

□



Regelsysteem meerdaagse evenementen

Versie 1.0

Vertaling van Conquest Das Regelwerk
versie 5.0 copyright by LIVE ADVENTURE E.V. 2009
Nederlandse vertaling onder redactie van GNS-Events, copyright Games-N-Stuff

Inhoudsopgave

1. Aandachtspunten.....	4
2. Inleiding.....	5
3. Fundamentele zaken.....	6
3.1 De organisatie.....	6
3.2 Belangrijke uitroepen en gebruiken.....	7
3.3 Kleurcodes.....	8
3.4 Verklarende woordenlijst.....	8
4. Veiligheid en wapencheck.....	10
4.1 Veilig vechten.....	10
4.2 Wapencheck.....	12
5. Het regelsysteem.....	14
6. Ervaringspunten.....	15
7. Een personage maken.....	15
8. Vaardigheden.....	16
8.1 Lijst van vaardigheden.....	17
8.2 Beschrijving van vaardigheden.....	18
9. Misdaadvaardigheden.....	22
10. Magie en Alchemie.....	23
10.1 Magie.....	24
10.2 Alchemie.....	26
10.3 Rituelen.....	26
10.4 Magische voorwerpen.....	27
10.5 Lijst met spreuken en brouwsels.....	28
10.6 Beschrijving van spreuken en brouwsels.....	29
10.7 Additionele lijst van spreuken en brouwsels (niet voor spelers).....	48
11. Strijd.....	51
11.1 Bogen, projectielen en belegeringswerktuigen.....	52
11.2 Belegeringswerktuigen.....	53
11.3 Bepantsering.....	55
11.4 Het bepantseringsysteem in actie.....	56
11.5 Schilden.....	57
12. Het bouwen van palissades en belegeringen.....	58
12.1 Belegering.....	58
13. De dood van een personage.....	60
14. Belangrijke getallen en feiten.....	61
Colofon.....	62

1. Aandachtspunten

Nieuwe of veranderde regels sinds de vorige versie:

Let op: Dit regelsysteem wordt voor alle meerdaagse evenementen van GNS-events gebruikt, met ingang van 2010.

Personages waarmee je voor 2010 al gespeeld hebt, moet je omzetten naar dit nieuwe regelsysteem. Om je hierbij zoveel mogelijk te helpen, hebben we een Conversie-document geschreven, welke te downloaden is van www.larpzwolle.nl, onder Regels. Hierin staat uitgebreid uitgelegd hoe je een personage omzet en welke vaardigheden en spreuken uit het oude regelsysteem overeenkomen met die uit het nieuwe regelsysteem.

Mocht je er echt niet uitkomen, dan kan je op de evenementen altijd bij iemand van de organisatie terecht die je hierbij kan helpen. Mocht het omzetten van jouw personage van het oude naar het nieuwe regelsysteem grote negatieve gevolgen hebben voor jouw personage, geef dit dan aan door een mailtje te sturen naar gnsevents@gmail.com. Het regelsysteem-team zal dan samen met jou kijken of hiervoor een oplossing gevonden kan worden. Bedenk je wel dat het overstappen van regelsysteem gevolgen heeft voor iedereen en er slechts bij ernstige benadeling een speciale oplossing wordt gekozen. Voor alle andere gevallen geldt: je maakt je nieuwe personage gewoon op basis van de EP die je met dat personage hebt verdiend (dus aantal gespeelde dagen met dat personage op welk evenement dan ook, gedeeld door twee). EP verdiend met figureren of SL'en tellen dus niet langer mee, maar zullen bij ernstige benadeling wel in overweging kunnen worden genomen.

We hopen dat hiermee de overgang zo soepel mogelijk zal verlopen en iedereen veel plezier zal hebben van dit regelsysteem.

Het regelsysteem-team

2. Inleiding

Welkom bij GNS Events!

Dit regelsysteem wordt gebruikt voor al onze meerdaagse evenementen; Quon, De Dwaler en Het Eiland (niet voor de kinderevenementen). Het systeem is afkomstig van het evenement 'Conquest of Mythodea' in Duitsland. Er is bewust voor dit regelsysteem gekozen, omdat het simpel is en daarom makkelijk in gebruik voor beginnende en ervaren spelers. Het Conquest-systeem is in onze ogen een gulden middenweg tussen de vele reeds bestaande regelsystemen. Ook stelt dit regelsysteem de spelers in staat hun personages zonder veel moeite om te zetten of een nieuw personage te creëren.

Realiseer je echter dat een regelsysteem slechts de basis van het spel vormt. Daar waar geen speciale vaardigheden staan beschreven, wordt verwacht dat je dit met mooi rollenspel uitspeelt en aankleedt en dat je je personage realistisch vorm geeft. Het spelen van een supermens die alles kan met een vingerknip, geeft weinig spelplezier en rollenspel. Plezier in het spel staat bij ons hoog in het vaandel. We gaan ervan uit dat iedereen hier aan wil bijdragen en dat je rekening houdt met het spelplezier van je medespelers.

Het GNS Events-team

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

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 team van spelleiders, verhaalleiders, hoofdorganisatie en andere organisatie klaar.

De teamleden zijn op het evenement duidelijk te herkennen aan hun kleding (GNS-Shirt met logo en een GNS-pas). Op de GNS-pas staat de functie van de betreffende persoon.

Spelleiders (SL)

Spelleiders zijn het eerste aanspreekpunt voor spelers en figuranten. Bij vragen kunnen zij je altijd helpen of je doorverwijzen naar de juiste persoon.

Spelleiders lopen in het spel rond en zijn ook te vinden op centrale punten op het spelterrein. Ook bij problemen die niet met het spel zelf te maken hebben, kan je je tot de spelleiding richten. Klachten over medespelers of figuranten kunnen ook in de eerste plaats aan de SL worden gemeld.

Verhaalleiders (VL)

Verhaalleiders zijn verantwoordelijk voor het plot van het gehele evenement en zijn in mindere mate beschikbaar voor spelers. Hoewel de verhaalleiders 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, zal deze je vanzelf doorverwijzen naar een VL.

Hoofdverantwoordelijke

Op elk evenement is er een hoofdverantwoordelijke aanwezig. Deze is verantwoordelijk voor het verloop van het gehele evenement, zowel het spel als de praktische zaken. Deze persoon is het aanspreekpunt voor klachten over organisatieleden, of andere zaken die met het evenement te maken hebben. De hoofdverantwoordelijke is ook als enige bevoegd om mensen van het evenement te weigeren/verwijderen en kan beslissingen van andere organisatieleden herroepen.

Beslissingen die genomen worden door spelleiders, verhaalleiders en de hoofdverantwoordelijke zijn bindend en moeten opgevolgd worden.

Overige organisatie

Om een geslaagd evenement mogelijk te maken, is er nog meer organisatie aanwezig. Zo is er een schmink- en kleedteam voor de figuranten, een opbouwteam, een barteam en een technisch team voor allerlei zaken. 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 verkleed. Als hun GNS-pas duidelijk gedragen wordt, betekent dit dat ze alsnog hun taak naast het spelen vervullen. Dragen ze hun pas niet, dan zijn ze aan het spelen – spreek hen dan a.u.b. niet in de hoedanigheid van teamlid aan.

Tot slot, veel plezier gewenst op onze evenementen!

Het GNS Events-team

3.2 Belangrijke uitroepen en gebruiken

Om spelsituaties beter te kunnen handhaven, bestaan er enkele veelgebruikte uitroepen en gebruiken. Deze mogen alleen door de organisatie gebruikt worden, met uitzondering van 'Man Down/Man Neer' en Hand omhoog.

De belangrijkste daarvan zijn:

'Tijd In'

Het spel begint (weer).

'Tijd Uit'

Het spel eindigt of wordt voor een bepaalde tijd onderbroken.

'Bevries Tijd'

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 was het gestopt was, er is voor jouw personage dus geen tijd verstreken.

Gele kaart

Wie in een spel- of gevechtssituatie te heftig reageert, kan van een spelleider 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 en 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 of op hoofd en/of hals of speelt verwondingen niet uit.

Rode kaart

Een rode kaart betekent dat de speler die deze krijgt meteen uit het spel genomen wordt. De speler moet zich uit de spelsituatie terugtrekken tot een spelleider 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 voorvallen/situaties: de speler trekt zich niets aan van de regels en gaat bij herhaling in de fout, speelt vals, of vecht roekeloos.

'Man neer'

In gevaarlijke situaties of bij echte verwondingen moet het spel meteen onderbroken worden. Daarvoor geldt de uitroep 'Man Neer'. Alle handelingen moeten meteen stilgelegd worden. Wanneer de situatie is opgelost, geeft een spelleider het sein dat er weer verder gespeeld kan worden ('Tijd In'). Hierbij gaat het om een zeer belangrijke veiligheidsmaatregel, die niet zomaar gegeven mag worden, maar alleen in noodsituaties. De stop geldt niet voor het gehele evenement, alleen voor de omgeving van de situatie, een kampement of slagveld (of een gedeelte daarvan).

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 spelsituaties te vermijden. Figuranten die 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, maar zijn te herkennen aan hun GNS-shirt.

3.3 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 gebonden zijn.

Blauw:

Een persoon die duidelijk zichtbaar een blauwe band draagt, heeft magische bepantsering. Een schild met een blauwe band is versterkt met de spreuk *Schildversterking*.

Geel:

Personen of voorwerpen met een gele band of sjerp, zijn in het spel onzichtbaar, omdat zij zich bijvoorbeeld in een ander dimensie bevinden. Zij kunnen het spel beïnvloeden maar zijn onder geen beding op te merken. Onzichtbare personen moeten daarnaast één vinger in de lucht houden ter verduidelijking.

Groen:

Het voorwerp is giftig (geworden).

Paars:

Personen of voorwerpen die een paarse band of sjerp dragen, zijn in het spel doorzichtig. Er is iets zichtbaar maar alleen op een spookachtige manier. Zij kunnen bijvoorbeeld niet aangeraakt, vastgepakt of gedragen worden.

Rood-wit

Mensen die een rood-witte sjerp dragen, mogen onder geen beding geraakt worden met wapens en moeten voorzichtig behandeld worden. Het gaat in dit geval om mensen met bepaalde gezondheidsrisico's, zoals zwangere vrouwen of mensen met een gebroken arm. Als het rood-witte lint om alleen een arm of been zit, dan mogen ze alleen daar niet geraakt worden. Rood-wit lint kan bij de organisatie aangevraagd worden, onder vermelding van de reden.

3.4 Verklarende woordenlijst

EP: Ervaringspunten. Punten die door spelen verdiend kunnen worden en waarmee 'nieuwe' vaardigheden gekocht kunnen worden. (Aantal evenementdagen die je met eenzelfde personage gespeeld hebt, gedeeld door twee.) Een weekendevenement van vrijdag tot zondag geldt als drie evenementdagen.

Figurant: Dit zijn deelnemers die hun rollen van de Verhaalleiding krijgen en zo het spel vorm geven.

IS: In Spel. Alles wat tijdens het spel en als onderdeel van het plot gebeurt.

LP: Levenspunten (zie ook hoofdstuk 8.2, 11 en 13).

LR: Levend Rollenspel

MP: Magiepunten. Punten die door het 'kopen' van spreuken verworven worden en die nodig zijn om de magie te gebruiken.

PP: Pantserpunten. Punten die door het dragen van bepantsering bij het Levenspunten (LP) aantal opgeteld mogen worden (maximaal 27). (zie hoofdstuk 11.3)

SL: Spelleiders zijn het eerste aanspreekpunt voor spelers en figuranten. Bij vragen kunnen zij je altijd helpen of je doorverwijzen naar de juiste persoon. Spelleiders lopen in het spel rond en zijn ook te vinden op centrale punten op het spelterrein. Ook bij problemen die niet met het spel zelf te maken hebben, kan je je tot de spelleiding richten. Klachten over medespelers of figuranten kunnen ook in de eerste plaats aan de SL worden gemeld.

Speler: Dit zijn deelnemers die met een eigen personage meedoen aan het spel.

US: Uit Spel. Alles wat na 'tijd uit' gebeurt en alles wat niets met het spel te maken heeft. Hieronder valt ook kennis over het plot/spel opgedaan na tijd uit. Alles wat US gebeurt moet je niet in het spel meenemen.

VL: Verhaalleiders zijn verantwoordelijk voor het plot van het gehele evenement en zijn in mindere mate beschikbaar voor spelers. Hoewel de verhaalleiders 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, zal deze je vanzelf doorverwijzen naar een VL.

4. Veiligheid en wapencheck

Iedere deelnemer moet gevaarlijke situaties voor zichzelf en anderen vermijden. Alle spelhandelingen zijn ondergeschikt aan dit principe en moeten desnoods onderbroken worden in het geval dat de veiligheid van deelnemers in gevaar komt.

Eigen verantwoordelijkheid

Als deelnemer aan onze Levend Rollenspel-evenementen ben je 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 schade (kunnen) toebrengen aan andere mensen en wapens. 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 hoofdstuk 4.1.

Incheck, zichtcontrole en steekproeven

Aan het begin van een evenement moet elke speler en figurant zich inchecken. Je neemt al je wapens en uitrusting mee naar de incheck. Hier vindt een zichtcontrole plaats. Dit betekent dat je je wapens laat zien en dat de organisatie kort kijkt of er zichtbare mankementen zijn. Dit is dus een zeer oppervlakkige controle en geeft absoluut geen veiligheidsgaranties. De organisatie is dan ook niet verantwoordelijk voor de veiligheid van de wapens, dat ben jij zelf. Steekproefsgewijs worden er enkele wapens uitgepikt, die uitgebreider gekeurd worden op veiligheid. Zelfgemaakte wapens moet je altijd laten keuren bij incheck. Ook dit geeft geen veiligheidsgaranties, zoals hierboven uitgelegd. De organisatie kan je wapen afkeuren, maar zal altijd moeten kunnen verklaren waarom het is afgekeurd en of er eventueel iets gedaan kan worden om het wapen alsnog goedgekeurd te laten worden. Het is ten strengste verboden een afgekeurd wapen te gebruiken in het spel. Vaker zal de organisatie een aandachtspunt meegeven. Als de organisatie bijvoorbeeld constateert dat een bepaald wapen wel erg hard is, kan ze dit aangeven. De keus is dan aan jou of je het wapen laat liggen, of dat je het gebruikt maar heel voorzichtig en niet te hard slaat. Ter afsluiting van de incheck zet je een handtekening op je personageformulier, waarmee je verklaart dat je al je wapens hebt laten zien en dat je zelf verantwoordelijk bent voor het gebruik ervan. De reden dat er bij de incheck alleen maar een oppervlakkige zichtcontrole plaatsvindt en enkele steekproeven, is dat we erkennen dat een wapencheck slechts een momentopname is. Een wapen dat bij de incheck helemaal in orde is, kan na één of twee grote gevechten ineens onveilig zijn. Wij als organisatie kunnen dit niet in de gaten houden, maar jijzelf wel. Daarom ben je zelf ten allen tijden verantwoordelijk voor de wapens die je gebruikt. Dit geldt ook voor wapens die je van iemand anders leent. Gedurende het gehele evenement blijf je dus met enige regelmaat je wapen checken op veiligheid en slijtage. Ook de organisatie kan het gehele evenement lang steekproefsgewijs wapens checken.

4.1 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

- Houdt 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.
- 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. Door de zwaartekracht komt zo'n slag vaak harder aan dan bedoeld en je loopt ook nog eens een 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 je vecht in de gaten om blessures en valpartijen te voorkomen en verplaats desnoods het gevecht naar een veiligere omgeving.
- Als je vecht in het donker of bij schemerlicht, vecht dan in slow-motion. In het donker zie je een wapen pas veel later aankomen en heb je minder tijd om te reageren. Zoek desnoods een plek op waar (meer) licht is.
- Wees sportief, het gaat tenslotte om de lol en niet om het winnen.

Pijl en boog

- Bogen mogen maximaal een trekkracht hebben van 25 pond hebben, te meten met een veer-unster. Dit moet je 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.
- Het is niet toegestaan om 's nachts te schieten, omdat je een pijl in het donker niet kan zien aankomen, wat veiligheidsrisico's met zich meebrengt.
- Sla nooit een pijl uit de lucht. Deze kan dan breken of van richting veranderen, waardoor hij heel verkeerd terecht kan komen en daadwerkelijk mensen kan verwonden. Bovendien zijn pijlen duur.
- Zie voor spelregels over pijl en boog hoofdstuk 11.1.

Schilden

- Schilden zijn in de eerste plaats bedoeld om slagen af te weren, niet om mee te slaan of te beuken.
- Alleen met schilden die geheel van schuim zijn gemaakt (en dus geen harde kern bevatten) mag je ook tegenstanders wegduwen.
- Denk aan de regels over mooi rollenspel met schilden, zie hoofdstuk 11.5 in het regelsysteem.

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 mee gooien!
- Werpwapens zijn bedoeld om mee te gooien. Let echter wel op als je gooit. Richt dus niet op hoofd of kruis.

Alle wapens en pantsers moeten veilig zijn voor jezelf en anderen, zie hiervoor hoofdstuk 4.2.

Vechten zonder wapens

Gevechten zonder wapens, zoals vuistgevechten en worstelen, zijn alleen toegestaan als beide deelnemers ermee instemmen en al eerder aan Levend Rollenspel hebben gedaan. In geen geval mogen de slagen echt raak zijn! Dergelijke gevechten zijn een vorm van mooi rollenspel, het uitspelen van verwondingen wordt dan ook aan rollenspel overgelaten.

In het spel zijn geen echte (US) wapens toegestaan. Hieronder vallen ook etensmessen en dergelijke. Deze voorwerpen dienen bij de slaap- en/of kookplaats te blijven en mogen tijdens het spel niet meegedragen worden.

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

4.2 Wapencheck

Voer voor elk evenement en regelmatig tijdens het evenement een wapencheck 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.

Een wapencheck voer je als volgt uit: (m.u.v. bogen, pijlen en schilden)

- Pak het wapen aan de kop met de hele hand vast en houd het aan je oor. Draai het wapen een klein beetje naar links en rechts, zonder het te forceren of veel kracht te zetten. Als je 'gekraak' hoort, dan is hoogst waarschijnlijk de kern niet goed verlijmd met het schuim. Verder voel je dan ook dat het schuim los zit van de kern.
Waarom: Als de kern los zit, is er een kans dat de kern (bijna altijd glasfiber) door het schuim heen komt en wellicht iemand verwondt. Dit is niet of moeilijk te repareren.
- Druk de punt van het wapen met je duim naar de zijkant, bij beide kanten. Je kunt nu gemakkelijk voelen of de punt vast zit aan de rest van het wapen.
Waarom: Als de punt van het wapen los zit, heb je meer kans dat je de kern kan voelen of dat deze er zelfs doorheen komt. Het kan zijn dan met een slag de gehele kop van het wapen af komt, waardoor de kern uitsteekt en iemand kan verwonden of iets kan beschadigen. Dit is niet of moeilijk te repareren.
- Voel aan de pommel (achterkant van het wapen) of je de kern van het wapen gemakkelijk kan voelen.
Waarom: Als iemand per ongeluk met de pommel iemand raakt, dan kan deze erg hard aankomen en pijn doen. In het ergste geval kan de kern er doorheen komen. Dit is redelijk simpel te repareren door er een nieuwe pommel op te maken.
- Voel aan de pommel en/of de kop (bijlen/hamers) of deze goed vast zit aan het wapen.
Waarom: als de pommel of de kop loskomt, kan de kern uit het wapen komen en iemand bezeren. Dit is over het algemeen wel gemakkelijk te repareren als het om de pommel gaat, de kop is een stuk lastiger.
- Pak het wapen vast en maak een slagbeweging waarbij je aan het eind van de slag de slag inhoudt. Kijk hierbij of het wapen te ver door zwiept. Het wapen moet erg zwiepen, wil het een risico vormen. Verwar het niet met trillen, dit is namelijk geen probleem.
Waarom: Als je een slagbeweging maakt en je houdt de beweging in, dan kan het wapen door het zwiepen alsnog hard aankomen. Dit is verder niet gevaarlijk, maar kan wel goed pijn doen. Dit is helaas niet te repareren, het betekent vaak dat er of dikker schuim of een dikkere kern in moet.
- Druk licht op het schuim van het wapen om te kijken of dit ergens te hard is of harde stukken bevat. Dit kan zowel in het schuim zitten als in de lijm- en latexlaag die er overheen zit. Het is niet erg als het hard is bij het handvat, hier raak je niemand mee.
Waarom: Als je met een hard wapen iemand raakt, kan dit pijnlijk zijn. Hard latex is te repareren door de hele latexlaag te verwijderen en nieuw latex aan te brengen. Hard schuim is vrijwel niet te repareren.
- Tot slot test je het wapen nog eens door deze op een normale manier op je eigen arm of been te slaan.
Waarom: Soms kan het zijn dat een wapen juist harder of zachter aankomt dan je aanvankelijk zou denken.
- Kijk of het wapen geen scherpe randen of punten heeft (bijvoorbeeld iets wat erop is geplakt ter versiering).
Waarom: Als er iets hards op het wapen zit, kunnen andere wapens daardoor beschadigd raken.

Schilden

- Schilden moeten bedekt zijn met schuim of ander zacht materiaal aan de zijkanten en de voorkant. De voorkant mag niet meer keihard zijn, aan de zijkanten mag de kern van het schild (bijvoorbeeld hout) bijna niet meer voelbaar zijn. De achterkant van het schild, dus het gedeelte dat je naar je toedraagt, hoeft niet afgedekt te zijn.
- Verder moeten alle uitstekende delen, scherpe hoeken en versieringen goed afgedekt zijn mijn schuim, zodat ze geen schade kunnen toebrengen aan anderen of wapens. Dit geldt ook voor ruwe oppervlakten die ook wapens kunnen beschadigen.
- Schilden zijn bij voorkeur helemaal van schuim gemaakt. Alleen dan mag je er ook tegenstanders mee wegduwen.

Pijlen

- Pijlen bestaan uit een kop van schuim, een schacht en een flight (veertjes, rubberkje).
- Controleer na of voor elke keer schieten of de kop goed vastzit aan de schacht. Als de kop eraf valt of de schacht door de kop heen steekt, vliegt er een levensgevaarlijke pijl rond die mensen ernstig kan verwonden.
- Controleer de schacht op breuken, splinters en andere beschadigingen. Breekt de pijl in de vlucht doormidden, dan vliegen er ineens twee projectielen door de lucht, waarvan één met een scherpe punt.
- Controleer of de veertjes/rubberkjes aan het einde van de schacht nog goed vast zitten en heel zijn. Deze geven de pijl stabiliteit in de lucht. Zonder de flights, kan een pijl een andere baan vliegen dan bedoeld en daarmee heel verkeerd terechtkomen.

Werpwapens/ munitie belegeringswapens

- Werpwapens en munitie van belegeringswapens mogen geen (voelbare) kern bevatten en moeten heel licht zijn. Ze vliegen vaak een onberekenbare baan en mogen daarom geen schade kunnen aanrichten als ze (bijvoorbeeld op iemands hoofd) terechtkomen.
- Test ook of de werpwapens en de munitie niet te hard aankomen. Ze mogen ook niet zo klein zijn dat ze gemakkelijk in iemands oog belanden.
- Ze mogen geen harde uitsteeksels en versieringen hebben.
- Munitie moet groot genoeg zijn, zodat je ze gemakkelijk kan zien aankomen en zodat ze ook gemakkelijk op te rapen en te verzamelen zijn.

Wapens met schakels/kettingen

- Wapens met schakels of kettingen, zoals bijvoorbeeld een morgenster of een vlegel, moeten aan strenge eisen voldoen, willen ze goedgekeurd worden. Laat ze altijd checken bij de incheck.
- De ketting of de schakels moeten zacht zijn, bij voorkeur van schuim en mogen geen striemen achterlaten.
- De ketting of schakels mogen niet zo lang zijn dat ze zich om iemands nek heen kunnen wikkelen.
- De kop of bal aan het uiteinde van de ketting/schakels mag geen kern bevatten en zacht en licht zijn. Controleer of het niet te hard aankomt.
- Helemaal met dit soort wapens is bovenhands slaan uit den boze, omdat dan nog minder controleerbaar wordt waar en hoe ze neerkomen. Ook moet je bij deze wapens je slag extra inhouden, aangezien de ketting/schakels het wapen extra kracht meegeeft.

Wapenrusting

- Wapenrusting en hoeveel pantserpunten je ervoor krijgt, moet altijd gecheckt worden bij de incheck.
- Wapenrusting mag geen harde, uitstekende, scherpe punten bevatten die gevaar kunnen opleveren voor anderen als je vecht. Bij leren wapenrusting zal dit niet gauw het geval zijn, bij metaal eventueel wel.

Zie hoofdstuk 11.2 voor veiligheidsregels voor Belegeringswerktuigen en hoofdstuk 12 voor Palissades en grote bouwsels.

5. Het regelsysteem

Het doel van dit 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.

Uitgaand van de standaardregel "je kan, wat je kan uitbeelden" levert het regelsysteem daarnaast, de grootte van het evenement in aanmerking genomen, een balans door een puntensysteem (bijvoorbeeld bij bepantsering en magie).

In dit regelsysteem is elke klasse en elk ras in principe toegestaan. Daarnaast bestaan er met betrekking tot vaardigheden, spreuken of alchemistische dranken waaruit een personage kan kiezen, geen beperkingen.

Elk personage, of het nu om een krijger, magiër, priester, sjamaan, woudloper etc. gaat, kan vrij uit de vaardigheden, spreuken of alchemistische brouwsels kiezen. Voor en/of nadelen van rassen en/of klassen zijn er niet. Elke speler is echter vrij om zijn personage nadelen in het spel mee te geven, om het personage vorm te geven of om meer spelplezier te beleven. Dit levert echter geen extra ervaringspunten op.

Met het regelsysteem kunnen zowel nieuwe personages gemaakt worden als personages uit andere systemen omgezet of aangepast worden. (Zie hoofdstuk 6 en voor verdere uitleg het Conversie-document, welke te downloaden is van www.larpzwolle.nl.)

Omdat het regelsysteem alle rassen en klassen altijd gelijk behandelt, kunnen er vanwege de spelachtergrond van een personage voor enkelen ingrijpende nadelen in het spel optreden. We raden een ieder die dit voorziet aan van tevoren contact op te nemen met de spelleiding (bijvoorbeeld in geval van necromancers, ondoden, vampieren, engelen, demonen, goden e.d.)

Het regelsysteem geldt voor alle personages!

Ook een ondode half-kat demoon/engel begint met 10 EP en beheerst uitsluitend de in dit regelsysteem vermelde vaardigheden!

6. Ervaringspunten

Elk personage heeft in het begin 10 ervaringspunten (EP) tot zijn beschikking. Met deze punten kan een speler vaardigheden of spreuken 'kopen', afhankelijk van de achtergrond van het personage.

Voor elke twee (2) dagen die een speler met dit personage op een evenement heeft gespeeld (en heeft overleefd), verdient het personage één (1) extra EP. Die EP kan ook verdiend zijn op andere evenementen dan die van GNS-Events, waarop je met dit personage hebt gespeeld. Wij gaan hierbij uit van de eerlijkheid van de spelers.

Een personage dat al 20 speeldagen leeft (op verschillende evenementen), heeft dus 20 EP (10 van bij het begin + 10 extra voor overleefde evenementen).

Een 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.

De meerdaagse evenementen van GNS-Events (vrijdagavond t/m zondagmiddag) gelden als drie (3) dagen. Voor uitgebreide uitleg hoe je je personage kan omzetten van het oude GNS-regelsysteem naar het onderliggende nieuwe systeem, zie het Conversie-document op www.larpzwolle.nl, onder Regels. Mocht het omzetten van je personage grote negatieve gevolgen hebben, neem dan contact op met gnsevents@gmail.com.

7. Een personage maken

Wie nog nooit een personage gemaakt heeft, moet eerst nadenken over wat hij graag wil spelen en wat hij kan uitbeelden.

De mogelijkheden zijn bijna oneindig. Naast mensen kan je ook allerlei fantasyrassen zoals elfen, dwergen, orcs, reuzen en nog veel meer rassen kiezen. Uiteraard zijn deze onderhevig aan het beeld dat de speler en andere deelnemers van een ras hebben. Het regelsysteem regelt slechts de vaardigheden, niet de cultuur, het verleden of het karakter van een personage (zie ook hoofdstuk 5).

Dankzij literatuur en films komen er van ridders, elfen, dwergen, magiërs, priesters en sjamanen bepaalde beelden naar voren. Als je iets specifiek uitbeeldt, is het 't gemakkelijkst, vooral voor je medespelers, je aan dat algemene beeld aan te passen.

Je kan door middel van maskers, make-up, kostuums en bijzondere attributen de meest fantastische wezens creëren of tegenkomen, de creativiteit van de deelnemers kent (bijna) geen grenzen.

Wie naar ideeën voor een kostuum of make-up zoekt, kan terecht op het forum van www.larpzwolle.nl. Hier kan je contact opdoen met veel ervaren deelnemers met tips en trucs.

8. Vaardigheden

In het algemeen geldt op een evenement:

Je kan in het spel, wat je ook daadwerkelijk kan uitbeelden.

Razendsnel lopen, vliegen of bovenmenselijke kracht laten zich in geen enkel regelsysteem op realistische wijze onderbrengen, omdat die zaken nu eenmaal vaak moeilijk zijn weer te geven of uit te spelen.

Daarom heeft iedere speler de taak om zijn rol op een geloofwaardige en redelijke wijze neer te zetten in het spel.

De vaardigheden zullen bij het uitbeelden van een geleerd beroep of een natuurlijke gave van een personage helpen. Enkele van deze vaardigheden worden in verband met de spelbalans met behulp van een puntensysteem beperkt.

Uit de volgende lijst kan elke deelnemer voor zijn personage vaardigheden kiezen en deze met ervaringspunten 'kopen'.

Houd hierbij wel in de gaten dat de gekozen vaardigheden of combinatie van vaardigheden bij het door jou verzonden personage passen.

Naast het regeltechnische 'kopen' van een vaardigheid hoort het in spel verwerven van die vaardigheid. Een krijger die extra levenspunten wil hebben, zou bijvoorbeeld een groot gedeelte van de (speel)tijd zich bezig kunnen houden met fitness-oefeningen, om zo het doel naderbij te brengen.

Iets dergelijks geldt ook voor het verwerven van kennis, bijvoorbeeld een magiër die een spreuk koopt. Hij kan in spel een academie of leermeester zoeken die hem die spreuk bijbrengt.

Op de hier gepresenteerde lijst met vaardigheden, spreuken en alchemistische brouwsels staat het volledige arsenaal aan mogelijkheden die een spelerpersonage ter beschikking staat.

In hoofdstuk 10.7 staat een lijst met een aantal extra spreuken en brouwsels. Deze zijn niet bedoeld voor spelerpersonages, maar alleen voor figurantenpersonages en kunnen daarom ook niet 'gekocht' worden. De lijst is toegevoegd zodat spelers weten wat ze moeten doen wanneer ze met deze spreuken/brouwsels worden geconfronteerd.

Overigens kan je in het spel figuranten tegenkomen die over andere vaardigheden beschikken, die niet in dit regelsysteem zijn opgenomen. In dat geval zal de uitwerking door de spelleiding worden uitgelegd.

Ieder personage begint met drie (3) levenspunten. Dit houdt in dat je na drie treffers op het lichaam bewusteloos raakt en dat je kan sterven als je niet wordt geholpen. (Zie ook hoofdstuk 13).

8.1 Lijst van vaardigheden

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

Voorbeeld:

Om *Geneeskunde* te leren moet een personage eerst *Eerste hulp* voor 2 EP kopen, daarna *Heelkunde* voor 4 EP en pas daarna kan *Geneeskunde* aangeschaft worden voor 8 EP. In totaal kost de vaardigheid *Geneeskunde* dus 14 EP.

Vaardigheid	Kosten in EP	Pagina
Eerste hulp	2	17
Heelkunde (promotie) Voorwaarde: <i>Eerste hulp</i>	4	17
Geneeskunst (promotie) Voorwaarde: <i>Heelkunde</i>	8	17
Verhalen en legenden (kan 2x opgewaardeerd worden)	2	17
Lezen en schrijven (per taal)	2	17
Pantser repareren/maken, klasse 1	3	17
Pantser repareren/maken, klasse 2	3	18
Pantser repareren/maken, klasse 3	3	18
Schild repareren/maken	3	18
Projectielen maken	3	18
Regeneratie 1	5	18
Regeneratie 2 (promotie) Voorwaarde: <i>Regeneratie 1</i>	10	18
Sloten kraken/maken (kan onbeperkt opgehoogd worden)	1	18
Vallen zetten/maken/onschadelijk maken (kan onbeperkt opgehoogd worden)	1	19
Immunitet (je wordt immuun tegen een bepaald effect, dit kost 3 keer zoveel als het effect waartegen je immuun wilt worden)	speciaal	19
Neerslaan	1	20
Sluipmoord (promotie) Voorwaarde: <i>Neerslaan</i>	20	20
Extra levenspunt 1	3	20
Extra levenspunt 2 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 1</i>	5	20
Extra levenspunt 3 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 2</i>	7	20
Extra levenspunt 4 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 3</i>	10	20
Extra levenspunt 5 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 4</i>	20	20
Extra levenspunt 6 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 5</i>	40	20
Extra magiepunt (1 EP is 1 MP) (onbeperkt)	1	20
Diefstal (Zie hoofdstuk 9.1)	2	21
Zakkenrollen (promotie) (Zie hoofdstuk 9.1) Voorwaarde: <i>Diefstal</i>	2	21
Warendiefstal (promotie) (Zie hoofdstuk 9.1) Voorwaarde: <i>Diefstal</i>	2	21
Inbreken (promotie) (Zie hoofdstuk 9.1) Voorwaarden: <i>Diefstal, Sloten openen/maken, Vallen zetten/maken/onschadelijk maken</i>	2	21
Magie en Alchemie (De volledige lijst van spreuken en brouwsels, incl. kosten en omschrijvingen staat in hoofdstuk 10.6)	speciaal	27

Bij het leren van vaardigheden geldt:

Het is niet genoeg om alleen de vaardigheid uit de lijst te kopen. Het personage moet in het spel moeite doen de vaardigheid aan te leren. Uitzondering hierbij is natuurlijk het maken van een nieuw personage, hierbij wordt aangenomen dat de vaardigheden al aangeleerd zijn in de tijd voor het evenement. Denk eraan dat het aanleren van nieuwe vaardigheden enige tijd in beslag neemt, en dat het daarom netjes en uitgebreid uitgespeeld moet worden.

8.2 Beschrijving van vaardigheden

Eerste hulp (2 EP)

Voorkomt alleen het doodbloeden en zodoende het sterven van een personage. Bij een met Eerste hulp behandelde wond ontstaat er geen koudvuur (zie hoofdstuk 13), de wond geneest echter niet. Een wond betekent het verlies van een Levenspunt (LP). Wanneer de wond niet behandeld wordt (door middel van Heel-, Geneeskunde, magie of alchemie) of als het personage niet beschikt over Regeneratie, blijft de wond aanwezig. Meer over de toestand 'verwond' in hoofdstuk 11.

Heelkunde (promotie) (4 EP)

Voorwaarde: *Eerste hulp*

Het personage is in staat vleeswonden van een gewonde te genezen. De wond sluit zich over een periode van 2 uur. De behandeltijd per wond bedraagt 10 minuten. Het behandelde lichaamsdeel is echter pas na de 2 uur geneestijd weer volledig te belasten en te gebruiken. Wordt voor die tijd weer deelgenomen aan gevechten of wordt er zware arbeid verricht, dan springt de wond weer open en kan de behandeling van voren af aan beginnen. De levenspunten moeten dan weer afgetrokken worden, dit kan betekenen dat het personage weer bewusteloos valt. Er moeten één of meerdere van de volgende attributen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen: verband, zalf, dranken, naald en draad. Bij gebruik van zalf en/of dranken moet je naar eventuele echte (US)allergieën van het slachtoffer vragen en bij een allergie die bepaalde stof natuurlijk niet gebruiken.

Geneeskunde (promotie) (8 EP)

Voorwaarde: *Eerste hulp, Heelkunde*

Deze vaardigheid stelt een personage in de gelegenheid gebroken botten te zetten, zelfs afgezette ledematen weer aan te naaien en inwendige verwondingen op een adequate manier te verzorgen. De behandeltijd en de genezingstijd zijn afhankelijk van de ernst van de verwondingen. Er moeten één of meerdere van de volgende attributen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen: verband, messen, spalken, zalf, dranken, naald en draad of andere gereedschappen. Bij gebruik van zalf en/of dranken moet je naar eventuele echte (US)-allergieën van het slachtoffer vragen en bij een allergie die bepaalde stof natuurlijk niet gebruiken.

Verhalen en legenden (kan tot 2x opgewaardeerd worden) (2/4/6 EP)

Het personage krijgt bij de incheck van de spelleiding extra informatie over het land/gebied waarin hij zich bevindt. Daaronder vallen bijvoorbeeld mythen en sagen, geruchten, vertellingen maar ook gebruiken en wetten. Het aantal bestede EP (2, 4 of 6) beïnvloedt de hoeveelheid informatie, niet de kwaliteit ervan.

Lezen en schrijven (2 EP per taal)

Ieder personage kan vanaf de creatie zijn moedertaal spreken, maar nog niet lezen en schrijven. Daarvoor moet deze vaardigheid 1 keer gekozen worden. Wil je dat je personage meerdere talen kan lezen en schrijven, dan zal je deze vaardigheid, per taal, nogmaals moeten 'kopen'. In principe kan je elke taal spreken die je wilt (maar nog niet lezen en schrijven) zonder extra EP uit te geven, als dat logisch is voor jouw personage en je dit ook kan uitspelen (bijvoorbeeld door Engels te gaan praten).

Pantser repareren/maken, klasse 1 (3 EP)

Het personage kan pantsers van klasse 1 repareren en maken. Voor elk (beschadigde) pantserpunt is 10 minuten nodig om het te repareren of te maken. Hiervoor moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: tangen, ander gereedschap, naald en draad.

Pantser repareren/maken, klasse 2 (3 EP)

Het personage kan pantsers van klasse 2 repareren en maken. Voor elk (beschadigde) pantserpunt is 15 minuten nodig om het te repareren of te maken. Hiervoor moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: tangen, ander gereedschap, naald en draad.

Pantser repareren/maken, klasse 3 (3 EP)

Het personage kan pantsers van klasse 3 repareren en maken. Voor elk (beschadigde) pantserpunt is 15 minuten nodig om het te repareren of te maken. Hiervoor moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: tangen, ander gereedschap, naald en draad.

Schild repareren/maken (3 EP)

Het personage kan schilden van verschillende materialen en grootte repareren en maken. Voor een klein schild (ca. 50x50) is 30 minuten nodig. Voor alle grotere schilden is 1 uur nodig. Hiervoor moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: hamer, aambeeld, tangen, e.d.. (Zie ook hoofdstuk 11.5).

Projectielen maken (3 EP)

Het personage is in staat pijlen voor (kruis)bogen of andere munitie voor geschut of belegeringswapens te maken. Benodigde tijd per projectiel:

Pijlen, en munitie voor handgeschut: 10 minuten per projectiel.

Belegeringsmunitie: 20 minuten per projectiel.

Voor het produceren moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: messen, garen, veren, metaalgietersgereedschap of ander gereedschap.

Regeneratie 1 (5 EP)

Het personage regeneert elk uur 1 levenspunt. Na dit uur is de wond gesloten en heeft het personage er geen hinder meer van. De wond moet echter wel verzorgd worden omdat anders koudvuur op kan treden (zie hoofdstuk 13). Doodbloeden kan dus met deze vaardigheid niet. Bij verlies van alle levenspunten valt het personage bewusteloos en komt na 15 minuten weer bij kennis.

Regeneratie 2 (promotie) Voorwaarde: Regeneratie 1 (10 EP)

Het personage regeneert in 2 uur alle levenspunten. Na die tijd zijn de wonden gesloten en heeft het personage er geen hinder meer van. De wonden moeten echter wel verzorgd worden omdat anders koudvuur op kan treden (zie hoofdstuk 13).

Sloten kraken/maken (kan onbeperkt opgehoogd worden) (1 EP)

Met deze vaardigheid is een personage in staat IS-sloten te openen en/of te vervaardigen. Sloten bestaan uit een kaartje met een afbeelding van een slot, met daarop de slotsterkte.

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. Per niveau moet 10 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 5 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 gereedschappen (ijzerdraad, looper, tangen etc.) en grondstoffen 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.

Bijvoorbeeld:

Voor het vervaardigen van een slot van niveau 8 moet de slotenmaker dus minstens 8 EP in deze vaardigheid bezitten en 8x10 (80) minuten bezig zijn. Om het slot te kraken moet de opener minstens 8 EP in deze vaardigheid bezitten en 40 minuten bezig zijn. Een personage met niet meer dan 8 EP in deze vaardigheid kan geen sloten openen van niveau 9 of hoger.

Vallen zetten/vinden/onschadelijk maken (kan onbeperkt opgehoogd worden) (1 EP)

Met deze vaardigheid is een personage in staat IS-vallen te vinden, te zetten of een gevonden IS-val onschadelijk te maken zolang het niveau van de val niet hoger is dan het aantal geïnvesteerde EP in deze vaardigheid.

Vallen bestaan uit een kaartje met een afbeelding van een val, met daarop de sterkte van de val. Een val vinden, kan door uit te spelen dat ernaar gezocht wordt en het bezitten van deze vaardigheid. Iemand die deze vaardigheid niet bezit kan wel zoeken, maar zal dus nooit een val vinden!

Om een val te bouwen moet minstens 1 EP in deze vaardigheid gestoken zijn. Het personage is in staat een val te bouwen van maximaal het niveau dat hij in deze vaardigheid bezit. Het zetten van een val kost 10 minuten per niveau. Hoe beter de val, hoe langer de bouwtijd.

Om een val onschadelijk te maken moet een personage minstens evenveel EP in deze vaardigheid bezitten als het niveau van de val. Het onschadelijk maken van een val kost 5 minuten per niveau. Wat het precieze effect van de val is, moet de maker met de spelleiding overleggen. Degene die een val zet, moet erop letten dat niemand zich er aan of mee kan verwonden!

Een val hoeft en mag niet daadwerkelijk werken, als deze er maar als een val uitziet. Uiteraard moeten voor het zetten en het onschadelijk maken van een val gereedschappen (ijzerdraad, touw, tangen etc.) en grondstoffen beschikbaar zijn en gebruikt worden. Het is mogelijk een val te bouwen met een niveau dat lager is dan het niveau van de vaardigheid van de maker.

Voorbeeld:

Voor het vervaardigen van een val van niveau 5 moet de vallenzetter dus minstens 5 EP in deze vaardigheid bezitten en 5x10 (50) minuten bezig zijn. Om de val onschadelijk te maken moet de verwijderaar minstens 5 EP in deze vaardigheid bezitten en 25 minuten bezig zijn. Een personage met niet meer dan 5 EP in deze vaardigheid kan geen vallen onschadelijk maken van niveau 6 of hoger.

Immuniteit (speciaal)

Een personage kan zich, door het spenderen van drie keer de kosten van een bepaald effect, tegen dat bepaalde effect immuun maken. Dit kan voor de volgende spreuken/brouwsels:

Berserkerwoede, Coma, Slaap, Verzwak 1 en 2, Zwijg, Doofheid, Dood, Misselijkheid, Vergeet, Traagheid 1 en 2, Verstening en Waarheid.

Hierbij is het niet van belang of het om een uitgesproken spreuk of een brouwsel gaat. (voor de kosten zie hoofdstuk 10.5).

Bijvoorbeeld:

Berserkerwoede kost 4 EP, hieruit volgt dat om immuun te worden voor die spreuk het 3x4 (12) EP kost. Dan is degene die deze vaardigheid bezit immuun tegen die spreuk, waarbij het niet uitmaakt of deze spreuk op magische of alchemistische wijze op het personage komt. Ook als het personage het effect wil, is hij immuun.

Neerslaan (1 EP)

Om een personage succesvol bewusteloos te slaan, mag het slachtoffer de aanvaller niet opmerken, anders is de poging mislukt. De aanvaller moet dus geruisloos naderen. Het Neerslaan wordt uitgebeeld door een slag met de pommel van een wapen op het achterhoofd van het slachtoffer, zonder deze echt te raken! Om de actie te verduidelijken wordt hoorbaar "Neerslaan" gezegd. Een volgens de regels neergeslagen persoon blijft 15 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. Er bestaat geen bescherming tegen Neerslaan (helm, magie etc.) omdat een geoefende overvaller meerdere manieren kent om zijn doelwit in het dromenrijk te doen belanden.

Sluipmoord (20 EP) (promotie) Voorwaarde: *Neerslaan*

Iedere sluipmoord moet vooraf bij de spelleiding aangemeld worden en terplekke goedgekeurd worden!

De geïnvesteerde EP's voor deze vaardigheid geven de kennis aan die verzameld is over de anatomie van de verschillende rassen.

Deze vaardigheid stelt een personage in staat een ander personage (van welk ras dan ook) op een achterbakse manier volledig geluidloos en bijna onmiddellijk te doden. Hierbij moet wel aangemerkt worden dat de aanval voor het slachtoffer volkomen als een verrassing moet komen. Een personage geldt alleen als vermoord wanneer een ander personage (die deze vaardigheid bezit) met een kernloze dolk (andere wapens zijn hiervoor niet toegestaan!) een snede over de keel van het slachtoffer maakt. Hierbij mag de dolk (om veiligheidsredenen) de huid van het slachtoffer niet raken! Een vermoord personage verliest geen LP maar raakt bewusteloos.

Het personage sterft na 1 minuut, behalve als iemand hem redt.

Zeker bij een sluipmoord is uiterste voorzichtigheid geboden. Wanneer het slachtoffer de moordpoging opmerkt, geldt de poging als afgeweerd.. Wanneer de aanvaller deze vaardigheid niet bezit, geldt dat de moordpoging sowieso mislukt.

Er bestaat geen bescherming tegen Sluipmoord (halsbescherming, magie etc.) omdat een geoefende moordenaar meerdere manieren kent om zijn werk uit te voeren. Slapende of bewusteloze slachtoffers kunnen altijd door sluipmoord vermoord worden, natuurlijk ook mits goedgekeurd door de SL.

Extra levenspunt (3/5/7/10/20/40 EP) (promotie)

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. Met Extra levenspunt 2 heeft een personage dus 5 LP totaal enzovoort. Deze vaardigheid werkt met promotie dus de lagere vaardigheid moet voor de hogere verkregen worden.

De extra levenspunt(en) zijn aanwezig tot het personage verwond wordt. (zie hoofdstuk 11)

Extra levenspunten worden net zo behandeld als de basislevenspunten, ze kunnen dus na verzorging of regeneratie weer ter beschikking staan.

Wonden moeten altijd verzorgd worden (zie hiervoor de hoofdstukken 11 en 13).

Extra magiepunt (1 EP = 1 MP)

Er kunnen extra magiepunten verkregen worden om de magiepool van een personage te vergroten.

1 magiepunt (MP) kost 1 ervaringspunt (EP).

Bijvoorbeeld een genezer die alleen de spreuk 'Heel wond' kent, kan zijn magiepool zo ophogen zodat hij die spreuk meerdere keren per dag kan gebruiken. (zie ook hoofdstuk 10.1)

Magie en Alchemie

(De volledige lijst van spreuken en brouwsels, incl. kosten en omschrijvingen vindt je in hoofdstuk 10.5 en 10.6)

9. Misdaadvaardigheden

Alle in dit hoofdstuk toegelichte vaardigheden mogen alleen uitgevoerd worden door personages die zich In Time bij het dievengilde hebben laten registreren!

Dit beperkt het individuele spel natuurlijk iets, maar is de enige mogelijkheid om de misdaad op een groot evenement in de hand te houden.

Hierbij geldt nogmaals: elke diefstal leidt tot de onmiddellijke uitsluiting van het evenement en aangifte bij de politie.

Als uitzondering geldt **ALLEEN** het zich toe-eigenen van speciaal voor dit doel gemarkeerde voorwerpen (volgens onderstaande regels en in opdracht van het dievengilde) en IS-munten. Het ontvreemden van plotvoorwerpen mag alleen met toestemming van de SL.

Let op: IS-munten die bijvoorbeeld ergens op een tafel liggen, mag iedereen (met of zonder Diefstal als vaardigheid) wegpakken. Zodra echter die munten in een tas of buidel zitten of je iets anders pakt dan IS-geld, valt het onder echte (US) diefstal en ben je strafbaar.

Diefstal (2 EP)

Het personage krijgt het recht toe te treden tot het Dievengilde en mag de vaardigheden zakkenrollen, warendiefstal en inbreken kiezen. De toetreding tot het gilde moet echter nog wel uitgespeeld worden bij de betreffende figurant! Alle in deze drie vaardigheden beschreven handelingen mogen alleen na vooraf gegeven opdracht van het gilde en binnen een bepaalde tijdspanne uitgevoerd worden.

'Verkregen' voorwerpen kunnen dan bij een opkoper ingewisseld worden voor muntgeld.

Met deze vaardigheid mag je ook lijken of bewusteloze personages beroven van hun IS-geld en plotvoorwerpen. Je zegt tegen de persoon in kwestie "Ik doorzoek je" en deze moet vervolgens zijn IS-geld en plotvoorwerpen afgeven, of hij geeft aan dat je hem echt moet doorzoeken (uitspelen dus).

Zakkenrollen (2 EP)

Voorwaarde: *Diefstal*.

Het personage is na opdracht van het dievengilde gerechtigd om speciaal gemarkeerde geldbuidels te ontvreemden. Deze buidels kunnen in het bezit zijn van spelers en figuranten op het evenement. In deze buidel kan IS-geld zitten, maar bijvoorbeeld ook een papieren representatie van een of ander voorwerp.

Warendiefstal (2 EP)

Voorwaarde: *Diefstal*

Het personage is na opdracht van het dievengilde gerechtigd om speciaal gemarkeerde voorwerpen te stelen.

Inbreken (2 EP)

Voorwaarde: *Diefstal, Sloten openen/maken, Vallen zetten/vinden/onschadelijk maken.*

Het personage is na opdracht van het dievengilde gerechtigd om speciaal gemarkeerde (en niet te verplaatsen) kisten die zich in het spel bevinden te kraken. Deze kunnen geld of andere bijzondere zaken bevatten.

10. Magie en Alchemie

Op dit punt moeten we kort uitleggen waarom we de effecten van onze magische spreuken en alchemistische brouwsels uniform gemaakt hebben.

De magiër, priester, elementalist of drankstoker, gifmenger of apotheker hebben allemaal een ding gemeenschappelijk:

Zij bereiken op verschillende manieren effecten bij andere wezens of zichzelf.

Ons is volkomen duidelijk dat voor ieder van deze en soortgelijke klassen de effecten op verschillende manieren tot stand komen en deze met menige theorie te verklaren zijn.

Toch blijft het effect bij elk van die manieren hetzelfde. Om dus in deze oneindige verschillende variaties enig overzicht te behouden, hebben we deze effecten uniform gemaakt (Zie hoofdstuk 10.5). Dit biedt zowel de met magie begaafde als de alchemistisch ingestelde deelnemer enkele nieuwe mogelijkheden.

Alle spreuken/brouwsels hebben een voorgeschreven effect en duur, ook hebben ze een commandowoord. Het commandowoord is de naam van de spreuk/het brouwsel.

Na elk gebruik van een spreuk of brouwsel moet het commandowoord gezegd worden.

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, wat het spel ten goede komt, zonder dat personages in hun individuele spel beperkt worden.

Spreuken/brouwsels met verschillende niveaus: om de hogere vorm te leren moet de deelnemer beschikken over de lagere variant.

Effecten die door magie tot stand gekomen zijn, zijn niet op te heffen door alchemie. Dit werkt ook andersom: effecten die door alchemie tot stand gekomen zijn, zijn niet op te heffen door magie.

Zolang aan de regels voor magie en alchemie voldaan wordt staat het iedere deelnemer vrij op welke manier hij weergeeft dat er magie bedreven wordt. We willen de deelnemers vrij laten in de keuze van hun componenten en daarmee vrij laten in de weergave en hoe zij hun spel gestalte geven. De basiselementen van de regels voor magie en alchemie moeten evenwel niet uit het oog verloren worden. Hieronder vallen het commandowoord, de brouwtijd bij alchemie, de magiepuntkosten, het minimale aantal woorden van de incantatie en de trigger (raak gooien, drinken en eventueel contact etc.) Het staat een ieder vrij om meer te doen, maar niet om minder te doen.

De drie mogelijkheden van duur van de effecten nader verklaard:

1) De duur van het effect is afhankelijk van de aanwezigheid van bepaalde condities:

Het effect blijft aanwezig zolang degene die de spreuk uitsprak aan een bepaalde voorwaarde voldoet. Gedurende deze tijd kan hij geen gevechtshandelingen uitvoeren of een andere spreuk uitspreken.

De volgende voorwaarden zijn algemeen bekend:

1. Zolang de magiër bijvoorbeeld een voorgeschreven voorwerp (component) in de hand houdt en/of er iets bepaalds mee doet.
2. Zolang de magiër zich concentreert en het doelwit aanwijst.

2) Een evenement lang:

Het effect duurt het gehele evenement, ongeacht het aantal dagen dat het evenement duurt.

3) Permanent:

Het effect is altijd aanwezig, behalve als het opgeheven wordt door bijvoorbeeld de spreuken *Magie ontrafelen* of *Magie hechten opheffen*.

10.1 Magie

Wanneer in het kader van een Levend Rollenspel over het begrip magie of magische vaardigheden gesproken wordt, moet er de nadruk op worden gelegd dat het bij LR gaat om een bedacht spel en dat niemand het aanwezig zijn van dergelijke of vergelijkbare krachten in onze eigen realiteit, dat wil zeggen buiten het spel, serieus aanneemt.

Magietheorie

Het begrip magie moet als een substituut gezien worden voor alle verschillende soorten bovennatuurlijke krachten waarvan een personage in het levend rollenspel gebruik kan maken.

Er zijn natuurlijk een groot aantal benamingen van magisch bekwame klassen die we voor de eenvoud samengevat hebben onder de noemer magiër: sjamaan, priester, heks, druïde, tovenaer, elementalist etc.

Natuurlijk kan ieder personage zijn individuele visie hebben op de werking van de magie. Ook wanneer iedereen put uit dezelfde voorraad spreuken (zie hoofdstuk 10.5), kan er een persoonlijke draai aan gegeven worden door eigen gekozen woorden uit te spreken en eigen handelingen uit te voeren.

Aanwijzigen voor het werken met magie

Veel personages krijgen hun magische krachten van een hoger wezen. Hieronder vallen naast de krachten van de clerus (priesters, paladijnen, tempeliers e.d.) ook 'demonische' magie die door bijvoorbeeld heksen, bezweerders enzovoort beoefend wordt.

Al deze hogere machten hebben geen direct contact met de sterfelijken zolang die in de wereld rondlopen. Een priester weet bijvoorbeeld dat zijn god aanwezig is, maar kan deze niet zomaar oproepen. Dit is een kwestie van uitproberen en aan een SL vragen wat er gebeurt.

Uitspelen

Regeltechnisch (in het bijzonder wat het effect is) blijven de toverspreuken natuurlijk voor elk personage hetzelfde, ook wanneer individuele uitwerkingen voor een mooi spel en goede sfeer gewenst zijn. Een klassieke geschoolde magiër zal voor de spreuk *Windstoot* een waaier of iets dergelijks gebruiken, terwijl een sjamaan veren of afgerukte bladeren zal gebruiken als component. Het staat een deelnemer dus vrij zijn eigen specifieke componenten uit te kiezen, zolang het basisprincipe gelijk blijft (een lijn van een *Barrière* moet getrokken worden, bij *Magische pijl* moet iets geworpen worden etc.). De componenten die hieronder genoemd worden zijn slechts suggesties, er mag ook van afgeweken worden. Een magiër op een levend rollenspel zal een uitstekende toneelspeler moeten zijn want hij zal medespelers moeten laten denken dat er bovennatuurlijke krachten zijn die eigenlijk niet aanwezig zijn. Of de magiër nu wijs, geheimzinnig, verstrooid, onopvallend of imposant is, hij moet de capaciteit bezitten deze moeilijke gave uit te spelen en overtuigend neer te zetten.

Toverspreuken

De meest gebruikte en bruikbaarste methode om magie uit te beelden is de toverspreuk. Bij deze methode verbindt de magiër bij de spreuk passende componenten met een bepaalde incantatie bestaande uit woorden. De incantaties kunnen door de individuele magiër bedacht worden. Veel magiërs gebruiken Nederlandse woorden of Latijn, sommigen Engels of een fantasietaal.

Zo komt een verbinding tot stand tussen de spelwereld en de energielijnen die het universum doorkruisen (andere theorieën zijn ook toegestaan en zelfs gewenst). De bovennatuurlijke kracht manifesteert zich door middel van het gewenste effect.

Onder toverspreuken verstaan we dus alle 'normale' spreuken. Bij de beschrijvingen van de spreuken (hoofdstuk 10.6) staat, afhankelijk van de sterkte van de spreuk, hoeveel woorden de incantatie minimaal moet bevatten. Er zijn zeer bewust geen incantaties gegeven, omdat er zoveel verschillende magieconcepten zijn, en zodat ieder magisch bekwaam personage zijn eigen woorden kan gebruiken. Dit neemt niet weg dat elke incantatie **MOET EINDIGEN** met de naam van de spreuk (het commandowoord) zodat elke deelnemer weet welk effect wordt bedoeld en er passend op kan reageren.

Magiepool

Het werken met magie gaat niet zomaar ongemerkt aan de geestesgesteldheid van de magiër voorbij aangezien het werken met magie veel energie kost. Speltechnisch is er een zogenaamde magiepool waaruit de magiër kan putten en zo zijn spreuken de nodige energie mee kan geven. De magiepool bestaat uit alle ervaringspunten (EP) die de speler ingezet heeft voor zijn personage om magische spreuken te leren. Deze punten worden omgezet in magiepunten (MP). Bovendien kan de vaardigheid 'Extra magiepunten' gekozen worden, deze punten worden opgeteld bij de magiepool.

Een personage die de spreuken *Windstoot* (2 EP), *Pantser 1* (2 EP), *Pantser 2* (4 EP), *Magische pijl 1* (1 EP) en *Magie herkennen 1* (1 EP) en ook nog 2 EP in de vaardigheid Extra magiepunt gestoken heeft, heeft dus een magiepool van $2+2+4+1+1+2= 12$ magiepunten. Dat betekent dat dit personage per dag voor 12 magiepunten spreuken mag uitspreken, dit kan 12 keer *Magische pijl 1* zijn, maar ook 3 maal *Pantser 2* of welke combinatie van zijn spreuken dan ook, totdat het totaal opgebruikt is.

Magie verversen

De magiepool kan op twee manieren ververst worden:

Energijds: door voldoende slaap. Bij 4 uren ononderbroken slaap ververst 40% van het maximale aantal magiepunten. Bij 5 uren ononderbroken slaap 60% en bij 6 of meer uren ononderbroken slaap 100%.

De tweede mogelijkheid is: gebruik te maken van de diensten van een alchemist die een speciale energiedrank kan samenstellen. Deze drank maakt het mogelijk 50% of 100% van de magiepunten te verversen.

Beperkingen

Om aan het klassieke beeld van de magiër te voldoen en om de balans van het spel niet te verstoren, kan iemand die magische spreuken gebruikt, deze niet uitspreken op het moment dat hij metalen uitrustingsstukken draagt. Dit geldt ook voor maliën. 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 of doordat hij verwond wordt, moet de magische activiteit afgebroken worden, omdat hij zich niet meer kan concentreren. Dit geldt ook voor een vluchtende magiër.

Bij het leren van nieuwe toverspreuken gelden dezelfde regels als bij andere vaardigheden: het is niet genoeg om deze simpelweg te kopen met EP. De spreuk moet logischerwijs in het spel geleerd worden en dit moet uitgespeeld worden. (Uitzondering hierop is natuurlijk bij het maken van een personage). Dit kan door een magische academie te bezoeken, door een leermeester te zoeken, het vinden en bestuderen van een magisch geschrift of iets dergelijks. Ook hier geldt dat het verwerven van nieuwe kennis een lange tijd duurt en daarom uitgebreid en goed uitgespeeld moet worden. Alle toverspreuken (voor spelers) zijn in hoofdstuk 10.6 te vinden. Andere spreuken zijn voor spelers niet toegestaan.

10.2 Alchemie

De alchemie houdt zich bezig met het analyseren en samenstellen van de meest uiteenlopende substanties, dranken en giffen. Ook en in het bijzonder bij alchemisten speelt het uitspelen een zeer belangrijke rol. Dit begint bij het verzamelen van kruiden en andere grondstoffen, via het voorbereiden (vuur aanmaken, ketel met water opzetten, glazen, flesjes, vijzel en mortier en andere gereedschappen klaarleggen) tot het uiteindelijke analyseren, verhitten, indampen, distilleren, uitpersen en brouwen. De deelnemers zijn vrij in het uitspelen hiervan. Alleen bij specifieke plotgerelateerde recepten moet de bereiding precies volgens het recept gebeuren.

In tegenstelling tot de magiër is het aantal brouwsels per dag niet beperkt. De enige beperking ligt in de duur van het brouwen, elk brouwsel heeft een eigen brouwduur. Bovendien moet een alchemist ook genoeg slaap (minstens 6 uur) krijgen om zich volledig op zijn gecompliceerde taak te kunnen concentreren anders kunnen er ongelukken gebeuren. Een alchemist die bijvoorbeeld een *Waarheidsdrank* wil maken kan dat 54 maal per dag uitvoeren (20 minuten per dosis + 6 uur slaap) zolang hij niets anders doet. Er kunnen meerdere doses tegelijk gemaakt worden, maar dit levert geen tijdwinst op. Per dosis ligt namelijk de voorgeschreven brouwduur vast.

Er zijn in principe twee manieren van overbrenging van de alchemie op het doelwit: Contact en Drank (inslikken). Deze verschillen van elkaar in bereidingstijd. In de strijd ingezette contactgiffen werken alleen met pantserdoordringende projectielen. (Bijvoorbeeld in gif gedoopte pijlen of schuimrubber werpflesjes.)

Bij het gebruik van drankrecepten is het de bedoeling dat het de gebruiker en de spelleiding duidelijk is wat er in de daadwerkelijke drank zit, zodat er geen problemen ontstaan (bijvoorbeeld met US-allergieën)

Een brouwsel is slechts houdbaar tot het einde van het evenement.

Bij het leren van nieuwe recepten gelden dezelfde regels als bij andere vaardigheden: het is niet genoeg om deze simpelweg te kopen met EP. Het recept moet logischerwijs in het spel geleerd worden en dit moet uitgespeeld worden. (Uitzondering hierop is natuurlijk bij het maken van een personage). Dit kan bijvoorbeeld door een alchemistengilde te bezoeken, door een leermeester te zoeken, het vinden en bestuderen van een geschrift of iets dergelijks. Ook hier geldt dat het verwerven van nieuwe kennis een lange tijd duurt en daarom uitgebreid en goed uitgespeeld moet worden.

Alle recepten (voor spelers) zijn in hoofdstuk 10.6 te vinden. Andere recepten zijn voor spelers niet toegestaan.

10.3 Rituelen

Waar de grenzen van de magie, alchemie en andere vaardigheden ophouden, begint het uitgebreide gebied van de rituelen. Of de bedoeling is om een (machtig) wezen uit een andere dimensie op te roepen en te laten materialiseren, een in de strijd gesneuvelde vriend weer tot leven te wekken, een groep personages van een magische ziekte te genezen of dat ter voorbereiding op een grote slag machtige strijdspreuken uitgesproken moeten worden: 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 bijzonders willen dat het met de normale vaardigheden (en/of magie) niet te realiseren is.

Met voldoende voorbereiding en grote inzet zijn ook niet-magisch actieve personages in staat (bij aanroepen van die elementen) deel te nemen aan een ritueel. Deze personages moeten echter wel in de gaten houden dat zij niet geschoold zijn in het beoefenen van magie. Het uitvoeren van een ritueel is voor een magiër (of iets dergelijks) makkelijker

dan voor personages zonder magie. Of de laatste moet het ritueel zo gestalte geven dat het zijn mentale kunnen niet te boven gaat.

Hoofregel: Als er een goede 'In tijd' verklaring is, staat het uitspelen van het ritueel op de eerste plaats.

Voorbeeld:

Een groep Ork-krijgers die drie uur lang om hun totempaal dansen en daarbij trommelen, zingen en luid schreeuwen kunnen eenzelfde krachtig effect bereiken als een groep magiërs.

Bij rituelen in het bijzonder is het zaak voorzichtig te werk te gaan: de uitkomst is namelijk altijd onzeker.

Het verdient aanbeveling om kundige deelnemers met hetzelfde doel te verenigen voordat men zich aan een dergelijke, risicovolle, onderneming waagt. Het uitvoeren van een ritueel vergt nog meer rollenspel dan bijvoorbeeld het uitspelen van het uitspreken van een spreuk. Een ritueel kan immers (naar gelang het doel en afspraak met de spelleiding) enkele minuten tot zelfs meerdere uren duren.

Bij rituelen geldt dat een uitgebreid plan, voldoende en passende componenten en een goede voorbereiding onontbeerlijk zijn.

Hiertegenover staat dat met uitgebreide, goed 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, maar voor suggesties kan je het document 'Rituelen' lezen, op www.larpzwolle.nl, onder Regels.

Omdat het deelnemen aan een ritueel veel kracht kost kan een personage maximaal aan twee rituelen per dag deelnemen, en ten hoogste één daarvan leiden.

10.4 Magische voorwerpen

Om een gebalanceerd verhaal mogelijk te maken, kunnen uitsluitend magische voorwerpen gebruikt worden die op het huidige of een vorig evenement verkregen of in rituelen gemaakt zijn en door de verhaalleiding zijn goedgekeurd.

Maken van permanente magische voorwerpen

Zelf 'gebouwde' artefacten/magische voorwerpen zijn niet onmogelijk, ze moeten 'gekocht' worden met EP. De hoogte van deze kosten wordt door de VL bepaald. Artefacten en bijzondere voorwerpen moeten in- en uitgecheckt worden op elk evenement.

Wanneer je zelf een permanent magisch artefact wilt maken, moet dit minstens 10 dagen voor het betreffende evenement gemeld en besproken worden. Een zo precies mogelijke beschrijving van het ritueel of de techniek hoe het voorwerp magisch wordt gemaakt, de ter beschikking staande ervaringspunten en de gewenste werking van het artefact moeten ook vermeld worden in de mail aan de VL. Kijk voor de mailadressen van de verschillende meerdaagse evenementen van GNS-events op de laatste pagina van dit regelsysteem.

10.5 Lijst met spreuken en brouwsels

Nederlands	Soort	Kosten in EP	pagina
Alarm	M	2	28
Alchemie neutraliseren	A	2	29
Barrière	A/M	4	29
Berserkerwoede	A/M	4	30
Bescherming tegen effecten	M	4	30
Coma	A/M	25	31
Dierentaal	A/M	2	31
Dood	A/M	50	32
Doofheid	A/M	3	32
Effect herkennen 1	A/M	1	32
Effect herkennen 2	A/M	2	33
Energiedrank 1	A	10	33
Energiedrank 2	A	10	33
Energieveld	M	3	34
Genees lichaam	A/M	6	34
Genees wond	A/M	2	35
Hergroeien ledematen	A/M	25	35
Kracht 1	A/M	4	36
Kracht 2	A/M	8	36
Licht	A/M	1	36
Magie hechten	M	4	36
Magie hechten opheffen	M	4	37
Magie ontrafelen	M	2+	37
Magie overhevelen	M	2	38
Magisch zoeken 1	M	2	38
Magisch zoeken 2	M	4	38
Magische pijl 1	A/M	1	39
Magische pijl 2	A/M	2	39
Magische pijl 3	A/M	3	39
Magische pijl 4	A/M	4	39
Magische pijl 5	A/M	5	39
Misselijkheid	A/M	3	39
Ontwapen	M	1	39
Pantsereffect 1	A/M	2	40
Pantsereffect 2	A/M	4	40
Pantsereffect 3	A/M	7	40
Pantsereffect 4	A/M	10	40
Pantsereffect 5	A/M	15	40
Pantsereffect 6	A/M	20	40

Schildversterking	A/M	4	40
Slaap	A/M	2	41
Stomheid	A/M	4	41
Traagheid 1	A/M	3	42
Traagheid 2	A/M	5	42
Vergeet	A/M	3	43
Versteen	A/M	6	43
Verzwak 1	A/M	4	44
Verzwak 2	A/M	8	44
Voorwerp verhitten	M	2	44
Vuur	A/M	1	44
Waarheid	A/M	4	45
Windstoot	M	2	45
Wonden verzorgen	A/M	1	46
Zegel	A/M	2	46

10.6 Beschrijving van spreuken en brouwsels

Alarm	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Een stuk touw en een kleine bel.
Uitvoering	De bel wordt met het touw om het voorwerp gebonden. (Het voorwerp moet ergens aan vastzitten.)
Duur effect	12 uur of tot wanneer het alarm afgaat.
Effect	De magiër beschermt door deze spreuk een bepaald voorwerp (kistje, deur etc.) met een magisch alarm. Wanneer het voorwerp door iemand (vriend of vijand) aangeraakt wordt, gaat het alarm af. De persoon in kwestie moet zolang hij het voorwerp aanraakt (bijvoorbeeld de deursluiting) of vast heeft (kistje), een luide alarmtoon laten horen. Het alarm houdt aan tot 30 seconden nadat het voorwerp is losgelaten.

Alchemie neutraliseren

EP kosten	2
Brouwduur (drank)	Identiek aan het te neutraliseren brouwsel, onafhankelijk van de toedieningsvorm.
Brouwduur (contact)	Identiek aan het te neutraliseren brouwsel, onafhankelijk van de toedieningsvorm.
Incantatie (magie)	-
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Drank of contact.
Duur effect	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.

Barrière

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Touw en meel.
Uitvoering	De uitvoerder legt met het touw een lijn, die de lengte van de barrière aangeeft op de grond. Alchemie: Sprenkel het brouwsel over/langs de lijn. Magie: Strooi meel over de lijn en spreek de spreuk uit.
Duur effect	12 uur
Effect	De uitvoerder is in staat een barrière neer te zetten die noch door magie noch door fysieke kracht te doorbreken is. De barrière heeft een lengte van 3 meter en een hoogte van 5 meter of lengte van 5 meter en een hoogte van 3 meter. De barrière kan niet gebogen, gedeeld of op enige manier veranderd worden. De barrière is alleen verticaal neer te zetten.

Berzerkerwoede

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	20 minuten.
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Aanraking.
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer 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 de spreuk/het brouwsel is, of tot hij niet meer in staat is het uit te spelen (neergeslagen, gebonden, vastgehouden, gedood etc.). Het slachtoffer heeft gedurende het effect 2 extra levenspunten.

Bescherming tegen effecten

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Prisma of een spiegel.
Uitvoering	De magiër neemt het prisma of de spiegel in beide handen, houdt het voor het lichaam van zichzelf of een ander en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	12 uur of tot de eerste spreuk die een effect zou hebben op de beschermd persoon.
Effect	Door deze spreuk kan een magiër een anti-magieveld om zichzelf of een ander personage creëren. Dit veld negeert de eerste magische spreuk die effect zou hebben op degene om wie het veld heen hangt (ongeacht welke spreuk). Er kan altijd maar 1 veld tegelijkertijd om iemand hangen (een tweede zou door de eerste spreuk opgeheven worden, en daardoor zou de persoon in het geheel niet meer beschermd zijn).

Coma	
EP kosten	25
Brouwduur (drank)	125 minuten.
Brouwduur (contact)	250 minuten.
Incantatie (magie)	50 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Rijst, bloed uit een verse wond van de uitvoerder (de wond is hiervoor maar 1 maal bruikbaar en moet daarna genezen worden).
Uitvoering	Alchemie: drank of contact. Magie: Dompel de rijst in het bloed en werp deze naar het slachtoffer, de rijst moet wel raken!
Duur effect	24 uur of tot het effect opgeheven wordt.
Effect	Het slachtoffer valt in een comateuze toestand en verneemt niets van wat om hem gebeurt. Hij ziet en hoort niets en merkt ook niet wanneer hij wordt aangeraakt. Het personage is echter niet onkwetsbaar.

Dierentaal	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	10 minuten.
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Schelp of slakkenhuis.
Uitvoering	Alchemie: Dichtbij een dier drinken of contact. Magie: Dichtbij een dier de schelp of het slakkenhuis aan het oor houden.
Duur effect	5 minuten
Effect	De uitvoerder kan hiermee communiceren met het dier van zijn keuze. De aard en uitvoerbaarheid van de informatie wordt door de spelleiding bepaald. Hierbij moet in gedachten worden gehouden dat bijvoorbeeld een uit de grond gehaalde regenworm niet erg bereidwillig op deze verstoring zal reageren en dat deze ook maar beperkte informatie zou kunnen leveren.

Dood	
EP kosten	50
Brouwduur (drank)	250 minuten.
Brouwduur (contact)	500 minuten.
Incantatie (magie)	100 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	3 haren, een persoonlijk voorwerp en bloed van het slachtoffer.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Een klein ritueel met de componenten, daarna een rune op de hand van de uitvoerder tekenen en het slachtoffer aanraken.
Duur effect	Het slachtoffer sterft na 300 minuten.
Effect	De eerste symptomen verschijnen na 5 minuten en deze worden in de loop van de tijd steeds ernstiger. Bijvoorbeeld: misselijkheid, hoofdpijn, spiertrillingen, slapheid, kramp, ademnood, verlamming etc. Na 300 minuten treedt de dood in.

Doofheid	
EP kosten	3
Brouwduur (drank)	15 minuten
Brouwduur (contact)	30 minuten
Incantatie (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Was en een doek.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Was in de doek wikkelen en naar het slachtoffer wijzen terwijl de spreuk uitgesproken wordt.
Duur effect	10 minuten
Effect	Het slachtoffer kan gedurende de duur van het effect niets horen.

Effect herkennen 1	
EP kosten	1
Brouwduur (drank)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Brouwduur (contact)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Incantatie (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zand
Uitvoering	Alchemie: Het bestuderen van het voorwerp. Magie: Concentratie op het voorwerp en zand erover strooien.
Duur effect	Direct.
Effect	De magiër of alchemist is in staat uit te vinden of er op of in het onderzochte voorwerp een effect actief is. De alchemist herkent alleen alchemistische effecten, de magiër alleen magische.

Effect herkennen 2

EP kosten	2 (<i>Effect herkennen 1</i> moet voor 2 geleerd worden!)
Brouwduur (drank)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Brouwduur (contact)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zand
Uitvoering	Alchemie: 5 Minuten bestuderen van het voorwerp. Magie: Concentratie op het voorwerp en zand erover strooien.
Duur effect	Direct (voor alchemist: direct na die 5 minuten).
Effect	De uitvoerder herkent het specifieke aanwezige effect en de vorm ervan. De alchemist herkent alleen alchemistische effecten, de magiër alleen magische. De SL bepaalt de specifieke informatie.

Energiedrank 1-2

EP kosten	10 / 20 (<i>Energiedrank 1</i> moet voor 2 geleerd worden).
Brouwduur (drank)	50 / 100 minuten.
Brouwduur (contact)	100 / 200 minuten.
Incantatie (magie)	-
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Drank of contact.
Duur effect	Direct. Maar 1 keer per 6 uur mogelijk.
Effect	Een personage krijgt 50% (<i>Energiedrank 1</i>) of 100% (<i>Energiedrank 2</i>) van zijn maximale Magiepunten (MP) terug. Wanneer het personage een magiepool van 30 heeft waarvan deze al 25 heeft besteed en hij neemt een <i>Energiedrank 1</i> in, dan krijgt het personage 15 MP terug. Hierbij kan echter het maximale aantal van de magiepool niet overschreden worden.
	Een Energiedrank kan maar 1 keer per zes uur gebruikt worden.

Energieveld	
EP kosten	3
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Softbal aan een touw (ca. 1 meter).
Uitvoering	De magiër spreekt de spreuk uit en slingert de bal aan het touw in een cirkelbeweging boven zijn hoofd.
Duur effect	Zolang de bal boven het hoofd cirkelt en de concentratie van de magiër niet gestoord wordt.
Effect	De magiër is in staat een energieveld om zich op te trekken waardoor hij zich beschermt tegen alle fysieke aanvallen (hand tegen hand wapens, projectielen etc.). Wanneer de magiër ook andere personen (maximaal 3) wil beschermen moet hij 3 extra MP per persoon spenderen. Dit kan alleen bij het begin van de spreuk, d.w.z. wanneer het veld nog niet actief is. Wanneer het veld staat, kan niemand, hetzij vriend, hetzij vijand, fysiek het energieveld binnendringen. Voorwerpen die zich buiten het veld bevinden, kunnen niet door degenen binnen het veld opgepakt, of op enige andere manier beïnvloed worden. Je kan rondlopen, zolang je het energieveld in stand houdt. Magie wordt niet door het veld tegengehouden, zowel degenen binnen het veld kunnen door magie geraakt worden, maar deze kunnen ook anderen buiten het veld met magie aanvallen. Dit laatste geldt uiteraard niet voor de magiër die zich moet concentreren op het energieveld.

Genees lichaam	
EP kosten	6 (<i>Genees wond</i> moet eerst geleerd worden.)
Brouwduur (drank)	30 minuten.
Brouwduur (contact)	60 minuten.
Incantatie (magie)	12 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zalf.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Zalf op de wonden smeren.
Duur effect	Direct.
Effect	De uitvoerder is in staat alle wonden (LP) van een gewonde te reinigen en te genezen. Ontstekingen worden hiermee voorkomen voor alle wonden. Het werkt meteen, maar het duurt ongeveer 30 minuten voordat de wonden volledig geheeld zijn. Wanneer de gewonde voor die tijd gaat vechten, rennen of zware taken uitvoeren, openen de wonden zich en verliest hij de levenspunten weer.

Genees wond

EP kosten	2
Brouwduur (drank)	10 minuten.
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zalf.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Zalf op de wond smeren.
Duur effect	Direct.
Effect	De uitvoerder is in staat een wond (LP) van een gewonde te reinigen en te genezen. Ontstekingen worden hiermee voorkomen voor die wond. Het werkt meteen maar het duurt ongeveer 10 minuten voordat de wond volledig geheeld is. Wanneer de gewonde voor die tijd gaat vechten, rennen of zware taken uitvoeren, opent de wond zich en verliest hij het levenspunt weer.

Hergroeien ledematen

EP kosten	25
Brouwduur (drank)	125 minuten.
Brouwduur (contact)	250 minuten.
Incantatie (magie)	50 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Dolk, vlam en zalf.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: De magiër neemt de dolk en zuivert deze met de vlam. Dan drukt hij de dolk op de wonden en bestrijkt de wonden daarna met zalf. Ondertussen spreekt hij de spreuk uit.
Duur effect	24 uur.
Effect	Bij het 'slachtoffer' groeien gedurende 24 uur alle bij hem afgeslagen lichaamsdelen weer aan. Na deze 24 uur kan het personage de lichaamsdelen weer 100% inzetten

Kracht 1-2

EP kosten	4 / 8 (<i>Kracht 1</i> moet voor 2 geleerd worden).
Brouwduur (drank)	20 / 40 minuten.
Brouwduur (contact)	40 / 80 minuten.
Incantatie (magie)	8 / 16 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Aanraking
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer krijgt 50% (naar beneden afronden) / 100% van zijn EXTRA levenspunten erbij (tenminste 1). De op deze manier verkregen levenspunten kunnen bij verwonding genezen worden. Het maximale aantal levenspunten kan hiermee NIET overschreden worden.

Licht

EP kosten	1
Brouwduur (drank)	5 minuten.
Brouwduur (contact)	10 minuten.
Incantatie (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zaklamp of een mooi In spel licht.
Uitvoering	Alchemie: Breaklight in een met water gevulde fles. Magie: De magiër spreekt de spreuk uit en schakelt de lamp in.
Duur effect	Tot de zaklamp uitgezet wordt of de concentratie van de magiër gestoord wordt, of de breaklight is uitgewerkt.
Effect	Er verschijnt een magisch licht (de lamp MOET op de grond gericht worden. (Geen schijnwerpers!))

Magie hechten

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Was en 3 haren van de magiër.
Uitvoering	De magiër plakt met de was de drie haren op het voorwerp (of persoon) waarop de spreuk, die vastgezet moet worden, actief is, en spreekt daarbij de spreuk uit.
Duur effect	12 uur.
Effect	Met deze spreuk is de magiër in staat een spreuk die op een voorwerp of persoon actief is, vast te zetten en te beschermen zodat die spreuk niet (meteen) is te ontrafelen. De te hechten spreuk moet wel een (lange) duur hebben (d.w.z. geen duur 'direct')

Magie hechten opheffen

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Dolk en een vlam.
Uitvoering	De magiër neemt de dolk en zuivert deze met de vlam. Aansluitend spreekt hij de spreuk uit, terwijl hij de was met de 3 haren (zie <i>Magie hechten</i>) van het voorwerp/de persoon afhaalt.
Duur effect	Direct.
Effect	Door deze speciale spreuk is een magiër in staat een gehechte spreuk (zie <i>Magie hechten</i>) weer te onthechten, zodat die spreuk ontrafeld kan worden.

Magie ontrafelen

EP kosten	2+ (speciaal zie hieronder)
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Klein takje.
Uitvoering	De magiër tikt met het takje het voorwerp of de persoon (kan ook zichzelf) licht aan, spreekt de spreuk uit en breekt het stokje.
Duur effect	Direct.
Effect	Met deze spreuk is de magiër in staat elke spreuk, die niet vastgezet is met <i>Magie hechten</i> , teniet te doen. Hiervoor worden de benodigde magiepunten uit zijn magiepool gehaald. Wil de magiër bijvoorbeeld een <i>Barrière</i> ontrafelen dan moet deze 2 MP (voor deze spreuk) plus 4 MP (voor <i>Barrière</i>) uitgeven. Wanneer de magiër minder dan het vereiste aantal in zijn magiepool heeft, heeft de spreuk geen effect en gaan de 2 MP van deze spreuk verloren. Door alchemie ontstane effecten kunnen met deze spreuk niet opgeheven worden.
	Met deze spreuk is het ook mogelijk spreuken die op de magiër effect hebben, te negeren. Hiervoor moet de incantatie van deze spreuk binnen 2 seconden na het commando van de op te heffen spreuk gestart worden. Uitzonderingen hierop zijn: <i>Magische pijl 1-5</i> en de spreuken in hoofdstuk 10.7: deze kunnen niet op deze manier ontrafeld worden. We benadrukken nogmaals dat iedereen graag eerlijk spel ziet en levert.

Magie overhevelen

EP kosten	2+ (speciaal zie hieronder).
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Schrijfwaren (bijvoorbeeld inkt en veer, of verf en penseel).
Uitvoering	De magiër tekent een magisch symbool op zijn handpalm, hij legt die hand op het doel en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	Direct.
Effect	Met deze spreuk is de magiër in staat eigen MP over te dragen aan een andere magiër, deze krijgt het aangegeven aantal erbij in zijn magiepool. Dit kan echter nooit meer zijn dan het totaal van diens magiepool! Ook kan de magiër de MP storten in een spreuk (die daardoor bijvoorbeeld moeilijker wordt om te ontrafelen, hier moet wel altijd een SL bij zijn).
	Deze spreuk kost 2 MP bovenop het aantal MP dat overgedragen wordt.

Magisch zoeken 1-2

EP kosten	2 / 4 (Magisch zoeken 1 moet voor 2 geleerd worden.)
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 / 8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Dolk, vlam en een specifiek voorwerp.
Uitvoering	De magiër neemt de dolk, zuivert deze met de vlam en haalt de dolk langs het voorwerp. Dan legt hij de dolk op de handpalm, neemt het voorwerp in de andere hand en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	10 minuten.
Effect	<i>Niveau 1:</i> Door deze spreuk is de magiër in staat een bepaalde persoon te vinden, wanneer de magiër een persoonlijk voorwerp van de gezochte persoon bezit. Hierbij moet het gaan om een voorwerp dat dichtbij de persoon is geweest: bijvoorbeeld een sieraad. <i>Niveau 2:</i> De magiër kan met deze spreuk een voorwerp lokaliseren dat in verband te brengen is met een voorwerp dat 'toevallig' in het bezit is van de magiër. Bijvoorbeeld de pommel van een zwaard kan gebruikt worden om de bijbehorende kling op te sporen. De betreffende spelleiding beslist of het voorwerp gevonden kan worden, (het kan bijvoorbeeld te ver verwijderd zijn van de magiër) en hoe nauwkeurig de informatie is.

Magische pijl 1-5

EP kosten	1 / 2 / 3 / 4 / 5 (Magische pijl 1 moet voor 2 geleerd worden enz.)
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	10 / 20 / 30 / 40 / 50 minuten.
Incantatie (magie)	2 / 4 / 6 / 8 / 10 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Softbal of werpvoorwerp (schuimrubber flesje of iets dergelijks bij alchemie).
Uitvoering	De uitvoerder werpt het voorwerp naar het slachtoffer.
Duur effect	Direct.
Effect	De magische pijl veroorzaakt bij de getroffene (vriend of vijand) 1 t/m 5 schade aan de LP, naar gelang het niveau van de spreuk. Wanneer het hoofd geraakt wordt telt de treffer niet! Het voorwerp kan maar 1 maal gegooid worden (per spreuk), wanneer niemand geraakt wordt, heeft de spreuk geen effect, maar ben je wel de bestede MP kwijt. Bovendien kan de magische pijl worden afgeweerd met een schild (zie hoofdstuk 11.5).

Misselijkheid

EP kosten	3
Brouwduur (drank)	15 minuten.
Brouwduur (contact)	30 minuten.
Incantatie (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Aanraking.
Duur effect	1 minuut.
Effect	Het slachtoffer moet braken en voelt zich misselijk.

Ontwapen

EP kosten	1
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Touw of een doek.
Uitvoering	Een knoop in het touw of de doek maken, de spreuk uitspreken en het slachtoffer aanwijzen.
Duur effect	Direct.
Effect	Het slachtoffer moet meteen het wapen uit zijn hand laten vallen.

Pantsereffect 1-6

EP kosten	2 / 4 / 7 / 10 / 15 / 20 (<i>Pantser 1</i> moet voor 2 geleerd worden enz.)
Brouwduur (drank)	10 / 20 / 35 / 50 / 75 / 100 minuten.
Brouwduur (contact)	20 / 40 / 70 / 100 / 150 / 200 minuten.
Incantatie (magie)	4 / 6 / 14 / 20 / 30 / 40 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Blauwe band plus: 1 = een stuk zacht leer. 2 = een stuk hard leer. 3 = een stuk met metaal beslagen leer. 4 = een stuk maliën. 5 = een stuk schubmaliën. 6 = een stuk plaatharnas.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact met alle lichaamszones. Daarna moet de blauwe band goed zichtbaar (als een sjerp) gedragen worden door degene waarop het effect van toepassing is. Magie: De magiër neemt het betreffende pantser ter hand en raakt alle lichaamszones ermee aan en spreekt de spreuk uit. Daarna moet de blauwe band goed zichtbaar (als een sjerp) gedragen worden door degene waarop het effect van toepassing is.
Duur effect Effect	12 uur of tot alle pantserpunten verloren zijn. De uitvoerder verschaft het 'slachtoffer' een energieveld dat, naar gelang het niveau van de spreuk of het brouwsel, als pantserpunten telt. Niveau 1 geeft 1 pantserpunt, Niveau 2 2 pantserpunten etc. Het puntenaantal is per persoon en niet per lichaamsdeel!

Schildversterking

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Talkpoeder of fijn zand.
Uitvoering	Alchemie: Contact. Daarna moet aan het schild goed zichtbaar een blauwe band vastgemaakt worden. Magie: Talkpoeder of fijn zand over het schild strooien terwijl de spreuk uitgesproken wordt. Daarna moet aan het schild goed zichtbaar een blauwe band vastgemaakt worden.
Duur effect Effect	10 minuten. De uitvoerder is in staat een schild te behoeden voor schade. (Uitzondering hierop is de figurantenspreuk <i>Schildbreker</i>). De regel dat kleine en middelgrote schilden na 5 slagen en grote schilden na 10 slagen kapot zijn en ter reparatie uit het spel genomen moeten worden, vervalt hiermee (voor de duur van het effect).

Slaap

EP kosten	2
Brouwduur (drank)	10 minuten.
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Rijstkorrels.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Werp de rijstkorrels naar het slachtoffer. De korrels moeten raken (maar kunnen niet door een schild geblokkeerd worden).
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer slaapt in. Hij kan echter KORT gewekt worden (bijv. door wakker schudden, koud water etc.), maar slaapt daarna direct weer in. Wanneer het slachtoffer echter aangevallen wordt, is hij na de eerste (rake) slag klaarwakker. Deze eerste slag kan een normale treffer zijn maar hierbij kan het ook gaan om neerslaan of sluipmoord.

Stomheid

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	20 minuten.
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Veer en een doek.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Veer in de doek wikkelen en naar het slachtoffer wijzen terwijl de spreuk uitgesproken wordt.
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer wordt de mogelijkheid ontnomen om te spreken.

Traagheid 1

EP kosten	3
Brouwduur (drank)	15 minuten.
Brouwduur (contact)	30 minuten.
Incantatie (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: drank of contact. (duur mededelen). Magie: Één hand op de eigen mond leggen en met de andere het slachtoffer aanwijzen.
Duur effect	Alchemie: 15 Seconden. Magie: Zolang de magiër zich concentreert en het slachtoffer blijft aanwijzen.
Effect	De uitvoerder is in staat het spreken van het slachtoffer te vertragen. Het slachtoffer kan alleen nog maar in 'slow motion' spreken.

Traagheid 2

EP kosten	5 (Traagheid 1 moet voor 2 geleerd worden)
Brouwduur (drank)	25 minuten.
Brouwduur (contact)	50 minuten.
Incantatie (magie)	10 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. (duur mededelen). Magie: Met de ene hand de pols van je andere hand vastpakken en het slachtoffer aanwijzen.
Duur effect	Alchemie: 15 seconden. Magie: zolang de magiër zich concentreert en zijn pols blijft vasthouden.
Effect	De uitvoerder is in staat het slachtoffer te vertragen. Het slachtoffer kan alleen nog maar in 'slow motion' bewegen, vechten en spreken.

Vergeet	
EP kosten	3
Brouwduur (drank)	15 minuten.
Brouwduur (contact)	30 minuten.
Incantatie (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Water
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Een beetje water in de onmiddellijk nabijheid van het slachtoffer sprenkelen.
Duur effect	Tot opheffing van het effect.
Effect	De uitvoerder kan het slachtoffer dwingen een zojuist voorgevallen gebeurtenis te vergeten. Er kan maximaal 1 minuut uit het geheugen van het slachtoffer gewist worden.

Versteen	
EP kosten	6
Brouwduur (drank)	30 minuten.
Brouwduur (contact)	60 minuten.
Incantatie (magie)	12 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Softbal.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: De magiër spreekt de spreuk uit, werpt de bal (deze moet raken). De duur moet medegedeeld worden.
Duur effect	15 minuten.
Effect	De uitvoerder is in staat het slachtoffer te verstenen. Het slachtoffer is gedurende de tijd dat deze versteend is onkwetsbaar en onvernietigbaar. Communicatie tussen het slachtoffer en anderen is onmogelijk. Wanneer de spreuk is uitgewerkt weet het slachtoffer niet wat er in de tussentijd met en om hem heen is gebeurd.

Verzwak 1-2

EP kosten	4 / 8 (Verzwak 1 moet voor 2 geleerd worden)
Brouwduur (drank)	20 / 40 minuten.
Brouwduur (contact)	40 / 80 minuten.
Incantatie (magie)	8 / 16 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Erwten.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Werp de erwten naar het slachtoffer. De erwten moet raken (maar kunnen niet door een schild geblokkeerd worden).
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer verliest 50% (afroonden naar beneden) / 100% van zijn EXTRA levenspunten.

Voorwerp verhitten

EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Lucifer.
Uitvoering	De magiër steekt de lucifer aan, wijst naar het voorwerp en spreekt daarbij de spreuk. (Let op brandgevaar)
Duur effect	Tot de lucifer dooft.
Effect	Door deze spreuk kan de magiër een voorwerp verhitten. Zolang de lucifer brandt 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. Tot de lucifer gedooft is, kan de pijn alleen stoppen als het pantser(deel) uitgetrokken wordt.

Vuur

EP kosten	1
Brouwduur (drank)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Brouwduur (contact)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Incantatie (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Aansteker of lucifer.
Uitvoering	Alchemie: Aansteken van brandbaar materiaal. Magie: Gebruik van de component en uitspreken van de spreuk.
Duur effect	Tot de lucifer of de vlam van de aansteker gedooft is.
Effect	De uitvoerder kan een kleine vlam laten ontstaan.

Waarheid

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	20 minuten.
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Kleine weegschaal en een zwaard.
Uitvoering	Alchemie: Drank. Magie: Zwaard in de rechterhand en de weegschaal in de linkerhand, dichtbij het slachtoffer.
Duur effect	1 vraag/antwoord.
Effect	De uitvoerder dwingt het slachtoffer 1 vraag naar waarheid te beantwoorden. De vraag moet een doel dienen en er mogen geen vervolgvragen gesteld worden (tenminste deze hoeven niet naar waarheid beantwoord te worden). Het slachtoffer moet de vraag altijd naar waarheid en zo volledig mogelijk beantwoorden. De vraag moet in ongeveer twee zinnen te beantwoorden zijn.

Windstoot

EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Veren of een waaier.
Uitvoering	De magiër neemt de componenten in de hand, beweegt deze heen en weer en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	Zolang de magiër de componenten beweegt (maximaal 1 minuut).
Effect	Met deze spreuk is de magiër in staat een elementaire windstoot te veroorzaken. Met deze wind wordt een voorwerp (vergelijkbaar in grootte en gewicht met een menselijk lichaam) of een tegenstander ongeveer 5 meter van hem weggeblazen en, zolang de beweging blijft, op afstand gehouden. De spreuk werkt op slechts 1 tegenstander tegelijk.

Wonden verzorgen

EP kosten	1
Brouwduur (drank)	5 minuten.
Brouwduur (contact)	10 minuten.
Incantatie (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zalf.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Zalf op de wond smeren.
Duur effect	Tot de wond genezen wordt of tot de gewonde zich inspant: bijvoorbeeld door hardlopen of vechten.
Effect	Alle wonden op het lichaam worden gereinigd en houden op te bloeden. Koudvuur wordt hiermee voorkomen. LET OP: er wordt dus niets genezen, de patiënt bloedt alleen niet meer dood.

Zegel

EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Was van een witte en een zwarte kaars.
Uitvoering	Alchemie: Contact. Magie: Was van de beide kaarsen op het voorwerp druipen.
Duur effect	24 uur.
Effect	De uitvoerder is in staat perkamentrollen, boeken, kisten etc. tegen nieuwsgierige blikken te beschermen. Het voorwerp kan gedurende die tijd niet geopend worden. Het zegel biedt geen bescherming tegen andere (gewelddadige) invloeden (bijv. vuur).

10.7 Additionele lijst van spreuken en brouwsels (niet voor spelers)

De in dit hoofdstuk 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 belangrijke figuranten tegenkomen die over andere, niet in de regels beschreven vaardigheden en spreuken beschikken. Deze worden, indien nodig, door een spelleider verklaard.

Angst	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	Speciaal (zie hieronder).
Componenten	Pijl of de kling van een magisch wapen.
Uitvoering	Hoge schreeuw (minstens 2 seconden aangehouden) en een treffer met de pijl of de kling van het magische wapen.
Duur effect	30 seconden.
Effect	Het slachtoffer vlucht doodsbang weg van de magiër. Andere (strijd)handelingen zijn gedurende die tijd voor het slachtoffer niet mogelijk.

Dolende ziel	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Een bot.
Uitvoering	Gebaren met het bot en het uitspreken van de spreuk.
Duur effect	Direct.
Effect	Wekt een 'gevallen' ondode weer op.

Druk golf	
EP kosten	6
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	12 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Wapen.
Uitvoering	De magiër slaat met het wapen op de grond en spreekt daarbij de spreuk uit.
Duur effect	Direct.
Effect	Wanneer deze macht gebruikt wordt, wordt iedereen in een halve cirkel (180 graden) voor de magiër getroffen door een windstoot.

Duel

EP kosten	10
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	20 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	-
Uitvoering	Het uitspreken van de spreuk en wijzen naar een tegenstander.
Duur effect	Direct, tot de dood van 1 van de twee duellisten of tot de magiër een eind aan het duel maakt.
Effect	De magiër is in staat een tegenstander tot een NIET onderbreekbaar duel te dwingen.

Infecteren

EP kosten	4
Brouwduur (drank)	20 minuten.
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Water / waternevel.
Uitvoering	De uitvoerder besproeit het slachtoffer met water.
Duur effect	Speciaal (zie effect).
Effect	Afhankelijk van de ziekte, de precieze werking wordt door de spelleiding uitgelegd, of door een speciale ziektekaart verklaard.

Massale angst

EP kosten	16
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	Speciaal, zie hieronder.
Componenten	Doeken
Uitvoering	Hoge schreeuw (minstens 2 seconden aangehouden) en effectieve gebaren (met de doeken).
Duur effect	30 seconden.
Effect	Alle spelers in de omgeving van de magiër moeten doodsbang van de magiër wegvlugten. Andere (strijd)handelingen zijn gedurende die tijd voor de slachtoffers niet mogelijk.

Ondode creëren/helen

EP kosten	10
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	20 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Botten en een plukje haren.
Uitvoering	Gebaren met de componenten en het uitspreken van de spreuk.
Duur effect	Direct.
Effect	De magiër is in staat gedode spelerpersonages en hogere ondode figuranten op te wekken als onnoden die daarna onder zijn volledige controle staan.

Onzalige zegen

EP kosten	2
Brouwduur (drank)	10 minuten.
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie	-
Componenten	-
Uitvoering	Drank of contact.
Duur effect	60 minuten.
Effect	Het met deze zegen gezegende personage is tegen het eerste alchemistische effect beschermd, dit geldt uiteraard ook voor positieve effecten zoals genezing.

Schildbreker

EP kosten	12
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	24 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Magische hamer.
Uitvoering	De magiër spreekt de spreuk uit en moet daarna met de hamer het schild raken.
Duur effect	Direct.
Effect	Vernietigt het getroffen schild, ook wanneer deze door de spreuk Schildversterking versterkt is. Het schild is onbruikbaar, maar nog wel te repareren.

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

11. Strijd

Veiligheid

In een gevecht mogen uitsluitend schuimwapens gebruikt worden die voldoen aan de gangbare veiligheidseisen van het evenement. Deze staan uitgebreid beschreven in hoofdstuk 4.

Zeker in een gevechtssituatie is de veiligheid van alle deelnemers de hoogste prioriteit. Sportiviteit en verantwoordelijkheid ten opzichte van andere spelers die deelnemen aan het gevecht, behoren nadrukkelijk bij elke gesimuleerde gevechtshandeling. 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 leidt tot het direct uitsluiten van deelname aan het evenement.

Uitspelen van gevechten

Om een ieder plezier te laten hebben in het spel, is het van belang dat men tijdens gevechten het rollenspel niet uit het oog verliest. Wanneer je geraakt wordt, moet dat altijd uitgespeeld worden! Ook wanneer een personage niet zwaar gewond raakt of als er nog genoeg pantserpunten zijn. Het is ook voor jezelf leuker wanneer je het gevoel hebt dat je slagen effect hebben en dat deze geteld worden door je tegenstander.

Hetzelfde geldt voor het dragen van een wapen. LR-wapens zijn natuurlijk lichter dan echte wapens, maar het is leuker om te doen alsof het echte wapens zijn. Het hanteren van echte wapens gaat niet zo snel als van een LR-wapen. 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 dat hoe groter het wapen is, hoe langzamer het is te hanteren. Goed spel is altijd belangrijk.

Schade door wapens

- Elk eenhandig wapen veroorzaakt 1 schade.
- Elk wapen dat in verband met de grootte met twee handen gehanteerd moet worden (SL beslist) doet 2 schade. (Hieronder vallen geen projectielwapens, strijdstokken, tweehandig gebruikte één- of anderhalffhandige wapens etc.)
- Elke vorm van werpwapens (bijvoorbeeld werpdolken, werpsterren, werphamers, mokken of andere voorwerpen die realistisch gezien pijn kunnen doen) veroorzaken altijd maar 1 schade en gaan niet door pantser heen.

Wanneer een speler door een wapen wordt getroffen, geldt dit als een treffer en krijgt het personage schade, welke in punten geteld wordt (zie hierboven).

Rake slagen geven dus schadepunten. Deze punten worden eerst afgetrokken van pantserpunten als op pantser geslagen is (leer, maliën, plaatharnas, pantsereffect etc.) en daarna van de levenspunten.

Hoe een personage ook beschut is tegen schade: een treffer moet altijd uitgepeeld worden alsof er met volle kracht geslagen is. Dit wil niet zeggen dat je meteen moet omvallen, maar het is voor iedereen leuker wanneer men het gevoel heeft dat de treffer geregistreerd wordt.

Voorbeeld:

Een speler wordt in een gevecht door een normaal zwaard getroffen en krijgt daardoor 1 schade.

Mogelijkheid 1: De speler draagt een pantser

De speler krimpt kort ineen maar kan daarna doorvechten omdat zijn pantser, of dit nu magisch, alchemistisch of fysiek (leer, maliënkolder of plaatharnas) is, hem beschermt.

Mogelijkheid 2: De speler draagt geen pantser

Hij schreeuwt het kort uit, grijpt naar het getroffen lichaamsdeel, bijt op zijn tanden en strijdt verder.

Na de derde wond op zijn lichaam (of de vierde wanneer hij de vaardigheid Extra levenspunt 1 heeft genomen etc.), breekt hij het gevecht af en valt door het bloedverlies bewusteloos neer. (Let op dat je dat niet midden in het strijdgewoel doet, maar op een veilige plek.)

Een zodanig zwaar verwond personage (0 LP) bloedt na 15 minuten dood, wanneer er binnen die tijd geen vakkundige (d.w.z. iemand met de vaardigheid Eerste hulp, Heelkunde, Geneeskunde of iemand met de spreuk of het brouwsel *Genees wond*, *Genees lichaam* of *Wond verzorgen*) zich met hem bemoeit en wanneer hij de vaardigheid Regeneratie 1 niet bezit.

Een gewond maar niet bewusteloos personage is over het algemeen beperkt en alleen onder grote krachtsinspanning in staat om te strijden, aan rituelen deel te nemen, spreuken uit te spreken of andere daden te verrichten, zolang zijn wonden niet volledig zijn genezen.

11.1 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.

De maximale trekkracht van bogen e.d. bedraagt 25 pond!

Normaal geschut

Pijlen afgeschoten met (kruis)bogen doorboren alle pantserklassen (leer, maliën, plaat en *Pantsereffect* (magie)) wanneer deze solo gedragen worden en veroorzaken een directe wond. Deze wond moet van de levenspunten afgetrokken worden. Wanneer een personage twee pantserklassen over elkaar draagt, waarbij er minstens 1 uit metaal bestaat (bijvoorbeeld: leer en maliën, *Pantsereffect* en maliën of maliën en plaat, veroorzaakt de pijl, wanneer deze die betreffende plek raakt, geen directe wond maar wordt de treffer als een normale schadepunt geteld en wordt deze eerst van de PP afgetrokken.

Groot geschut

Projectielen die worden afgeschoten met zogenaamd groot geschut, doorboren alle pantserklassen (leer, maliën, plaat en *pantsereffecten*), ook wanneer deze over elkaar gedragen worden en veroorzaken een directe wond. Deze wond moet van de levenspunten afgetrokken worden. 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 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.

Sfeerwapens

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

Buskruit is op geen van onze evenementen IS aanwezig, dus IS-vuurwapens zijn binnen de settings in principe niet mogelijk.

11.2 Belegeringswerktuigen

Onder belegeringswerktuigen vallen alle apparaten die stationair zijn en alleen met behulp van 3 of meer personen verplaatst en bediend kunnen worden (onder bedienen valt ook het aanreiken van projectielen). Het herladen van een als belegeringswapen geïnclassificeerd apparaat 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.

Gevolgen van een treffer door een projectiel afgevuurd door een belegeringswerktuig.

Een treffer op het lichaam (torso) veroorzaakt het directe verlies van **alle** levenspunten, ongeacht de soort en samenstelling van pantser (ook magie/alchemy!).

Het personage valt direct bewusteloos en bloedt dood als er niet binnen één (1) minuut vakkundige hulp (eerste hulp, genezing etc.) geboden wordt. De vaardigheid Regeneratie behoedt het personage in dit geval niet voor de dood. Om misverstanden en problemen te vermijden, is het verstandig om bij het verdere genezingsproces (bijvoorbeeld verzorging in hospitaal of kamp) een SL op de hoogte te brengen van de situatie, deze kan dan eventueel verdere informatie geven.

Wanneer een ledemaat getroffen wordt, wordt dit ledemaat van het lichaam afgerukt. Alleen het brouwsel/de spreuk *Hergroeien ledemaat* kan binnen 24 uur het lichaamsdeel weer laten aangroeien. Regeneratie 1 (of 2) zorgt er in dit geval alleen voor dat een personage niet dood bloedt.

Bij een treffer op een schild wordt het schild vernietigd, de schildarm wordt dan verbrijzeld en kan alleen met vakkundige hulp (Geneeskunde en magische/alchemy'sche hulp in de vorm van *Genees lichaam*) hersteld worden (andere vormen zorgen er alleen voor dat het personage niet dood bloedt. Regeneratie 1 (na 12 uur) en 2 (na 6 uur) zorgen ervoor dat het bot zich zet en dat het lichaamsdeel weer kan functioneren.

In beide gevallen valt het personage bewusteloos en bloedt dood als er niet binnen 15 minuten vakkundige hulp (eerste hulp, genezing etc.) geboden wordt of het personage in bezit is van Regeneratie 1 of 2.

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

Bouw en bediening van een belegeringswapen

In het algemeen geldt: een belegeringswerktuig kan alleen op het evenement zelf op veiligheid getest en (eventueel) toegelaten worden. We kunnen alleen basisinformatie over de bouw en bediening geven. Stuur hiervoor een opzet naar gnsevents@gmail.com. De definitieve keuring vindt op het evenement zelf plaats.

Gebruik

- Alleen personen die les hebben gehad in het afvuren van het wapen, mogen het wapen bedienen en alleen onder supervisie van de verantwoordelijke (bouwer/eigenaar) van het wapen.
- Zodra er strijders binnen 5 meter van het apparaat komen, mag het niet meer gebruikt worden en moet het apparaat ontspannen/ontwapend worden.
- Het apparaat mag niet gespannen/bewapend vervoerd worden.
- Het apparaat mag op het (slag)veld niet sneller bewegen dan loopsnelheid.

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 een van de delen breekt of op een andere manier kapot gaat, zodat er gevaar kan ontstaan voor personen (vliegende splinters, wegvliegende werparmen, rondzweepende touwen enzovoort).
- Er mogen geen milieubelastende (vloei)stoffen gebruikt worden (olie, brandstof en dergelijke).

Constructie vereisten

- Er mag geen mogelijkheid bestaan tot het beklemmen of afsnijden van ledematen, in het bijzonder bij grote apparaten met lange werparmen, omdat deze door hefboomwerking een zeer grote kracht kunnen ontwikkelen. Zulke punten moeten afgedekt of afgeschermd zijn of op een zodanige hoogte zitten dat deze buiten reikwijdte zijn.
- Er mogen geen slingerende onderdelen (bijvoorbeeld touwen bij een trebuchet) binnen reikwijdte van personen zitten. Deze moeten minstens op een hoogte van 2.5 meter zitten, en deze moeten zacht zijn.
- Alle regels voor geschut gelden ook voor belegeringswapens.
- Wanneer het apparaat in bedrijf is, moet het te zekeren (vast te zetten) zijn, bijvoorbeeld door een hefboom of grendel.
- Wanneer het apparaat niet gebruikt wordt, moet het zijn afgesloten (fietsslot of iets dergelijks) om gebruik door derden te voorkomen.
- Projectielen moeten zodanig zijn gemaakt en samengesteld dat zij niemand kunnen verwonden en gemakkelijk ingezameld kunnen worden. (Zie hoofdstuk 4.2)

De volgende wapens worden niet toegelaten op onze evenementen:

- Wapens en belegeringswerktuigen die buskruit gebruiken om een projectiel af te schieten.
- Groot geschut en belegeringswerktuigen die projectielen afvuren die een kern bevatten.

Bij twijfel beslist de spelleiding ter plaatse. Welke schade een apparaat aan palissades toebrengt wordt door SL ter plaatse bepaald.

Het effect op personen staat hier los van en is zoals eerder beschreven.

Pantser	Pantser-klasse	Gevolgen treffer		
		(kruis) boog	Groot geschut	Belegingswapen (torso / ledemaat)
Hard leer	1	Wond	Wond	0 LP tot dood / amputatie
Maliën	2	Wond	Wond	0 LP tot dood / amputatie
Plaatharnas	3	Wond	Wond	0 LP tot dood / amputatie
Magisch / alchemistisch effect 1-6	1-6	Wond	Wond	0 LP tot dood / amputatie
Combinatie van 2 pantserklassen (min. 1 klasse 2)	-	1 schade	Wond	0 LP tot dood / amputatie

Hierbij geldt dat Wond staat voor (directe) -1LP en 1 schade betekent dat de schade eerst afgetrokken wordt van de pantserpunten.

11.3 Bepantsering

Voor de berekening van de pantserpunten (PP) wordt eerst de pantserklasse per lichaamszone berekend. Daarna worden de 7 eenheden bij elkaar opgeteld en eventuele decimalen afgerond.

Het lichaam wordt in 7 zones opgedeeld.

Deze zones 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.

Verder geldt dat pantser alleen daar telt waar het daadwerkelijk gedragen wordt.

Pantserklassen:

Klasse 0	Elk materiaal, wanneer minder dan 25% van de zone bedekt wordt.
Klasse 1	Leer, gewatteerde kleding
Klasse 2	Schubben, maliën, (met metaal) versterkt leer
Klasse 3	Plaatharnas

Pantser waarvan niet zeker is dat dit in een bepaalde klasse valt, wordt bij incheck door de organisatie ingedeeld.

Pantserpunten per zonebedekking en Pantserklasse

Zonebedekking	Klasse 3	Klasse 2	Klasse 1	Klasse 0
Onder 25%	0 PP	0 PP	0 PP	0 PP
25%-75%	1,5 PP	1 PP	0,5 PP	0 PP
Boven 75 %	3 PP	2 PP	1 PP	0 PP

Pantser geldt alleen op de plekken waar het gedragen wordt, de bedekte plekken dus. Op onbedekte plekken heeft het personage dan ook geen pantserpunten. Hoofdbedekking wordt bij de torso opgeteld.

Om het eenvoudig te houden, worden alle treffers van het totaal aan pantserpunten afgetrokken, onafhankelijk waar en hoe vaak het personage op het pantser geraakt wordt.

Zes 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.

Getroffen pantseronderdelen en schilden beschadigen in de strijd en moeten daarom gerepareerd worden. Dit kan alleen met de betreffende vaardigheid.

Meerdere lagen pantser(waarvan minstens 1 klasse 2):

Wanneer een personage twee pantserklassen over elkaar draagt, waarbij er minstens 1 uit metaal bestaat (bijvoorbeeld: leer en maliën, *Pantsereffect* en maliën of maliën en plaat), veroorzaakt een (magische) pijl, wanneer deze die betreffende plek raakt, geen directe wond maar wordt de treffer als een normale schadepunt geteld en wordt deze eerst van de PP afgetrokken.

Per zone geldt een maximum van 4 PP.

Hieruit volgt dat het totaal PP nooit meer kan zijn dan 27 (Magische bepantsering meegeteld).

Het effect van de magische spreuk/alchemistisch brouwsel *Pantsereffect 1-6* wordt in de bovenstaande berekening niet meegenomen. Het is dus mogelijk om maximaal 10 PP op een lichaamszone hebben, het lichaamstotaal kan in dit geval echter nog steeds niet boven 27 uitkomen!

Het *Pantsereffect* geldt voor het gehele lichaam en eventuele treffers worden eerst van dit effect afgetrokken (waarbij het effect dus voor het gehele lichaam afneemt).

Voorbeeld:

Borstkuras + pantsereffect 2

Torso voor = 3 PP

Torso achter = 3 PP

2 PP door pantsereffect 2 op de eerst getroffen zones.

Totaal PP op het torso = 8 PP

Na 2 treffers (of 1 treffer met een tweehandig wapen) is het *Pantsereffect* uitgewerkt en de totale PP geldt nu alleen nog daar waar daadwerkelijk pantser gedragen wordt. In dit geval dus 6 PP op het torso.

Overall waar pantser gedragen wordt, ook daar waar het geen PP oplevert, telt mee voor het totaal aantal PP. Bijvoorbeeld een personage draagt klasse 3 handschoenen (= minder dan 25% van de arm = 0 PP), een borstkuras (= 6 PP) en verder geen pantser. Wanneer nu een van de handschoenen wordt geraakt door een tegenstander (met een eenhandig wapen) gaat er toch 1 punt van het totaal van 6 PP af, het gaat namelijk om treffer op het pantser.

11.4 Het bepantseringsstelsel in actie

Het maximale aantal te bereiken beschermingspunten bedraagt 37!

Maximale aantal Pantserpunten = 27

Maximale aantal levenspunten = 10

- Bij magisch pantser, worden eerst alle treffers (ongeacht waar) van je magische pantserpunten afgetrokken, totdat het aantal op 0 staat.

- Daarna wordt het aantal treffers (op pantser) eerst van het aantal pantserpunten afgetrokken tot dit aantal op 0 staat. Pantserpunten worden verkregen door daadwerkelijk pantser te dragen. Het maximale aantal pantserpunten bedraagt 27.
- Wanneer alle pantserpunten verbruikt zijn (het pantser is dan kapot) of er is geen pantser op een getroffen plek, dan wordt de schade direct van het aantal levenspunten (basis levenspunten, extra levenspunten door vaardigheden, spreuken en/of brouwsels) afgetrokken. Het maximaal bereikbare aantal levenspunten bedraagt 10. Een directe wond (magische en gewone pijlen) is een schadepunt die meteen van het aantal levenspunten afgetrokken wordt en niet van het pantser.

11.5 Schilden

Alleen tweehandige wapens die ook daadwerkelijk met 2 handen gehanteerd moeten worden (vraag de SL bij twijfel), kunnen schilden kapot maken.

Kleine tot middelgrote schilden (tot 50 x 50 cm) kunnen 5 slagen met zo'n wapen afweren, daarna zijn ze onbruikbaar (zie de vaardigheid Schild repareren), pas na reparatie is het schild weer te gebruiken.

Alle schilden boven 50 x 50 worden geclassificeerd als grote schilden en kunnen 10 treffers van een tweehandig wapen (dat 2 schade doet) uithouden. Daarna kunnen ze niet meer gebruikt worden en moeten gerepareerd worden.

Schilden die op magische of alchemistische manier versterkt zijn, kunnen niet op een dergelijke manier vernietigd worden. (zie *Schildversterking*, hoofdstuk 10.6). Zulke schilden moeten duidelijk met een blauwe band (blauw lint) gemarkeerd zijn. Overigens kunnen zulke schilden wel met de spreuk *Schildbreker* (zie hoofdstuk 10.7) kapot gemaakt worden.

Schilden kunnen natuurlijk ook al gerepareerd worden voordat ze volledig onbruikbaar zijn (zie *Schildversterking*, hoofdstuk 10.6)).

Aanwijzingen hoe met schilden te bewegen:

Terwijl men zich met een beukelaar (zeer klein schild) nog vrijelijk kan bewegen, wordt de beweeglijkheid, hoe groter het schild wordt, steeds minder. Met een iets groter schild kan men zich nog een korte sprint veroorloven, langere tochten in looppas kunnen al niet meer, met een nog groter schild (bijvoorbeeld een torenschild) is zelfs een sprintje onmogelijk geworden, de drager daarvan kan zich alleen nog maar in wandeltempo voortbewegen.

De indeling van het eigen schild moet elke deelnemer, naar gelang de verhouding tussen lichaam en schild en het materiaal waarvan het schild gemaakt is, zelf vaststellen. Hierbij vragen we weer om eerlijkheid en goed rollenspel.

Het afweren van spreuken en/of brouwsels:

Effecten die het gevolg zijn van spreuken (magie) of brouwsels (alchemie) kunnen niet met een schild afgeweerd worden, omdat het om geestbeïnvloedende of natuurveranderende effecten gaat.

Uitzondering hierop is de spreuk/het brouwsel magische pijl 1-5. Hierbij moet wel opgemerkt worden dat met Magische pijl 2-5 het schild schade oploopt alsof het geraakt is met een wapen dat 2 schade doet, de schade wordt afgerond naar boven. Magische pijl 2 en 3 doen 1 schade op het schild, Magische pijl 4 en 5 doen 2 schade op het schild.

12. Het bouwen van palissades en belegeringen

In het algemeen geldt: een palissade of ander groot bouwsel kan alleen op het evenement zelf op veiligheid getest en (eventueel) toegelaten worden. We kunnen alleen basisinformatie over de bouw en bediening geven. Stuur hiervoor een opzet naar gnsevents@gmail.com. De definitieve keuring vindt op het evenement zelf plaats.

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 een 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.

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 gemakkelijk 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.

12.1 Belegering

Hoe werkt een belegering

Om veiligheidsrisico's, bijvoorbeeld strijd tussen tenten en vuurplaatsen, te vermijden, heeft elk kamp, aan een van de kanzijden, idealiter aan de voorkant, een te verdedigen binnenplaats. Hier mogen geen tenten of andere structuren geplaatst worden (volledig vrij strijdtoneel!). Deze binnenplaats geldt als hoofdingang van het kamp en kan plaatsvervangend optreden voor de buitengrenzen van het volledige kamp. Deze binnenplaats wordt direct achter de (hoofd)poort en de aangrenzende palissade van het kamp aangelegd. De grens met de tenten blijft vrij.

De omvang van de binnenplaats wordt door de spelleiding aan de hand van het aantal kampbewoners vastgesteld. Een kamp met 50 spelers krijgt een grotere te verdedigen binnenplaats dan een kamp met 10 spelers.

Belegering en verovering

Wanneer een vijand een kamp wil veroveren, moet deze de binnenplaats van het kamp veroveren. Een kamp geldt als veroverd wanneer de aanvaller de palissade doorbreekt en

minstens 75% van de binnenplaats ingenomen heeft en die 75% van de binnenplaats voor 20 minuten in handen heeft gehouden.

Zodra de aanvaller 75% van de binnenplaats in handen heeft, worden de verdedigers uit het kamp verdreven en moeten deze (binnen 20 minuten) proberen de aanvallers van buiten af weer te verdrijven.

Lukt dit niet binnen de gestelde tijd, dan heeft dit de volgende gevolgen:

Alle inwoners van dat kamp hebben voor de duur van de volgende dag 1 levenspunt minder. Dit effect is niet cumulatief, dat wil zeggen dat als een kamp meerdere keren per dag is ingenomen, de bewoners slechts 1 levenspunt minder hebben.

Gebruik van pek, olie en dergelijke

We vragen de deelnemers af te zien om belegeringen af te weren met pek, olie, water en dergelijke. Ook wanneer dit in spel kan en logisch is, levert het vaak ergernissen op bij ontvangers van dergelijke stoffen.

Strijd tussen tenten is verboden!

Vanuit het kamp mag niet ingegrepen worden in de slag. Dit betekent dat op geen enkele manier van tussen de tenten geschoten mag worden (hetzij magisch of met bogen).

13. De dood van een personage

Een personage kan op 4 manieren sterven:

- Een personage bloedt dood als al zijn levenspunten op zijn en er binnen 15 minuten geen kundige hulp opduikt (iemand met een vaardigheid: Eerste hulp, Heelkunde, Geneeskunst, of een spreuk/brouwsel: *Genees wond, Genees lichaam, Wonden verzorgen*), en het personage bezit de vaardigheid regeneratie niet.
- Het personage ondergaat volgens de regels een sluipmoord en wordt niet binnen de in die regels gestelde tijd (1 minuut) geholpen (d.w.z. iemand met een vaardigheid: Eerste hulp, Heelkunde, Geneeskunst, of een spreuk/brouwsel: *Genees wond, Genees lichaam, Wonden verzorgen*). Regeneratie helpt hier niet tegen.
- Door bepaalde machtige alchemistische brouwsels of spreuken, wanneer de werking hiervan niet tegengegaan wordt, d.w.z. het personage er geen immuniteit tegen heeft en er geen tegengif of –middel tegen gevonden/gemaakt wordt.
- Aan de gevolgen van koudvuur, dat niet behandeld wordt.

Koudvuur

Infectie van een wond door gasproducerende bacteriën. Dit zorgt voor een sterke roodkleuring van de huid, in combinatie met de vorming van blaren, gasblaasjes in de onderhuid en hoge koorts.

Koudvuur treed bij onbehandelde wonden op na 1 uur, elke 2 uur daarna verliest het personage 1 levenspunt als het niet behandeld wordt.

Een wond geldt als onbehandeld wanneer deze niet met de volgende vaardigheden, spreuken of brouwsels behandeld is: Eerste hulp, Heelkunde, Geneeskunst, *Genees wond, Genees lichaam, Wonden verzorgen*).

Zodra koudvuur is ingetreden, kan alleen behandeling met Geneeskunst of *Genees lichaam* nog helpen, voordat de wond zelf behandeld kan worden.

Een gestorven personage kan alleen in heel uitzonderlijke gevallen weer in het spel terugkeren. Alleen zeer machtige magiërs of priesters kunnen in zeer uitgebreide en goed uitgespeelde rituelen zorgen dat een personage terugkomt. Dit komt slechts uiterst zelden voor en altijd in overleg met en met goedkeuring van de VL.

Voor 99% van de spelers geldt dan ook: als je dood bent, maak dan een nieuw personage.

14. Belangrijke getallen en feiten

Levenspunten (LP) zonder extra vaardigheden (minimum aantal levenspunten bij het maken van een personage)	3
Maximaal aantal levenspunten Dat met vaardigheden kan worden bereikt (Extra levenspunten, magie etc.)	10
Maximaal aantal pantserpunten Dat kan worden bereikt door combinatie van verschillende pantserstukken en andere pantsermogelijkheden	27
Schade veroorzaakt door een eenhandig wapen	1
Schade veroorzaakt door een wapen dat met twee handen gehanteerd moet worden (organisatie beslist hierover)	2
Maximale schade in hand-tegen-hand gevechten	2
Maximale schade door een projectiel	wond
Maximale schade door een alchemistisch brouwsel of magisch spreuk	5

LET OP: Diefstal is op onze evenementen niet toegestaan!

Uitzonderingen hierop zijn: diefstal in opdracht en volgens de regels van het officiële dievengilde, diefstal van Plotvoorwerpen mits gemeld aan een SL, diefstal van lijken en bewusteloze personages (volgens de regels) en IS-munten.
Alle andere gevallen zullen als een reële diefstal behandeld worden met alle gevolgen van dien, zie ook hoofdstuk 9.1

Colofon

Bewerking naar versie 5.0

Benjamin von der Eltz
Lena Eriksen
Thomas Reiner

Concept

Andrea Huber
Benjamin von der Eltz
Holger Windmüller
Thomas Reiner
Phillip Heidtkamp
Johannes Pemsel
Gregor Lindner

Fabian Geuss
Horst Mörtel
Jörn JungHänel

Vertaling naar het Nederlands

Erwin Dul
Famke Koolhof
Gavin Treep

Contact

Games-N-Stuff
Diezerpoortenplas 38
8011VX Zwolle
Telefoon: 038-4216385
kantoor: 038-4216425

www.gamesnstuff.com
www.larpzwolle.com

Algemeen: gnsevents@gmail.com

Verhaalleiding Quon: quonpersonages@gmail.com
Verhaalleiding De Dwaler: dwalerpersonages@gmail.com
Verhaalleiding Het Eiland: eilandpersonages@gmail.com
Kidsevenementen: gnskidsevents@gmail.com