



Spelregelboekje

Vortex Adventures 2019

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Inleiding	4
Universele Regels	5
Leven en Dood	5
Hitpoints en armourpoints	5
Schade	6
Ziektes en Giffen	6
Genezing en Reparatie	7
Uitgeschakeld raken	7
Uitgeschakelde Personen Doden	8
Stervende zijn en de Dood	8
Een dodelijke wond oplopen (FATAL)	8
Doodgaan (10 minuten na ontvangen van FATAL)	8
Energie	9
Calls	10
Vuistregel	10
Schade en bijzondere effecten	10
Lijst met calls	11
Hit	11
Blast	11
Crush	11
Destroy	11
Fatal	11
Curse Life	11
Break enchantment Of Break all enchantments	12
I command you to...	12
Confuse	12
Dominate	12
Fascinate	12
Fear	12
Freeze	13
Incite Aggression	13
Mute	13
Paralyze	14
Shatter	14
Sleep	14

Slow	14
Strike	14
Torture	14
... Poison	15
... Disease	15
Mass...	15
No Effect	15
Rituelen	16
Het effect	17
Onderdelen van een Ritueel	18
Het Concept	18
De Uitvoering	18
De Energie	18
Voordat je begint...	19
Spelvoorwerpen	20
Geld	20
Scrolls	20
Dranken/ Giffen	20
Kruiden	20
Goederen	20
Items	21
Het verlopen en opladen van items	21
Diefstal binnen het Spel	22
Loresheets	22
Lammies	23
Powers	23
Rangen	23
No Effect	24
“No card, no effect”	24
“No physrep, no effect”	24
“No ref, no effect”	24
Veiligheid	25
Algemene Veiligheidsregels	25
Fysiek Contact	25
Fysieke Interactie	26
Man Down en EHBO	26
Dipperlint	26
Security	27

Veilig Vechten	27
Steeksperen	27
(Kruis)Bogen	27
Tweehandige Wapens en Stafwapens	28
Zelfgemaakte Wapens	28
Schilden en Pantzers	28
Signalen	29
Time-In	29
Time-Stop	29
Time-Freeze	29
Man Down	29
Hand in de Lucht	29
Verklarende Woordenlijst	30
Binnenspels of In Character (IC) of Tijd-in	30
Buitenspels of Out of Character (OC) of Tijd-uit	30
CharacterCard	30
Chin	30
Code Card	30
Crew	30
Deelnemer	30
Downtime	30
Incheck	31
Infobalie	31
Item	31
Lammy	31
Loresheet	31
Monster of Non-Player Character (NPC)	31
Personage	31
Physrep	31
Player Character (PC)	32
Plin	32
Plot	32
Speler	32
Spelleider	32
Uitcheck	32
Een Woord van Dank	33
Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten	34

Inleiding

Samen met het Vaardighedenboekje en het Spreukenboekje vormt dit boekje de basis van het spel regelsysteem. In dit boekje staan alle algemene (spel)regels uitgelegd die betrekking hebben op evenementen van Vereniging Vortex Adventures. 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. 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 rollenspel plezier toe.

Universele Regels

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

Leven en Dood

De wereld waarin je personage zich zelf 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.

Hitpoints en armourpoints

Elk personage heeft standaard 1 hitpoint (soms afgekort met HP). Met sommige vaardigheden, of spreuken kan dit aantal, al dan niet tijdelijk, verhoogd worden. Pantser kan je armourpoints (soms afgekort met AP) geven. Standaard heb je 0 armourpoints (maar de vaardigheid om 2 armour points te krijgen is gratis). Je kunt niet gereduceerd worden lager dan tot 0 (nul) hitpoints of armourpoints.

Spreuken, technieken, rituelen, conditions, powers of magische voorwerpen kunnen je al dan niet tijdelijk extra HP of AP geven. Er kan slechts één effect dat extra HP geeft en één effect dat extra AP geeft tegelijk actief zijn. Alleen het effect dat de meeste HP en/of AP geeft telt.

Dus als bijvoorbeeld een magisch voorwerp je 2 HP extra geeft en een spreuk geeft je 3 HP extra, dan krijg je slechts 3 HP extra, niet 5 HP extra. Je kunt dan dus beter het magische voorwerp aan een vriend uitlenen voor de duratie van de spreuk want het doet niks extra voor jouw personage.

Er is een maximum van 9 HP en 11 AP die kan verkregen worden uit de volgende bronnen:

- 1 start HP
- 5 HP vanuit krachttraining en militaire training vaardigheden
- 8 AP vanuit pantser vaardigheden
- 3 extra HP vanuit spreuken/items/powers/etc
- 3 extra AP vanuit spreuken/items/powers/etc

Schade

Elke rake klap (slag, niet geblokkeerd door een schild of opgevangen op een wapen) die wordt uitgedeeld met een wapen doet standaard 1 schade (er gaat 1 AP of HP af), maar een klap van een wapen kan ook meer schade doen. Ook door spreuken, effecten of voorwerpen kan 1 of meer schade uitgedeeld worden.

Schade gaat eerst van de extra armourpoints af, daarna van de gewone armourpoints, daarna van de extra hitpoints en tot slot van de gewone hitpoints.

Ziektes en Giffen

Schade en effecten die zijn veroorzaakt door POISON of DISEASE effecten kunnen niet genezen of verwijderd worden totdat het gif of ziekte verwijderd is met een speciale spreuk of effect.

Schade die door POISON en DISEASE effecten veroorzaakt wordt, gaat direct van de extra en gewone hitpoints af en negeert daarmee armourpoints.

Voorbeeld: Een speler krijgt een SLEEP POISON effect op zich. Een priester ziet dat hij slaapt en probeert het effect te verwijderen middels een Break Enchantment spreuk. Dit heeft geen effect omdat het een POISON is. Een genezer verwijdert eerst het gif met een Neutralise Poison spreuk, waarna de speler wakker geschud kan worden om van de SLEEP verlost te zijn.

Genezing en Reparatie

Toegebrachte schade aan HP of AP is op diverse manieren te genezen, bijvoorbeeld met behulp van genezingspreuken, reparatiespreuken, of genezende drankjes.

Spreuken en effecten vermelden om welk soort genezing of reparatie het gaat; meestal geneest een spreuk alleen hitpoints of repareert het alleen de armourpoints, niet beide.

Bij genezing worden eerst de gewone HP genezen en daarna pas de extra HP. Bij reparatie worden eerst de gewone AP gerepareerd en daarna pas eventuele extra AP.

AP kunnen ook door jezelf gerepareerd worden als je 10 minuten niet vecht en in de tussentijd een tijdje in een tent van je groepering of uit het zicht van alle andere spelers bent geweest. (Je kunt er vanuit gaan dat personages met de pantservaardigheid pantser reserve onderdelen of reparatie tools en dergelijke bezitten of een mini ritueel kent om hun pantser te repareren). Je mag dit repareren, omkleden of mini ritueel. Uiteraard ook uitspelen in het zicht van de andere spelers als je hier het gereedschap of reserveonderdelen voor hebt of het leuk vindt om een mini ritueel te laten zien.

Uitgeschakeld raken

Wanneer je personage door schade of effecten tot nul hitpoints gereduceerd is, ben je uitgeschakeld. Op het moment dat je uitgeschakeld wordt moet je op de grond vallen. Een uitgeschakeld personage is nog bij bewustzijn, maar heeft te veel pijn of is te zwak om acties uit te voeren (zoals bijvoorbeeld drankjes drinken of voorwerpen gebruiken). Je kunt niet meer opstaan, aanvallen of verdedigen en overige inspannende activiteiten uitvoeren, en geen spreuken of andere vaardigheden gebruiken. Je kunt wel nog langzaam proberen weg te kruipen, of om hulp roepen.

Een speler mag ook zelf beslissen dat hun personage, in plaats van uitgeschakeld, onmiddellijk FATAL ontvangt en stervende is zodra de 0 hitpoints bereikt is. Dit kan bijvoorbeeld gebruikt worden om een scène dramatischer te maken.

Als je weer 1 of meer hitpoints hebt dan ben je onmiddellijk niet meer uitgeschakeld, maar je kunt als je uitgeschakeld bent geen extra hitpoints krijgen. Dus spreuken die extra hitpoints geven kunnen niet gebruikt worden om je te "genezen" van deze staat.

Uitgeschakelde Personen Doden

Aangezien een uitgeschakeld persoon, of iemand die zich voordoeft als zodanig, zich niet meer kan verdedigen kan iemand rustig de tijd nemen om zo iemand te proberen te doden. Als je doelbewust bij iemand die al uitgeschakeld minimaal 5 seconden ongestoord de tijd neemt (bijvoorbeeld armen en pantser uit de weg duwend of spottende opmerkingen sprekend) en vervolgens met het wapen een doodsklap op torso geeft, dan mag je een FATAL effect uitdelen. Hiermee raakt de persoon buiten bewustzijn en is deze stervende (zie "bewusteloos, sterven en de dood" hieronder).

Stervende zijn en de Dood

Een dodelijke wond oplopen (FATAL)

Zodra je een FATAL effect krijgt verlies je alle hitpoints en ben je stervende. Een stervend personage verliest onmiddellijk het bewustzijn. Eventuele wonden die genezen worden of extra hitpoints die verkregen worden terwijl je een FATAL effect hebt doen niks af aan het stervende en bewusteloos zijn. (Je kunt dus geen genezing of extra HP krijgen als je een FATAL effect hebt)

Een FATAL effect moet apart verwijderd worden middels speciale spreuken of vaardigheden. Zodra het FATAL effect verwijderd is ben je uitgeschakeld, en na genezing van je wonden kun je weer bij kennis komen.

Doodgaan (10 minuten na ontvangen van FATAL)

Indien een personage dat stervende is niet binnen 10 minuten verlost is van het FATAL effect, sterft het personage. Het sterven van een personage moet gemeld worden bij een spelleider.

De periode van 10 minuten (de stervensduur) wordt de GRACE PERIOD genoemd. In bijzondere gevallen wordt deze periode verkort, verlengd of gepauzeerd. Zo staat deze GRACE PERIOD bijvoorbeeld op pauze terwijl iemand met de correcte vaardigheden je aan het genezen is of wanneer je onder invloed van een SANCTUARY effect bent.

Energie

Je personage heeft zeer waarschijnlijk toegang tot een vorm van energie die dit personage speciaal maakt.

Zo hebben priesters en paladijnen via hun geloof kracht gekregen, genaamd **Spirituele mana**.

Hebben magiërs kennis en kunde waarmee ze de bouwblokken van het multiversum kunnen veranderen, deze kracht heet **Elementaire mana**.

Hebben krijgers en heelmesters genoeg **Wilskracht** om in stressvolle situaties alles op alles te zetten.

En hebben ambachtslieden en alchemisten de benodigde **Inspiratie** om ingewikkelde objecten in elkaar te zetten of brouwsels te maken.

Tot slot hebben ritualisten vanuit hun gevarieerde methodes ook toegang tot een vorm van kracht genaamd **Elementaire en/of Spirituele rituele mana** en kunnen ze bovenstaande vormen van energie ook verwerken in rituelen.

Deze vormen van **energie** zijn niet oneindig en stervelingen hebben rust (meestal een paar uur slaap) nodig om deze vormen van energie terug te krijgen. Binnen de Vortex Adventures LARP krijg je dan ook een bepaalde vorm van deze energie per dag. Zo geven bijvoorbeeld sommige magiër vaardigheden je personage 5 elementaire mana per dag.

Binnen het spel kunnen personages zich ook bewust zijn van deze vormen van magie en hun uitwerking in het spel. Priesters kunnen bijvoorbeeld goed aanvoelen hoe vaak ze nog een bepaalde zegening kunnen uitspreken vanuit hun godheid en professionele ambachtslieden kunnen goed aanvoelen hoeveel projecten ze nog kunnen afronden vandaag voordat hun handen beginnen te trillen en ze toe zijn aan flink wat uren rust. Entiteiten die voeden op energie van stervelingen kunnen dan bijvoorbeeld ook specifiek vragen om bepaalde hoeveelheden energie en ritualisten onderling kunnen het hebben over hoeveel rituele mana een ritueel heeft gekost.

Je kunt dit soort energie uitgeven aan effecten die de vaardigheden duidelijk zullen maken maar je kunt energie ook kwijt raken op andere manieren. Je mag je gemoedstand van je personage volledig uitspelen zoals je zelf wilt maar veel personages zullen realistischer wijs, moe, geïrriteerd, moedeloos, gestressed, of wanhopig raken als ze nog maar weinig energie over hebben, vooral als de dag nog lang is, en de vijanden eindeloos lijken...

Calls

Wapens, spreuken, voorwerpen, drankjes en dergelijke kunnen een bijzonder effect hebben dat niet vanzelfsprekend is. Een dergelijk 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 is. Combinaties van verschillende calls zijn mogelijk.

Vuistregel

Wordt je in het spel geconfronteerd met een call waarvan je echt niet (meer) weet wat het effect is, speel het effect uit zoals je denkt dat het werkt, als je ergens over twijfelt neem dan de beslissing in het nadeel van je personage. Verder is het raadzaam om bij de volgende gelegenheid het op te zoeken in de regelboekjes, of als het dan nog onduidelijk is te vragen aan een spelleider hoe je nu op de betreffende call had moeten reageren.

Schade en bijzondere effecten

Calls kunnen met een slag of stoot van een wapen gecombineerd worden.

Als de call zelf schade doet dan doet deze de hoeveelheid schade in plaats van de ene schade die het wapen doet (HIT(1), BLAST(3), CRUSH(5), DESTROY(10) en FATAL(HP op 0, plus stervende)).

Als de call zelf geen schade doet dan doet het wapen eerst de normale 1 schade en dan treed het effect op.

Voorbeeld: Een slag met een wapen met BLAST vervangt de 1 schade van het wapen en doet daarvoor in de plaats 3 schade.

Voorbeeld: Een slag met een wapen met HIT POISON vervangt de 1 schade van het wapen en doet daarvoor in de plaats 1 schade die niet genezen kan worden totdat het gif genezen is.

Lijst met calls

De volgende calls met hun schade of effect zijn mogelijk. Calls kunnen voortkomen uit spreuken die op 5 meter afstand gecaste worden, spreuken waarbij de caster je moet aanraken, mass... effecten, slagen van wapens of als een spelleider het effect tegen je zegt.

Hit

Dit doet 1 schade.

Direct

Blast

Dit doet 3 schade.

Direct

Crush

Dit doet 5 schade.

Direct

Destroy

Dit doet 10 schade.

Direct

Fatal

Dit haalt al de HP van je personage weg en maakt je onmiddellijk stervende in plaats van uitgeschakeld. (Zie "stervende zijn en de dood" hierboven).

Direct

Curse Life

Normale en extra hitpoints kunnen niet genezen worden. Extra hitpoints kunnen niet verkregen of herkregen worden. Giffen, ziekten en fatale wonden kunnen nog steeds verwijderd worden, maar geen enkel verloren hitpoint zal ermee herkregen worden. Een stervend persoon blijft stervende zolang deze spreuk actief is, ook wanneer de fatale wond genezen is.

Enchantment, 1 uur

Break enchantment Of Break all enchantments

Dit haalt 1 enchantment bij de ontvanger weg, als je er 1 specifiek weet te benoemen. Of, wanneer je het niet weet, 1 naar keuze van de ontvanger. Break all enchantments haalt alle enchantments van de ontvanger weg (zowel de positieve of negatieve).

Direct

I command you to...

De ontvanger van het effect kan niks anders doen dan een opdracht van maximaal 5 woorden zo goed mogelijk uitvoeren gedurende 5 minuten. Alleen dit bevel hoeft uitgevoerd te worden, er kan bijvoorbeeld niet bevolen worden het volgende bevel op te volgen. Ook doet de ontvanger zichzelf en personen die hij goed gezind is geen directe schade (aanvallen met wapens of spreuken). Veel gebruikte voorbeelden zijn "Run far away" "Kneel for me" "Give me your weapon/money" "Protect me" "Follow me peacefully" "Don't move".

Het effect eindigt ook wanneer de ontvanger schade krijgt.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 minuten

Confuse

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

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 30 seconden

Dominate

Je wil wordt volledig overgenomen door de veroorzaker van dit effect, ook je lichaam wordt gemanipuleerd door de magie alsof door een poppenspeler. Je volgt elk commando dat deze persoon geeft tot de letter op.

Enchantment, 5 minuten

Fascinate

De ontvanger van het effect zal al zijn aandacht vestigen op de bron van het effect. Indien de bron een persoon is zal de ontvanger dus aandachtig naar het verhaal luisteren of de actie aanschouwen die die persoon uitvoert. 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, zolang de bron doorgaat, maar maximaal 10 min

Fear

De ontvanger van het effect zal 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.

Het effect eindigt ook wanneer de ontvanger schade krijgt.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 30 seconden

Freeze

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, zolang de bron "Freeze" herhaalt, maar maximaal 30 seconden.

Incite Aggression

De ontvanger van het effect wordt erg agressief en zal ruzie zoeken met iedereen in zijn omgeving. Waar normaal een remming bestond om niet te gaan vechten is deze remming nu weg. Het effect eindigt wanneer de ontvanger schade krijgt.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 minuten

Mute

De ontvanger van het effect kan geen geluid produceren met zijn stem en dus ook geen incantaties meer gebruiken (wat dus alle spreuken en een groot gedeelte van de vechter technieken onbruikbaar maakt). Maar losse effecten (zoals bijvoorbeeld een BLAST uitgedeelt door Demonic eye) kunnen nog wel geroepen worden aangezien dat OC termen zijn, en niet IC termen.

Enchantment, 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, 5 minuten

Shatter

De ontvanger van het effect verliest 6 armourpoints (AP)

Direct

Sleep

De ontvanger van het effect valt 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 minuten

Slow

Je kunt niet meer rennen. Dit houdt in dat je altijd minstens 1 voet aan de grond moet houden.

Enchantment, 5 minuten

Strike

Je wordt 2 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 2 meter achteruit en valt om. Als dit effect bereikt wordt middel van een slag met een wapen, doet het wapen tevens schade.

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, 30 seconden

... Poison

Deze call geeft aan dat de daarvoor genoemde call veroorzaakt wordt door een gif waarmee de ontvanger besmet wordt en niet genezen/verwijderd kan worden totdat het gif genezen is. De duratie van de genoemde call is permanent. Schade van POISON negeert armourpoints en wordt direct van de hitpoints afgetrokken.

... Disease

Deze call geeft aan dat de daarvoor genoemde call veroorzaakt wordt door een ziekte waarmee de ontvanger besmet wordt en niet genezen/verwijderd kan worden voordat de ziekte genezen is. Ook de duratie van de genoemde call is permanent. Schade van DISEASE negeert aanwezig pantser en wordt direct van de hitpoints afgetrokken.

Mass...

Een call kan worden voorafgegaan door deze call. Dit geeft aan dat het hierna genoemde 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, 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 door hebt 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 ceremonies, 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 Groves of Altaren. Persoonlijke groves van druides zijn geen rituele plekken.

Aangezien rituele plekken vaak in de gaten gehouden worden door gevarieerde entiteiten (Denk aan goden, servitars, natuur geesten, voorouders, spoken, levende concepten en nog veel meer, zowel goedgezind, kwaadgezind als alles daar tussenin en buiten) kan de plek die je uitzoekt van invloed zijn op welke symboliek krachtiger is en hoeveel en welke invloed entiteiten tijdens je ritueel kunnen uitoefenen.

Bedenk je dat je op een andere wereld bent dan dat je personage gewend is. Een ritueel dat een personage al duizend maal uitgevoerd heeft op zijn thuiswereld met voorspelbaar resultaat kan na een reis door een portaal een compleet andere uitwerking hebben. Soms kan je personage niet helemaal thuisbrengen waarom dit zo werkt, ondanks de jarenlange studie naar rituelen op de thuiswereld van het personage.

Dit alles maakt rituelen onvoorspelbaar, gevaarlijk en potentieel heel lonend.

Het effect

Het effect dat een ritueel heeft wordt bepaald door een beoordelende spelleider en ligt aan een grote hoeveelheid beïnvloedende factoren, maar een spelleider zal rekening houden met wat je personage probeert te bereiken en zal voor het ritueel dan ook vragen wat je personage wilt bereiken. Hieronder zijn enkele **voorbeelden** van wat een ritueel kan bereiken als het goed genoeg is.

- Kennis vergaren over personages, omgevingen, voorwerpen, het verleden of de toekomst
- Omgevingen veranderen
- Communiceren met entiteiten
- Iemand initiëren, volwassen verklaren, promoveren, trouwen, of begraven
- Iemand vervloeken
- Een ander ritueel tegenhouden of ongedaan maken
- Het effect van een spreuk nadoen
- Goederen vergaren
- Personages powers of conditions geven
- Vaardigheden omwisselen, aanpassen of personaliseren
- Magische voorwerpen maken

Een ritueel is lastiger als er een afstand overbruggt moet worden, om bijvoorbeeld kennis te vergaren over personages die zich niet in het ritueel bevinden.

Als er bepaalde physreps nodig zijn voor het beoogde effect van het ritueel moet je deze zelf regelen van te voren. Als je bijvoorbeeld iemand een staart aan wilt laten groeien of zo iets dergelijks dan zul je zelf een staart moeten regelen.

Onderdelen van een Ritueel

Of een ritueel slaagt is afhankelijk van een aantal factoren.

De belangrijkste zijn het concept, de uitvoering en de hoeveelheid energie.

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 geen energie toevoegen.

De Energie

Als derde bepaalt de hoeveelheid **energie** 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. De ritualisme vaardigheid geeft je rituele mana om aan een ritueel bij te dragen maar geeft je ook de mogelijkheid om een kleine hoeveelheid andere energie aan het ritueel bij te dragen (1 per punt in de vaardigheid).

Bedenk dat alle ritualisten in een theorie **energie** kunnen bijdragen aan het ritueel maar dat een ritualist zonder rol of tekst beter geen **energie** bijdragen, zoals boven genoemd. Een ritualist die wel macht bijdraagt maar dit niet symbolisch stuurt zou eerder het ritueel kunnen verstoren dan bijdragen.

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 dan is dit hét moment om dit met de spelleider te regelen.

Voraf zamelt de spelleiding ook de **energie** 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.

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.

In het spel kunnen spelers ook hun eigen IC geld gebruiken, maar dit is niet inwisselbaar voor VA munten.

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.

Kruiden die in de natuur op de grond liggen zijn daar aan het groeien. De kruiden kunnen alleen geplukt worden als je herkent dat het bijzondere kruiden zijn (daar heb je de vaardigheid "kennis van kruiden" voor nodig) en alleen tijdens de looptijd van het spel. Als je twijfelt of het spel al begonnen is, vraag dit dan aan een spelleider voordat je gaat zoeken naar kruiden.

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 code card (een zgn. "lammy").

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.

Het verlopen en opladen van items

Items hebben altijd een verloop datum, meestal (maar niet altijd) is die datum ongeveer een jaar na het maken van het item. Op het kaartje van het item staat ook een koste en manier om het item op te laden zodat het item een jaar langer te gebruiken is. Als je een item uitcheckt dan moet

Een item waarvan op de lammy *EXPIRED* staat, is alleen nog aanwezig in de envelop om duidelijk te maken aan jou dat het item verlopen is (en niet zomaar verdwenen). Het Item bestaat niet meer (het doet dus niks!).

Je kunt een *EXPIRED* item **niet** meer rechargen.

Items kunnen niet verlopen, na een evenement dat je zelf niet aanwezig was. (Dan zit je hele personage envelop tijdelijk in de "ijskast" en gebeurt er niets mee.)

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 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.

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.

Een lammie die niet meer geldig is, bijvoorbeeld omdat een condition is genezen, wordt RESOLVED op geplaatst met stift of wordt een driehoek uit geknipt met een schaar. Tevens moet het plin en paraaf van desbetreffend spelleider op de lammie. Deze lammies moet je nog wel uitchecken zodat het resultaat verwerkt kan worden.

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 groepering 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 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.

Fysieke Interactie

Fysieke interactie is onderdeel van het spel en binnen de grenzen van de spelregels zonder meer toegestaan. Het is niet toegestaan om met een Command of Dominatie spreuk te dwingen tot OC beschamende situaties. Zoals bijvoorbeeld uitkleden, sexuele scenes, zwangerschappen ed.

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 wijze 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. Je mag ook niet genezen tijdens gevechten, of gewonden uit het spel slepen.

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

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.
- Geen hele zwaai maken met tweehandige of stafwapens, te grote krachtopbouw van de zwaai.
- Steek niet met wapens, tenzij het een goedgekeurde steekspeer betreft.
- Vecht niet onder invloed van alcohol en/of drugs.
- Controleer na elk gevecht zelf je wapens.

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.

(Kruis)Bogen

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

Wapens langer dan 110cm dienen altijd met 2 handen vastgehouden 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.

Zelfgemaakte Wapens

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

Schilden en Pantsers

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 verder gaat.

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.

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, of wanneer je een vrijwilligerstaak moet uitvoeren, waarvoor je je niet omkleedt.

Verklarende Woordenlijst

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.

CharacterCard

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 2e 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-UITen 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 personage gegevens, 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 personage kaartjes, 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 zelf bedacht 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 spel beslissingen 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

We willen graag de mensen van de regel-commissie, review-commissie en iedereen die aan dit boekje heeft meegewerkt alvast bedanken.

Verkorte Lijst van de Belangrijkste Effecten

Hit	1 schade
Blast	3 schade
Crush	5 schade
Destroy	10 schade
Fatal	Alle HP weg en gelijk stervende
Break enchantment	Haalt genoemde enchantment of enchantment naar ontvangers keuze weg
Break all enchantments	Haalt alle enchantments van de ontvanger weg
Command	5 min. Je voert een opdracht van 5 woorden zo goed mogelijk uit; schade heft dit op
Confuse	30 sec. verward; schade heft dit op; je kunt niet aanvallen of verdedigen
Curse Life	Je kunt geen HP meer genezen. Je blijft stervende ook al is de fatal genezen
Dominate	5 min. volledig overgenomen wil en lichaam; je doet alles wat de ander je opdraagt
Fascinate	Oorzaak krijgt al je aandacht; eindigt na 5 min, 2 sec. onderbreking, of schade
Fear	Je bent bang en wil weg van de oorzaak; duurt 30 sec; schade heft dit op
Freeze	Je kunt niet bewegen zolang de gebruiker freeze herhaalt; maximaal 30 sec.
Incite Aggression	5 min. ben je agressief van aard en zul je ruzie zoeken; schade heft dit op
Mute	30 sec. niet in staat te incanteren voor spreuken gebruik of je stem te gebruiken
Paralyze	5 min. niet meer bewegen, of tot dodelijk gewond
Shatter	verlies 6 van zijn armourpoints
Slow	5 min. Je bent niet in staat te rennen
Sleep	5 min. slapen. Schade wekt je. Na 30 sec. word je na 10 sec. geschud wakker
Strike	2 meter achteruit en liggen, géén schade tenzij met wapen
Torture	30 sec. intense pijn, kunt niets behalve krijsen
Poison	Voorgaande call kan niet regulier genezen/weggehaald worden en wordt permanent
Disease	Voorgaande call kan niet regulier genezen/weggehaald worden en wordt permanent
Mass ...	Volgende call is van toepassing op iedereen die het hoort
No Effect	Voornoemde call heeft geen zichtbaar resultaat