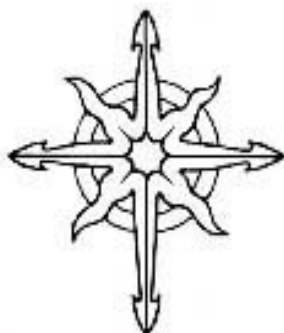


**Vortex Adventures**  
regelsysteem Summoning en  
gerelateerde evenementen

**The  
Summoning**



**Algemeen Regelboekje**

© Vortex Adventures, juni 2014

Dit regelsysteem mag niet worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Vereniging Vortex Adventures. Het is tevens niet toegestaan dit regelsysteem te gebruiken voor evenementen, die niet door Vereniging Vortex Adventures worden georganiseerd, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Vereniging Vortex Adventures.

# Inhoudsopgave

Inleiding .....	4
Doel van het Systeem .....	5
Gedragscode .....	5
Je Personage .....	6
Kaders voor het Creëren van een Personage .....	6
Hoe Creëer je een Personage? .....	6
Universele Regels .....	10
Leven en Dood .....	10
Calls .....	13
Rituelen .....	20
Spelvoorwerpen .....	22
Diefstal binnen het Spel .....	23
Loresheets .....	23
Lammies .....	23
...No Effect .....	24
Veiligheid .....	25
Algemene Veiligheidsregels .....	25
Fysiek Contact .....	25
Man Down en EHBO .....	25
Dipperlint .....	26
Security .....	26
Veilig Vechten .....	26
Signalen .....	28
Verklarende Woordenlijst .....	29
Een Woord van Dank .....	31
Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten .....	32

# Inleiding

Samen met het Vaardighedenboekje, het Spreukenboekje en het Figurantenboekje vormt dit boekje de basis van het spelregelsysteem. In dit boekje staan alle algemene (spel)regels uitgelegd die betrekking hebben op evenementen van Vereniging Vortex Adventures. Dit regelsysteem is voor een groot gedeelte geïnspireerd door het oude EARTH WORKS SYSTEM van THE LORIEN TRUST ([www.lorientrust.co.uk](http://www.lorientrust.co.uk)).

Tijdens een Live Role Playing evenement is het belangrijk dat iedereen weet welke regels worden gehanteerd. Alle deelnemers worden dan ook geacht dit boekje geheel en aandachtig te hebben gelezen en in enige mate uit hun hoofd te kennen.

Indien je bij Vortex Adventures komt spelen raden we je aan om ook het Spreukenboekje en het Vaardighedenboekje aandachtig door te nemen. En als je bij Vortex Adventures komt figureren raden we je aan om juist ook het Figurantenboekje aandachtig door te nemen.

Dit regelsysteem is beschikbaar op de website van Vereniging Vortex Adventures ([www.the-vortex.nl](http://www.the-vortex.nl)).

Bij onduidelijkheden kan op de evenementen contact opgenomen worden met een spelleider. Buiten de evenementen kan contact opgenomen worden via het contactadres van Vortex Adventures ([vasecretaris@gmail.com](mailto:vasecretaris@gmail.com)).

Wij wensen iedereen veel rollenspelplezier toe.

# Doel van het Stelsysteem

Dit spelregelsysteem is geschreven met de intentie geschikt te zijn voor grote groepen spelers. Het is gemakkelijk te leren en eenvoudig in het gebruik. Bij het schrijven is getracht de bewoordingen kort en bondig te houden om zo de hoeveelheid interpretatieverschillen te beperken. Er zijn dan ook relatief weinig spelvaarders nodig om het spel soepel te laten verlopen; deelnemers kunnen voor een zeer groot deel spelen zonder dat er een spelvaarder aan te pas komt.

Het is belangrijk om te beseffen dat de regels zijn bedoeld om de simulatie van de "high fantasy" setting in deze werkelijkheid te ondersteunen. Met behulp van spelregels vullen we leemtes op tussen onze werkelijkheid en de high fantasy setting.

## Gedragcode

De allerbelangrijkste regel is: *HET GAAT OM HET PLEZIER!*

Het regelsysteem gaat uit van de eerlijkheid van iedereen die aan een evenement meedoet. Alle deelnemers houden zelf hun eigen scores bij. Als een deelnemer wordt betrapt op vals spelen kan dit echter wel degelijk worden bestraft.

In het spel wordt de organisatie vertegenwoordigd door spelvaarders. Deze spelvaarders zijn er om het spel in goede banen te leiden. Wanneer een spelvaarder een beslissing neemt waar je het echt niet mee eens bent kun je eenmaal kort en bondig uitleggen waarom jij denkt dat de beslissing anders moet uitvallen. De beslissing die de spelvaarder daarna neemt is bindend en niet voor discussie vatbaar.

Vooraf in speciale situaties in het spel, zoals diefstal van speciale voorwerpen, creatieve oplossingen voor binnenspelse raadsels en moordaanslagen met gif, is het belangrijk van tevoren een spelvaarder te waarschuwen. Het is voor een spelvaarder veel gemakkelijker om direct de actie te zien en te beoordelen dan achteraf uitgelegd te krijgen wat er wel of niet is gebeurd.

Beslissingen van organisatieleden die over de veiligheid waken, zoals EHBO en Security (de rol van Security wordt ook vervuld door spelvaarders), dienen *altijd* zonder discussie te worden opgevolgd.

In geval van problemen kun je deze melden bij je factiespelvaarder of bij de infobalie; daar zorgt men voor verdere doorgifte en/of afhandeling.

## Simpele en logische conclusies

- Wees positief: iedereen (ook jij) heeft dan meer plezier in en van het spel. Probeer het plezier van anderen niet bewust te vergallen.
- Heb je ruzie met iemand, betrek dit niet in het spel. Los buitenspelse problemen buiten het spel op; los binnenspelse problemen binnen het spel op.
- Erger je niet aan wat je mist: beleef plezier aan wat er wel is.
- Natuurlijk weet jij/kun jij het veel beter dan de organisatie. Je bent dan ook altijd welkom om haar te komen versterken, maar wanneer je te gast bent op een evenement, gedraag je dan als gast.
- Alle leden van de organisatie spenderen veel vrije tijd (en alles onbetaald) om de spelers veel plezier te laten beleven. Behandel ze met respect.
- Mocht er onverhoopt toch iets vervelends gebeuren waar je met de betreffende persoon niet uit komt, dan kun je een klacht indienen. Zie voor de klachtenprocedure de website van Vereniging Vortex Adventures.

# Je Personage

Op de evenementen speel je met een zelf verzonnen personage in een fantasiewereld. Als het de eerste keer is dat je deelneemt aan een evenement, of als je een nieuw personage begint, is het belangrijk even stil te staan bij wat voor personage je wilt gaan spelen.

## *Kaders voor het Creëren van een Personage*

We laten je zo vrij mogelijk om de achtergrond van je personage in te vullen. De Summoning-organisatie heeft ervoor gekozen om de volgende beperkingen te stellen bij het creëren van je personage:

- De setting voor de Summoning en gerelateerde evenementen is "high fantasy". Denk aan de Middeleeuwen met magie en fantastische wezens zoals draken, goblins, zombies etc.
- De high fantasy setting geldt voor het gehele multiversum. Moderne of sciencefiction thema's, techniek en personages zijn niet mogelijk.
- Het technologieniveau van de spelwereld is vergelijkbaar met dat van de vroege middeleeuwen. Buskruit en boekdrukkunst bestaan niet en worden niet op korte termijn ontdekt; dit geldt voor het gehele multiversum!
- Spreuken (magiër, priester, genezer etc.) werken overal hetzelfde.
- Reizen tussen werelden is niet anders mogelijk dan via de Portalen naar de Vortex toe en vervolgens weer via een Portaal van de Vortex naar een volgende wereld. Er bestaan geen rechtstreekse reisverbindingen tussen werelden.
- Op elke wereld is er minimaal één Portaal dat altijd open staat naar de Vortex toe.
- Waar je jezelf ook bevindt in het multiversum, je hebt nooit meer vaardigheden en krachten dan je volgens de spelregels en de spelleiding hebt.
- De Vortex kan niet worden gekozen als thuiswereld.

## *Hoe Creëer je een Personage?*

Deze vraag is niet gemakkelijk te beantwoorden. Sommigen beginnen met te kijken naar de vaardighedenlijst, en komen tot een personage door te kiezen welke vaardigheden een personage beslist moet hebben.

Anderen vinden de vaardigheden van secundair belang, en beginnen door de persoonlijkheid en geschiedenis van een personage heel uitgebreid uit te denken en te beschrijven.

Het blijft een heel persoonlijk iets en er is dan ook geen juiste of verkeerde manier.

Met de volgende lijst van kenmerken van een personage en de uitwerking daaronder, bieden we enkele handvatten die kunnen helpen bij het creëren van een personage.

Enkele kenmerken die je bij een personage kan onderscheiden zijn:

- |                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| • Naam               | • Eigenaardigheden |
| • Ras                | • Gezelschap       |
| • Type               | • Uiterlijk        |
| • Karakter of gedrag | • Geloof           |
| • Achtergrond        | • Element          |
| • Levensdoel         | • Vaardigheden     |

In de volgende paragrafen worden alle bovenstaande kenmerken kort toegelicht. De VAARDIGHEDEN worden apart behandeld in het VAARDIGHEDENBOEKJE.

## Naam

Voor de naam van een personage verplaatsen we ons in de fantasiewerkelijkheid (kort door de bocht gedefinieerd als de Middeleeuwen vóór de uitvinding van het buskruit en de boekdrukkunst, met een dosis magie en sprookjescreatures).

In de Middeleeuwen was het gewoon om geen achternaam te hebben anders dan 'zoon van Jan' of 'dochter van Maria'. Dit werd verbasterd naar Janssen of Mariasdotter.

Welgestelde, adellijke families of helden hadden vaak wel een echte achternaam. Je kunt kiezen om wel of geen achternaam te nemen, afhankelijk van het type personage dat je speelt. Een naam voor je personage kun je zoeken in moderne namen, middeleeuwse namen, mythologische namen, fantasienamen, Keltische namen enz. Hulpmiddelen hierbij zijn geschiedenisboeken, fantasy-boeken of namenboeken. Het staat je ook vrij om een compleet nieuwe naam te verzinnen.

Het is gebleken dat het moeilijk is voor spelers om namen te onthouden. Tijdens een evenement ontmoet men vele nieuwe personages met nieuwe namen. Om ervoor te zorgen dat jouw naam wordt onthouden bij je medespelers is een eenvoudige naam een goed idee.

Pas op met titels. Spelers hebben soms de neiging zichzelf de meest mooie titels toe te eigenen. Vaak komt dit verkeerd over. Titels kun je beter gedurende het spel verdienen door passende acties voor het oog van andere spelers uit te spelen. Zo worden zelfs titels door andere spelers aan jou gegeven.

We raden het af om namen van bekende helden zoals "Robin Hood", "Rand Al'Thor" of "Merlijn" te nemen, daar mensen al een beeld hebben van deze personen. Tevens beschik je regeltechnisch als beginnend personage niet over de krachten of vaardigheden die vaak met deze figuren worden geassocieerd. Vermijd ook namen die aanstoot geven of religieuze namen (ze kunnen aanstootgevend zijn en ze zijn in ieder geval niet origineel).

## Ras

De meeste personages zullen van het ras mens zijn. Je bent vrij om voor een fantasieras te kiezen. Laat dan zien aan andere spelers dat je een ander ras speelt dan mens. Uiterlijke kenmerken helpen daarbij: een elf heeft puntoren, een dwerg een baard en een drow een zwarte huid en wit haar. Naast de uiterlijke kenmerken hebben deze rassen ook een specifiek gedrag. Voor andere spelers komt het ras van je personage beter over als het herkenbaar is.

Er zijn geen speciale voordelen voor bepaalde rassen in het Summoning-regelsysteem.

Er zijn een paar beperkingen bij het kiezen van een ras: je kunt er niet voor kiezen om een ondode, vampier, demon of iets dergelijks bovennatuurlijks te spelen – hieraan zijn spelregels verbonden.

## Klassen

Binnen dit spelregelsysteem worden er geen strikte klassen gehanteerd, ook al kun je op basis van gekozen vaardigheden wel klassen onderscheiden zoals krijger, priester, alchemist etc. Naast de klassen die afgeleid kunnen worden van de vaardigheden, of bepaalde vaardigheden veronderstellen, kan je ook nog denken aan omgevingsfactoren. Denk hierbij aan factoren zoals sociale status (rijk, arm, adel, geestelijkheid, burgerij, boeren), woonplaats (stad, dorp, platteland, bos), familie (groot, klein, geen), etc.

## Karakter of Gedrag

Je kunt kiezen om het karakter van je personage diepgaand of stereotype te laten zijn. Als je een bepaald soort gedrag of een karaktertrek overdreven neerzet, laat dit bij andere spelers een net zo duidelijke indruk achter als een bijzonder kostuum.

Voorbeelden van een karakter zijn: somber, bot, vrolijke schavuit en hooghartig.

Voorbeelden van gedrag zijn: een teruggetrokken houding, overal voorop staan, trotse houding, praatziek, onderdanig en zich overal tegen afzetten.

Neem een karakter of gedrag dat je praktisch kan volhouden om te spelen. Laat je gedrag ook aansluiten bij de overige onderdelen van je personage.

## Achtergrond

De achtergrond van je personage vormt een basis voor de diepgang ervan. Hierin wordt beschreven waar je personage vandaan komt, het soort opvoeding dat is genoten, wat hij of zij allemaal heeft gedaan en wat het personage is overkomen tot het moment dat dit voor het eerst wordt gespeeld. Het kan een uitgangspunt vormen voor spel tijdens een evenement. De achtergrond kan je een doel geven en bepalend zijn voor hoe je reageert op situaties die zich voordoen in het spel, of de basis zijn voor een mening in een discussie.

Achtergronden kunnen bestaan uit enkele regels tot enkele pagina's.

Hanteer bij het schrijven van een achtergrond de Summoning-setting en de geldende metafysica zoals beschreven onder KADERS VOOR HET CREËREN VAN EEN PERSONAGE. De geschiedenis van de Vortex ligt in handen van de spelleiding. Verzin zelf de geschiedenis van je eigen thuiswereld, maar zorg dat deze aannemelijk blijft voor andere spelers.

## Levensdoel

Zoals veel mensen hebben ook veel personages een levensdoel. Als je er een hebt gevonden, kun je dit proberen te bereiken gedurende het spel. Hierdoor word je minder afhankelijk van de plotgebeurtenissen die door de spelleiding worden georganiseerd. Je levensdoel is namelijk je eigen plot. Probeer spelers erbij te betrekken: doordat zij op hun eigen manier op jouw levensdoel of bijbehorende acties zullen reageren, ontstaat veel spel.

Ook hier geldt weer, hoe eenvoudiger je doel, hoe sneller spelers met je spel meegaan. Voorbeelden van levensdoelen zijn: zo veel mogelijk geld verzamelen, opklimmen binnen een gilde of factie, veel vrienden maken en plezier beleven en ga zo maar door.

## Eigenaardigheden

Met een eigenaardigheid wordt bedoeld een opvallend vast element dat een personage gebruikt en waar je eventueel een verhaal aan kan vastknopen. Voorbeelden zijn: stotteren, niet tegen het woord "cirkel" kunnen en een vreemde tongval.

Probeer bij een opvallende eigenaardigheid een verhaal te hebben op het moment dat iemand ernaar informeert.

## Gezelschap

Van invloed voor het personage is het gezelschap waarin hij of zij verkeert. Een gezelschap heeft eigen doelstellingen die men vaak als team zou willen bereiken. Houd rekening met het feit dat personages vaak eigen doelstellingen hebben en dat die wel eens zouden kunnen conflicteren met de groepsdoelstelling. De vrijheid van het creëren van een personage is kleiner als je een duidelijke groepsdoelstelling hebt en indien je teamvorming nastreeft.



## Uiterlijk

Ook het uiterlijk is een belangrijk onderdeel van je personage. Met een goed kostuum is het makkelijker jezelf in te leven in je rol en het helpt ook andere spelers in hun beleving van jouw personage en het spel. Daarom verdient het de aanbeveling om aandacht te besteden aan je uiterlijk en kostuum. Hoe "beter" dit eruitziet, hoe overtuigender je overkomt op anderen.

Dit geldt overigens voor alles wat je binnen het spel zou willen gebruiken: tenten, stoelen, boeken, wapens, accessoires, etc.

## Geloof

Geloof is een belangrijk aspect binnen de spelwereld. Goden bestaan en gevolgen van hun ingrijpen zijn soms zeer direct zichtbaar en voelbaar. Daar de wetenschap nog niet zo ver gevorderd is, blijft er veel ruimte over voor (bij)geloof; atheïsme wordt meestal beschouwd als een slecht iets.

Je personage kan een godheid aanhangen. Deze godheid is per definitie een fantasy-godheid of die van een verloren godsdienst (zoals die van de Romeinen). Verzin een naam voor je godheid en waar je godheid voor staat. Dit kan wederom kort door de bocht of zeer uitgebreid. Bepaal ook hoe je personage met dit geloof omgaat (fanatiek, missionarisch, stiekem, etc.).

## Element

De meeste bezoekers van de Vortex hangen een bepaald element aan, en zijn dan ook georganiseerd in "facties" die bij die elementen horen. Elementen zijn de bouwstenen van het multiversum. Magiërs putten kracht uit de elementen en gebruiken die kracht om hun spreuken te doen. Als je een magiër wilt spelen moet je beslissen welk element jouw personage gebruikt.

Er zijn momenteel zes elementen binnen het spel present en actief. Dit zijn de volgende elementen:

- Aarde
- Lucht
- Vuur
- Water
- Hout
- Metaal

# Universele Regels

Dit hoofdstuk behandelt onderdelen van het systeem die voor elk personage gelden binnen het spel en spelregelsysteem, en/of waar iedereen mee te maken krijgt.

## Leven en Dood

De wereld waarin je personage zich zal begeven is er een van gevaar. Je levende personage kan, hopelijk niet te voortijdig, komen te overlijden. Om ervoor te zorgen dat iets dergelijks in ieder geval in goede banen verloopt zijn er regels opgesteld over wat een personage kan overleven, en wat niet. In de volgende hoofdstukken gaan we kort in op ieder van de relevante onderwerpen die bepalen of je personage nog leeft, of is komen te overlijden.

## Lichaamslocaties

Elk personage heeft vijf lichaamslocaties, kortweg locatie genoemd: torso, linkerarm, rechterarm, linkerbeen en rechterbeen. Het is binnen het spel alleen toegestaan een personage op deze lichaamslocaties te raken.

*Het hoofd is géén locatie en mag dus ook niet geslagen worden.*

## Hitpoints

Elke lichaamslocatie heeft standaard 1 hitpoint. Met sommige vaardigheden of spreuken kan dit aantal, al dan niet tijdelijk, verhoogd worden. Permanente hitpoints zijn *normale* hitpoints. Tijdelijk toegevoegde hitpoints zijn *extra* hitpoints.

Wordt een locatie schade toegebracht en is er geen bescherming (meer), dan wordt de schade van het aantal beschikbare hitpoints afgetrokken. Ontvangen schade zal eerst van extra hitpoints afgetrokken worden, en daarna pas van de normale hitpoints.

Een lichaamslocatie kan niet verder gereduceerd worden dan tot 0 (nul) hitpoints. Je hoeft dus geen rekening te houden met verdere schade op een locatie die al tot 0 (nul) hitpoints is gereduceerd.

Komt een ledemaat (een arm of een been) op 0 hitpoints, dan wordt deze onbruikbaar en kun je deze niet meer bewegen. Met een arm kan je dan niks meer vasthouden; op een been kun je dan niet meer staan.

Komt de torso op 0 hitpoints dan is het personage dodelijk gewond en raakt het buiten bewustzijn. In bijzondere gevallen zijn wonden op andere locaties ook dodelijk.

## Beschermingspunten

Bepantsering levert op de locatie waar het gedragen wordt beschermingspunten op. Door bijvoorbeeld spreuken en drankjes kunnen extra beschermingspunten verkregen worden, ook als het personage geen bepantsering draagt.

Bepantsering op een locatie kan niet verder gereduceerd worden dan tot 0 (nul) beschermingspunten. Zodra een locatie al haar beschermingspunten verloren heeft, biedt deze geen bescherming meer.

Bepantsering waarvan de beschermingspunten door schade verloren zijn gegaan, moet gerepareerd worden om weer beschermingspunten te bieden. Reparatie van bepantsering moet uitgespeeld worden.

Extra beschermingspunten kunnen niet gerepareerd worden.

## Schade

Elke rake klap die wordt uitgedeeld met een wapen doet standaard 1 schade. Ook door spreuken, effecten of voorwerpen kan schade aan een locatie uitgedeeld worden.

Schade wordt op de volgende manier verdeeld:

### 1. Extra Beschermingspunten

Schade gaat eerst van de extra beschermingspunten (spreuken, drankjes) af die een personage op de getroffen locatie heeft, tot deze extra beschermingspunten tot 0 gereduceerd zijn.

### 2. Normale Beschermingspunten

Dan wordt de schade van de normale beschermingspunten (bepantsering) op de getroffen locatie afgetrokken, tot deze normale beschermingspunten tot 0 gereduceerd zijn.

### 3. Extra Hitpoints

Als er geen beschermingspunten (meer) zijn, wordt schade eerst van eventuele extra hitpoints op de getroffen locatie afgetrokken, tot deze extra hitpoints tot 0 gereduceerd zijn.

### 4. Normale Hitpoints

Als er geen extra hitpoints (meer) zijn, wordt schade van de normale hitpoints op de getroffen locatie afgetrokken, tot deze tot 0 zijn gereduceerd.

Uitzonderingen op deze volgorde zijn mogelijk. En toegebrachte schade van meer dan 1 punt telt normaal gesproken onmiddellijk door!

### Voorbeeld:

Een personage heeft op een locatie 2 normale hitpoints, 1 extra hitpoint, 3 normale beschermingspunten van bepantsering en 1 extra beschermingspunt voor een totaal van 3 hitpoints en 4 beschermingspunten.

Als dit personage op de locatie getroffen wordt met een INCINERATE spreuk voor 10 punten schade, dan worden direct alle beschermingspunten vernietigd en alle hitpoints tot 0 gereduceerd met alle gevolgen van dien. (3 + 4 is minder dan 10)

## Genezing

Toegebrachte schade aan een locatie (een wond) is op diverse manieren te genezen: met behulp van genezingspreuken of genezende drankjes bijvoorbeeld. Zowel normale hitpoints als extra hitpoints zijn te genezen. Als eerste worden altijd de normale hitpoints genezen. Daarna pas eventuele extra hitpoints. Van extra hitpoints wordt de tijdsduur echter NOOIT verlengd. Extra hitpoints verdwijnen wanneer de spreuk of het effect dat deze veroorzaakt afloopt.

Niet-dodelijke schade die niet genezen wordt tijdens een evenement, geneest op natuurlijke wijze. Dit duurt 1 week.

## Sterven en de Dood

Wanneer de torso locatie op 0 hitpoints komt is een personage dodelijk getroffen. Een dodelijk getroffen personage verliest onmiddellijk het bewustzijn. Normaal gesproken is alleen een torso locatie op 0 hitpoints voor een personage dodelijk. In bijzondere gevallen, zoals met een FATAL, zijn wonden op andere locaties ook dodelijk. Indien een personage niet binnen 10 minuten weer minstens 1 hitpoint op elke dodelijk getroffen locatie heeft, sterft het personage. Het sterven van een personage moet gemeld worden bij een spelleider.

Zodra op elke, dodelijk getroffen locatie, 1 hitpoint genezen is, stopt een dodelijk getroffen personage met sterven en komt weer bij kennis.

De periode van 10 minuten (de stervensduur) wordt de GRACE PERIOD genoemd. In bijzondere gevallen wordt deze periode verkort of verlengd.

## Fatal

Een fatale wond – een zogenoemde FATAL – is op elke locatie dodelijk.

*De stervensduur, of GRACE PERIOD, bedraagt bij een dergelijke wond slechts 5 minuten.*

Om een met een FATAL getroffen locatie te genezen dient éérst de fatale wond genezen te worden. Pas daarna kunnen hitpoints op de locatie genezen worden.

## Subdue

Deze wonden zijn voornamelijk blauwe plekken, kneuzingen en ander tijdelijk ongemak. Ze ontstaan doordat een speler probeert iets of iemand uit te schakelen zonder deze dodelijk te treffen, bijvoorbeeld door hard, maar met het plat van een zwaard uit te halen.

SUBDUE schade is te veroorzaken met elk *goedgekeurd LARP-wapen* en niet met een vuist, knietje, etc. Subdue schade ontstaat niet als men slechts aan het sparren is.

Dergelijke schade is maar tijdelijk van aard en het slachtoffer is na een minuut of 10 voldoende hersteld om het ongemak te negeren. Je kunt aan Subdue schade dus niet komen te overlijden. Het is wel mogelijk om bewusteloos te raken.

Subdue schade dient ook apart van normale schade bijgehouden te worden en dit geldt ook voor beschermingspunten.

Het is dus niet zo dat als je 2 hitpoints op de torso hebt, dat je bij 1 Subdue schade en 1 normale schade begint te overlijden. Wel raak je bewusteloos zodra de optelsom van normale schade en subdue schade gelijk is aan het aantal hitpoints dat je hebt.

Subdue schade genezen werkt op dezelfde manier als gewone schade. Pijlen en werpwapens kunnen nooit Subdue schade doen. Ook aan Subdue verloren beschermingspunten komen na 10 minuten vanzelf terug.

Bedenk wel dat als je iemand elke 10 minuten klappen op zijn hoofd geeft dit nare gevolgen kan hebben voor deze persoon.

## Calls

Wapens, spreuken, voorwerpen, drankjes en dergelijke kunnen een bijzonder effect hebben, of type schade doen, dat niet vanzelfsprekend is. Een dergelijk type schade of effect wordt meestal duidelijk gemaakt met een zogenoemde CALL (letterlijk vertaald: een kreet). Een call bestaat uit 1 woord, dat duidelijk maakt wat het bijzondere effect of de schade is. Combinaties van verschillende calls zijn mogelijk.

Er zijn 4 types schade te onderscheiden: Normale, Magische, Spirituele en Arcane. Tenzij in de beschrijving van het effect bij de call anders vermeld staat, is schade altijd van het type Normaal.

Spirituele schade is er in de varianten HOLY, SPIRIT en UNHOLY. Deze varianten zijn in bepaalde gevallen meer of minder effectief.

Bij alle schades en effecten, behalve ARCANE, is het mogelijk dat een bepaald personage of wezen daar immuun voor is. Ook voorwerpen kunnen immuun zijn voor bepaalde effecten.

## Vuistregel

Wordt je in het spel geconfronteerd met een call waarvan je echt niet (meer) weet wat het effect is, speel het effect dan uit alsof je torsolocatie tot 0 hitpoints is gereduceerd. Je personage valt daarna bewusteloos neer maar kan op normale wijze genezen worden. Verder is het raadzaam bij de volgende gelegenheid te vragen aan een spelleider hoe je nu op de betreffende call had moeten reageren.

## Schade en bijzondere effecten

Er zijn verschillende soorten calls die met slag of stoot van een wapen gecombineerd kunnen worden.

- Calls die relevant zijn voor immuniteiten: MAGIC, SPIRIT, HOLY, UNHOLY, ARCANE, SILVER, etc.
- Calls die een effect toevoegen aan de slag of stoot van het wapen. Bijvoorbeeld THROUGH, STRIKE, SHATTER, PARALYZE POISON, etc.

Dan is er nog een derde, kleinere categorie. Dit zijn gevallen waarin het effect in plaats van de schade komt. Dit betreft: CRUSH, DESTROY, INCINERATE, en SUBDUE.

**Voorbeeld:** De slag van een wapen met SHATTER doet eerst 1 punt schade op een locatie en daarna het SHATTER effect op diezelfde locatie.

**Voorbeeld:** Een HEART SQUEEZE spreuk doet SPIRIT THROUGH op de aangeraakte locatie. De SPIRIT call is relevant voor wezens die immuun zijn voor normale schade. THROUGH geeft aan dat het pantser (en dus beschermingspunten) negeert.

**Voorbeeld:** Een slag met een wapen met MAGIC STRIKE doet eerst 1 punt schade op een locatie. Om het slachtoffer daarna 5 meter achteruit te slaan en op de grond te laten belanden. MAGIC geeft hier aan dat het magische schade betreft en dat is relevant voor wezens die immuun zijn voor normale schade.

**Voorbeeld:** Een slag met een wapen, gecoat met PARALYZE POISON doet eerst 1 punt schade op de geslagen locatie. Indien de locatie nog beschermingspunten heeft zal er hier een vanaf gaan en doet het gif verder niets. Indien de locatie geen beschermingspunten (meer) had, dan wordt er 1 punt schade aan de levenspunten gedaan en zal ook het PARALYZE POISON effect optreden. Het slachtoffer raakt vergiftigd en zal verstijfd zijn.

## Lijst met Calls

De volgende calls met hun schade of effect zijn mogelijk:

### Arcane

Niets en niemand kan immuun zijn voor Arcane. Deze call en het effect kunnen nooit met een andere call en effect worden gecombineerd. Arcane schade telt gewoon voor 1 schade.

*Direct*

### Blind

De ontvanger van het effect is blind en kan niets meer zien. Ook kan de ontvanger niet meer rennen. Indien de ontvanger van dit effect schade krijgt dan zal dit effect eindigen.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

### Blunt

Normale schade met een stomp wapen. Normaal gesproken hoeft deze call niet gemaakt te worden.

*Direct*

### Break ...

Ontvanger krijgt 5 punten THROUGH schade op de aangeraakte locatie. Dit effect wordt altijd gevolgd door het noemen van een locatie. Deze locatie kan niet de torso zijn en is dus altijd een ledemaat (arm/been).

*Direct, Aanraking*

### Choke

Ontvanger van het effect zal het gevoel hebben dat hij/zij aan het stikken is. Deze kan niet spreken, rennen of vechten, noch zich verdedigen.

*Enchantment, 5 meter, zolang de bron Choke herhaalt, maar maximaal 30 seconden.*

### Confuse

De ontvanger van het effect wordt erg verward, en kan niets zinnigs meer doen. Hij zal verdwaasd rondlopen, en om zich heen kijken. Hij kan niet praten of uitleggen wat er met hem aan de hand is, maar zal geen mensen aanvallen. Het effect eindigt ook wanneer de ontvanger schade krijgt.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

### Crave

De ontvanger zal proberen het genoemde voorwerp, dat met maximaal 2 woorden aangeduid moet worden, in handen te krijgen. Voorbeelden: geld, dat zwaard, chocolade, deze munt, etc.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

### Crush

Een Crush vernietigt in één keer alle beschermingspunten op de getroffen locatie. Zijn er geen beschermingspunten meer, dan zal de getroffen locatie in één keer alle hitpoints verliezen. Indien dit effect met een wapen wordt gedaan, dan vervangt dit effect de schade die dit wapen normaliter zou doen.

Schilden die getroffen worden met een Crush gaan niet kapot, maar de drager van het schild zal achteruit geslagen worden door de klap (zie STRIKE).

*Direct*

## **Destroy ...**

Aangeraakte locatie krijgt 10 punten spirituele schade.

*Direct, Aanraking*

## **Displacement**

Een call om aan te geven dat een slag met wapen of schot met pijl als gevolg van magie zijn beoogde doel gemist heeft.

*Direct*

## **Dominate**

Je wil wordt volledig overgenomen door de veroorzaker van dit effect. Je volgt elk commando dat deze persoon geeft tot de letter op.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

## **Encase**

De ontvanger is omgeven door aarde en niet in staat zich te bewegen. Er kunnen geen spreuken gedaan worden op deze persoon, noch kan er schade aan deze persoon toebedeeld worden. Wanneer de aarde, die de ontvanger omhult, een CRUSH of 5 schade ontvangt eindigt het effect; de ontvanger van het effect ondervindt hiervan geen schade.

*Enchantment, Aanraking, 5 minuten*

## **Entangle**

Planten schieten uit de aarde omhoog en verstrikken de voeten van de ontvanger van het effect, en verhinderen dat deze zijn benen kan bewegen. De ontvanger van het effect kan zichzelf niet bevrijden totdat het effect is verlopen.

*Enchantment, 5 meter, 30 seconden.*

## **Fascinate**

De ontvanger zal al zijn aandacht vestigen op de bron van het effect. Indien de bron een sprekende persoon is zal de ontvanger dus aandachtig naar het verhaal luisteren. Dit effect eindigt als de oorzaak meer dan 2 seconden ontbreekt - bijvoorbeeld als de sprekende persoon 2 of meer seconden stilvalt. Dit effect eindigt ook als de ontvanger schade krijgt.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, zolang de bron praat, maar maximaal 1 uur*

## **Fatal**

Dergelijke schade veroorzaakt een fatale wond. De geraakte locatie komt onmiddellijk op 0 te staan en je valt, ongeacht de getroffen locatie (!), direct bewusteloos en dodelijk getroffen neer. Bepantsering beschermt niet tegen dit effect. Krijg je een fatale wond, dan wordt de zogenaamde GRACE PERIOD gehalveerd; *tenzij de fatale wond genezen wordt sterf je na 5 minuten.*

*Direct*

## **Fear**

Als ontvanger van het effect zal je alles in het werk stellen om zo snel mogelijk uit het zicht van de oorzaak van het effect te komen, en je zult deze oorzaak proberen te vermijden voor de duur van het effect. Als je niet kunt vluchten, kruip je in een hoekje en zul je sidderen van angst. Wanneer je als ontvanger van het effect wordt geconfronteerd met een situatie waarin je niet weg kan, en er gevochten wordt, mag je jezelf proberen te verdedigen.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

## Freeze Body

De ontvanger van het effect verstijft en kan niet bewegen (of door anderen in andere posities gezet worden). Als de ogen open waren op het moment van uitspreken van de spreuk, dan kan hij wel alles zien. Andere zintuigen werken als normaal. Wanneer de persoon een voorwerp in de hand had toen hij verstijfd werd, kan dit voorwerp niet verwijderd worden. Indien de ontvanger van het effect dodelijk gewond raakt, wordt het effect opgeheven.

*Enchantment, 5 meter, zolang de bron "Freeze Body" herhaalt, maar maximaal 30 seconden.*

## Fumble

Een benoemd of aangeraakt voorwerp in je hand(en) moet je uit je hand(en) laten vallen. Het voorwerp moet volledig losgelaten worden en je moet uitspelen dat je alle controle over het voorwerp verliest. Het is niet toegestaan om het voorwerp simpelweg te laten vallen en het vervolgens weer te vangen.

*Direct, 5 meter*

## Holy

Spirituele schade. Bijzonder kwade wezens (Evil) kunnen hier niet immuun voor zijn.

*Direct*

## Incinerate

Aangeraakte locatie krijgt 10 punten magische schade.

*Direct, Aanraking*

## Incite Aggression

De ontvanger van het effect wordt erg agressief, en zal ruzie zoeken met anderen in zijn omgeving. Waar normaal een remming bestond om niet te gaan vechten is deze remming nu weg.

Indien de ontvanger van dit effect een CALM PERSON of NATURE'S PEACE spreuk op zich krijgt zal dit effect ook eindigen.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

## Life Draw

De aangeraakte locatie krijgt 1 punt THROUGH schade.

*Direct, Aanraking*

## Lobotomize

De vrijwillige ontvanger van het effect wordt immuun voor geestbeïnvloedende spreuken en effecten. De ontvanger van het effect is niet meer in staat om nog één van zijn vaardigheden te gebruiken, met uitzondering van zijn vechtvaardigheden. Ook de spraak en intelligentie van de persoon verslechteren drastisch.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, Aanraking, 5 minuten*

## Magic

Magische schade.

*Direct*

## Mind Numb

De ontvanger van de spreuk wordt erg verward, en kan niets zinnigs meer doen. Hij zal verdwaasd rondlopen, en om zich heen kijken. Hij kan niet praten of uitleggen wat er met hem aan de hand is, maar zal geen mensen aanvallen.



De verwarring eindigt wanneer de duur van het effect voorbij is, of wanneer de ontvanger schade krijgt. Wanneer het effect door schade beëindigd wordt, kan de ontvanger nog steeds geen spreuken gebruiken tot de 5 minuten zijn afgelopen.  
*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

## **Mute**

De ontvanger van het effect kan geen geluid produceren met zijn stem.  
*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden*

## **Paralyze**

De ontvanger van het effect verstijft en kan niet bewegen (of door anderen in andere posities gezet worden). Als de ogen open waren op het moment van uitspreken van de spreuk, dan kan hij wel alles zien. Andere zintuigen werken als normaal. Wanneer de persoon een voorwerp in de hand had toen hij verstijfd werd, kan dit voorwerp niet verwijderd worden. Indien de ontvanger van het effect dodelijk gewond raakt, wordt het effect opgeheven.

*Enchantment, Aanraking, 5 minuten*

## **Repel**

De ontvanger van dit effect moet gedurende het effect op minimaal 5 meter afstand blijven van de oorzaak.

*Enchantment, 5 meter, zolang de bron Repel herhaalt, maar maximaal 5 minuten.*

## **Retribution**

Deze call wordt alleen door spelleaders gemaakt. De ontvanger van dit effect krijgt een THROUGH op het ledemaat waar hij net het wezen mee heeft geslagen waar de spelleader bij staat.

*Direct, 5 meter*

## **Sharp**

Normale schade met een scherp wapen. Normaal gesproken hoeft deze call niet gemaakt te worden.

*Direct*

## **Shatter**

Dit effect maakt een voorwerp kapot. Het voorwerp is daarna niet meer te gebruiken. Het effect is permanent totdat iemand een MEND spreuk op het voorwerp doet of het voorwerp laat repareren bij een ambachtsman. De maximale grootte voor een SHATTER effect is een groot schild (dus geen deuren en dergelijke).

Een SHATTER effect op een pantser vernietigt 1 locatie bepantsering (de locatie die benoemd of aangeraakt is). Die locatie verliest dan alle beschermingspunten, zowel normale als extra beschermingspunten.

*Direct, 5 meter of Aanraking*

## **Silver**

Normale schade; sommige wezens kunnen hier niet immuun voor zijn terwijl ze dat voor andere soort(en) schade wel zijn.

*Direct*

## Sleep

Als ontvanger van het effect val je onmiddellijk diep in slaap. De eerste 30 seconden is een magische slaap, waaruit de ontvanger van de spreuk slechts gewekt kan worden door een spreuk die deze enchantment verwijderd, bijvoorbeeld REMOVE ENCHANTMENT. Na deze 30 seconden kun je door anderen worden gewekt als ze je voor een periode van 10 seconden wakker schudden. Als je niet wordt gewekt, dan zal je vanzelf wakker worden na 5 minuten.

Indien de ontvanger van dit effect schade krijgt dan zal dit effect eindigen; hij of zij zal meteen wakker worden.

*Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten*

## Spirit

Spirituele schade.

*Direct*

## Strike

Je wordt 5 meter achteruit geslagen en je moet op de grond gaan liggen, waarna je weer op mag staan. Zelfs als deze klap wordt afgeweerd met een schild ga je nog steeds 5 meter achteruit en valt om. Als dit effect bereikt wordt middel van een slag met een wapen, doet het wapen tevens schade.

*Direct, 5 meter of slag met wapen*

## Subdue

Subdue schade. Zie paragraaf SUBDUE in hoofdstuk Universele Regels van dit boekje.

Deze term kan door iedereen gebruikt worden die dat wil. Subdue schade verdwijnt na 10 minuten en je kunt er slechts bewusteloos aan raken, maar niet aan sterven.

*Direct, slag met wapen*

## Thorns

Doornen uit de grond zullen de ontvanger van het effect steken, en op allebei de benen 1 punt schade doen.

*Direct, 5 meter*

## Through

Dergelijke schade negeert alle (extra) beschermingspunten en doet onmiddellijk schade aan de hitpoints van de getroffen locatie. Alle pijlen hebben standaard deze eigenschap.

Bij deze schade raakt bepantsering niet beschadigd.

*Direct*

## Torture

De ontvanger van het effect zal gedurende 30 seconden immense pijn voelen, en niet anders kunnen doen dan krijsen, op de grond vallen en kronkelen van de pijn.

*Enchantment, 5 meter, 30 seconden*

## Unholy

Spirituele schade. Bijzonder goede wezens (Good) kunnen hier niet immuun voor zijn.

*Direct*

### ... Poison

Deze call geeft aan dat het daarvoor genoemde call veroorzaakt wordt door een gif waarmee de ontvanger besmet wordt. Indien deze call met een wapen gemaakt wordt, dan vereist besmetting dat de ontvanger ook verwondt wordt (*schade aan normale of extra hitpoints*) in dezelfde slag met het wapen.

Als de ontvanger eenmaal besmet is, dan zal hij de ervoor genoemde call ondergaan. Het effect van die call zal ook niet zomaar ongedaan gemaakt kunnen worden. Het effect zich zal zichzelf iedere 10 seconden herhalen tot het gif verwijderd is of na 1 uur uitgewerkt is.

Een voorbeeld van een gif is PARALYZE POISON. Dit betekent dat ook als het PARALYZE effect wordt opgeheven, je 10 seconden later weer opnieuw verstijft. Pas als het gif verwijderd wordt zal het PARALYZE effect niet terug keren na verwijdering.

*Direct*

## Speciale Calls

### ... All Locations

Deze call geeft aan dat het daarvoor genoemde call van toepassing is op alle vijf de lichaamslocaties. Bijvoorbeeld THROUGH ALL LOCATIONS houdt in dat je op iedere locatie een THROUGH krijgt.

### Mass ...

Een call kan worden voorafgegaan door deze call. Dit geeft aan dat het effect werkt op iedereen (de "mass(a)") die dit hoort.

### No Effect

Een call om aan te geven dat een bepaald effect geen uitwerking heeft op het doelwit. Het is verplicht om dit te roepen, dit zodat er geen onduidelijkheid is bij de ander of de gemaakte call ook verstaan is.

Let erop dat calls buiten het spel zijn; deze hoor je binnen het spel dus niet. Dit betekent dat je dus niet altijd meteen doorhebt dat iets geen effect heeft. Bijvoorbeeld een MUTE waarbij de ander NO EFFECT teruggeeft, maar wel zijn mond houdt.

## Rituelen

Vele verhalen zijn bekend over oude tradities en ceremoniën, uitgevoerd door priesters, sjamanen en wijzen. Met deze rituelen zijn effecten te bereiken die met behulp van normale magie niet mogelijk zijn. Rituelen zijn echter ook minder voorspelbaar, vergeleken met de beschreven regels van spreuken. Dit maakt deze vorm van magie zowel veelzijdig als uitdagend. De mogelijkheden zijn praktisch onbeperkt en worden alleen beperkt door de creativiteit, de inzet en de uitvoering van de deelnemers.

Rituelen worden meestal uitgevoerd door een groep personen, bestaande uit een leider en zij die het ritueel ondersteunen. De beste plaats om een ritueel uit te voeren is op een speciale rituele plaats, een plek welke rituelen versterkt en meer mogelijk maakt voor de ritualisten. Het beste voorbeeld voor zo'n plaats is het Pentagon, waar zowel spirituele als elementaire ritualisten krachtig zijn. Andere voorbeelden zijn de Grove of Nature of het Altaar der Goden.

## Onderdelen van een Ritueel

Een succesvol ritueel bestaat uit verschillende onderdelen. De belangrijkste zijn het concept, de uitvoering en de hoeveelheid mana.

### Het Concept

Het concept wil zeggen dat je groter resultaat haalt met een origineel idee; betrek persoonlijke verhalen en passende symboliek bij je ritueel.

### De Uitvoering

Een succesvolle uitvoering vereist over het algemeen goede voorbereiding: oefen je ritueel van tevoren, maak symbolische voorwerpen voordat je naar het evenement gaat, en zorg dat iedereen weet wat ze moeten doen in het ritueel. Belangrijkste hier is dat elk element van je ritueel een functie heeft, zowel de ritualisten als de voorwerpen die je gebruikt. Een ritualist zonder rol of tekst kan beter weggelaten worden.

### De Mana

Als derde bepaalt de hoeveelheid mana die de ritualisten bijdragen aan het ritueel de ruwe potentie van de uitkomst. Het concept en uitvoering bepalen wat er gebeurt, maar de hoeveelheid kracht maakt het verschil tussen een kortstondig, klein effect of een langdurig, heftig effect.

Bedenk dat alle ritualisten in een ritueel mana kunnen bijdragen aan het ritueel, maar wees voorzichtig met het 'mengen' van rituele mana; spiritueel en elementair gaat niet goed samen...

### Voordat je begint...

Voordat je begint met de uitvoering van een ritueel, neem je contact op met spelleiding, bij voorkeur de Ritueel Spelleider. Deze moet het ritueel beoordelen en zal de uitkomst bepalen.

Het stelt spelleiding ook in staat om op tijd in te spelen op het effect van het ritueel. Mocht je hier verzoeken voor hebben of bijvoorbeeld je eigen muziek hebben meegebracht, ook dan is dit het moment om dit met de spelleider te regelen.

Vooraf zamelt de spelleiding ook de mana in bij alle ritualisten, zodat het krachtniveau van het ritueel van tevoren bekend is. Maar nogmaals:

*Wat je met een ritueel kunt bereiken is slechts gelimiteerd door je eigen creativiteit.*

Spelleiding staat open voor originele ideeën, en zoek andere spelers op om je te helpen bij je voorbereiding, want samen bereik je meer dan alleen.

## Voorbeeld van een Ritueel

Broeder Ignatius is een priester van Solar, god van de zon. Hij en zijn vier broeders zijn spiritueel ritualisten, wat zich uit in gebeden en ceremoniën op heilige plaatsen. Een vriend van hen, Pablo, is getroffen met een krachtige vloek, wat met normale spreuken niet te verwijderen is. Deze vloek zal er voor zorgen dat als de zon onder is, Pablo langzaam zal sterven.

De vijf pacifistische monniken hebben de tijd genomen om uit te denken wat ze moeten doen om hun vriend te redden. Ze hebben bedacht dat, aangezien het wegbranden van de vloek met heilig licht ingaat tegen hun pacifistische geloften, ze wél kunnen zorgen dat Pablo altijd omgeven is met zonlicht, zodat de vloek niet in werking zal treden.

Om dit alles te symboliseren hebben ze zwarte doeken verzameld om de nacht voor te stellen, een schaal met heilig vuur voor de zon, en een gezegend mes om de doeken mee open te snijden. Met deze voorbereiding gaan ze richting de rituele spelleider, aan wie ze het plan uitleggen. De rituele spelleider ontvangt van hen ieder de hoeveelheid spirituele rituele manakaartjes waarmee ze verwachten het gewenste effect te bereiken.

Ze hebben besloten het ritueel te houden in het Pentagon, als centrale plaats én omdat de vijf stenen van het Pentagon een zonnwijzer kunnen symboliseren. Ze voeren het ritueel uit als de zon op zijn hoogste stand staat, waardoor de vijf stenen een minimale schaduw werpen op de grond. Broeder Ignatius leidt het ritueel en praat de verschillende onderdelen van het ritueel aan elkaar. Zijn overige vier ritualisten zijn elk verdeeld over de verschillende elementen van het ritueel: een broeder draagt zorg voor Pablo, welke geknield nét binnen de rituele vijfhoek plaats genomen heeft, in zijn handen een heilig symbool van Solar. De overige broeders van Ignatius zorgen respectievelijk voor de vuurschaal, de zwarte doeken, en het gezegende mes.

Gezamenlijk beelden zij, zodra het ritueel begint, uit hoe de Zon (vuurschaal), omgeven is door de Nacht (de doeken). Maar ook dat de stralen van de zon de nacht doorboren (het mes snijdt gaten in de doeken), zodat Pablo altijd de zon kan blijven zien. Vanaf de plaats waar Pablo zit kan hij door de gaten in de doeken het vuur in de schaal aanschouwen, en de vijf broeders begeleiden de krachten van Solar door de gaten richting Pablo. Dit alles staat symbool voor het feit dat Solar zal waken over Pablo, zodat hij niet zal sterven als de nacht valt...

# Spelvoorwerpen

## Geld

In het spel zijn 3 typen geldstukken: koper, zilver en goud. Vijf kopers maken één zilverstuk en vijf zilvers maken één goud. De muntjes blijven te allen tijde eigendom van Vortex Adventures.

## Scrolls

Een scroll is een stuk perkament dat gebruikt kan worden om bijvoorbeeld met glyphs een magiërspreuk vast te leggen voor later gebruik. Een scroll is herkenbaar aan het officiële VA-stempel.

## Dranken / Giffen

Dit zijn flesjes met IC drankjes of giffen (potions / poisons). In of op het flesje zit een CODE CARD. Op de code card staat onder andere het effect en de houdbaarheidsdatum van het drankje of gif. Bij gebruik van het drankje of gif dient de code card te worden verscheurd of het gedeelte dat een dosis voorstelt afgescheurd.

Indien je niet weet wie de buitenspelse eigenaar is van het flesje, lever je dit na gebruik in bij een spelleider of bij de Infobalie.

*NB. de inhoud van drankjes en giffen is vaak ongeschikt om daadwerkelijk te consumeren. Drink het dus niet op als je het niet zeker weet; doe in plaats hiervan alsof.*

## Kruiden

Kruiden worden voorgesteld door een code card. Bij gebruik van een kruid dient de code card op de achterkant van een dranken- of giffenkaartje bevestigd te worden, of aan een spelleider afgegeven te worden.

## Goederen

Dit zijn code cards voor binnenspelse goederen. Deze worden bij verschillende vaardigheden gebruikt om andere binnenspelse voorwerpen te maken. Er zijn verschillende soorten goederen en er zijn geen vaste PHYSREPS voor deze goederen. De volgende soorten goederen kunnen in ieder geval onderscheiden worden: Materialen van hoge kwaliteit (HQ Goods), essenties (Essences), waardevolle metalen (Rare Metals) en edelstenen (Gems).

Bij gebruik van een binnenspels goed dient het goed (CODE CARD) aan een spelleider afgegeven te worden.

## Items

Bepaalde voorwerpen bezitten speciale eigenschappen. Deze eigenschappen worden weergegeven met behulp van een geplastificeerd codekaartje (een zgn. "lammy").

Een voorwerp voorzien van een lammy wordt een "item" genoemd. Een item heeft altijd 1 kaartje dat aan de PHYSREP bevestigd kan worden ter identificatie van het item. Op dit kaartje staan met codes bepaalde eigenschappen van het item aangegeven. Dit kaartje wordt ook wel een CODE CARD genoemd. Bij een item hoort ook altijd een 2e kaartje, dat de uitleg over het item bevat. Dit wordt de DESCRIPTION CARD genoemd.

Alleen als een speler in bezit is van beide kaartjes, is zijn personage de IC eigenaar van het item en kan het personage dit item gebruiken.

## **Diefstal binnen het Spel**

Binnen het spel is het toegestaan om bepaalde voorwerpen te stelen. Dit is alleen toegestaan gedurende Tijd-In en op IC terrein. Steelbare voorwerpen zijn spelvoorwerpen uit het voorgaande hoofdstuk.

Diefstal van andere dan genoemde voorwerpen, of gedurende Tijd-Uit of op OC terrein, wordt beschouwd als echte, OC, diefstal en zal als zodanig behandeld worden.

Diefstal binnen het spel van voorwerpen met een lammy moet bij de eerste gelegenheid gemeld worden bij een spelleider. De spelleider zal ervoor zorg dragen dat de PHYSREP van het voorwerp naar de rechtmatige (OC) eigenaar terugkeert, en dat de nieuwe eigenaar van het IC voorwerp de complete set aan lammies krijgt.

Indien je toch voorwerpen wilt kunnen stelen die niet onder de spelvoorwerpen uit het voorgaande hoofdstuk vallen, dan dien je *van tevoren* een spelleider in te lichten. Je dient dan met deze spelleider af te stemmen hoe deze voorwerpen gestolen kunnen worden *zonder dat de buitenspelse eigenaar de physreps op enig moment mist of kwijt is*. In de meeste gevallen is dit niet de moeite waard.

## **Loresheets**

Bij bepaalde vaardigheden krijg je een LORESHEET of een ander papier met informatie over de werking van die vaardigheid. Loresheets en dergelijke zijn buitenspelse hulpmiddelen om de bijbehorende vaardigheid te ondersteunen. Loresheets kunnen gebruikt worden om code cards te bestuderen en zo bijvoorbeeld de eigenschappen van een item of een kruid te herkennen. Speel ook altijd uit dat je een voorwerp onderzoekt als je een loresheet gebruikt.

Deze sheets zijn persoonlijk en niet overdraagbaar. Bij de uitcheck na een evenement hoeven loresheets niet ingeleverd te worden. Het is in veel gevallen niet toegestaan om andere spelers jouw loresheets te laten lezen. Het laten lezen van jouw loresheets door spelers zonder bijbehorende vaardigheid kan voor beide partijen als vals spelen worden aangemerkt.

Op de website van VA ([www.the-vortex.nl](http://www.the-vortex.nl)) tref je geredigeerde versies van deze loresheets aan. Deze zijn ontdaan van spelgevoelige informatie (zoals codes en recepten) en daarom wel vrij voor iedereen in te zien.

## **Lammies**

Naast je normale character card kun je nog meer gelamineerde kaartjes (lammies) krijgen die invloed hebben op je personage. Deze andere lammies dienen net als je character card uitgecheckt te worden en zijn niet overdraagbaar.

## **Conditions**

Een personage kan binnen het spel een aandoening oplopen die bepaalde gevolgen heeft. Een dergelijke aandoening moet ook binnen het spel verholpen worden en wordt een CONDITION genoemd.

Als een personage een condition heeft, dan wordt dit met een lammy, een zogenaamde condition card, aangegeven. Op de condition card staat aangegeven wat het effect van de condition is.

Als de condition verholpen wordt, dan wordt dit door een spelleider op de condition card aangetekend en wordt de condition card bij het uitchecken weer ingenomen.

Conditions zijn altijd aan een personage verbonden en zijn dus niet overdraagbaar. Bij verlies van de condition card blijft de speciale eigenschap van kracht, maar moet je je wel bij de infobalie melden voor een nieuw exemplaar.

## Powers

Wanneer een personage bijzondere krachten verkrijgt, dan krijgt deze hiervoor een lammy, een zgn. POWER CARD. Op de power card staat beschreven wat de power inhoudt.

Powers zijn altijd aan een personage verbonden en zijn dus niet overdraagbaar. Bij verlies van de power card is de speciale eigenschap niet van kracht totdat je een nieuwe hebt gekregen. (NO CARD, NO EFFECT.)

## Rangen

Een personage kan via bijvoorbeeld een gilde of factie een kaartje krijgen met een rang. Deze kaartjes zijn persoonlijk en dus niet overdraagbaar.

Bij verlies van het rangkaartje is de speciale eigenschap niet van kracht totdat je een nieuw kaartje hebt gekregen. (NO CARD, NO EFFECT.) *Voor een nieuwe kaartje zal je je moeten wenden tot de persoon die hem je verstrekt heeft.*

## ...No Effect

Hier onder staan 3 vuistregels die beschrijven onder welke omstandigheden bijzondere effecten niet werken.

### “No card, no effect”

Zonder de juiste en volledige set aan kaartjes die het effect verklaren is er geen sprake van een bepaald effect. Dit geldt voor voorwerpen, powers, drankjes, giften, kruiden, spreuken (mana), etc.

### “No physrep, no effect”

Zonder de juiste physrep van een voorwerp is er geen voorwerp en ook geen effect van dat voorwerp.

### “No ref, no effect”

In sommige gevallen kan een spelleider besluiten dat bepaalde effecten in werking treden zonder dat er lammies of physreps aanwezig zijn. Is er geen spelleider meer, dan is ook het effect weg.



# Veiligheid

Veiligheid komt vooral neer op "*Gebruik je gezonde verstand*". Kies bij twijfel voor de veiligste optie – en aarzel niet om te melden dat je een situatie of bepaald gedrag niet veilig vindt.

## Algemene Veiligheidsregels

- Mensen mogen niet fysiek belemmerd worden.
- Het stevig vasthouden van mensen is niet toegestaan.
- Bind mensen nooit echt vast; leg iets dat op boeien lijkt over de pols.
- Knevelen (de mond afdekken) is niet toegestaan.
- Laat geen vuur (kampvuur, fakkels, kaarsen en olielampen, etc.) onbeheerd achter.
- Houd je aan de voor het terrein geldende regels. Deze kunnen verschillen van evenement tot evenement. Deze regels worden in ieder geval opgenomen in de event guide die kort voor het evenement verspreid wordt.

## Fysiek Contact

Fysiek contact is onderdeel van het spel en binnen de grenzen van de spelregels zonder meer toegestaan. Er wordt gevochten met wapens en fysiek contact zit besloten in bepaalde spreuken en vaardigheden (spreuken die op aanraking zijn bijvoorbeeld). Houd er daarom rekening mee dat in de loop van het spel mensen je kunnen aanraken; ook wanneer je dat niet verwacht.

Van iedere deelnemer wordt verwacht dat deze bij fysiek contact de fatsoensnormen in acht neemt.

Fysiek contact dat verder gaat dan binnen de grenzen van de spelregels is toegestaan, is normaal gesproken verboden!

Het is *niet* toegestaan om zomaar iemand echt beet te pakken, vast te binden, in een gevecht in de nek te springen en dergelijke. Wees dan ook altijd duidelijk hierin en maak het kenbaar naar de ander toe als je vindt dat deze te ver gaat.

Wanneer men dat wil is het toegestaan *om* verder te gaan hierin, maar alléén met expliciete wederzijdse toestemming hierover.

*NB. Te allen tijde kan op een dergelijk besluit worden teruggekomen door (1 van) de partijen. En alle partijen zijn verplicht om te zorgen de situatie niet escaleert. Voor zichzelf en voor de ander.*

## Man Down en EHBO

Het kan gebeuren dat iemand tijdens een evenement echt gewond raakt en acuut medische hulp nodig heeft. Als dit gebeurt gedurende Tijd-In en op het IC terrein wordt dit kenbaar gemaakt door het roepen van MAN DOWN.

Dit is het signaal aan iedereen om onmiddellijk te stoppen met het spel.

De EHBO dient direct gewaarschuwd te worden en zij dragen verdere zorg voor de gewonde. Maak ruimte rondom de gewonde, ga rustig zitten, hinder de EHBO niet en volg elke aanwijzing van hen op.

De EHBO is 24 uur per dag te bereiken via de portofoon.

## Dipperlint

Het komt voor dat mensen om medische redenen niet in gevechten betrokken mogen worden. Denk bijvoorbeeld aan een zwangerschap of een beperkende medische conditie. In dergelijke gevallen draagt deze deelnemer zichtbaar een rood/wit lint. Een dergelijk lint wordt ook wel DIPPERLINT genoemd; zie het maar als een geuzennaam.

- Deelnemers die een rood/wit lint dragen mogen op geen enkele wijzen in gevechten betrokken worden. Je mag ze dus niet slaan, vastpakken, duwen, et cetera.
- Deelnemers met een rood/wit lint mogen zelf niet ook gevechten opzoeken. Draag je een dergelijk lint, dan dien je je afzijdig te houden van gevechten.

Het verstrekken van dit lint gebeurt op aanwijzing van de EHBO en er wordt ook door de EHBO bijgehouden met behulp van het PLIN wie een dipperlint heeft en waarom.

## Security

Security draagt tijdens een evenement zorg voor de algemene veiligheid. Aanwijzingen van Security moeten te allen tijde onmiddellijk en zonder tegenspraak opgevolgd worden. Bij het niet opvolgen kan het bestuur van Vortex Adventures mogelijk sancties opleggen.

Overdag is Security in handen van de spelleiders. 's Nachts worden de Security taken door vrijwilligers uitgevoerd. Veiligheid en dus Security valt onder de verantwoordelijkheid van het bestuur; het verantwoordelijke persoon is de Facilitair Logistiek Manager (FLM).

## Veilig Vechten

Er mag op een evenement van Vereniging Vortex Adventures alleen gevochten worden met LARP-wapens die goedgekeurd zijn door de wapenkeurders van Vortex Adventures.

Let bij het vechten op de volgende zaken:

- Denk zelf na over wat veilig is tijdens het vechten!
- Het hoofd is géén locatie. Mik nooit op het hoofd of de nek.
- Ontwijk gevoelige delen van het lichaam (borsten en het kruis).
- Sla niet door maar houd je slag op het laatst in, zodat de slag niet met volle kracht aankomt.
- Steek niet met wapens, tenzij het een goedgekeurde steekspeer betreft en je uitleg gehad hebt omtrent het gebruik ervan door een VA-wapenkeurder.
- Vecht niet onder invloed van alcohol en/of drugs.
- Controleer na elk gevecht zelf je wapens. Zoek bij twijfel een wapenkeurder.

Meld het bij een spelleider als je vindt dat iemand niet veilig vecht. Deze kan de persoon in kwestie erop aanspreken.

## Steeksperen

Op de evenementen van VA is het toegestaan om in gevechten met goedgekeurde steeksperen te steken. Om een steekspeer te mogen hanteren moet je bij de VA-wapenkeurders uitleg hebben gehad over het gebruik van een steekspeer.

## (Kruis)Bogen

Iedereen die een (kruis)boog wil gebruiken moet in het bezit zijn van een "Boog Competentie Certificaat". Dit certificaat is op elk evenement bij de boogmeesters te behalen. Meestal vind hiertoe een 'examen' plaats op zaterdagochtend bij de bar. Meer informatie hierover is verkrijgbaar bij het inchecken.

Toegestaan zijn bogen met een trekkracht tot 30 pond (lbs., Engelse maat) en kruisbogen met een trekkracht tot 40 pond (lbs., Engelse maat).

## **Tweehandige Wapens en Stafwapens**

Slagen met wapens langer dan 110cm dienen altijd met 2 handen uitgevoerd te worden. Indien het wapen langer is dan 150cm dient men ook nog een van de handen in het midden te houden tijdens de slag. De andere hand, waarmee ook het wapen vastgehouden wordt, mag uit het midden geplaatst worden.

Het steken met een, als steekspeer goedgekeurd, wapen dat langer is dan 110cm mag wel met slechts 1 hand geschieden. Indien het wapen langer is dan 150cm dient men het wapen wel nog steeds in het midden vast te houden.

*NB. Het is niet toegestaan om met een lange steekspeer eenhandig te slaan.*

## **Zelfgemaakte Wapens**

Het is toegestaan zelfgemaakte LARP-wapens te gebruiken op onze evenementen, mits deze goedgekeurd worden door de wapenkeurders van VA.

## **Schilden en Pantser**

Hoewel schilden en pantsers niet aan dezelfde eisen als LARP-wapens hoeven te voldoen, mogen ook deze niet onveilig zijn. Dit betekent dat er geen scherpe randen of punten aanwezig mogen zijn waarop LARP-wapens kapot geslagen kunnen worden. Dit om te voorkomen dat LARP-wapens daarna zelf onveilig worden. Laat bij twijfel het pantser keuren door de wapenkeurders van VA. Voor schilden is dit zelfs verplicht.

# Signalen

Gedurende het spel en in dit regelsysteem zullen termen en signalen voorkomen die in het dagelijkse leven nauwelijks of niet gebruikt worden en/of in het spel een andere betekenis hebben. Het grootste deel van deze termen is in het Engels. Hieronder worden ze beschreven.

## Time-In

Dit wordt door een spelleider geroepen als het spel begint of weer verdergaat.

## Time-Stop

Dit wordt geroepen door een spelleider als het spel is afgelopen of om een andere reden wordt stilgelegd. Het spel gaat pas weer verder als een spelleider TIME-IN roept.

## Time-Freeze

Dit wordt door een spelleider geroepen als het spel heel even wordt stilgelegd om iets te veranderen wat de spelers niet mogen zien. Blijf dan waar je bent, sluit je ogen, maak een neuriënd geluid en let niet op wat er om je heen gebeurt. Bij TIME-IN ga je weer verder met spelen alsof er niets is gebeurd.

## Man Down

MAN DOWN houdt in dat er iemand echt gewond is en dat medische hulp nodig is. Het spel stopt onmiddellijk en gaat pas weer verder nadat de gewonde in veiligheid is gebracht en een spelleider TIME-IN aangeeft. MAN DOWN is het enige signaal in dit lijstje dat iedereen geven mag.

De EHBO dient in een dergelijk geval direct gewaarschuwd te worden en zij dragen verdere zorg voor de gewonde. Maak ruimte rondom de gewonde, ga rustig zitten, hinder de EHBO niet en volg elke aanwijzing van hen op.

## Wijsvinger in de Lucht

Dit houdt in dat deze persoon onzichtbaar is. Gevolgen van de actie van deze persoon kunnen binnen redelijke grenzen wel worden gezien.

## Hand in de Lucht

Iemand die een hand in de lucht houdt geeft aan dat hij of zij niet binnen het spel aanwezig is, OC is, en compleet genegeerd dient te worden door iedereen die IC is.

*Spelers mogen dit handsignaal alleen gebruiken in opdracht van een spelleider.*

# Verklarende Woordenlijst

Hieronder staat een aantal veelgebruikte termen die zowel op evenementen als in dit regelsysteem worden gebruikt.

## Binnenspels of In Character (IC) of Tijd-in

Alles dat zich binnen het spel afspeelt. In de event guide van het evenement staat vermeld op welke tijden het spel zich afspeelt.

## Buitenspels of Out of Character (OC) of Tijd-uit

Alles dat zich in de dagelijkse werkelijkheid, dus buiten het spel, afspeelt.

## Character Card

Het kaartje dat jouw personage beschrijft.

## Chin

**Character Identification Number.** Je personagenummer. Dit bestaat uit 1 of 2 cijfers en geeft aan om het hoeveelste personage het gaat. (bv. de Chin van je 2<sup>e</sup> personage is 2).

## Code Card

Code cards representeren een binnenspels voorwerp. Code cards worden gebruikt voor voorwerpen die van meer tijdelijke aard zijn dan lammies, bijvoorbeeld voor kruiden.

## Crew

Een deelnemer die op een evenement buiten het spel actief is voor de organisatie.

## Deelnemer

Iedereen die meedoet aan een evenement, inclusief organisatie.

## Downtime

Dit is de tijd tussen officiële evenementen in, en tijdens evenementen de tijd tussen TIJD-UIT en TIJD-IN.

## Incheck

Aan het begin van ieder evenement dienen alle deelnemers zich te melden bij de Infobalie om zich 'in te checken'. Hier wordt gecontroleerd of een deelnemer betaald heeft en krijgt de deelnemer onder andere een polsbandje. Spelende deelnemers krijgen op dit moment ook hun personage envelop met daarin hun CHARACTERCARD en dergelijke.

## Infobalie

*Informatiebalie.* De Infobalie is gedurende het hele evenement de centrale vraagbaak voor spelers. De vrijwilligers van de Infobalie houden zich voor, tijdens en na het spel bezig met het verwerken van personagegegevens, en tijdens het spel met de uitgifte van spelmaterialen, het beantwoorden van vragen, en de registratie van eisen, wensen, opmerkingen en klachten. Het bestuur van de vereniging is via de Infobalie bereikbaar indien nodig.

## Item

Een bijzonder voorwerp. Herkenbaar aan de code card die eraan bevestigd is.

## Lammy

Geplastificeerd kaartje (laminated card). Voorbeelden hiervan zijn personagekaartjes, code cards en item cards.

## Loresheet

Voor sommige vaardigheden is extra informatie nodig die niet in de spelregelboekjes is opgenomen. Deze extra informatie staat dan op een zgn. LORESHEET. Deze loresheets worden, indien nodig, door de organisatie verstrekt

## Monster of Non-Player Character (NPC)

Een deelnemer die op een evenement een door de spelleiding gedefinieerde rol vervult ter verrijking van de wereld en/of het plot. Spelleiding bepaalt binnen welke kaders deze rollen gespeeld worden en beslist wat er met deze personages gebeurt.

## Personage

De aanduiding van het fictieve figuur dat je speelt.

## Physrep

De fysieke representatie (*physical representation*) van een voorwerp in het spel. Een voorbeeld hiervan is het LARP-zwaard dat je bij LARP gebruikt. Dit zwaard is een physrep voor een echt zwaard. Binnen het spel wordt een dergelijke physrep dus ook als echt zwaard gezien.

## Player Character (PC)

Een personage van een speler.

## Plin

*Player Identification Number*. Je spelersnummer. Dit krijg je nadat je jezelf voor de eerste keer hebt ingeschreven. Onthoud dit nummer!

## Plot

Het door de spelleiding geïnitieerde verhaal.

## Speler

Een deelnemer die een zelfbedacht personage geheel naar eigen inzicht speelt, en zich heeft opgegeven als "speler". Het grootste deel van de deelnemers valt in deze categorie.

## Spelleider

Iemand van de organisatie die bevoegd is spelbeslissingen te nemen. Spelleiders mogen besluiten in bepaalde situaties af te wijken van de regels in dit regelsysteem.

## Uitcheck

Aan het einde van ieder evenement vindt er een zgn. 'uitcheck' plaats. Net als bij de Incheck vindt deze plaats in de Infobalie. Spelers geven hier hun personage envelop weer af zodat de organisatie eventuele wijzigingen kan verwerken en waar nodig lammies kan bijwerken of vervangen. Uitchecken is verplicht voor alle spelers.

## Een Woord van Dank

Aan de totstandkoming van deze spelregels hebben de volgende personen hun medewerking verleend:

*Willem Boskaljon, Alrik Hiemstra, Frank Masolijn, Tjidde Mayer, Yoram Meijer, Peter van de Werken*

Voor commentaar en feedback hebben gezorgd:

*Miriam Admiraal, Sebastiaan Arisse, Peter Bouwman, Jaime van Kessel, Rowan van der Klis, Jasper Lackin, Ruben van der Linde, Matthijs Masolijn, Eric Schippers, Danny Selders, Marc van Velthoven en Jeroen Wijn.*

Voor dit regelboek is zwaar geput uit de eerdere versies van het regelsysteem. Door de jaren heen is daar door diverse personen aan gewerkt en geschaafd, waaronder de volgende mensen:

*Vincent den Boer, Jacob Boersma, Kim Bos, Jochem van Dijk, Rolf Engelen, Sonja Fondse, Sander Hendriks, Paul Jansse, Corné van Kessel, Carel Ketelaars, Floor Koole, Paula Koopmans, Ben Kurver, Harma Lever, Jeroen Loopik, David van Nederveen Meerkerk, John Neuféglise, Michiel Otting, Manuel Regien, Lukas van Schagen, Danny Selders, Anjo Snijders, Engelbert Spronk, Jeroen Stange, Erik Visser, Jan-Jaap de Vries, Pascalle van de Watering, Dino Garcia Weyzig, Jeroen Wijn en Maarten Zwakman.*

Voor alle hierboven genoemde personen geldt:

*Hartelijk dank voor de tijd en moeite die jullie bereid waren hierin te steken.*

Uiteraard worden ook alle deelnemers van de evenementen bedankt voor de kritiek, vragen en verbetervoorstellen.

Danny van der Kleij  
*Event Control 2014*

## Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten

Arcane	1 arcane schade, onmogelijk immuun
Blind	Je bent blind en kan niet rennen; duurt 30 seconden of tot schade
Blunt	1 normale schade
Break ...	5 THROUGH op ledemaat
Choke	Je stikt zolang gebruiker herhaalt; maximaal 30 sec.
Confuse	30 sec. verward; schade heft dit meteen op; je kunt niet aanvallen
Crave	Je wilt genoemd voor voorwerp bezitten; duurt 30 sec.
Crush	Pantser kapot; geen pantser dan locatie op 0 hitpoints; schild dan strike
Destroy	10 spirituele schade aangeraakte locatie
Displacement	Rake slag met wapen of schot met pijl mist toch doel
Dominate	5 min. volledig overgenomen wil; je doet alles wat de ander je opdraagt
Encase	5 min. omgeven door aarde en immuun voor alles; tot 5 schade of CRUSH
Entangle	Je voeten zitten vast voor 30 sec; je kunt niet los
Fascinate	Oorzaak krijgt al je aandacht; eindigt na 2 sec. onderbreking of schade
Fatal	Locatie op 0; je bent dodelijk gewond; sterft binnen 5 min tenzij genezen
Fear	Je bent bang en wil weg van oorzaak; duurt 30 sec.
Freeze Body	Je kunt niet bewegen zolang gebruiker herhaalt; maximaal 30 sec.
Fumble	Je laat genoemd voorwerp vallen
Holy	1 spirituele schade, evil niet immuun
Incinerate	10 magische schade aangeraakte locatie
Incite Aggression	5 min. ben je agressief van aard en zul je ruzie zoeken
Life Draw	1 schade op aangeraakte locatie
Lobotomize	5 min. immuun voor geestbeïnvloedend, kan alleen vechten
Magic	1 magische schade
Mind Numb	5 min. verward, ook niet casten; schade heft eerste op, tweede niet.
Mute	30 sec. niet in staat je stem te gebruiken
Paralyze	5 min. niet meer bewegen, of tot dodelijk gewond
Repel	Je kunt niet dichterbij dan 5 meter op afstand komen
Retribution	1 THROUGH schade of het ledemaat waarmee je sloeg
Sharp	1 normale schade
Shatter	Genoemd voorwerp of pantser locatie kapot
Silver	1 normale schade
Sleep	5 min. slapen, na 30 sec. wakker na 10 sec. schudden
Spirit	1 spirituele schade
Strike	5 meter achteruit en liggen, géén schade tenzij met wapen
Subdue	1 subdue schade
Thorns	1 normale schade op beide benen
Through	1 normale schade, negeert pantser
Torture	30 sec. intense pijn, kunt niets behalve krijsen
Unholy	1 spirituele schade, good niet immuun
... Poison	Voorgaande call herhaalt zich iedere 10 sec. voor 1 uur of tot genezen.
... All Locations	Voorgaande call is van toepassing op alle vijf lichaamslocaties
Mass ...	Volgende call is van toepassing op iedereen die het hoort
No Effect	Voornoemde call heeft geen zichtbaar resultaat