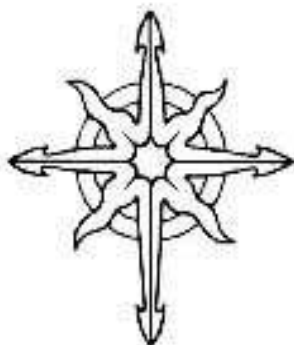


Vortex Adventures
regelsysteem Summoning en
gerelateerde evenementen

**The
Summonings**



Algemeen Regelboekje

© Vortex Adventures, april 2011

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

Inhoudsopgave	3
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	18
Spelvoorwerpen.....	19
Diefstal binnen het Spel	20
Loresheets.....	20
Lammies	20
...No Effect.....	21
Veiligheid	22
Algemene Veiligheidsregels	22
Fysiek Contact.....	22
Man Down en EHBO	22
Security	23
Veilig Vechten	23
Signalen	24
Verklarende Woordenlijst.....	25
Een Woord van Dank	27
Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten	28

Inleiding

Samen met het Vaardighedenboekje en het Spreukenboekje 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).

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.

We raden je aan beide andere boekjes, het spreukenboekje en het vaardighedenboekje, aandachtig door te nemen.

Dit regelsysteem is beschikbaar op de website van Vereniging Vortex Adventures (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).

Wij wensen iedereen veel rollenspelplezier toe.

Doel van het Systeem

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 spelleaders nodig om het spel soepel te laten verlopen; deelnemers kunnen voor een zeer groot deel spelen zonder dat er een spelleader 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 spelleaders. Deze spelleaders zijn er om het spel in goede banen te leiden. Wanneer een spelleader 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 spelleader 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 spelleader te waarschuwen. Het is voor een spelleader 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 Security en EHBO, dienen ALTIJD zonder discussie te worden opgevolgd.

In geval van problemen kun je deze melden bij je factiespelleader 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 bestaande 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.

Type

Binnen dit spelregelsysteem worden er geen strikte types gehanteerd, ook al kun je op basis van gekozen vaardigheden wel types onderscheiden zoals krijger, priester, alchemist etc. Naast de types die afgeleid kunnen worden van de vaardigheden, of bepaalde vaardigheden veronderstellen, kan je ook nog denken aan omgevingsfactoren 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 er naar 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.

Hitpoints

Elke lichaamslocatie heeft standaard 1 hitpoint. Met sommige vaardigheden of spreuken kan dit aantal (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 een personage 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 1 punt 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)

Schade en bijzondere effecten

Als schade vergezeld gaat van een bijzonder effect, een "call", geldt als volgorde dat eerst de schade wordt gedaan, daarna het effect. Voorbeeld: De slag van een wapen met een SHATTER effect doet eerst 1 punt schade op een locatie en daarna het SHATTER effect op diezelfde locatie.

Genezing

Toegebrachte schade aan een locatie (een wond) is op diverse manieren te genezen: met behulp van genezingsspreuken en 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 éérs 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 met het plat van een zwaard uit te halen.

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.

Genezingspreuken genezen subdue schade 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.

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.

Blunt

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

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).

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.

Dit effect duurt zolang als 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 verwaasd 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.

Dit is een Geestbeïnvloedend effect en duurt 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 etc.

Dit is een Geestbeïnvloedend effect en duurt 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. Schilden die getroffen worden met een "Crush" gaan niet kapot, maar de drager van het schild zal achteruit geslagen worden door de klap (Strike-effect).

Destroy ...

Aangerakte locatie krijgt 10 punten spirituele schade.

Dominate

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

Dit is een Geestbeïnvloedend effect en duurt 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.

Dit effect duurt 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.

Dit effect duurt 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.

Dit is een Geestbeïnvloedend effect en duurt 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.**

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.

Dit is een Geestbeïnvloedend effect en duurt 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.

Holy

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

Incinerate

Aangeraakte locatie krijgt 10 punten magische schade.

Life Draw

De aangeraakte locatie krijgt 1 punt schade.

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 van de persoon verslechtert drastisch.

Dit is een Geestbeïnvloedend effect en duurt 5 minuten.

Magic

Magische schade.

Mute

De ontvanger van het effect kan geen geluid produceren met zijn stem.

Dit is een Geestbeïnvloedend effect en duurt 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 geparalyseerd werd, kan dit voorwerp niet verwijderd worden. Indien de ontvanger van het effect dodelijk gewond raakt, wordt het effect opgeheven.

Dit effect duurt 5 minuten.

Repel

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

Dit effect duurt 5 minuten.

Sharp

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

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, etc.).

Een Shatter effect op een pantser vernietigt 1 locatie bepantsering (de locatie die benoemd of aangeraakt is). Die locatie verliest dan alle gewone beschermingspunten die de aanwezige bepantsering geeft. Shatter heeft meestal geen effect op extra beschermingspunten.

Silver

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

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 Dispel spreuk. 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, zul 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.

Dit is een Geestbeïnvloedend effect en duurt 5 minuten.

Spirit

Spirituele schade.

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.

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.

Thorns

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

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.

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.

Dit effect duurt 30 seconden.

Unholy

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

... Poison

Deze call geeft aan dat het daarvoor genoemde effect veroorzaakt wordt door een gif. Het gevolg hiervan is dat het effect zich iedere 10 seconden zal herhalen tot het gif verwijderd is of na 1 uur is uitgewerkt. Een voorbeeld van een gif is "sleep poison". Dit betekent dat ook als het sleep effect wordt opgeheven, je 10 seconden later weer opnieuw in slaap valt.

Speciale Calls

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 buitenspels zijn; deze hoor je binnenspels 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

Rituele magie kan gebruikt worden om effecten te bereiken die met behulp van normale magie niet mogelijk zijn. Voorwerpen kunnen magisch gemaakt worden, wezens opgeroepen en speciale krachten toegekend aan personages, om maar wat voorbeelden te noemen. 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 plek waar een ritueel wordt uitgevoerd is veelal een speciaal geprepareerde plek en wordt in het algemeen een "rituele cirkel" genoemd.

Voordat je begint met de uitvoering van een ritueel, neem je contact op met spelleiding, bij voorkeur Rituele Spelleiding. 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.

Er zijn geen vaste regels voor wat een ritueel tot een succes maakt. Een goede voorbereiding en het gebruik van voorwerpen kan een positief effect hebben.

Improvisatie kan echter een net zo effectief ritueel opleveren...

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.

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), componenten (Components), waardevolle metalen (Rare Metals) en edelstenen (Gems).

Bij gebruik van een component dient het component 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 is 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 en met deze spelleider af te stemmen hoe deze voorwerpen gestolen kunnen worden **zonder dat de 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.

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 wordt dit met een lammy, een zgn. "condition card", aangegeven. Op de condition card staat aangegeven wat het effect van de condition is.

Als de condition verholpen wordt, wordt de condition card weer ingenomen.

Special Powers

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

Special powers zijn altijd aan een personage verbonden en zijn dus niet overdraagbaar. Bij verlies van de special 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.

...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, brandende kaarsen, aangestoken olielampen etc.) onbeheerd achter.
- Houd je aan de voor het terrein geldende regels. Deze kunnen verschillen van evenement tot evenement.

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 "Touch" 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.

BELANGRIJK: Te allen tijde kan op een dergelijk besluit teruggekomen worden 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.

Security

Security draagt tijdens een evenement zorg voor de algemene veiligheid. Aanwijzingen van Security moeten te allen tijde onmiddellijk en zonder tegenspraak opgevolgd worden.

Overdag is Security in handen van de spelleiders. 's Nachts worden de Security taken door vrijwilligers uitgevoerd. Hoofd van Security is de FLM.

Veilig Vechten

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

Let bij het vechten op de volgende zaken:

- 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.
Spelers in het bezit van een "Steekspeer Certificaat" en een goedgekeurde steekspeer zijn hiervan uitgezonderd.
- Vecht niet onder invloed van alcohol.

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 een "Steekspeer Certificaat" behalen.

(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.

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

Deze wapens hanteer je in een gevecht altijd met 2 handen. Stafwapens dienen met minimaal 1 hand in het midden te worden vastgehouden. De andere hand, waarmee ook het wapen vastgehouden moet worden, mag meer uit het midden geplaatst worden.

Zelfgemaakte Wapens

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

Schilden en Pantser

Hoewel schilden en pantser niet aan dezelfde eisen als LRP-wapens hoeven te voldoen, mogen ook deze niet onveilig zijn. Dit betekent dat er geen scherpe randen of punten aanwezig mogen zijn waarop LRP-wapens kapot geslagen kunnen worden. Dit om te voorkomen dat LRP-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^e personage is 2).

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.

Infobalie

Informatiebalie. De Infobalie is gedurende het hele evenement de centrale vraagbaak voor spelers. Het personeel van de Infobalie houdt 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.

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 LRP-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.

Een Woord van Dank

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

Willem Boskaljon, Jochem van Dijk, Jeroen Loopik, Frank Masolijn, Michiel Otting, Engelbert Spronk, Peter van de Werken en Maarten Zwakman.

Voor commentaar en feedback hebben gezorgd:

Vincent den Boer, Corné van Kessel, Carel Ketelaars, Floor Koole, Danny Selders, Anjo Sniijders, Jeroen Stange, Erik Visser, Jan-Jaap de Vries, Pascalle van de Watering en Dino Garcia Weyzig.

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:

Jacob Boersma, Kim Bos, Jochem van Dijk, Rolf Engelen, Sonja Fondse, Sander Hendriks, Paul Jansse, Carel Ketelaars, Paula Koopmans, Ben Kurver, Harma Lever, David van Nederveen Meerkerk, John Neuféglise, Manuel Regien en Lukas van Schagen.

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.

Jeroen Wijn
Event Control 2011

Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten

Arcane	1 arcane schade, onmogelijk immuun
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	Aanraking, slag of directe spreuk automatisch mist beoogd 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.
Fumble	Je laat genoemd voorwerp vallen
Holy	1 spirituele schade, evil niet immuun
Incinerate	10 magische schade aangeraakte locatie
Life Draw	1 schade op aangeraakte locatie
Lobotomize	5 min. immuun voor geestbeïnvloedend, kan alleen vechten
Magic	1 magische schade
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
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	Voorgaand effect herhaalt iedere 10 sec. voor komend uur tenzij genezen
Mass ...	Volgend effect is van toepassing op iedereen die het hoort
No Effect	Voornoemd effect heeft geen zichtbaar resultaat