

Inleiding

In dit boekje staan alleen de allermeest basis (spel)regels uitgelegd die betrekking hebben op het spelen van een simpele vecht NPC op evenementen van Vereniging Vortex Adventures. Tijdens een Live Role Playing evenement is het belangrijk dat iedereen weet welke regels worden gehanteerd.

Indien je bij Vortex Adventures komt NPC'en raden we je aan om het uitgebreidere NPC regelboek door te lezen. Maar mocht je alleen de meest basis vecht NPC's hoeven te spelen dan is dit document voldoende.

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.

Hitpoints

Elke NPC krijgt een aantal HP van de spelleider tijdens een briefing.

Een vecht NPC krijgt 5 tot 20 HP.

Sommige zeldzame monsterlijke NPC's kunnen meer HP hebben. Maar als jij een sterveling speelt dan zul je waarschijnlijk maximaal bovenstaande HP hebben.

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, maar een klap van een wapen kan ook meer schade doen.

Ziektes en Giffen

Schade en effecten door ziektes of giffen doet 2 keer zoveel schade en kan niet genezen worden.

Genezing en Reparatie

Als een mede NPC of spelers je probeert te genezen met een spreuk krijg je 1 HP terug per 10 seconden.

Dood gaan.

Wanneer je NPC door schade of effecten tot nul hitpoints gereduceerd is ga je dramatisch dood.

Uitgeschakelde spelers proberen te doden

Aangezien een uitgeschakeld persoon, of iemand die zich voordoet 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.

Dit mag je alleen doen als je hier expliciet toestemming van hebt gekregen van de spelleiding. Soms zal de spelleiding vertellen dat je dit een aantal keer per "respawn" mag doen. Dit jagen op uitgeschakelde spelers maakt een encounter extra eng en serieus maar kost ook tijd en is tactisch vaak onhandig dus wordt dit logischerwijs alleen gedaan door vijanden die de spelers zo veel mogelijk schade willen doen.

Je mag uitgeschakelde spelers uiteraard wel gevangennemen en/of martelen voor informatie als dat logisch zou zijn voor je rol.

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.

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

Break enchantment

Dit doet 3 schade. Je houdt echter altijd nog minstens 1 HP over.

Direct

Crush

Dit doet 5 schade.

Direct

Shatter

Dit doet 6 schade als je pantser draagt. Je houdt echter altijd nog minstens 1 HP over.

Direct

Break all enchantments

Dit doet 6 schade. Je houdt echter altijd nog minstens 1 HP over.

Direct

Destroy

Dit doet 10 schade.

Direct

Fatal

Je sterft onmiddellijk dramatisch.

Direct

Curse Life

Je kunt niet meer genezen worden.

Enchantment, 1 uur

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 elke seconde "Freeze" herhaalt, maar maximaal 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

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

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.

Krijger technieken

Dit kun je als krijger 1 keer per minuut zo vaak als de SL zegt dat je het kunt per respawn tijdens de briefing.

Striking Blow 1

STRIKE!

De krijger kan met zijn klap STRIKE slaan. Deze techniek kan slechts een keer per minuut gebruikt worden.

Confusing Blow 2

CONFUSE!

De krijger kan met zijn klap CONFUSE slaan. Deze techniek kan slechts een keer per minuut gebruikt worden.

Heavy Blow 3

BLAST!

De krijger kan met zijn klap BLAST slaan. Het effect treedt alleen op wanneer de krijger zijn wapen met twee handen hanteert. Deze techniek kan slechts een keer per minuut gebruikt worden.

Spreuken

Magiërs en priesters kunnen hun energie gebruiken om spreuken te casten. Dit kun je zo vaak als dat de SL zegt dat je het kunt per respawn tijdens de briefing.

Incantatie

Een incantatie begint altijd met "by the powers of.." of "in the name of..". Dit is een hint aan de spelers om je alliantie aan te zien.

Onderbreken van Incantaties

Let op! Een spreuk wordt onderbroken op het moment dat de spreukengebruiker met kracht geraakt wordt terwijl hij de incantatie nog aan het uitspreken is! Als een spreuk onderbroken wordt, wordt de energie verbruikt!

Helpen van je mede NPC's

Deze spreuken worden vaak gegeven aan NPC's die andere NPC's aansturen of ondersteunen.

Heal Wounds 1

<start incantatie> , I heal this wound!

Deze spreuk zal per 10 seconden 1 hitpoint genezen op de aangeraakte persoon. De genezer moet na het uitspreken van de spreuk de hand op de te genezen persoon houden en zachtjes prevelen. Er kunnen maximaal 3 hitpoints, normale en/of extra, per keer genezen worden. Voor meer hitpoints moet men de spreuk opnieuw doen.

Direct, Aanraking, 10 seconde incantatie tijd per te genezen wond

Mend 1

<start incantatie>, I Mend what was broken!

De magiër kan 1 kapot of beschadigd voorwerp herstellen. Deze spreuk kan ook gebruikt worden om kapot pantser te repareren. Wanneer deze spreuk op een pantser gebruikt wordt, wordt het pantser gerepareerd voor 1 armourpoint per 10 seconden dat de spreuk uitgesproken wordt. Je kunt ook kleine kapotte voorwerpen repareren, zoals bv. een gescheurde brief, een gebroken beker etc.

Direct, Aanraking, 10 seconden incantatie tijd per AP

Imbue Strike 1

<start incantatie>, I Imbue this weapon to strike with great force!

Het aangeraakte wapen doet bij twee slagen, binnen het uur, naar keuze het effect STRIKE. Alleen te gebruiken op wapens langer dan 45 cm.

Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik

Imbue Blast 2

<start incantatie>, I imbue this weapon with explosive magic!

Het aangeraakte wapen doet bij één slag naar keuze BLAST (3 schade). Alleen te gebruiken op wapens langer dan 45 cm en niet te gebruiken op afstandswapens.

Enchantment, Aanraking, 1 uur of tot gebruik

Spelers aanvallen met schade

Deze spreuken worden vaak gegeven aan NPC's die priesters of magiers zijn en de spelers actief aanvallen. Meestal heeft een NPC 1 van deze spreuken om zichzelf te beschermen.

Magic Blast 1

<start incantatie>, May my touch BLAST you!

De ontvanger krijgt een BLAST effect (3 schade)

Direct, Aanraking

Fireblast 2

<start incantatie>, FireBLAST!

De ontvanger van de spreuk krijgt het BLAST effect.

Direct, 5 meter

Elemental Bolt 3

<start incantatie>, I strike you with an Elemental Bolt! CRUSH!

De ontvanger van deze spreuk krijgt een CRUSH effect (5 schade).

Direct, 5 meter

Incinerate 3/ Destroy 3

<start incantatie>, Let my touch incinerate you! DESTROY!

<start incantatie>, May death embrace you! DESTROY!

Doet een DESTROY effect (10 schade).

Direct, Aanraking

Spelers aanvallen met effecten

Deze spreuken worden vaak gegeven aan NPC's die priesters of magiërs zijn en de spelers actief aanvallen. Meestal heeft een NPC 1 van deze spreuken om hun krijgers bij te staan in de strijd.

Fear 1

<start incantatie>, FEAR me!

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

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 30 seconden.

Sleep 2

<start incantatie>, I put you to SLEEP!

De ontvanger van de spreuk valt diep in slaap. De eerste 30 seconden is een magische slaap, waaruit de ontvanger van de spreuk slechts gewekt kan worden door een BREAK ENCHANTMENT spreuk, of door hem schade toe te brengen. Na deze 30 seconden kan de ontvanger worden gewekt door hem voor een periode van 10 seconden te schudden. Als de ontvanger niet wordt gewekt, zal deze na 5 minuten vanzelf wakker worden.

Enchantment, Geestbeïnvloedend, 5 meter, 5 minuten

Paralyzing Touch 3

<start incantatie>, I PARALYZE you!

De ontvanger van de spreuk is verstijfd voor de duur van de spreuk en kan niet bewegen (of door anderen in andere posities gezet worden). Als zijn 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 de spreuk dodelijk gewond raakt, wordt de spreuk opgeheven.

Enchantment, Aanraking, 5 minuten

Diefstal binnen het Spel

Je mag alleen dingen stelen van de spelers met expliciete toestemming van en onder begeleiding van de spelleiding en alleen de voorwerpen die de spelleiding expliciet noemt.

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.

Items die spelers van jou kunnen stelen

TODO

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 Pantser

Hoewel schilden en pantser 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.

Crew

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

Deelnemer

Iedereen die meedoet aan een evenement, inclusief organisatie.

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. Daarna kun je je melden bij de monstertent.

Infobalie

Informatiebalie. De Infobalie is gedurende het hele evenement de centrale vraagbaak voor deelnemers. Het bestuur van de vereniging is via de Infobalie bereikbaar indien nodig.

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.

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.

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.

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	Sterf onmiddellijk dramatisch
Break enchantment	3 schade, nooit de laatste HP
Break all enchantments	6 schade, nooit de laatste HP
Command	5 min. Je voert een opdracht 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 niet meer genezen worden.
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.
Paralyze	5 min. niet meer bewegen, of tot dodelijk gewond
Shatter	6 schade als je pantser draagt, nooit de laatste HP
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/disease	Voorgaande call doet dubbel schade en kan nooit genezen
Mass ...	Volgende call is van toepassing op iedereen die het hoort