enkel wanneer het voor de duidelijkheid nodig is, wordt er een component genoemd bij de spreuk. Deze is dan bindend en moet verwerkt worden in het uitspelen hiervan.
- De uitvoering is een handeling die de deelnemer, eventueel met component, uitvoert om het Effect te bereiken. Ook hier staat het de deelnemer vrij zelf een passende uitvoering te bedenken. Enkel wanneer dit omwille van de duidelijkheid vereist is, wordt de strekking van de uitvoering beschreven. Deze is dan ook bindend en moet verwerkt worden in het uitspelen van de spreuk.

Let op! Bij de uitvoering 'aanwijzen' is het de verantwoordelijkheid van de uitvoerder om al spelend aan de ontvanger duidelijk te maken dat het effect op hem gericht is.

- Het commandowoord geeft uiteindelijk aan het slachtoffer aan, wat het effect van de spreuk is. Dit is dus altijd een duidelijke term ('slaap', 'versteen', etc). Het commandowoord is een US term, die dus ook IS niet gesproken wordt. Een speler die bijvoorbeeld tijdens een grote slag alleen het commandowoord verstaat, kan dan zeker zijn dat hij het juiste effect uitspeelt. Discussies in dergelijke gevallen worden dus vermeden, waardoor personages niet in hun individuele spel beperkt worden.

Let op! Enkel de incantatie en het commandowoord noemen volstaat dus niet! Ook bij spreuken waar geen component of uitvoering (of slechts een uitvoering zoals 'aanraking') bij staat, is het aan jou als uitvoerder om de spreuk passend uit te beelden. Doe je dit niet, dan kan de spreuk als niet geldig worden verklaard door een SL.

### 7.2.2 Uitspelen

De bovennatuurlijke krachten van een magiër zijn niet daadwerkelijk zichtbaar. Het is dus wenselijk dat deze deelnemer overtuigend zijn spreuk uitspeelt. Het is vervolgens aan het doelwit om overtuigend het effect uit te spelen, oftewel "**Speel mee!**". Voor beide partijen geldt dus het principe "**Maak het echt!**".

### 7.2.3 Magiepunten

Het uitvoeren van magie kost magiepunten (MP). In Spel is dit de weergave van de energie die een magiër heeft om zijn spreuken uit te voeren. De MP die een personage tot zijn beschikking heeft, bestaat uit alle ervaringspunten (EP) die een deelnemer in magische spreuken heeft geïnvesteerd, plus eventueel gekochte extra MP.

Een personage die de spreuken Windstoot (2 EP), Versterking 1 (2 EP), Versterking 2 (4 EP), Projectiel 1 (2 EP) en Effect herkennen (2 EP) en ook nog 2 EP in de vaardigheid Extra magiepunten gestoken heeft, heeft dus een maximale MP van  $2 + 2 + 4 + 2 + 2 + 4 = 16$ . Dat betekent dat dit personage per dag voor 16 MP spreuken mag uitspreken. Dit kan in elk geval 8 keer Projectiel 1 zijn, maar ook 4 maal Versterking 2 of welke combinatie van zijn spreuken dan ook, totdat het totaal opgebruikt is.

### 7.2.4 Magie verversen

De beschikbare MP kunnen op drie manieren verversen worden:

Enerzijds: door voldoende slaap. Na een nacht slapen wordt een personage wakker met zijn volledige MP verversen.

De tweede mogelijkheid is: gebruik te maken van het brouwsel Energiedrank. Deze drank maakt het mogelijk 100% van jouw MP te verversen. Zie hiervoor het brouwsel Energiedrank.

De derde mogelijkheid is: het gericht en actief uitspelen dat jij jouw MP aan het herstellen bent. Dit levert, per actief uitgespeeld half uur, een verversing van 50% van jouw MP op. Wij gaan hierbij uit van de eerlijkheid van de deelnemer.

### 7.2.5 Beperkingen

Om aan het klassieke beeld van de magiër te voldoen en om de balans van het spel niet te verstoren, zijn er enkele beperkingen voor de magiër. De belangrijkste is dat een magiër geen spreuken kan uitvoeren op het moment dat hij pantsers draagt. Ook is aan te merken dat een magiër die zelf actief aanvalt in een gevecht niet meer de nodige concentratie kan opbrengen om spreuken uit te spreken of vol te houden. Ook als de magiër afgeleid wordt, bijvoorbeeld omdat hij zich moet verdedigen, hij verwond wordt, of zelf de ontvanger wordt van een effect, moet de magische activiteit afgebroken worden, omdat hij zich niet meer kan concentreren. Dit geldt ook voor een vluchtende magiër.

## 7.3 Brouwsels

Hier volgt een korte uitleg van de regeltechnische kant van Brouwsels op dit evenement. Als je niet van plan bent zelf Brouwsels uit te voeren kan dit overgeslagen worden. Van belang is wel om te weten wat je uit moet spelen, kijk hier voor bij de Effecten.

### 7.3.1 De basis

Het brouwselsysteem werkt regeltechnisch als volgt. Een brouwsel bestaat uit een brouwtijd, vorm en commandowoord;

- De brouwtijd is de tijd die het een deelnemer kost om het brouwsel te maken. Deze staat per brouwsel vast. Het brouwen dient altijd aangegeven te worden bij de Incheck, waarna men na de brouwtijd bij de Incheck een sticker/meerdere stickers ontvangt met daarop het effect. Het is wel zaak dat het brouwen overtuigend wordt uitgespeeld! Het kan zijn dat de SL hier op controleert
- De vorm is de manier van overbrengen van het effect. Dit kan contact of drank zijn. Bij 'drank' dient het brouwsel gedronken te worden, let er op dat dit IS móét en US mág in verband met allergieën en algemene smaak. Bij 'contact' werpt men een fles die op contact breekt en het brouwsel zo aanbrengt. Let op, dit mogen natuurlijk geen echte flesjes zijn, maar veilige schuimen werpflesjes.
- Het commandowoord geeft uiteindelijk aan het slachtoffer aan wat het effect van het brouwsel is, en is dus altijd een duidelijke term ('slaap', 'versteen', etc). Het commandowoord is een Uit Spel term, die dus ook In Spel niet gesproken wordt.

### 7.3.2 Houdbaarheid

Alle brouwsels zijn beperkt houdbaar. Dit betekent dat een brouwsel enkel op het evenement waarop het gemaakt wordt, gebruikt kan worden.

### 7.3.3 Brouwsels per dag

Het aantal brouwsels per dag is niet beperkt. De enige beperking ligt in de duur van het brouwen. Elk brouwsel heeft een eigen brouwduur. Er kunnen meerdere doses tegelijk gemaakt worden, maar dit levert geen tijdwinst op. Per dosis ligt namelijk de voorgeschreven brouwduur vast.

Door met meerdere personen aan één brouwsel tegelijkertijd te werken (allen met de specifieke brouwsel vaardigheid), kunnen er meerdere doses tegelijk worden gemaakt. Dit levert echter geen tijdwinst op. Per dosis ligt de voorgeschreven brouwduur vast. Samen in een ketel brouwen is mogelijk, echter kan er dan maar één dezelfde soort drank gebrouwen worden. Ook moet iedereen zijn eigen tijd en activiteiten in de brouwduur steken. Daarnaast kan één persoon niet tegelijkertijd meerdere drankjes brouwen.

Voorbeeld:

Vijf personen brouwen tegelijkertijd een 'genees wond' drank in een ketel. Elk van de vijf personen is er 10 minuten tegelijkertijd mee bezig. Er kunnen dan na 10 minuten vijf 'genees wond' drankjes uit de ketel gehaald worden.



## 7.4 Rituelen

Waar de grenzen van de magie, brouwsels en andere vaardigheden ophouden, begint het uitgebreide gebied van de rituelen. Dit kan verschillende bedoelingen hebben, van het oproepen van iets of iemand tot het verkrijgen van een effect (uit het regelsysteem of zelfs daarbuiten) of iets speciaals, aan de veelzijdigheid en mogelijkheden van rituelen zitten (bijna) geen grenzen. Over het algemeen kan men stellen dat rituelen alleen dan uitgevoerd worden wanneer een of meerdere personages iets zo bijzonder willen dat het met de normale vaardigheden (en/of magie) niet te realiseren is.

Een ritueel kan op veel verschillende manieren vormgegeven worden. Dit kan door middel van magische middelen, maar ook door bijvoorbeeld het stoken van een groots brouwsel, of het aanroepen of aanbidden van een god.. Personages hoeven dus ook niet per se magisch begaafd te zijn. Hoofregel: Het uitspelen van het ritueel staat op de eerste plaats.

Rituelen zijn van dusdanige aard dat het lastig is om er regeltechnisch veel over uit te schrijven. Het verdient aanbeveling om kundige deelnemers met hetzelfde doel te verenigen voordat men zich aan een dergelijke, risicovolle, onderneming waagt. Een ritueel kan immers (naar gelang het doel en afspraak met de SL) enkele minuten tot zelfs meerdere uren duren. Hiertegenover staat dat met uitgebreide, overtuigend uitgevoerde machtige rituelen, (wanneer deze lukken) zoals reeds vermeld, bijna onbegrensde mogelijkheden ter beschikking van de spelers staan. Vorm en inhoud van je ritueel staan geheel vrij.

Aandachtspunten:

- Hoe meer het ritueel klopt met de werkingen van de spelwereld, hoe groter de slagingskans.
- Het is mogelijk om de kans op slaging van een ritueel te vergroten door MP en eventueel zelfs LP in dit ritueel te steken. Dit dient ook IS uitgespeeld te worden. Dit is echter geen garantie van slagen.
- Over het algemeen kan men stellen dat hoe overtuigender het uitspelen van het ritueel, hoe groter de slagingskans

Een ritueel hoeft ook niet per se met vooraf bedacht doel te zijn, of überhaupt een doel. Het staat deelnemers vrij om een mooi spelmoment te maken met een ritueel, en eventuele gevolgen aan de SL over te laten.

Let op: ongeacht de situatie, dienen rituelen altijd minimaal een half uur van te voren aangevraagd te worden bij de Incheck, dit ter voorbereiding en zodat er een SL aanwezig kan zijn. Bij erg grootse rituelen wordt aangeraden minimaal een uur van te voren aanvraag te doen.

Wanneer een ritueel niet is geslaagd, kan je als deelnemers altijd de SL ter plaatse vragen waarom het niet heeft gewerkt. Deze kan dan tips meegeven, om de slagingskans van het (eventuele) volgende ritueel te vergroten.

## 7.5 Bijzondere voorwerpen

Het kan zijn dat er in het spel voorwerpen zijn die regeltechnische effecten hebben. Dit kan (bijvoorbeeld) een magisch voorwerp zijn met een effect uit de lijst, maar ook een artefact met een apart effect dat niet uit de standaardlijst komt. Wanneer je dit in het spel tegenkomt, wordt het effect altijd door een SL of een beschrijving bij het voorwerp duidelijk gemaakt.

Het is als speler niet onmogelijk om bijzondere voorwerpen te vergaren. Dit kan in spel gemaakt of verkregen worden. Om een gebalanceerd evenement mogelijk te maken, gaat dit alleen met toestemming van de VL.

Zelf 'gebouwde' bijzondere voorwerpen moeten 'gekocht' worden met EP. De hoogte van deze kosten, en het effect van het voorwerp, moet in overleg met de VL bepaald worden. Bijzondere voorwerpen moeten in- en uitgecheckt worden op elk evenement.

Wanneer je zelf een bijzonder voorwerp wilt maken, moet dit minstens een maand voor het betreffende evenement gemeld en besproken worden. Een zo precies mogelijke beschrijving van plan om het voorwerp te maken/verkrijgen, de ter beschikking staande EP en de gewenste werking moeten ook vermeld worden in de mail aan de VL.

Let op! De VL behoudt altijd het recht om voorstellen af te wijzen of ze IS anders uit te laten pakken in het kader van spelbalans en/of spelplezier.

## 7.6 Lijst van spreuken en brouwsels

Bij effecten van meerdere niveaus moet men altijd omhoog werken. Voor een niveau 2 spreuk, moet eerst niveau 1 geleerd worden, et cetera.

Let op! 'M' refereert naar een effect wat alleen met magie is te bereiken, 'B' alleen via een brouwsel en bij 'MB' is het allebei mogelijk.

Spreuk/Brouwsel	Immuniteit	Soort	Kosten in EP	Pagina
Angst	Ja	M	4	28
Barrière	Nee	M	3	28
Bescherming tegen brouwsels	Nee	MB	4	28
Bescherming tegen magie	Nee	MB	4	29
Blindheid	Ja	MB	3	29
Brouwsel neutraliseren	Nee	B	2	29
Dierentaal	Nee	MB	2	30
Doofheid	Ja	MB	3	30
Eerste Hulp	Nee	MB	1	30
Effect herkennen	Nee	M	2	30
Energiedrank	Nee	B	5	31
Genees Lichaam	Nee	MB	3	31
Genees Wond	Nee	MB	3	31
Licht	Nee	M	1	32
Misselijkheid	Ja	MB	3	32
Noodhulp	Nee	MB	4	32
Ontrafel	Nee	M	4	33
Ontwapen	Ja	M	2	33
Onzichtbaarheid	Nee	MB	8	33
Projectiel 1-3	Nee	MB	2/4/6	34
Slaap	Ja	MB	2	34
Spreek met overledenen	Nee	M	7	34
Stomheid	Ja	MB	4	34
Traagheid	Ja	MB	5	35
Vergeet	Ja	MB	3	35
Versteen	Ja	MB	6	35
Versterking 1-3	Nee	MB	2/4/6	35
Verzwak	Ja	MB	6	36
Voorwerp verhitten	Nee	M	2	36
Waarheid	Ja	MB	3	36
Windstoot	Nee	M	2	36
Woede	Ja	MB	5	37

## 7.7 Beschrijving van spreuken en brouwsels

Naam	Angst (M)
EP kosten	4
Brouwduur (minuten)	N.v.t.
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	1
Effect	De ontvanger wordt doodsbang voor de uitvoerder. Andere (strijd) handelingen zijn gedurende die tijd voor de ontvanger niet mogelijk.
Bijzonderheden	Uitvoering: Hoge en/of harde schreeuw (minstens 2 seconden aangehouden) of een treffer met een wapen na de incantatie.

Naam	Barrière (M)
EP kosten	3
Brouwduur (minuten)	N.v.t.
Incantatie (woorden)	20
Duur effect (minuten)	60
Effect	De uitvoerder is in staat een barrière neer te zetten die noch door magie noch door fysieke kracht te doorbreken is. Dit geldt ook voor de uitvoerder. De barrière heeft een lengte van 5 meter en een hoogte van 5 meter. De barrière kan een rechte of gebogen lijn zijn, maar ook een gesloten cirkel.
Bijzonderheden	Uitvoering: Een zichtbare lijn van poeder (meel, zout, gekleurd zand, etc.) op de grond.

Naam	Bescherming tegen brouwsels (MB)
EP kosten	4
Brouwduur (minuten)	30 (drank)
Incantatie (woorden)	20
Duur effect (minuten)	720
Effect	De ontvanger is tegen het eerstvolgende Brouwsel effect beschermd, dit geldt uiteraard ook voor positieve effecten zoals genezing. Dit maakt de ontvanger duidelijk met de US uitroep "Geen effect".  Als dit eenmaal gebeurt is, eindigt het beschermende effect.
Bijzonderheden	Let op! Voor sommige brouwsels van figuranten kan je niet beschermd zijn, dit wordt dan ter plekke door de figurant of een SL duidelijk gemaakt.

Naam	Bescherming tegen magie (MB)
EP kosten	4
Brouwduur (minuten)	30 (drank)
Incantatie (woorden)	20
Duur effect (minuten)	720
Effect	De ontvanger is tegen de eerstvolgende spreuk beschermd, dit geldt uiteraard ook voor positieve effecten zoals genezing. Dit maakt de ontvanger duidelijk met de US uitroep "Geen effect".  Als dit eenmaal gebeurt is, eindigt het beschermende effect.
Bijzonderheden	Let op! Voor sommige magische effecten van figuranten kan je niet beschermd zijn, dit wordt dan ter plekke door de figurant of een SL duidelijk gemaakt.

Naam	Blindheid (MB)
EP kosten	3
Brouwduur (minuten)	20 (drank) 30 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	5
Effect	De ontvanger kan gedurende het effect. of tot hij schade aan de LP krijgt, niets zien.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

Naam	Brouwsel neutraliseren (B)
EP kosten	2
Brouwduur (minuten)	Identiek aan het te neutraliseren brouwsel, onafhankelijk van de toedieningsvorm (drank)
Incantatie (woorden)	N.v.t.
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	Het effect van het oorspronkelijke brouwsel wordt opgeheven. Een tegengif tegen Slaap werkt dus niet tegen Stomheid. Een door magie bereikt effect kan niet door dit brouwsel tegengegaan worden.  Een personage kan alleen een "neutralisatiebrouwsel" brouwen als deze het oorspronkelijke recept ook heeft; je kan bijvoorbeeld geen tegengif tegen "Dood" maken als je het recept niet hebt.
Bijzonderheden	N.v.t.

<b>Naam</b>	<b>Dierentaal (MB)</b>
EP kosten	2
Brouwduur (minuten)	10 (drank)
Incantatie (woorden)	20
Duur effect (minuten)	5
Effect	De uitvoerder kan hiermee communiceren met het dier van zijn keuze.
Bijzonderheden	Let op! Hierbij is een SL nodig. Het is niet toegestaan zelf dingen in te vullen voor het dier.

<b>Naam</b>	<b>Doofheid (MB)</b>
EP kosten	3
Brouwduur (minuten)	10 (drank) 20 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	10
Effect	Het slachtoffer kan gedurende het effect, of tot hij schade aan de LP krijgt, niets horen.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

<b>Naam</b>	<b>Eerste Hulp (MB)</b>
EP kosten	1
Brouwduur (minuten)	5 (drank) 5 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	Het personage kan het doodbloeden en zodoende het sterven van een personage voorkomen. Bij een met Eerste Hulp behandelde wond ontstaat er geen Infectie (zie hoofdstuk 8), maar de schade aan de LP geneest echter niet. Wanneer de wond niet behandeld wordt (door middel van de Vaardigheid of het effect Genees Wond of Genees Lichaam), blijft schade aan de LP aanwezig.
Bijzonderheden	N.v.t.

<b>Naam</b>	<b>Effect herkennen (M)</b>
EP kosten	2
Brouwduur (minuten)	N.v.t.
Incantatie (woorden)	20
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	De uitvoerder is in staat te achterhalen of een voorwerp of persoon een effect op zich heeft en wat deze is. Enkel in uitzonderlijke gevallen valt het effect niet te achterhalen.
Bijzonderheden	Haal bij het uitvoeren van deze spreuk een SL.

<b>Naam</b>	<b>Energiedrank (B)</b>
EP kosten	5
Brouwduur (minuten)	30 (drank)
Incantatie (woorden)	N.v.t.
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	De MP van de ontvanger worden weer tot zijn maximum aangevuld. Dit effect kan 1 keer per 2 uur ontvangen worden.
Bijzonderheden	N.v.t.

<b>Naam</b>	<b>Genees Lichaam (MB)</b>
EP kosten	3
Brouwduur (minuten)	30 (drank) 40 (contact)
Incantatie (woorden)	20
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	De uitvoerder is in staat om alle schade aan de LP te genezen. Hierbij wordt ook het effect van Eerste Hulp toegepast. Na de behandeling duurt het nog een half uur voordat alle behandelde schade volledig genezen is. Mocht de ontvanger in die tijd lichamelijk actieve acties uitvoeren (rennen, vechten, etc), dan springen de wonden weer open en komt alle schade per direct terug. De uitvoerder is ook in staat hiermee opgelopen Infectie te behandelen.
Bijzonderheden	Voorwaarde: Genees wond Uitvoering: Aanraking

<b>Naam</b>	<b>Genees Wond (MB)</b>
EP kosten	3
Brouwduur (minuten)	10 (drank) 20 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	De uitvoerder is in staat om 1 LP te genezen. Hierbij wordt ook het effect van Eerste Hulp toegepast. De behandeling kan vaker op een personage toegepast worden. Na de behandeling duurt het nog een half uur voordat alle behandelde schade volledig genezen is. Mocht de ontvanger in die tijd lichamelijk actieve acties uitvoeren (rennen, vechten, etc), dan springen de wonden weer open en komt alle schade aan de LP per direct terug.
Bijzonderheden	Voorwaarde: Eerste Hulp Uitvoering: Aanraking Speciaal: Als spreuk kost dit 1 MP om uit te voeren.

Naam	Licht (M)
EP kosten	1
Brouwduur (minuten)	N.v.t.
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	Tot de concentratie verbroken is.
Effect	De uitvoerder kan een licht creëren. Dit moet een IS lichtbron zijn! Bij eventueel gebruik van een zaklamp dient deze verborgen te zijn en op de grond gericht blijven.
Bijzonderheden	Uitvoering: De In Spel lichtbron begint te schijnen. Speciaal: Deze spreuk kost géén MP om uit te voeren.

Naam	Misselijkheid (MB)
EP kosten	3
Brouwduur (minuten)	20 (drank) 30 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	1
Effect	De ontvanger moet braken en voelt zich misselijk. De ontvanger kan ook niet meer op volle kracht en snelheid functioneren.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

Naam	Noodhulp (MB)
EP kosten	4
Brouwduur (minuten)	30 (drank)
Incantatie (woorden)	20
Duur effect (minuten)	10
Effect	Gedurende 10 minuten krijgt de ontvanger zijn maximale LP -1 terug en kan ook volledig effectief bewegen (inclusief rennen en vechten). Na 10 minuten verdwijnen de verkregen LP weer en dient de ontvanger regulier genezen te worden. Het effect van -1 LP blijft voor de rest van de dag (tot het personage langer dan 4 uur slaapt). Dit effect kan meerdere malen op dezelfde ontvanger uitgevoerd worden.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanraking  Let op! Per uitgevoerde Noodhulp effect verliest de ontvanger dus 1 LP voor de rest van de dag. Mocht een personage door dit effect eindigen op 0 LP, dan zal het personage na een kwartier bewusteloosheid bijkomen met 1 LP. Gedurende de rest van de dag kan hij geen LP bij krijgen (op wat voor manier dan ook) en zal hij erg verzwakt zijn.



<b>Naam</b>	<b>Ontrafel (M)</b>
EP kosten	4
Brouwduur (minuten)	N.v.t.
Incantatie (woorden)	Enkel het commandowoord.
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	De uitvoerder is in staat om elke spreuk op te heffen. Bij magische effecten met duur "Direct" dient het commandowoord van Ontrafel maximaal 2 seconden na het commandowoord van de op te heffen spreuk gestart te worden. Spreuken met een andere duur kunnen altijd ontrafeld worden.
Bijzonderheden	N.v.t.

<b>Naam</b>	<b>Ontwapen (M)</b>
EP kosten	2
Brouwduur (minuten)	N.v.t.
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	De ontvanger moet alles in zijn handen direct laten vallen.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

<b>Naam</b>	<b>Onzichtbaarheid (MB)</b>
EP kosten	8
Brouwduur (minuten)	60 (drank)
Incantatie (woorden)	25
Duur effect (minuten)	5
Effect	De ontvanger (en alles wat hij op moment van het Effect bij zich heeft) is onzichtbaar totdat de duratie is verlopen of tot deze fysieke interactie heeft met een ander personage (aanraking/aanval/Effect etc). Spreken of interactie hebben met voorwerpen kan wel zonder het Effect vroegtijdig te beëindigen. Voorwerpen die door de ontvanger opgepakt worden, verdwijnen ook.
Bijzonderheden	Uitvoering: Gele sjerp omdoen

<b>Naam</b>	<b>Projectiel 1-3 (MB)</b>
EP kosten	2/4/6
Brouwduur (minuten)	10/20/30 (contact)
Incantatie (woorden)	10/15/20
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	Veroorzaakt bij de ontvanger 1-3 schade aan de LP, naar gelang het niveau van de spreuk.
Bijzonderheden	EP kosten: Projectiel 1 moet voor 2 geleerd worden en 2 voor 3. Uitvoering (brouwsel): Werpen van een LARP-veilig flesje. Uitvoering (magie): Aanwijzen.

<b>Naam</b>	<b>Slaap (MB)</b>
EP kosten	2
Brouwduur (minuten)	20 (drank) 30 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	10
Effect	De ontvanger valt in slaap. Hij kan KORT gewekt worden (bijv. door wakker schudden, koud water etc.), maar slaapt daarna direct weer in. Wanneer het ontvanger echter aangevallen wordt, is hij na de eerste (rake) slag klaarwakker.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

<b>Naam</b>	<b>Spreek met overledenen (M)</b>
EP kosten	7
Brouwduur (minuten)	N.v.t.
Incantatie (woorden)	50
Duur effect (minuten)	Afhankelijk van het gesprek.
Effect	De uitvoerder kan een conversatie aangaan met de geest van een dode. Deze weet wat hij bij leven wist/geloofde.
Bijzonderheden	Let op! Per 5 minuten kost deze spreuk 1 LP. Licht van tevoren een SL in. Er moeten stoffelijke resten van de overledene gebruikt worden.

<b>Naam</b>	<b>Stomheid (MB)</b>
EP kosten	4
Brouwduur (minuten)	20 (drank) 30 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	10
Effect	Het slachtoffer wordt de mogelijkheid ontnomen om te spreken.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

Naam	Traagheid (MB)
EP kosten	5
Brouwduur (minuten)	25 (drank) 50 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	Brouwsel: 1 Magie: Zolang de uitvoerder zich concentreert en de ontvanger aanwijst.
Effect	De uitvoerder is in staat de ontvanger te vertragen. Het slachtoffer kan alleen nog maar in 'slow motion' bewegen, vechten en spreken.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

Naam	Vergeet (MB)
EP kosten	3
Brouwduur (minuten)	15 (drank)
Incantatie (woorden)	5
Duur effect (minuten)	Tot opheffing van het effect.
Effect	De uitvoerder kan de ontvanger dwingen de afgelopen (maximaal) 5 minuten te vergeten.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanraking en noemen van de te vergeten gebeurtenis.

Naam	Versteen (MB)
EP kosten	6
Brouwduur (minuten)	30 (drank) 60 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	10
Effect	De uitvoerder is in staat het doelwit te 'verstenen'. Gedurende het effect is het doelwit niet in staat te bewegen, niet bij bewustzijn en onkwetsbaar voor schade en alle effecten.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanraking Let op! Het 'versteende' doelwit kan niet verplaatst worden.

Naam	Versterking 1-3 (MB)
EP kosten	2/4/6
Brouwduur (minuten)	10/20/30 (drank)
Incantatie (woorden)	10/15/20
Duur effect (minuten)	720
Effect	De ontvanger van de spreuk krijgt extra bescherming in de vorm van pantserpunten (PP). Niveau 1 geeft 1 PP, Niveau 2 geeft 2 PP, etc. Deze gelden over het hele lichaam en zijn dus niet locatie gebonden. Er kan maar 1 Versterkingseffect op een personage actief zijn.
Bijzonderheden	EP kosten: Versterking 1 moet voor 2 geleerd worden en 2 voor 3. Uitvoering: Omdoen van de blauwe sjerp.

<b>Naam</b>	<b>Verzwak (MB)</b>
EP kosten	6
Brouwduur (minuten)	20 (drank) 40 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	10
Effect	Het doelwit verliest al zijn extra LP en voelt zich erg zwak voor de duratie van het effect. De verzwakking is dusdanig dat het doelwit al moeite heeft met rechtop staan.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

<b>Naam</b>	<b>Voorwerp verhitten (M)</b>
EP kosten	2
Brouwduur (minuten)	N.v.t.
Incantatie (woorden)	5
Duur effect (minuten)	Zolang de uitvoerder blijft wijzen, tot een max van 1 minuut.
Effect	Door deze spreuk kan de uitvoerder een voorwerp verhitten. Zolang de uitvoerder wijst, kan het voorwerp niet vastgehouden worden (zelfs niet met handschoenen). Wanneer deze spreuk over een pantser(deel) uitgesproken wordt, werpt de drager van dat pantser zich van pijn op de grond. Er ontstaan echter geen wonden of schade aan de LP.
Bijzonderheden	Uitvoering: Wijzen naar het voorwerp en deze benoemen bij de uitroep.

<b>Naam</b>	<b>Waarheid (MB)</b>
EP kosten	3
Brouwduur (minuten)	20 (drank)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	1 vraag/antwoord
Effect	De uitvoerder dwingt het doelwit één ja/nee vraag naar waarheid te beantwoorden. Vervolg vragen vallen niet onder het effect van de spreuk. Het slachtoffer moet de vraag altijd naar waarheid beantwoorden.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanraking en het stellen van de vraag.

<b>Naam</b>	<b>Windstoot (M)</b>
EP kosten	2
Brouwduur (minuten)	N.v.t.
Incantatie (woorden)	5
Duur effect (minuten)	Zolang de uitvoerder zich concentreert, met een max van 1 minuut.
Effect	Met deze spreuk is de uitvoerder in staat een windstoot te veroorzaken. Met deze wind wordt het doelwit (1 persoon) 5 meter van hem weggeblazen en, zolang de beweging blijft, op afstand gehouden.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

<b>Naam</b>	<b>Woede (MB)</b>
EP kosten	5
Brouwduur (minuten)	20 (drank) 30 (contact)
Incantatie (woorden)	10
Duur effect (minuten)	5
Effect	De ontvanger krijgt 2 extra LP, raakt in een strijdrees en valt iedereen aan die in zijn buurt is. Hij maakt geen onderscheid tussen vriend of vijand zolang hij onder invloed van het effect is. Het effect stopt ook zodra de ontvanger geen LP meer heeft.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanraking

## 7.8 Effecten van figuranten

De in deze paragraaf beschreven spreuken en brouwsels kunnen NIET door spelers worden gebruikt en zijn hier alleen opgenomen om de effecten duidelijk te maken.

Overigens kunnen deelnemers ook nog figuranten tegenkomen die over andere, niet in de regels beschreven vaardigheden en spreuken beschikken. Deze worden, indien nodig, door een spelleider verklaard.

Voor de onderstaande effecten is het niet mogelijk immuun te zijn!

<b>Naam</b>	<b>Charmeer persoon</b>
Duur effect (minuten)	10 minuten of tot de uitvoerder de ontvanger schade aan de LP aanricht.
Effect	De ontvanger ziet de uitvoerder als zijn beste vriend en zal er van uitgaan dat deze de waarheid spreekt.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

<b>Naam</b>	<b>Controleer persoon</b>
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	De uitvoerder kan de ontvanger 1 opdracht geven die deze uit moet voeren. De spreuk eindigt als de opdracht vervuld is of wanneer de uitvoerder bewusteloos raakt (slaap is niet bewusteloos). Het eerste commando is de opdracht.
Bijzonderheden	N.v.t.

<b>Naam</b>	<b>Druk golf</b>
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	Wanneer deze macht gebruikt wordt, wordt iedereen in een halve cirkel voor de uitvoerder getroffen. Alle getroffen personen vliegen 5 meter achteruit
Bijzonderheden	N.v.t.

<b>Naam</b>	<b>Duel</b>
Duur effect (minuten)	Direct, tot een van de twee duellisten bewusteloos is, of tot de uitvoerder een eind aan het duel maakt.
Effect	De uitvoerder is in staat een tegenstander tot een niet-onderbreekbaar duel te dwingen. Beide deelnemers van het duel zijn gedurende dit effect immuun voor schade of effecten van buitenaf.
Bijzonderheden	Uitvoering: De uitvoerder wijst de twee duellisten aan; één van deze twee kan ook zichzelf zijn.

<b>Naam</b>	<b>Infecteren</b>
Duur effect (minuten)	Speciaal (zie effect)
Effect	Afhankelijk van de ziekte. De precieze werking wordt door de spelleiding uitgelegd, of door een speciale ziektekaart verklaard.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanraking

<b>Naam</b>	<b>Onttrek leven</b>
Duur effect (minuten)	Concentratie
Effect	Het aantal levenspunten van het doelwit wordt verminderd. -1 LP per 5 seconden. Bij 0 LP valt het slachtoffer bewusteloos neer. Elke 10 minuten hierna komt er 1 LP bij, tot de maximale hoeveelheid LP weer is bereikt.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanraking

<b>Naam</b>	<b>Onttrek magie</b>
Duur effect (minuten)	Concentratie
Effect	De MP van het slachtoffer worden leeggezogen. -1 MP per 5 seconden. MP verloren op deze manier moet op reguliere manier teruggewonnen worden.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanraking

<b>Naam</b>	<b>Schildbreker</b>
Duur effect (minuten)	Direct
Effect	Breekt het getroffen schild. Het schild is onbruikbaar, maar nog wel te repareren.
Bijzonderheden	Uitvoering: De uitvoerder treft het schild. evt. met een wapen.

<b>Naam</b>	<b>Terreur</b>
Duur effect (minuten)	1
Effect	Alle spelers in de omgeving van de uitvoerder moeten van de uitvoerder wegluchten. Andere (strijd)handelingen zijn gedurende die tijd voor de slachtoffers niet mogelijk.
Bijzonderheden	Uitvoering: Hoge en/of harde schreeuw.

<b>Naam</b>	<b>Pijn</b>
Duur effect (minuten)	1
Effect	Het slachtoffer voelt afschuwelijke pijn en valt kermend op de grond. Tijdens deze pijn zijn (gevechts)handelingen niet mogelijk, praten wel.
Bijzonderheden	Uitvoering: Aanwijzen

## 8. Strijd

Op het evenement kan er strijd plaatsvinden. Hiervoor zijn de volgende regels.

### Levenspunten (LP)

Elk personage heeft een hoeveelheid LP. Dit is standaard 3 LP. Deze punten staan symbool voor de hoeveelheid schade die een personage op kan lopen voordat deze bewusteloos raakt en begint met doodbloeden. Nadat een personage 10 minuten op 0 LP heeft gestaan, is het personage dood.

Let op! Een speler kan natuurlijk ook zelf ervoor kiezen zijn personage te laten sterven, als hij dit logisch en mooi vindt. De speler kan bijvoorbeeld tijdens een mooi uitgespeelde executie ervoor kiezen om zijn personage onmiddellijk te laten sterven, in plaats van te wachten op het regeltechnische doodbloeden.

### Schade door wapens

Bij een rake treffer van een wapen krijgt een personage schade, afhankelijk van het soort wapen. Dit gaat eerst af van eventuele (magische) pantserpunten (PP) (zie hoofdstuk 8.3) en daarna van de LP.

- Alle éénhandig wapens (en vechtstokken) doen 1 LP schade.
- Alle wapens die in verband met de grootte met twee handen gehanteerd moeten worden doen 2 LP schade. Dit geldt dus alleen voor twee-handige wapens (met uitzondering van vechtstokken)!
- Afstandswapens (bogen, kruisbogen en werpwapens) doen 1 LP schade.

### Verwondingen

Een personage dat door wat voor oorzaak dan ook op 0 LP komt te staan, is stervende. Het personage kan dan niet meer vechten of lopen. Het is aan de deelnemer om dit overtuigend uit te spelen, bijvoorbeeld door snel bewusteloos te raken of in shock te raken. Dit betekent dat, zonder hulp, het personage na 15 minuten komt te overlijden aan zijn verwondingen. Hulp in dit geval wil zeggen dat iemand met een passende vaardigheid, spreuk of brouwsel het personage behandelt.

Na de behandeling van een wond of wonden is het personage nog 30 minuten herstellende. Als er voor het verstrijken van die tijd weer deelgenomen wordt aan gevechten of zware arbeid wordt verricht, springt de wond weer open en kan de behandeling van voren af aan beginnen. De LP moeten dan weer afgetrokken worden, wat kan betekenen dat het personage weer bewusteloos valt.

Een gewond maar niet bewusteloos personage (dus nog niet op 0 LP) is over het algemeen beperkt en alleen onder grote krachtsinspanning in staat om te strijden of andere daden te verrichten, zolang zijn wonden niet volledig zijn genezen.

### Infectie

Wanneer een wond (schade aan de LP) niet behandeld wordt tegen Infectie, treedt na een uur een infectie van de wond op. Dit zorgt voor een sterke roodkleuring van de huid, in combinatie met de vorming van blaren, gasblaasjes in de onderhuid en hoge koorts. Voor elk daaropvolgend uur dat een personage niet behandeld wordt, krijgt hij 1 LP schade.

Een wond geldt als onbehandeld wanneer deze niet met een passende vaardigheid, spreuk of brouwsel behandeld is. Zodra Infectie is ingetreden, dus na een uur, kan alleen behandeling met Genees Lichaam nog helpen, voordat de wond zelf behandeld kan worden.



## **Uitspelen van gevechten**

Een gevecht is zo mooi als de deelnemers het maken, daarom is het uitspelen van treffers onmisbaar. Ook wanneer een personage niet zwaargewond raakt of als er nog genoeg pantserpunten zijn. Je hoeft niet persé te schreeuwen van de pijn bij een slag, maar je moet wel uitspelen dat je een slag hebt geïncasseerd, ook als je pantser draagt. Het is ook voor jezelf leuker wanneer je het gevoel hebt dat je slagen effect hebben en dat deze geteld worden door je tegenstander. Gun je tegenstander dit ook.

Hetzelfde geldt voor het dragen van een wapen. LARP-wapens zijn natuurlijk lichter dan echte wapens, maar om het mooi te maken worden ze gehanteerd als ware het echte wapens. Speel dit dan ook uit en gebruik het wapen langzamer dan dat je zou kunnen, om het gewicht en de moeite die het kost om zo'n wapen te hanteren weer te geven. Over het algemeen geldt: hoe groter het wapen, hoe langzamer het te hanteren is. Mooi rollenspel is altijd belangrijk.

Onthoud bij het uitspelen van gevechten altijd "**Speel mee**" en "**Maak het echt**"!

## **Sportiviteit**

De dood van personages hoort bij een spannende, realistische rollenspel ervaring. Wij vragen onze deelnemers echter hier ook stil te staan bij de sportiviteit. Soms lijkt het ombrengen van een personage de meest logische optie, maar onthoud dat de dood van personage natuurlijk definitief is en ingrijpend kan zijn. Een personage (al dan niet per ongeluk) in leven laten kan ook voor interessante situaties en spel zorgen. Zo kan het aan de dood ontsnapte personage bijvoorbeeld zinnen op wraak, zijn eer willen herstellen, of op zoek gaan naar de struikrovers die zijn geld hebben gestolen maar hem in leven hebben gelaten. Mocht het onvermijdelijk zijn, dan is het sportief om het slachtoffer een gave sterfscène te geven.

Sportiviteit ten opzichte van andere spelers die deelnemen aan het gevecht is belangrijker dan winnen. Wij hechten meer waarde aan gave gevechten die mooi uitgespeeld worden en voor beide partijen gaaf zijn om mee te maken.

## **8.1 Algehele veiligheid**

### **Eigen verantwoordelijkheid**

Verantwoordelijkheid voor de veiligheid ten opzichte van andere spelers die deelnemen aan het gevecht is van het hoogste belang. Alle spelhandelingen zijn ondergeschikt aan dit principe en moeten onderbroken worden wanneer de veiligheid van één of meer deelnemers in gevaar komt. Iedere deelnemer moet gevaarlijke situaties voor zichzelf en anderen vermijden! Het niet naleven van de veiligheidsrichtlijnen kan leiden tot verwijdering van het evenement.

Als deelnemer aan onze levend rollenspel evenementen ben je ook ten alle tijden zelf verantwoordelijk voor de wapens die je gebruikt. Dit betekent dat je er zelf voor moet zorgen dat de wapens die je gebruikt geen daadwerkelijke schade (kunnen) toebrengen aan andere mensen en hun eigendommen. Dit doe je door aan het begin van een evenement en regelmatig tijdens het evenement je wapens te controleren op veiligheid. Hoe je dit precies doet, wordt beschreven in bijlage 1.

### **Incheck, zichtcontrole en steekproeven**

Aan het begin van een evenement dienen alle deelnemers zich in te checken. Naast het controleren van kaartjes dienen deelnemers hier hun eigen wapens en uitrusting mee te nemen en te laten zien. De SL bij de incheck voeren dan een zichtcontrole uit op de uitrusting om te kijken of die veilig is.

Tijdens het evenement zullen de SL ook steekproefsgewijs wapen en uitrusting controleren op veiligheid. Verder is het altijd de eigen verantwoordelijkheid van de deelnemer of zijn wapens en uitrusting veilig zijn! Ook als deze van een ander is geleend. Zelfs als een wapen bij een controle veilig is bevonden, kan er na één gevecht misschien wel een gevaarlijke beschadiging optreden.

Afgekeurde wapens en pantser mogen niet meer in het spel gebruikt worden, dit is ook de verantwoordelijkheid van de deelnemer. Het afkeuren zal altijd door een SL onderbouwd worden. Als deze wapens of uitrusting toch gebruikt worden kan dit uiteindelijk leiden tot verwijdering van het evenement.

Let op! Zelfbouw wapens en pantser moeten altijd bij de incheck gecontroleerd worden.

## 8.2 Veilig vechten

Je wapen kan nog zo veilig zijn, uiteindelijk komt het neer op hoe je ermee omgaat. Daarom zijn er enkele basisregels van veilig vechten;

- Algemeen
  - Houd je slag in. Sla dus niet met volle kracht. Het gaat er niet om hoe hard je je tegenstander raakt, maar dat je hem raakt.
  - Je mag nooit steken met je wapen. Ook niet met steekveilige wapens!
  - Sla niet op het hoofd, de nek of in het kruis van je tegenstander.
  - Sla niet bovenhands. Dat wil zeggen dat je niet het zwaard van hoog boven je hoofd naar beneden mag zwaaien. Je loopt hiermee groot risico iemand op het hoofd te raken.
  - Haal nooit een wapen in een snijdende beweging langs iemands huid, dit veroorzaakt striemen.
  - Houdt de omgeving waar jij en jouw tegenstander vecht in de gaten om blessures en valpartijen te voorkomen en verplaats desnoods het gevecht naar een veiligere omgeving.
  - Het is verboden te vechten tussen de (scheerlijnen van de) tenten en nabij open vuur.
  - Wanneer er gevochten wordt in het donker of bij slecht zicht, let dan extra goed op en ga niet voluit! Houdt hier altijd jezelf, je tegenstander(s) en de omgeving extra in de gaten.
  - Wees sportief en eerlijk, het gaat tenslotte om de lol, om een gaaf gevecht en niet om het winnen.
- Bogen en kruisbogen
  - Bogen mogen maximaal een trekkracht van 30 pond hebben, te meten met een veer-unster. Bij twijfel kun je dit laten controleren bij de incheck op elk evenement.
  - Kruisbogen mogen maximaal een trekkracht van 35 pond hebben, te meten met een veer-unster. Bij twijfel kun je dit laten controleren bij incheck op elk evenement.
  - Binnen een afstand van 8 meter mag je niet met volle kracht schieten, omdat de pijl anders te hard aankomt. Voor kruisbogen moet rekening gehouden worden met het feit dat deze niet ingehouden kunnen worden en er dus niet van dichtbij geschoten mag worden.
  - Het is niet toegestaan om 's nachts te schieten.
  - Sla nooit een pijl uit de lucht. Deze kan dan breken of van richting veranderen, waardoor deze heel verkeerd terecht kan komen en daadwerkelijk mensen kan verwonden.

- Schilden
  - Alleen met schilden die geheel van schuim zijn gemaakt (en dus geen harde kern bevatten) mag je ook tegenstanders wegduwen. Let op! Duwen is niet beuken.
  - Schilden mogen van hout zijn, mits het oppervlak glad is en de randen goed bedekt zijn met schuim. Met deze schilden mag nooit geduwd worden.
- Werpwapens
  - Werpwapens zijn (doorgaans kleine) wapens die geen kern bevatten. Je kan ze dubbelvouwen. Ze zijn heel licht en komen niet hard aan. Wapens met een kern erin, mag je nooit gooien.
  - Werpwapens zijn bedoeld om mee te gooien. Let echter wel op als je gooit. Richt dus niet op hoofd of kruis.

### **Vechten zonder wapens**

Gevechten zonder wapens, zoals vuistgevechten en worstelen, zijn alleen toegestaan als beide deelnemers ermee instemmen. Houdt hierbij de veiligheid altijd in de gaten en gebruik je gezonde verstand. Dergelijke gevechten zijn een vorm van mooi rollenspel en het uitspelen van verwondingen wordt dan ook aan rollenspel overgelaten.

## **8.3 Bepantsering**

Het bepantseringsysteem werkt met pantserpunten (PP). Dit zijn het aantal treffers dat een pantsers kan hebben, voordat het 'stuk' is en gerepareerd dient te worden (zie hoofdstuk 6). Voor het gemak, net als bij LP, gelden de PP voor het hele (gepantserde) lichaam. Drie slagen op het bepantserde rechterscheenbeen worden dus van het totaal PP afgetrokken, hoewel het personage op het ook gepantserde torso wellicht nog helemaal niet geraakt is. Eenmaal op 0 PP gaan alle treffers, ongeacht locatie, van de LP af.

Het berekenen van de PP gaat als volgt:

Het lichaam wordt in 7 locaties opgedeeld. Deze locaties zijn:

- Linkerarm
- Rechterarm
- Linkerbeen
- Rechterbeen
- Torso voor
- Torso achter
- Hoofd

Bedenk hierbij wel dat op het hoofd (en voor de volledigheid de genitale zone) niet geslagen mag worden. Eerst wordt de pantserklasse per lichaamslocatie berekend. Daarna worden de 7 eenheden bij elkaar opgeteld.

Let op! Je hebt alleen PP op plekken waar je ook fysiek pantser hebt zitten. Op onbedekte plekken (ook al is de locatie wel bepantserd) gaat schade rechtstreeks van de LP af.

### 8.3.1 Pantserklassen

Klasse 0	Elk materiaal, wanneer minder dan 25% van de zone bedekt wordt.
Klasse 1	Licht (leer, gewatteerde kleding, etc)
Klasse 2	Middel (maliën, splint, schubben, etc)
Klasse 3	Zwaar (stalen helmen)

Pantser waarvan niet zeker is in welke klasse valt, wordt bij incheck door de organisatie ingedeeld.

Let op! Pantserklasse 3 geldt dus alleen voor metalen helmen; overig plaatstaal harnas bestaat niet in de spelwereld en zal nooit PP opleveren.

### 8.3.2 Pantserpunten per zonebedekking en Pantserklasse

Zonebedekking	Klasse 0	Klasse 1	Klasse 2
Onder 25%	0 PP	0 PP	0 PP
25%-75%	0 PP	0,5 PP	1 PP
Boven 75 %	0 PP	1 PP	2 PP

Voor Klasse 3 geldt dat open helmen 2 PP opleveren en dichte/volledige helmen 4 PP.

### 8.3.3 Meerdere lagen pantser

Een personage dat meerdere lagen pantser draagt (bijvoorbeeld een gambeson en maliënkolder) mag de PP bij elkaar optellen.

Wanneer een personage twee verschillende pantserklassen over elkaar draagt, bijvoorbeeld gewatteerde kleding en maliën, veroorzaakt een pijl, wanneer deze die betreffende plek raakt, geen directe schade aan de LP maar wordt de treffer als een normale schadepunt geteld en wordt eerst van de PP afgetrokken.

## 8.4 Schilden

Schilden kunnen gebruikt worden om slagen en pijlen af te weren. Een treffer op een schild doet geen schade aan de drager. Het schild zelf kan uiteindelijk wel kapot gaan.

Schilden kunnen beschadigd raken door slagen van twee-handige wapens (dus wapens die 2 schade doen). Elk schild kan 10 van zulke treffers ontvangen, voordat het kapot gaat en dus weer gerepareerd moet worden.

Spreeuwen en contact brouwsels kunnen niet met schilden afgeweerd worden. Het effect treft nog steeds het doelwit.

## 8.5 Bogen, projectielen en belegeringswerktuigen

Voor projectielen gelden speciale regels voor wat betreft het effect op pantser. De klassering van het wapen wordt ter plekke door de SL vastgesteld.

### 8.5.1 Normaal geschut

Pijlen afgeschoten met (kruis)bogen doorboren alle pantserklassen (met uitzondering van het effect 'Versterking') en veroorzaken directe schade aan de LP. Wanneer een personage twee verschillende pantserklassen over elkaar draagt, veroorzaakt de pijl, wanneer deze het pantser raakt, geen directe wond op de LP maar wordt de treffer als een normale schadepunt geteld en wordt deze eerst van de PP afgetrokken.

### **8.5.2 Groot geschut**

Projectielen die worden afgeschoten met zogenaamd groot geschut, doorboren alle pantserklassen (ook 'Versterking'), ook wanneer deze over elkaar gedragen worden, en veroorzaken een rechtstreekse schade aan de LP. Bovendien vernietigen deze projectielen schilden. Hierbij moet wel aangetekend worden dat bij een treffer op het schild, alleen het schild vernietigd wordt en niet de schildarm. Projectielen die afgeschoten worden uit groot geschut kunnen geen schade toebrengen aan palissades.

Onder Groot geschut vallen alle wapens die door meerdere personen (waarvan één de vaardigheid Wapentype H - Groot geschut bezit) bediend moeten worden en niet zonder moeite verplaatst kunnen worden. Ook wanneer een wapen meer dan 2 projectielen tegelijk kan afschieten, valt het wapen onder de noemer groot geschut. De uiteindelijke beslissing ligt bij de organisatie.

Let op! Voor Groot geschut gelden speciale regels. Ten eerste mag je deze niet bedienen, of zelfs aanraken, als deze niet van jou zijn. Voor het meenemen of maken van Groot geschut gelden ook speciale eisen. Neem hiervoor contact op met [events@gamestuff.com](mailto:events@gamestuff.com). Ook dienen ze altijd op het evenement door een SL te worden gecheckt.

### **8.5.3 Sfeerwapens**

Onder deze categorie vallen alle wapens die niet in de andere categorieën vallen zoals blaaspijpjes, werptomaten, etc. Deze doen in principe geen schade maar kunnen natuurlijk wel de aandacht afleiden van de vijand. Het is een kwestie van mooi rollenspel hoe je een treffer uitspeelt. Je mag dus wel schade uitspelen als je dat passend vindt.

### **8.5.4 Belegeringswerktuigen**

Onder belegeringswerktuigen vallen alle apparaten die stationair zijn en alleen met behulp van 3 of meer personen (waarvan één de vaardigheid Wapenvaardigheid F - Belegeringswerktuigen bezit) verplaatst en bediend kunnen worden (onder bedienen valt ook het aanreiken van projectielen). Het herladen van een belegeringswapen kost minstens 120 seconden. Wanneer een wapen niet aan een van deze voorwaarden voldoet, geldt het als een groot geschut (zie hierboven) en niet als belegeringswapen en kan het dus niet worden ingezet om palissades te vernietigen.

Een treffer op het lichaam (torso) veroorzaakt het directe verlies van alle levenspunten, ongeacht de soort en samenstelling van pantser (ook het effect 'Versterking'). Eventueel pantser op deze locatie komt op 0 PP te staan. Het personage valt direct bewusteloos en bloedt dood als er niet binnen 1 minuut hulp (eerste hulp, genezing etc.) geboden wordt. Wanneer een ledemaat getroffen wordt, wordt dit ledemaat dusdanig ernstig verwond dat het niet meer bruikbaar is (botbreuken/verbrijzeld etc.). Het slachtoffer staat direct op 0 LP, ongeacht het aantal PP op de getroffen locatie. Eventueel pantser op deze locatie komt op 0 PP te staan. Het verwonde ledemaat kan alleen met de daarvoor bestemde vaardigheden weer hersteld worden.

Bij een treffer op een schild wordt het schild vernietigd en de schildarm verbrijzeld/gebroken. Dit telt als 2 schade, rechtstreeks op de LP, ongeacht PP op de getroffen locatie. Eventueel pantser op deze locatie komt op 0 PP te staan.

Belegeringswerktuigen kunnen alleen onklaar worden gemaakt en niet worden veroverd, omdat alleen de bouwer of de eigenaar (verantwoordelijke) ermee mag omgaan.

Let op! Voor Belegeringswapens gelden speciale regels. Ten eerste mag je deze niet bedienen, of zelfs aanraken, als deze niet van jou zijn. Voor het meenemen of maken van Belegeringswapens gelden ook speciale eisen. Neem hiervoor contact op met [events@gamestuff.com](mailto:events@gamestuff.com). Ook dienen ze altijd op het evenement door een SL te worden gecheckt.

## 9. Kampen en tenten

### 9.1 IS tenten plaatsen

Wil je je IS geschikte tent (Middeleeuwse tent, of canvas tent die niet te modern oogt) in het (centrale) spelgebied plaatsen, of wil je zelfs een kampement neerzetten, dan is dit mogelijk. Mail hiervoor naar [events@gamesnstuff.com](mailto:events@gamesnstuff.com) of houd de desbetreffende Facebook groep in de gaten.

### 9.2 Toegankelijkheid van IS tenten

Dit geldt voor alle IS tenten die zich in het spelgebied bevinden.

Wanneer deze van binnen niet IS aangekleed is, en dus niet IS betreedbaar is, dient hiervoor een markering bij de ingang te worden opgehangen. De afgesproken markering hiervoor is een rood lint en dient zichtbaar bij de ingang te worden geplaatst. Deze markering is de verantwoordelijkheid van de deelnemer.

Wanneer de genoemde markering er niet hangt is de tent IS betreedbaar en dient dan ook IS aangekleed te zijn.

Mocht een tent slechts gedeeltelijk IS toegankelijk zijn (om bijvoorbeeld moderne slaappullen buiten het zicht te houden), zorg dan voor een duidelijke afscheiding.

### 9.3 Uiterlijk

Op Games-N-Stuff evenementen hanteren wij zo veel mogelijk de regel "**je kan wat je uitbeelden kan**". Ook op kampementen is dit van toepassing. We hopen dat deelnemers moeite stoppen in het creëren van een overtuigend kampement. Als deelnemers graag een palissade (zie Bijlage 2) willen, moeten ze dit ook overtuigend neerzetten. Twee palen met een touwtje ertussen is IS ook niets meer dan twee palen met een touwtje ertussen.

Natuurlijk is het niet voor iedere groep haalbaar om de tijd en het geld te investeren in zulke projecten, het blijft immers een hobby. In overleg met de organisatie is er dan ook altijd veel mogelijk qua compromissen. Neem hiervoor contact op met de organisatie via [events@gamesnstuff.com](mailto:events@gamesnstuff.com).

### 9.4 Palissades en muren

In het algemeen geldt: een palissade of ander groot bouwsel kan alleen op het evenement zelf op veiligheid getest en (eventueel) toegelaten worden. Voor meer informatie en of vragen, kan er contact opgenomen worden met [events@gamesnstuff.com](mailto:events@gamesnstuff.com). De definitieve keuring vindt op het evenement zelf plaats.

## 10. BIJLAGE 1: Checklist uitrustingsseisen

Voer voor elk evenement en regelmatig tijdens het evenement een wapencontrole uit op je wapens. Zo ontdek je mankementen zo snel mogelijk. Kleine beschadigingen kunnen vaak nog gerepareerd worden, mits ze op tijd ontdekt worden. Bij twijfel over de veiligheid van je wapen, kan je altijd iemand van de organisatie raadplegen of langskomen in de winkel. Dit geldt ook voor advies over reparatiemogelijkheden.

Op onze evenementen is het enkel toegestaan LARP wapens en uitrusting te gebruiken die voldoen aan onze veiligheidseisen. Deze zijn als volgt;

- Algemene LARP wapens
  - De kern van het wapen (m.u.v. kernloze wapens) moet vast zitten in het schuim. Deze mag niet los 'zweven'.
  - De kern van het wapen mag niet voelbaar zijn.
  - De punt en/of kop van het wapen moet stevig op zijn plaats zitten.
  - De pommel van het wapen moet stevig vastzitten.
  - Het trefoppervlak van het wapen mag geen harde elementen bevatten.
  - Het wapen dient dermate rigide te zijn dat een zwiep effect wordt voorkomen.
- Schilden
  - Alle schilden móeten bedekt zijn met schuim of een ander zacht materiaal aan minstens de zijkanten.
  - Als het schild van hout is moet het oppervlak glad zijn en niet kunnen splinteren. De achterkant van het schild, dus het gedeelte dat je naar je toe draagt, hoeft niet afgedekt te zijn.
  - Verder moeten alle uitstekende delen, scherpe hoeken en versieringen goed afgedekt zijn met schuim, zodat ze geen schade kunnen toebrengen aan anderen of wapens. Dit geldt ook voor ruwe oppervlakken die wapens kunnen beschadigen.
  - Schilden zijn bij voorkeur helemaal van schuim gemaakt. Alleen dan mag je er ook tegenstanders mee wegduwen (Let op! Beuken blijft nog steeds niet toegestaan).
- Pijlen
  - Pijlen bestaan uit een kop van schuim, een schacht en flights/veertjes.
  - De kop dient stevig vast te zitten aan de schacht.
  - De schacht moet onbeschadigd zijn; geen breuken of splinters of andere beschadigingen.
  - De veertjes/flights dienen ook stevig vast te zitten.
  - Pijlen mogen niet klein genoeg zijn om in een oogkas te passen.
- Werpwapens / munitie belegeringswapens
  - Werpwapens en munitie van belegeringswapens mogen geen kern bevatten en moeten licht zijn.
  - Er mogen geen harde uitsteeksels en versieringen aanwezig zijn.
  - Munitie moet groot genoeg zijn, zodat je ze gemakkelijk kan zien aankomen.
- Wapens met schakels / kettingen
  - De ketting of de schakels moeten zacht zijn.
  - De ketting of schakels mogen niet zo lang zijn dat ze tijdens de strijd zich om een nek heen kunnen wikkelen.
  - De kop of bal aan het uiteinde van de ketting/schakels mag geen kern bevatten.
- Wapenrusting
  - Wapenrusting mag geen harde, uitstekende, scherpe punten bevatten die gevaar kunnen opleveren voor personen of voorwerpen.

# 11. BIJLAGE 2: Het bouwen van palissades en belegeringen

## 11.1 Algemene bouwtips:

- Er mogen geen scherpe kanten, hoeken of punten, uitstekende schroeven, bouten of spijkers aanwezig zijn.
- Alle delen moeten zodanig zijn bevestigd dat ze niet los kunnen schieten.
- Alle delen moeten van een dermate grootte en sterkte zijn dat onder geen enkele omstandigheid, bij normaal gebruik, gevaar bestaat dat één van de delen breekt of op een andere manier kapot gaat, zodat er gevaar kan ontstaan voor personen (vliegende splinters, omvallende muren, etc.).
- Als er mensen op of in het bouwsel moeten kunnen, zal de veiligheid extra streng getoetst worden. Het moet heel stevig en veilig gebouwd zijn, wil dit toegestaan worden. Bovendien zullen er nadere regels gegeven worden over hoeveel mensen er maximaal op of in mogen en hoe ermee omgegaan moet worden.
- Het bouwsel mag geen schade aanbrengen aan het landschap waar het staat. Gaten in de grond zijn zodoende niet toegestaan en bomen en takken e.d. mogen niet kapot gemaakt worden.

## 11.2 Constructievereisten:

- Vóór het bouwen van een palissade moet bij de organisatie (tijdens de voorbereiding van het evenement) één of meerdere verantwoordelijken aangemeld worden die ervoor zorg dragen dat de palissade voldoet aan de veiligheidseisen, goedgekeurd wordt aan het begin van het evenement en na afloop van het evenement volledig ontmanteld wordt.
- Een palissade die aangelegd wordt over een reddingsweg, moet op dat punt zodanig aangelegd zijn dat de palissade makkelijk en snel te openen is over een minimale breedte van 4 meter. Dit gedeelte van de palissade moet van binnen en buiten het kamp vrij toegankelijk zijn.
- Een palissade moet zo opgericht zijn dat de segmenten in delen neergelegd kunnen worden, dit om doorgebroken stukken muur uit te beelden.



## Colofon

Regelsysteem commissie  
John van den Bos  
Tom van 't Hull  
Sjoerd Reurink

Met dank aan  
Live Adventure GmbH  
Thom Stam

Voorgaande Regelsysteemcommissies  
Famke Koolhof  
Gavin Treep  
Rwin Dul

Contact:  
[www.gamesnstuff.com](http://www.gamesnstuff.com)  
Algemeen: [events@gamesnstuff.com](mailto:events@gamesnstuff.com)  
Regelsysteem commissie: [regelsgns@gmail.com](mailto:regelsgns@gmail.com)  
VL: [dwalerpersonages@gmail.com](mailto:dwalerpersonages@gmail.com)