

# Spelregels



© Charm levend rollenspel vereniging 2012.

Het regelsysteem kan de komende evenementen worden bijgeschaafd. Er zullen wellicht klassen, spreuken, vaardigheden bijkomen en/of komen te vervallen. De regelcommissie houdt zich het recht voor om zonder opgaaaf van reden de regels te veranderen. Mensen die hierdoor benadeeld worden, kunnen contact opnemen met de regelcommissie.

Laatste update: maart 2012

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave .....	2
Inleiding .....	3
Het spelsysteem .....	4
Het leermeestersysteem .....	6
Het kruidensysteem.....	7
Personage creatie .....	8
Rassen .....	9
Klassen.....	15
Vaardigheden .....	18
Wapenvaardigheden .....	18
Harnas vaardigheden .....	19
Gevechtsvaardigheden.....	21
Ambachten.....	22
Magische & priesterlijke vaardigheden.....	26
Algemene kennisvaardigheden.....	29
Calls & signalen.....	30
Calls.....	30
Signalen .....	30
Veilig vechten .....	31

## **Inleiding**

In dit document vind je het regelsysteem van Charm. Hierin wordt onder meer uitleg gegeven over de algemeen geldende regels voor het spelen op een LARP-evenement van Charm, het samenstellen van een personage, plus een omschrijving van de rassen, klassen en vaardigheden waaruit je kunt kiezen.

Dit regelsysteem maakt onderdeel uit van een set. De andere documenten in deze set vullen dit regelsysteem aan:

- Magiesysteem
- Gebedensysteem

### **Het insturen van een personage**

Voorafgaand aan een evenement dien je je personage samen te stellen en dit tijdig op te sturen naar de secretaris ([secretaris@charmlive.nl](mailto:secretaris@charmlive.nl)). Hiervoor heb je als het goed is een template, een zg. CPK (Charm Personage Kaart), ontvangen. Maar je mag je vaardigheden ook in een ander document zetten en opsturen. De secretaris vult je CPK dan voor je in.

Na afloop van ieder evenement mag je de vaardigheden, spreuken en gebeden van je personage ophogen of aanvullen. Stuur je wensen of geupdate CPK voorafgaand aan het evenement naar de secretaris, om lange wachtrijen op het evenement zelf te voorkomen.

Heb je vragen over het maken of ophogen van je personage, dan kun je altijd contact opnemen met de secretaris.

Naast het kiezen van je vaardigheden, bedenk je ook een achtergrond voor jouw personage. Waar kom je vandaan, wie is je familie, wat zijn je karaktertrekken, waarom ben je hier, etcetera. Als je wilt, kun je deze achtergrond vooraf opsturen naar de verhaalcommissie ([verhaalcommissie@charmlive.nl](mailto:verhaalcommissie@charmlive.nl)), zodat je achtergrond mogelijk in het verhaal verwerkt kan worden. Helaas is dit niet altijd mogelijk, maar we trachten dit zo veel mogelijk te doen. Hoe eerder we je achtergrond binnen hebben, hoe meer kans dat we er plot omheen kunnen schrijven!

### **Wijzigingen en feedback**

Het regelsysteem kan in de loop van tijd worden aangepast. Er zullen wellicht andere klassen, spreuken, vaardigheden komen en/of komen te vervallen. De regelcommissie houdt zich het recht voor om zonder opgaaf van reden de regels te veranderen. Mensen die hierdoor benadeeld worden, kunnen contact opnemen met de regelcommissie ([info@charmlive.nl](mailto:info@charmlive.nl)).

Ook voor suggesties en feedback op de huidige regels kun je de regelcommissie benaderen.

## Het spelsysteem

Bij het maken van een nieuw personage kies je eerst een beginras en klasse. Op basis van deze gegevens krijg je een aantal vaardigheden toebedeeld. Daarnaast kun je ook nog een bepaald aantal vaardigheden vrij uitkiezen.

### *Ervaringspunten*

Na elk overleefd weekendevenement krijg je 12 ervaringspunten (4 ervaringspunten voor een baravond of special), waarmee je aanvullende vaardigheden, gebeden en/of spreuken kunt uitkiezen.

Tijdens het evenement zelf kun je ook bepaalde dingen leren van leermeesters. Hierdoor hoeft je slechts de helft van het benodigde aantal ervaringspunten te betalen voor die vaardigheid, gebed en/of spreuk, tenzij een leermeester verplicht is om deze vaardigheid te kunnen nemen.

### *Levenspunten*

Elk personage heeft 3 levenspunten per locatie, zijnde de armen, de benen en de torso. (Let op: er zijn uitzonderingen voor sommige rassen.) Wanneer de torso, of twee of meer ledematen, op 0 levenspunten komt te staan, zal het personage direct het bewustzijn verliezen en binnen 10 minuten sterven wanneer deze wonden niet genezen of verbonden worden. Na een goede nachtrust zal het personage 1 LP/locatie terugkrijgen. Er bestaat een vaardigheid, welke extra levenspunten oplevert.

### *Beschermingspunten*

Behalve levenspunten kan een personage ook gelokaliseerde Beschermingspunten (BP) bezitten wanneer het personage bepantsering draagt. Wanneer in een gevecht bijvoorbeeld de torso geraakt wordt en een harnas gedragen wordt, vangt die de eerste klappen op. Staat het harnas op een locatie op 0 punten, dan is het daar kapot. Wordt die locatie nogmaals getroffen dan zal een wond ontstaan.

Harnassen en schilden kan men met de vaardigheid smeden en leerbewerken repareren. Hiervoor heeft men gereedschap nodig, bijv. tangen, hamer, stukjes leer/metaal en eventueel een aambeeld. Wanneer een tovenaar een harnas draagt, kan hij zijn spreuken niet doen omdat hij de magiestromen niet kan voelen. Een priester kan geen wonderen in een harnas verrichten, omdat de God die hij aanhangt de priester als focuspunt gebruikt voor het wonder. Een harnas werkt hier storend op. Dit geldt zowel voor magiërs als voor priesters, niet alleen voor harnassen, maar ook voor schilden.

Schilden geven geen extra beschermingspunten. Schilden hebben afhankelijk van hun grootte trefpunten en worden gebruikt voor het blokkeren van wapens en bieden bescherming tegen pijlen. Nooit mogen zij gebruikt worden om mee te slaan of om anderen mee weg te duwen. Een schild wordt niet beschadigd door normale wapens of door pijlen. Wel door tweehandige, gezegende of magische wapens (door elk 1 punt per rake klap) en door spreuken en gebeden (schade afhankelijk van spreuk/gebed). Wanneer een schild op 0 punten komt te staan is het kapot en moet het aan het eind van het gevecht afgelegd worden. Alle klappen die er tijdens de rest van dat gevecht nog op terecht komen, raken de arm waarin het schild vastgehouden wordt en gaan dus af van eventuele

beschermingspunten of/en levenspunten op die arm.

### ***Wapens***

Wapens moeten aan een strenge veiligheidskeuring voldoen. Om teleurstellingen te voorkomen staan op de website de eisen waaraan een wapen qua veiligheid dient te voldoen. Voor het omgaan met boog en/of kruisboog is het doorstaan van een schietproef verplicht.

De meeste wapens doen 1 punt schade, behalve een aantal wapens die zo bruto/groot zijn of met zodanige binnenspelse kracht gebruikt worden dat er meer schade uitgedeeld wordt. Dit wordt door de spelleiding bepaald.

Een pijl gaat dwars door alle niet magische bepantsering heen. Raakt de pijl een schild dan blijft hij in het schild steken zonder schade te doen.

### ***De omgeving***

Een personage dat zichzelf in een vreemde omgeving bevindt en van de paden afdwaalt, zal verdwalen. Hierbij staat hij bloot aan de elementen en zal hij per 5 minuten 1 LP/locatie verliezen. Wordt een persoon begeleid door een gids of heeft hij de vaardigheid woudlopen dan is dit niet van toepassing.

### ***De taal***

Net als de grote verscheidenheid aan wezens op Auros, is er een grote verscheidenheid aan talen en dialecten op de wereld. Maar net als alle wezens grofweg in 12 rassen te verdelen zijn, kunnen we ook grofweg 12 talen onderscheiden. Elk hoofd ras heeft zijn eigen taal. Binnen deze rassen en talen zijn er onder de verschillende subrassen verschillende dialecten.

Begin je zin bijvoorbeeld met: “Seelie taal:” en vervolg met datgene wat je wilt vertellen. Mensen die geen Seelie taal spreken kunnen je in het spel niet begrijpen.

De taal der mensen is over het algemeen geaccepteerd als wereldwijde universele taal. Hoewel de andere talen niet door iedereen gesproken worden, kun je er redelijkerwijs vanuit gaan dat iedereen de taal der mensen machtig is. Alle moedertalen beginnen op level 3.

### ***Het geld***

In het deel van Auros waar het merendeel van onze evenementen plaatsvindt, is geld een normaal betaalmiddel. Men krijgt voor 1 goudstuk 10 zilverstukken. Voor 1 zilverstuk krijgt men 10 bronsstukken.

Elk beginnend personage krijgt 15 bronsstukken als startgeld.

## Het leermeestersysteem

Voor enkele vaardigheden is het vinden van een leermeester verplicht. Echter, wanneer een leermeester gevonden wordt voor een bepaalde vaardigheid waarvoor dat niet verplicht is, kan ook die vaardigheid in het spel geleerd worden, zodat hier minder punten aan uitgeven hoeven te worden.

Elke vaardigheid waarvoor een leermeester nodig is, moet je voor de volle punten kopen. Als voor een vaardigheid geen leermeester noodzakelijk is en je deze van een leermeester leert (speler of figurant), mag je deze voor de helft van de punten kopen.

Beginnende personages hoeven geen rekening te houden met of er al dan niet een leermeester verplicht is voor het leren van een vaardigheid. Er wordt vanuit gegaan dat het personage voor die vaardigheden in het verleden les van een leermeester heeft gehad.

Als speler kies je voor je personage verschillende vaardigheden. Alle nieuw geleerde (gekochte) vaardigheden beginnen op niveau 0. Per gespeeld (en overleefd) evenement stijgt het niveau van de vaardigheden met 1 punt tot een maximum van 3. Je wordt dus steeds beter in die vaardigheden. Als een vaardigheid niveau 3 heeft bereikt, ben je zo bekwaam geworden dat je hierin leermeester kunt worden en zo deze vaardigheid aan andere spelers kunt leren.

Per evenement mag je dan één vaardigheid leren aan een andere speler. Je 'niveau' leermeesterschap bepaalt aan hoeveel spelers je deze vaardigheid mag leren. Niveau 1 betekent dat je 1 persoon les mag geven, niveau 2 dat je 2 mensen les mag geven, etc. Hier is geen limiet aan. Als je in meerdere vaardigheden leermeester bent, dan mag je per evenement maar in 1 vaardigheid onderwijzen.

Een keer per evenement kun je er voor kiezen om leermeester te worden in een bepaalde vaardigheid (LM1), of je leermeesterschap een niveau op te hogen (LM2 enz.). Dit kost geen vaardigheidspunten.

*Voorbeeld: Speler Jantje begint met de volgende vaardigheden: Woudlopen, gidsen, basis kruidenleer, sporen herkennen, spreken met dieren. Na drie evenementen staan al deze vaardigheden op niveau 3. Hij kiest ervoor om dan leermeester 'sporen herkennen' te worden (LM1). Na evenement 4 wil hij ook leermeester Woudlopen worden (LM1). Op evenement 5 kan hij dus OF iemand leren woudlopen OF iemand leren sporen herkennen. Na evenement 5 kiest hij er voor om zijn leermeesterschap Woudlopen met 1 leerling uit te breiden (LM2). Op evenement 6 kan hij dan dus 2 spelers leren woudlopen of 1 speler leren sporen herkennen.*

Het leren van een vaardigheid aan andere spelers gaat **altijd** in overleg met de spelleiding.

Let op: Je kunt geen leermeester worden in de vaardigheid extra magie- of gebedspunten.

## Het kruidensysteem

Er zijn twee verschillende karakters die kruiden kunnen gebruiken:

1. Iemand met de vaardigheid kruidenkennis  
Hij kan kruiden zoeken en deze gebruiken. De kruiden moeten ergens opgesmeerd worden of ingenomen worden. Van sommige kruiden weet hij wel hoe ze er uit zien, maar hij kan deze zelf niet gebruiken. Iemand met de vaardigheid kruidenkennis kan bovendien magisch perkament maken.
2. De alchemist (vaardigheid kruidenkennis en alchemie)  
Hij kan kruiden gebruiken om, na toevoeging van water, er potions van te maken. Als de alchemist de juiste hoeveelheden van de kruiden combineert, kan hij vele verschillende potions maken.

### Het zoeken van kruiden

Met de vaardigheid kruidenkennis kan een persoon kruiden zoeken en deze gebruiken voor verschillende doeleinden. Sommige kruiden zijn direct te gebruiken en anderen kunnen door een alchemist verwerkt worden tot een potion.

Het zoeken van een kruid gaat als volgt:

1. Een persoon met de vaardigheid kruidenkennis Basis of Gevorderd zoekt 10 minuten naar een kruid. Een persoon met de vaardigheid kruidenkennis Expert zoekt 5 minuten naar een kruid.
2. Vervolgens meldt hij zich bij de spelleiding en vertelt dat hij (5 of) 10 minuten (of een veelvoud hiervan) heeft gezocht naar een basis, gevorderd of expert kruid.
3. De spelleiding zal uit de desbetreffende stapel met kruiden een kruid trekken. Dit kruid heeft de persoon dan gevonden in het bos.  
Zoekt een gevorderd persoon naar een basis kruid (en expert naar basis of gevorderd), dan mag hij zelf een kruid uitzoeken uit de stapel. Hij is immers al goed in het herkennen van die kruiden en kan ze dus makkelijk vinden.

#### *Voorbeeld 1:*

Een persoon met kruidenkennis Basis heeft een uur in het bos gelopen op zoek naar kruiden. Hij meldt zich bij de leiding en krijgt 6 willekeurige kaartjes met daarop kruiden (of niets – het kan ook gebeuren dat je een slechte dag hebt).

Deze kruiden kan hij dan voor eigen doeleinden gebruiken of doorverkopen.

#### *Voorbeeld 2:*

Een persoon met kruidenkennis Gevorderd heeft een uur in het bos gelopen op zoek naar kruiden. Hij meldt zich bij de leiding en vertelt dat hij 40 minuten naar basiskruiden heeft gezocht en 20 minuten naar gevorderde kruiden.

Hij krijgt een stapel kaartjes met daarin basiskruiden en zoekt **zelf** 4 kruiden uit.

Uit de stapel met gevorderde kruiden trekt de spelleiding willekeurig 2 kaartjes.

### Houdbaarheid

Een kruid of potion is maar 1 evenement houdbaar en kan niet uitgecheckt worden.

De alchemist kan een potion (geen kruid) een extra houdbaarheid geven van 2 evenementen.

## Personage creatie

### **Uitgangssituatie voor nieuwe personages:**

Beginkapitaal:	15 brons
Aantal levenspunten per locatie:	3
Aantal te kiezen basisvaardigheden:	5
Extra vaardigheid:	Spreek taal, <ras>

Let op: bovengenoemde aantallen levenspunten wijken af voor bepaalde rassen en klassen. Ook zijn voor sommige rassen en klassen een of meer van de basisvaardigheden reeds bepaald, of krijg je er gratis één extra, of mag je juist eentje minder kiezen.

Bij het creëren van je personage hoef je dus geen vaardigheidspunten uit te geven; deze ontvang je pas na het overleven van een evenement.

De extra taalvaardigheid betreft je moedertaal, oftewel de taal van je ras. Indien je geen mens of bastaard bent, mag je daarnaast (optioneel) ook gratis de vaardigheid 'Spreek taal (common)' erbij nemen. Wil je ook andere talen spreken, dan vallen deze onder de 5 basisvaardigheden of moet je hier later vaardigheidspunten aan besteden.

Al je nieuwe vaardigheden beginnen op level 0. Je moedertaal is een uitzondering: deze spreek je al lang, dus deze begint direct op level 3.

### **Het overleven van een evenement**

Na het overleven van een evenement worden de levels van je vaardigheden met 1 punt opgehoogd, tot maximaal level 3, waarna je leermeester in deze vaardigheid kunt worden.

Na elk overleefd weekendevenement krijg je bovendien maximaal 12 ervaringspunten (4 ervaringspunten voor een baravond of special), waarmee je aanvullende vaardigheden, gebeden en/of spreuken kunt uitkiezen.

## **Rassen**

Eeuwen geleden waren er slechts 2 rassen die op Auros rondliepen. De dwergen en de elven. Deze twee rassen, geschapen door Chronos en Caila zelf, hadden een grote voorkeur voor de goden van de dag. De goden van de nacht waren jaloers. Zij vervormden de elven in hun wraak tot groenhuiden. En vanuit de dwergen riepen ze het beest naar boven. Zo werden de beestlingen geschapen.

De vier rassen voerden oorlog. De dwergen en elven konden niet aanzien hoe monsterlijk zij waren geworden en de beeslingen en groenhuiden vochten uit de wraak van hun goden.

Chronos en Caila besloten dat het zo niet langer kon en schiepen het ras van de mens. Een neutraal ras dat de balans zou herstellen.

### **Elven**

Deze wezens zijn slank en gracieus, schoon en delicaat. Zij leven vele eeuwen lang en lijken geen last te hebben van normale ziekten. Hun lange levensspanne maakt hen geduldig en weloverdacht. Uiterlijk lijken zij veel op mensen, met enkele kleine verschillen. De meest opvallende daarvan zijn hun puntige oren. Minder opvallend is hun slankere bouw en ietwat scherpere gelaatstrekken. De elven zijn meesters van het element lucht.

*Raskenmerk:* Doordat elven zo lang leven hebben zij meer levenservaring, waardoor zij aan het begin van het spel 1 extra vaardigheid mogen kiezen. Zij zijn echter zulke fragiele gracieuze windcreatures, dat zij 1 levenspunt per locatie minder krijgen.

### **Dwergen**

De dwergen leven graag in bergen waar zij kunnen mijnen en ertsen bewerken. Zij zijn de meesters van de smeedkunst en met behulp van hun runenmagie maken zij de meest krachtige wapens en harnassen.

Dwergen zijn kleiner dan mensen of elven en vaak een stuk hariger. Lange baarden en hoofdhaar en wie weet hoeveel haar ze verbergen onder hun kledij. Dwergen zijn net als de rotsen waarin ze leven erg standvastig (volgens sommigen koppig) en niet snel gehaast. Maar wanneer ze tot actie overgaan zijn ze niet te stuiten. Dwergen leven net als de elven vele eeuwen lang en dit geeft hen, net als het andere eerste ras, een wijsheid en inzicht die de latere rassen wel eens missen.

*Raskenmerk:* Doordat dwergen eeuwenlang in de mijnen gewerkt hebben, bestaan zij uit meer spieren en hebben daarom 1 levenspunt per locatie meer. Daarentegen hebben zij door hun leerling/meester systeem al een vaardigheid geleerd (namelijk 'smeden' of 'waarde schatten'); daardoor is één vaardigheid al ingevuld.

### **Groenhuiden**

Dit zijn de wezens die geschapen zijn door de Goden van de Nacht vanuit het leven van de elven. Orken, goblins en ogres zijn enkele van de wezens die tot dit ras horen. Ze hebben gemeen dat ze allen een groene huid hebben (vandaar de naam) die soms wat richting bruin gaat. Verder zijn zij qua uiterlijk zo divers als maar kan. Goblins zijn klein en dun, orken zijn van normale lengte maar sterk en gespierd. De ogres zijn groter dan de rest en een heel stuk sterker.

De groenhuiden leven vaak in primitieve omstandigheden en zijn erg barbaars, agressief en

oorlogzuchtig. Snel in de aanval, zelden in de verdediging. Maar maak nooit de vergissing te denken dat het hersenloze wezens zijn. Sommige van hen verbergen een intellect wat menigeen zou verbazen. Groenhuiden gebruiken de zogenaamde vuurmagie.

*Raskenmerk: Orken:* Het rangensysteem van de Orken is op het recht van de sterkste gebaseerd. Hierdoor zijn orken veel sterker dan andere groenhuiden of rassen. Zij hebben dan ook 1 levenspunt per locatie meer. Echter, door de constante strijd om de macht hebben zij veel minder kans gezien om zich te ontwikkelen en mogen ze 1 vaardigheid minder kiezen. Dit geldt ook voor de Ogres.

### **Beestlingen:**

Dit zijn de wezens die geschapen zijn door de Goden van de Nacht vanuit het leven van de dwergen. Beestlingen zijn voornamelijk aanhangers van de goden van de nacht. De magiërs onder dit ras beheersen alleen het element water.

Voor alle beestlingen geldt dat ze zich graag afzijdig houden van de beschaafde wereld. Ze willen niets met andere rassen te maken hebben en zijn daarom erg beschermend over hun eigen grondgebied. Het ras is erg territoriaal. De meeste gevechten tussen beestlingen en leden van de andere rassen hebben dan ook als oorzaak dat de ander, soms nietsvermoedend, het grondgebied van een groep beestlingen binnentrok. Beestlingen leven bijna altijd in kleine groepen, of in een soort familieverband.

Beestlingen komen voor in verschillende soorten en maten. Maar niet alle subrassen zijn even groot of even bekend. De belangrijkste rassen zijn:

- 1 de Fauns zijn geitachtige beestlingen.
- 2 de Feline zijn katachtige beestlingen.
- 3 de Saurussen zijn reptielachtige beestlingen.
- 4 de Skaven zijn ratachtige beestlingen.
- 5 de Ursine zijn beerachtige beestlingen.

### ***Fauns***

De Fauns zijn van nature nomadisch. Als zij er toch voor kiezen een blijvende gemeenschap op te bouwen dan is dit een kleine clan van een aantal families bij elkaar. Fauns leven voornamelijk in de heuvels en bergen. Ze houden niet van drukke steden, maar voelen zich thuis in weiden en velden. De Fauns voelen zich voornamelijk tot Ragnor aangetrokken. Er worden dan ook veel toernooien en feesten gehouden ter ere van Ragnor waarbij verschillende stammen eervol met elkaar dueleren.

Binnen een clan heerst een vrij vaste structuur. De vrouwen blijven bij het kamp en de kinderen en zorgen daar voor het vee en de gewassen. De mannen trekken de omgeving in om te jagen.

De Fauns strijden eervol. Ze dueleren eerlijk of vallen frontaal aan op een strijdveld. Alleen de mannen strijden. En geen enkele faun zal ooit een nederzetting van een andere clan aanvallen.

De magiërs onder de Fauns staan bekend als Sjamanen. Magie wordt door velen beschouwd als iets gevaarlijks. Sjamanen hebben het geloof dat hun voorouders en de geesten van deze voorouders invloed hebben op de magie.

De meeste Fauns bemoeien zich niet met andere rassen. Enkel met de saurussen waarmee ze oorlog hebben.

*Karaktereigenschappen:* eervol, strijdvaardig, gereserveerd.

*Rollenspel tip:* denk aan de indianen wat de sjamanen betreft. En aan nomadische volken en Zwitserse bergdorpjes.

*Raskenmerk:* Dit ras heeft als verplichte vaardigheid woudlopen.

### ***Feline***

De Feline kennen drie grote steden en vallen allen onder het regime van koningin Cleopatra. De grootste stad is Leeuwenberg waar de koningin woont. De inwoners van Leeuwenberg hechten veel waarde aan uiterlijk vertoon en formaliteiten. Ze kleden zich voornamelijk in het zwart met veel kant en andere versieringen. Een redelijke groep Feline in Leeuwenberg aanbidden naast Anata ook Aurora voor haar schoonheid. Er zijn maar weinig Feline die te vergelijken zijn met de huiskatten die de mensen als huisdieren hebben. Aanhankelijk en vriendelijk. De weinige Feline die zich op die manier gedragen zijn de Feline die zich tot Aurora gekeerd hebben en zichzelf graag bewonderd en gekoesterd zien.

De tweede grote stad is Zilvermaan. Deze stad ligt in de besneeuwde bergen in het noorden van Auros. De inwoners van Zilvermaan leven in relatieve vrede met de dwergen en de Ursine die ook een aantal steden hebben in dit deel van Auros. De andere rassen worden echter niet toegestaan Zilvermaan te betreden. Wegens het koude gebied waarin deze Feline wonen is hun vacht voornamelijk wit of zilvergrijs. De Feline van Zilvermaan hechten minder waarde aan uiterlijk en formaliteiten dan hun soortgenoten in Leeuwenberg. In Zilvermaan zijn vele straatbendes. Ze opereren in groepen. Er heerst hier duidelijk de wet van de sterkste. Het is niet veilig om in de stad alleen over straat te gaan. Zilvermaan is een stad van mystiek, een stad van Anata.

De derde grote stad heet het Groene Oog. Het Groene Oog ligt ten zuidwesten van de grote woestijn, waar de hete zandgronden langzaam over gaan in savanne en oerwoud. De Feline die in dit gedeelte van Auros wonen zijn veel groter dan hun soortgenoten. Ze hebben veel meer weg van hun dierlijke soortgenoten de leeuwen, jachtluipaarden en tijgers. Sommige van hen leven in groepen anderen zijn liever alleen. De bewoners van het Groene Oog neigen wat meer naar Ragnor dan naar Anata. In het Groene oog heeft het leven niet zo'n haast. Wat wegens de warmte ook wel logisch is. Overdag sparen de Feline van het Groene oog hun energie. Ze luieren en genieten van het leven. 's Nachts worden ze actief en zijn het zeer bekwame jagers en woudlopers.

Het grootste deel van de Feline woont echter niet in de steden, maar leeft in kleinere stammen in de bossen. De meeste stammen zijn wat meer verwilderd en agressiever dan hun soortgenoten in de steden. Alle Feline zijn hiërarchisch ingesteld.

's Nachts zijn Feline zijn veel actiever dan overdag. Ze zijn lenig en flexibel. Ze spreken soms wat raadselachtig. Het is niet altijd meteen duidelijk hoe een Feline zich voelt. Ze kunnen zich heel vriendelijk opstellen met zeer bittere intenties.

*Karaktereigenschappen:* mysterieus, achterbaks, nieuwsgierig, arrogant, hiërarchisch.

*Rollenspel tip:* Denk aan de Egyptenaren voor Leeuwenberg en aan straatkatten voor Zilvermaan.

*Raskenmerk:* Dit ras krijgt de vaardigheid ontwijk (1 keer) als extra vaardigheid, en heeft slechts 2 levenspunten per locatie.

### ***Saurussen***

De Saurussen leven in de moerassen die zich door heel Auros hebben verspreid. Voor de komst van de Necropool leefden bijna alle Saurussen in het zelfde moeras Meya-Tula. Maar met de komst van de Necropool en de necromancers sloten veel Saurussen zich aan bij de duistere necromancer, Mebuch Mazar. De Saurussen claimden de oase in de buurt van de necropool en verjoegen die Fauns die daar leefden. Zo ontstond Meya-Catunta. Er ontstond een tweedeling binnen de Saurussen. Zij die zich wel aansloten bij Mebuch Mazar en zij die dat niet deden. De Saurussen die zich niet aansloten zijn in Meya-Tula gebleven. De Saurussen die zich wel aansloten gingen op oorlogspad. Ze vochten niet eervol, maar voerden guerrilla tactieken uit. Beslopen hun vijanden 's nachts en vermoordden hen in hun slaap. Het grootste deel van deze Saurussen is gedood in de oorlog, maar een klein deel woont nog steeds in het moeras waar ooit de Necropool stond. Ze kunnen hun oude gebruiken niet helemaal los laten en zoeken nog steeds redenen om hun gebied uit te breiden en anderen uit te roeien. Saurussen hebben de grootste hekel aan Fauns wegens de felle strijd die zij gestreden hebben in het verleden.

Saurussen wonen in kleine huizen van riet en klei. Hun stammen worden geleid door priesters, sjamanen en waarzeggers. De Saurussen hechten veel waarde aan de voorspellingen die hun leiders maken. Saurussen weten vaak veel van de planten en kruiden die in hun moeras groeien. Ze gebruiken de planten voor gif, genezing, of als hallucinerend middel om voorspellingen op te wekken.

Ondanks hun primitieve manier van leven, zijn Saurussen verzot op goud. Er gaan vele legendes van grote schatten die in de moerassen verborgen liggen.

*Karaktereigenschappen:* schuchter, doortrapt, hebzuchtig (naar macht en goud). De meeste van hen zijn trouwe volgelingen van Anata en Morrigan.

*Rollenspel tip:* denk aan maya's en azteken.

*Raskenmerk:* Dit ras kan onder water ademen.

### ***Skaven***

De Skaven worden ook wel de doodsbrengers genoemd. Ze dragen ziektes bij zich waar ze zelf geen last van hebben, maar die ze wel verspreiden. Skaven leven in enorme groepen. Maar toch zie je ze niet vaak, ze weten zich erg goed te verstoppen. Hun woonplaatsen bevinden zich onder de grond, of in de riolen van de mensensteden.

De leider van de Skaven is vaak de sterkste, grootste of slimste van het stel. Skaven zijn aanhangers van Helos en Morrigan. Ze vernietigen een stad vanuit binnenin, ze leven op de dood en de ziektes die zich in de mensensteden bevinden. Skaven zijn niet vies van autopsies en martelwerken. Ze bezitten de kennis van het lichaam. In hun ondergrondse gangenstelsel bevinden zich vaak ook ruimtes waar de Skaven experimenteren met het lichaam, van hun zelf en van anderen. Zo proberen ze zichzelf te verbeteren wat soms monsterlijke vergroeiingen veroorzaakt. De Skaven zijn verzamelaars. Kleptomanie is een veel voorkomende aandoening onder hun volk. Maar dat is vaak niet het enige. Bijna geen enkele Skaven is vrij van een geestelijke aandoening. Schizofrenie en allerlei verschillende fobieën zijn de normaalste zaak voor een Skaven.

Onderschat hen echter niet, ondanks hun vreemde trekjes zijn ze enorm intelligent.

Morbide of niet, Skaven hebben veel respect voor de dood en voor Helos. Skaven zijn geen necromancers.

*Karaktereigenschappen:* geestelijk niet in orde, morbide, intelligent, goede

samenwerkingsvaardigheden.

*Rollenspeltip:* denk aan gestoorde geleerden, doodsgrovers, Frankenstein.

*Raskenmerk:* Dit ras is immuun voor ziektes (basis) en heeft slechts 2 levenspunten per locatie.

### ***Ursine***

De Ursine leven in verschillende delen van Auros. De drie meest door Ursine bevolkte plaatsen zijn, het zuidwesten van Auros, de noordelijke bergen en de wouden. In het zuidwesten van Auros diep in de dichte oerwouden leeft een zwart-witte Ursine soort. Ze zijn langzaam en gemoedelijk en leven voornamelijk op planten. Ze bekommeren zich niet zo om de rest van de wereld. Maar als het nodig is weten zij zich zeer kundig te verdedigen. Deze Ursine van het zuiden vechten voornamelijk zonder wapens en dragen een harnas van bamboe. Ze worden geleid door koning Tsau. De hoofdstad heet Mai-Oka.

In de besneeuwde bergen ten noorden van Auros leven de witte Ursine. Ze leven in harmonie met de dwergen. Veel Ursine weten hoe ze moeten smeden en dragen pantsers van plaat en maliën. Ze zijn eervolle strijders en taaie vechters. Ze worden geregeerd door koning Eirik Esbjörn. Eirik is meer een generaal dan een koning. Hij staat altijd vooraan in de strijd en leidt zijn leger met overgave. De Ursine van het noorden hechten veel waarde aan legendes en familie eer. Zonen worden voornamelijk vernoemd naar hun vader of grootvader. In de koninklijke garde mogen vechten is de grootste eer die een Ursine kan toekomen. De hoofdstad heet: Folkvar.

In de wouden en de bossen wonen de bruine Ursine. Zij verschillen niet veel van de witte Ursine, maar zijn minder bekwaam in het smeden. Zij hebben tenslotte ook niet zo'n goede band met de dwergen als de witte Ursine hebben. Bruine Ursine volgen koning Jasper Esdoorn. De hoofdstad heet: Berkenburg.

De drie koningen werken in tijden van oorlog goed samen en respecteren elkaars mening en kunde. Voor al deze Ursine geldt dat zij zich het meest voelen aangetrokken tot Ragnor.

Slechts enkele bruine Ursine leven op het elveneiland; Lindë Tauri. Zij hebben zich tot Manos gekeerd. Ze leven in harmonie met de woudelven op het eiland van Manos en staan hen bij in de strijd als bondgenoten. Tenzij deze strijd tegen andere Ursine zou zijn. In dat geval houden ze zich afzijdig.

*Karakterkenmerken:* eervol, familiere, trouw, beschermend.

*Rollenspeltip:* denk aan de Noorse mythologie en de levenswijze van de noormannen.

*Raskenmerk:* Dit ras mag 1 keer extra razernij kopen (en krijgt zo dus een mogelijk maximum van 4) en heeft 4 levenspunten per locatie.

### **Seelie**

De Elven leven dicht bij de natuur, maar de Seelie zijn de natuur. Wezens die één met het land en de bron ervan zijn. Sommigen van hen lijken meer op schimmen en geesten dan op tastbare wezens. Alleen hun natuurlijke schuwheid ten opzichte van de andere rassen (die tenslotte niet zo in contact staan met de natuur) zorgt ervoor dat men ze zeer zelden tegenkomt. Hierdoor doen de wildste en vreemdste verhalen en mythen over hen de ronde.

Tot de Seelie behoren bijvoorbeeld de feeën en satiren, nimfen en sirenen. Seelie beschikken over een natuurlijk talent om magie te gebruiken en hun element is die van het hart.

**Seelie is geen klasse die te kiezen is door spelers!**

### **Mensen**

Waar elk ras zijn sterke en zwakke punten heeft zit de mens er precies tussenin. Zij leven niet zo lang als de Elven of dwergen, maar zijn ook niet zo eenzijdig als hen. Hoewel zij niet zo sterk zijn als orken of zo sluw als beestlingen, zijn zij beter ontwikkeld voor precies handwerk en kunnen zij vernuftige voorwerpen maken.

De mens is het meest divers van alle rassen. Er geen standaard te geven, alles is haast mogelijk qua personage.

*Raskenmerk:* Waar de andere rassen meestal een of twee goden hebben die voornamelijk worden vereerd, kent eigenlijk iedere God wel menselijke volgelingen. Waar alle andere rassen voornamelijk geallieerd zijn aan één magisch element, kent de mens deze gebondenheid niet. De mens heeft de mogelijkheid elk element te leren gebruiken (maar slechts tot gevorderd niveau; zie hiervoor het Magiesysteem en Gebeden aan de Goden).

### **Bastaarden**

Enkel de mens is in staat zich met een andere soort voort te planten. Zo kunnen half-elven, half-dwergen, half-groenhuiden en half-beestlingen voorkomen. Seelie zijn zo mensschuw dat half-Seelie nog nooit waargenomen zijn. Bastaarden zijn vaak uitgestoten uit de samenleving waar zij vandaan komen. Zo worden half-elven van het elveneiland verbannen en naar de mensen gestuurd in een klein bootje. Het kind zal onder de mensen opgroeien.

*Raskenmerk:* De bastaard heeft geen raskenmerken (of extra vaardigheden) van het ras waar hij door verwekt is, alleen de kenmerken van de mens.

## Klassen

Wanneer je besloten hebt wat voor een ras je gaat spelen, is het verder van belang dat je een basisklasse voor je personage kiest. Deze basisklassen zijn een soort kant en klare pakketjes die het idee van een bepaalde klasse geeft doordat een aantal vaardigheden verplicht zijn. Een tovenaars heeft van zijn meester natuurlijk de grondbeginselen van de magie geleerd en de strijder heeft door trainen al vaardigheden met wapens verkregen.

### Alchemist

Het woud met daarin zijn kruiden zijn voor de alchemist bekend terrein. Door het mengen van kruiden heeft de alchemist de mogelijkheid potions te maken met een verscheidenheid aan uitwerkingen. Hij is een graag gezien persoon onder de mensen, want hij is ook de enige die potions langer houdbaar kan maken.

Verplichte vaardigheden: Woudlopen, kruidenkennis basis, alchemie basis.  
Extra vaardigheid: Omdat alchemisten hun hele leven hebben toegewijd aan het zoeken en manipuleren van kruiden, krijgt de alchemist Kruidenkennis gevorderd gratis.

### Avonturier

De Avonturier is waarlijk vrij. Hij gaat zijn eigen gang en leeft vaak op de rand van de maatschappij. Soms overtreedt hij de wet, maar zolang hij niet te opvallend bezig is, wordt hij meestal met rust gelaten. Naast de "echte" avonturier bevat deze klasse ook alle karakters die niet binnen de andere klassen passen, bijvoorbeeld een rondreizende handelaar, kok, genezer, dokter, of heks. De specifieke achtergrond van een avonturier blijkt uit de keuze van zijn vaardigheden.

Verplichte vaardigheden: geen

### Dief

Dieven worden gemeden, nagewezen en zelden de rug toegekeerd. Hun voornaamste eigenschap is zo min mogelijk opvallen, want als ze dat wel doen, gaan de gerechtelijke instanties vragen stellen en arrestaties plegen. In andere culturen reageren de personen wellicht op andere wijze op dieven.

Verplichte vaardigheden: wapenvaardigheid klein en 2 van de volgende: zakkenrollen, waarde schatten, sloten openen.

### Moordenaar

*Moordenaar is geen beginklasse! Wanneer je dit wil gaan spelen, neem dan contact op met de verhaalcommissie.*

De Moordenaars zijn verenigd in een heel strak gecoördineerd gilde afkomstig van een geheimzinnig eiland. Moordenaars die niet bij het gilde aangesloten zijn, worden niet alleen door de wet gezocht maar ook door het gilde zelf.

Verplichte vaardigheden: Moorden niveau 1, vermommen, wapenvaardigheid klein.

### Necromantiër

Necromantiërs zijn lieden die vermeden worden omdat ze zich mengen in zaken die alleen Goden mogen, namelijk het opwekken van ondoden. Wanneer bekend is dat iemand necromantie beoefent, zal een soort heksenjacht ontstaan. *Deze klasse moet in het spel verworven worden.*

### **Krijger**

De Krijger is vaak getraind in het hanteren van allerlei soorten wapens, maar kan tenminste met 1 type wapen omgaan. Daarnaast kan hij met een schild omgaan. Meestal is een krijger als soldaat ingelijfd bij het leger of is hij aangesloten bij een kring van huurlingen, soms gaan zijn ambities verder en wordt hij opgenomen in een ridderorde.

Verplichte vaardigheden: 1 wapenvaardigheid naar keuze, schild (schildgrootte naar keuze).  
Extra vaardigheid: Om het dragen van een harnas te bevorderen, krijgt elke krijger die een harnasvaardigheid koopt een extra niveau gratis. Deze vaardigheid begint dus op level 1 in plaats van level 0.

### **Priester**

Priesters kunnen zich toeleggen op één specifieke godheid en kunnen dan in de loop der tijd toegang krijgen tot hogere gebeden en rituelen. Het is ook mogelijk om ofwel de Goden van de Dag danwel de Goden van de Nacht te dienen. Men mag dan van alle vier de goden gebeden leren van het basisniveau, echter men kan nooit verder komen dan dit niveau. Wanneer later in het spel alsnog voor een specifieke godheid gekozen wordt, verliest men alle gebeden van de andere Goden, maar komen de ervaringpunten die daaraan besteed waren vrij voor gebeden naar die specifieke Godheid.

Voor een beschrijving van de soorten gebeden, zie het gebedensysteem.

Verplichte vaardigheden: Basis spirituele magie, Spirituele geschriften lezen en schrijven  
Aantal te kiezen gebeden: 3 (1 vanuit de vaardigheid basis spirituele magie en 2 startspreuken)  
Gebedspunten: 6 (2 vanuit de vaardigheid basis spirituele magie en 4 startgebedspunten)

### **Runensmid**

Als dwerg kun je kiezen tussen twee soorten magie. Je kunt als tovenaar door het leven gaan, maar je kunt ook een runensmid worden. Een runensmid smeedt runen op metalen voorwerpen, waardoor deze voorwerpen magische krachten krijgen. Als de runen aangesproken worden door een persoon, gaat de magie zijn werk doen en zal de rune verdwijnen. Runen kunnen aangevuld worden met element-runen.

Voor een beschrijving van de soorten runen, zie het magiesysteem.

Verplicht ras: Dwerg  
Verplichte vaardigheden: Basis runensmeden, smeden  
Aantal basisrunen: 3 (1 basisrune vanuit de vaardigheid basis runensmeden en 2 startrunen.)

Max. te smeden runen per dag: 10

### **Tovenaar**

De tovenaar is iemand die aanleg heeft voor het beïnvloeden en gebruiken van de magiestromen.

Een jarenlange studie is hiervoor noodzakelijk. Het is mogelijk om zich in één bepaald element te specialiseren en hogere spreuken/rituelen te leren. De elementaire scholen zijn rasafhankelijk (een elf kan bijv. alleen luchtmagie leren). Een mens kan zich ofwel bekwamen in alle soorten magie tot basisniveau, of kan zich specialiseren op één soort elementaire magie (tot gevorderd niveau). Algemene elementaire magie mag de mens tot expert niveau leren. Wanneer een tovenaars zich gespecialiseerd heeft in een bepaald element, kan deze zich niet verder bekwamen in een ander element.

Voor een beschrijving van de soorten magie en de rasafhankelijkheden, zie het magiesysteem.

Verplichte vaardigheden: Basis elementaire magie, magisch schrift lezen en schrijven.  
Aantal te kiezen spreuken: 3 (1 behorend bij de vaardigheid basis elementaire magie en 2 startspreuken.)  
Magiepunten: 6 (2 behorend bij de vaardigheid basis elementaire magie en 4 begin-magiepunten)

### **Voorvechter**

Er wordt gezegd dat elke Godheid minimaal één voorvechter verkiest uit zijn volgelingen. Zij kunnen beschikken over Goddelijke gaven.

*Deze klasse moet in het spel verworven worden.*

### **Woudloper**

De woudloper is een eenling die uitstekend voor zichzelf kan zorgen. Hij kent de wildernis door en door en kent haar gevaren. Soms verhuurt hij zijn diensten aan het leger of aan een handelaar. Door zijn kennis van het terrein is hij bijzonder nuttig in een gevecht of tijdens een zoektocht in het bos. Tevens kan hij als enige mensen gidsen door het bos of ander ruig gebied. Deze vaardigheid zal hij niet zomaar aan iemand leren zonder goede reden.

Verplichte vaardigheden: Woudlopen en gidsen, en 1 van de volgende: basis kruidenleer, sporen herkennen, spreken met dieren.

## Vaardigheden

In de onderstaande lijst staat bij iedere vaardigheid hoeveel punten deze vaardigheid kost en of je er een leermeester voor nodig hebt om het te kunnen kiezen. Indien van toepassing staan de vereiste andere vaardigheden vermeld zonder welke de betreffende vaardigheid niet gekocht/geleerd kan worden. Tenslotte wordt de vaardigheid omschreven.

Er zijn vaardigheden die niet als beginvaardigheid gekozen kunnen worden. Bijvoorbeeld de vaardigheden basis spirituele magie en basis elementaire magie zijn bij karaktercreatie aan de klassen priester en tovenaars voorbehouden. Door het besteden van ervaringspunten is het mogelijk (maar soms wel moeilijk) om deze later tijdens het spel te leren.

Is voor een vaardigheid meer dan 12 punten nodig om het te kopen, dan mag je het 'in voren' kopen. Dit betekent dat als je b.v. een vaardigheid van 24 punten wilt, je eerst 12 punten betaalt en je de vaardigheid vast mag gebruiken, maar het evenement erna de resterende 12 punten betaalt. Je mag geen nieuwe vaardigheden leren als je de oude nog niet hebt afbetaald. Je moet minimaal 12 punten 'voortuitbetalen'.

### *Wapenvaardigheden*

Het personage heeft voor zijn verdediging vaak een wapen nodig. Hieronder staan de vaardigheden die hij daar voor nodig heeft. Voor het schieten met een (kruis)boog moet voor het evenement een boogtest en schietproef doorstaan worden.

#### **Boog**

**Ervaringspunten: 12**

**Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met pijl en boog.

#### **Kruisboog**

**Ervaringspunten: 12**

**Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met kruisbogen.

#### **Wapen, klein**

**Ervaringspunten: 6**

**Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met kleine wapens zoals een dolk. Kleine wapens mogen maximaal 45cm lang zijn. Huis-, tuin- en keuken messen zijn door iedereen vrij te gebruiken.

#### **Wapen, normaal**

**Ervaringspunten: 10**

**Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met wapens van normale grootte zoals een zwaard. Normale wapens zijn tussen de 45 en 115 cm lang.

**Wapen, tweehandig****Ervaringspunten: 16****Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met tweehandige wapens zoals een langzwaard. Tweehandige wapens zijn tussen de 115 en 160cm lang. Zij mogen geen twee uiteinden hebben die als wapen gebruikt kunnen worden (zie staven).

Ter goedkeuring van spelleiding kan met een tweehandig wapen per rake klap 2 schade worden gedaan. Ook schilden krijgen schade van tweehandige wapens (1 schade per rake klap).

**Wapen, staven****Ervaringspunten: 16****Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met een stafwapen zoals een magiërstaff of hellebaard. Stafwapens zijn tussen de 160 en 200cm lang. De staf moet bij het vechten in het midden vastgehouden worden.

**Wapen, werp****Ervaringspunten: 8****Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage omgaan met werpwapens. Werpwapens mogen geen kern bevatten, moeten groter zijn dan de oogkas en mogen niet pannenkoekvormig zijn.

***Harnas vaardigheden***

Het dragen van bepantsering verschaft het personage het voordeel dat een klap door het harnas opgevangen wordt. Bepantsering heeft een aantal beschermingspunten die per locatie door de spelleiding toegekend worden. Na elke klap vermindert het aantal beschermingspunten. Wanneer het aantal 0 is, is het harnas kapot en houdt het geen klappen meer tegen.

Uit veiligheidsoverwegingen is het hoofd geen treflocatie. Om toch het dragen van een helm te stimuleren, telt het beschermingspunt van een helm extra op de torso. (Voor een metalen helm wordt geen tweede extra beschermingspunt op het torso gegeven. Een helm geeft dus max. 1 beschermingspunt extra op het torso.)

Het verrichten van priesterlijke wonderen en elementaire magie is in een harnas niet mogelijk. Ook het dragen van een schild verstoort dit.

Gedragen harnas is niet cumulatief, per locatie telt alleen het hoogste harnastype. D.w.z. wanneer een personage op dezelfde locatie bijv. zowel een lerenwapenrusting als een maliënkolder draagt, dan telt alleen de maliënkolder voor die locatie.

**Harnas, leer****Ervaringspunten: 10****Leermeester: nee**

Het dragen van een harnas van leer geeft het personage op die locatie 1 beschermingspunt. Het dragen van een leren helm geeft 1 extra beschermingspunt op de torso.

**Harnas, maliënkolder****Ervaringspunten: 10****Leermeester: nee**

Vereisten: Harnas, leer.

Het dragen van een maliënkolder of een metalen schubbenharnas geeft het personage op die locatie 2 beschermingspunten. (Bij een echt ijzeren uitrusting 3 beschermingspunten.) Het dragen van een maliëncloof geeft 1 extra beschermingspunt op de torso.

**Harnas, metalen harnas****Ervaringspunten: 10****Leermeester: nee**

Vereisten: Harnas, leer, maliënkolder.

Het dragen van een metalen harnas geeft het personage op die locatie 3 beschermingspunten. (Bij een echt ijzeren uitrusting 4 beschermingspunten.) Het dragen van een ijzeren helm geeft 1 extra beschermingspunt op de torso.

**Schild, klein****Ervaringspunten: 4****Leermeester: nee**

Vereisten: Wapen, normaal.

Een schild kan alleen gebruikt worden in combinatie met een normale wapenvaardigheid, bijvoorbeeld een eenhandig zwaard. Een klein schild heeft als maximale afmetingen 30x40cm en heeft 4 stevigheidspunten. Een schild krijgt geen schade van normale wapens of pijlen. Wel van tweehandige, gezegende of magische wapens (van elk 1 punt per rake klap) en van spreuken en gebeden (schade afhankelijk van spreuk/gebed).

**Schild, middel****Ervaringspunten: 6****Leermeester: nee**

Vereisten: Wapen, normaal.

Een schild kan alleen gebruikt worden in combinatie met een normale wapenvaardigheid, bijvoorbeeld een eenhandig zwaard. Een middelgroot schild is tussen de 30x40 en 60x90 cm groot en heeft 6 stevigheidspunten. Een schild krijgt geen schade van normale wapens of pijlen. Wel van tweehandige, gezegende of magische wapens (van elk 1 punt per rake klap) en van spreuken en gebeden (schade afhankelijk van spreuk/gebed).

**Schild, groot****Ervaringspunten: 8****Leermeester: nee**

Vereisten: Wapen, normaal.

Een schild kan alleen gebruikt worden in combinatie met een normale wapenvaardigheid, bijvoorbeeld een eenhandig zwaard. Een groot schild is groter dan 60x90 cm en maximaal 75x150 cm. Het heeft 8 stevigheidspunten. Een schild krijgt geen schade van normale wapens of pijlen. Wel van tweehandige, gezegende of magische wapens (van elk 1 punt per rake klap) en van spreuken en gebeden (schade afhankelijk van spreuk/gebed).

## ***Gevechtvaardigheden***

Naast bepantsering en het kunnen hanteren van wapens, zijn er nog diverse andere vaardigheden waarmee voordeel op het slagveld behaald kan worden.

### **Doorbreek**

**Ervaringspunten: 10**

**Leermeester: initieel ja**

**Max aantal: 5**

*Geen beginvaardigheid!*

Door kennis over zwakke plekken in bepantsering, kan een slag dwars door de bepantsering gaan zonder deze te beschadigen. Met deze vaardigheid kan het personage 1 keer per dag schade dwars door bepantsering doen. Een personage dient deze vaardigheid in het spel te leren via een leermeester. Daarna kan deze vaardigheid nog 4 keer gekocht worden door zelfstudie, daarbij is geen leermeester noodzakelijk.

### **Extra levenspunt**

**Ervaringspunten: 18**

**Leermeester: ja**

**Max aantal: 2**

*Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers*

Het personage is door ervaring 1 levenspunt per locatie rijker.

### **Links- en rechtshandigheid**

**Ervaringspunten: 18**

**Leermeester: nee**

*Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers en niet-avonturiers!*

Vereisten: wapenvaardigheid

Het personage kan met twee wapens tegelijk vechten.

### **Ontwapen**

**Ervaringspunten: 16**

**Leermeester: ja**

**Max aantal: 5**

*Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers!*

Vereisten: Wapen normaal, tweehandig of staven.

Met deze vaardigheid kan het personage 1 maal per dag een tegenstander ontwapenen in een gevecht. Wanneer hij het wapen van de ander met zijn wapen treft roept hij "Ontwapen!". De tegenstander moet zijn wapen uit de handen laten vallen.

### **Ontwapen immuniteit**

**Ervaringspunten: 20**

**Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid!*

Het personage is zo getraind dat ontwapen technieken op hem niet werken. Hij kan zijn wapen gewoon vast blijven houden.

### **Ontwijk**

**Ervaringspunten: 14**

**Leermeester: initieel ja**

**Max aantal: 5**

*Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers, niet-avonturiers en niet-dieven.*

Iemand met deze vaardigheid kan de eerste rake slag zien aankomen per dag en ontwijken. Deze treffer hoeft je dus niet te tellen. Een personage dient deze vaardigheid in het spel te leren via een leermeester. Daarna kan deze vaardigheid nog 4 keer gekocht worden door zelfstudie, daarbij is geen leermeester noodzakelijk.

## **Razernij**

**Ervaringspunten: 16**

**Leermeester: ja**

**Max aantal: 3**

Met deze vaardigheid ontsteekt het personage in een blinde woede. Hij krijgt er tot het eind van het gevecht 2 levenspunten per locatie bij en geestbeïnvloedende spreuken of effecten hebben geen effect op hem. Wanneer aan het eind van het gevecht de razernij over is, verdwijnen de tijdelijke levenspunten, maar de wonden die hij heeft gehad niet. Het kan niet zijn dat een negatief aantal levenspunten ontstaat. Op dat moment staat die locatie op 0.

## **Slagen inhouden (Subdue)**

**Ervaringspunten: 10**

**Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-krijgers!*

Door met beleid te slaan kan een tegenstander worden geraakt zonder deze blijvend te verwonden. Roep dan "subdue!" Het aantal levenspunten dat het personage heeft, wordt tijdelijk verminderd door de klappen. Een gedragen harnas krijgt wel op de normale manier schade van "ingehouden slagen". (Bij harnas zal je immers niet eerst inhouden maar "normaal" slaan, pas bij een gat in een harnas wordt ingehouden. Bij een levend rollenspel kostuum is deze situatie echter niet te zien...) Komt een arm of been door ingehouden slagen op 0 levenspunten te staan, dan kan het tijdelijk niet meer worden gebruikt. Wanneer de torso door ingehouden slagen op 0 levenspunten komt te staan, dan zal het personage 5 minuten bewusteloos zijn. Alle "ingehouden schade" verdwijnt na 5 minuten.

## ***Ambachten***

### **Alchemie, basis**

**Ervaringspunten : 12**

**Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-alchemisten*

Vereisten: kruidenkennis basis.

Door kruiden te mengen kan de alchemist potions maken. Deze potions zijn zeer geliefd onder de mensen, en een alchemist zal dan ook een graag geziene gast zijn op een evenement.

Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie.

### **Alchemie, gevorderd**

**Ervaringspunten : 12**

**Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid*

Vereisten: kruidenkennis gevorderd, alchemie basis

Door meer kruiden te mengen kan de alchemist nog meer verschillende potions maken.

Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie.

### **Alchemie, expert**

**Ervaringspunten : 12**                      **Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid*

Vereisten: kruidenkennis expert, alchemie gevorderd

Door nog meer kruiden te mengen kan de alchemist de sterkste potions maken.

Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie.

### **Astrologie**

**Ervaringspunten: 10**                      **Leermeester: nee**

Door de sterren te bestuderen kan de persoon een indruk krijgen van toekomstige gebeurtenissen. Hiervoor is een sterrenkijker een onmisbaar instrument. Uiteraard werkt deze vaardigheid niet bij bewolkt weer! De verhaalleiding zal aan de hand van de wijze van uitspelen beslissen in hoe verre de informatie vaag of juist helder is. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie.

### **Bloemschikken**

**Ervaringspunten: 4**                      **Leermeester: nee**

De kunst om een mooi boeket bloemen samen te stellen. Een echte ambachtsvaardigheid, door sommigen gezien als tijdverspilling. Anderen waarderen de echte kracht van een mooi boeket bloemen. Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie.

### **Chirurgie**

**Ervaringspunten: 8**                      **Leermeester: nee**

Vereisten: EHBG

Door het dichtnaaien en chirurgisch behandelen van wonden, stopt het bloeden en zal 1 levenspunt herstellen. Dit effect is niet cumulatief en werkt slechts 1 keer per dag per locatie. Voor het behandelen van wonden is het volgende minimaal noodzakelijk: schoon water, naald en draad.

### **Eerste hulp bij gevechten (EHBG)**

**Ervaringspunten: 10**                      **Leermeester: nee**

Door het aanleggen van een verband stopt de wond met bloeden en is de patiënt tijdelijk gestabiliseerd. Het verband moet elk half uur verwisseld worden om infecties te voorkomen. Na ieder uur krijgt het personage een levenspunt terug. Wanneer het verbonden ledemaat gebruikt wordt, knapt het verband en gaat de wond weer bloeden. Benodigdheden: verband, schoon water.

### **Gidsen**

**Ervaringspunten: 24**                      **Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-woudlopers!*

Vereisten: Woudlopen.

Dit stelt het personage in staat om een groep van maximaal zes personen door het bos te leiden. Dit werkt alleen indien deze in het gezichtsveld blijven en niet verder dan zes meter verwijderd zijn.

**Kruidenkennis, basis****Ervaringspunten: 12**                      **Leermeester: ja**

Op basis van kruidenkennis is het mogelijk kruiden te herkennen en zelf te gebruiken.

Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie.

**Kruidenkennis, gevorderd****Ervaringspunten : 12**                      **Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-alchemisten*

Vereisten: kruidenkennis basis

Het personage kan meer kruiden herkennen en kan nu gemakkelijk de basis kruiden vinden.

Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie.

**Kruidenkennis, expert****Ervaringspunten : 12**                      **Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid*

Vereisten: kruidenkennis gevorderd

Het personage kan nog meer kruiden herkennen en kan gemakkelijk de basis- en gevorderde kruiden vinden. Het vinden van de kruiden duurt ook minder lang.

Aan het begin van het evenement krijgt het personage een kennisblad met informatie.

**Leerbewerken****Ervaringspunten: 6**                      **Leermeester: nee**

Beschadigde leren pantsers kunnen met de vaardigheid leerbewerken weer hersteld worden. Dit kost 1 minuut per beschermingspunt. Wanneer het gehele harnas kapot is (een locatie op 0 BP staat), kost het repareren van het eerste beschermingspunt 5 minuten. Voor het bewerken van leer is tenminste nodig: naald, stevige draad en lederen lapjes. Bij het ontbreken van de juiste materialen, duurt het repareren twee keer zo lang.

**Martelen****Ervaringspunten: 8**                      **Leermeester: nee**

Het vakkundige gebruik van martelinstrumenten en de beulswapens. De eerste tien minuten martelen doen het slachtoffer geen schade, tenzij het personage dat martelt dat wil.

**Moorden, niveau 1****Ervaringspunten: 24**                      **Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-moordenaars!*

De vaardigheid om een personage met een mes van achteren in één keer te doden. Deze vaardigheid kan slechts 1 maal per niveau per dag gebruikt worden.

Werkwijze: Benader iemand ongemerkt van achteren, leg het mes op zijn rug en zeg (of fluister hoorbaar voor het slachtoffer) “moordaanslag”, hierdoor staat zijn torso direct op 0 punten, waardoor het slachtoffer direct het bewustzijn verliest en binnen 10 minuten zal sterven als hij niet genezen wordt.

### **Moorden niveau 2-5**

**Ervaringspunten: 12 per niveau    Leermeester: nee**

*Geen beginvaardigheid!*

Vereisten: moorden voorgaande niveau.

### **Sloten openen, niveau 1**

**Ervaringspunten: 24                      Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-dieven.*

Met deze vaardigheid kan het personage sloten openen. Aan het beveiligde object hangt een zakje met gekleurde knikkers. Het personage heeft zelf ook een aantal knikkers. Per keer dat deze vaardigheid gekozen wordt krijgt hij 1 knikker van een bepaalde kleur. Hij gooit die in het zakje erbij en schudt even om ze te mengen (sloten openen is dus niet geruisloos!). Vervolgens haalt hij er 1 knikker uit. Wanneer het niet zijn eigen kleur is, moet hij de knikker er weer ingooien, schudden en het opnieuw proberen. Als de knikker van zijn eigen kleur is, is het slot geopend. Sloten weer op slot doen werkt op dezelfde manier. Het personage wist zijn aanwezigheid uit door de evt. rest van zijn knikkers uit het zakje te halen en te verdwijnen.

### **Sloten openen, niveau 2-5**

**Ervaringspunten: 8 per niveau    Leermeester: nee**

*Geen beginvaardigheid.*

Vereisten: sloten openen voorgaande niveau.

### **Smeden**

**Ervaringspunten: 10                      Leermeester: nee**

Met smeden is het mogelijk om een kapot metalen harnas of schild te repareren. Dit kost 1 minuut per beschadigd beschermingspunt. Wanneer het harnas helemaal kapot is (een locatie op 0 BP staat), duurt het repareren van het eerste beschermingspunt 5 minuten. Het repareren van een wapen duurt 10 minuten. Voor deze vaardigheid is voor het repareren van een maliënkolder tenminste nodig: tangetjes, extra ijzerdraad, stukjes metaal. Voor het repareren van een metalen harnas is tenminste vuur, een aambeeld en metaal nodig. Zonder de juiste materialen duurt het repareren twee keer zo lang.

### **Sporen herkennen**

**Ervaringspunten: 8                      Leermeester: nee**

Vereisten: Woudlopen

Het personage kan in het bos sporen herkennen en volgen of herleiden naar hun oorsprong. Het personage weet soms ook van welk dier deze sporen afkomstig zijn.

### **Vermommen**

**Ervaringspunten: 12                      Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-dieven en niet-moordenaars.*

Normaal gesproken wordt een personage aan zijn kostuum herkend. Iemand met deze vaardigheid mag zich vermommen om er anders uit te zien.

## **Woudlopen**

**Ervaringspunten: 12**

**Leermeester: ja**

Zonder deze vaardigheid verdwaalt het personage wanneer het zich in het bos meer dan 3 meter buiten de paden begeeft. Wanneer het personage in het bos verdwaalt, krijgt het per 5 minuten 1 levenspunt schade per locatie. Let op! Met deze vaardigheid kan het personage geen mensen door het bos leiden!

## **Zakkenrollen, niveau 1**

**Ervaringspunten: 24**

**Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-dieven.*

Als het personage deze vaardigheid heeft, kan het bezittingen van een ander personage stelen. Aan het begin van het spel krijgt het personage, afhankelijk van zijn ervaring, een aantal stickertjes. Voor elke keer dat de zakkenrolvaardigheid gekocht wordt, krijgt het personage 5 stickertjes. Indien je ongemerkt een sticker op een buidel of tas weet te plakken en het daar 1 minuut blijft zitten, meld dit dan bij de spelleiding. Vertel hen wie het slachtoffer is. De spelleiding gaat dan bij het slachtoffer de buit halen. Richtlijn: een handgrote beurs (met inhoud) wordt geheel gestolen, uit een grote tas enkel de bovenste twee of drie dingen. Alle persoonlijke voorwerpen die gestolen zijn moeten aan het eind van het spel aan de betreffende persoon of aan spelleiding teruggegeven worden.

## **Zakkenrollen, niveau 2-5**

**Ervaringspunten: 8**

**Leermeester: nee**

*Geen beginvaardigheid!*

Vereisten: zakkenrollen voorgaande niveau

Voor elke keer dat deze vaardigheid geleerd wordt, krijgt de dief 5 extra stickertjes.

## ***Magische & priesterlijke vaardigheden***

Onderstaande vaardigheden zijn specifiek bedoeld voor personages die elementaire en/of spirituele magie hanteren.

### **Concentratie**

**Ervaringspunten: 10**

**Leermeester: ja**

Door concentratie is het mogelijk een spreuk of gebed te doen onder moeilijke omstandigheden, zelfs wanneer het personage wonden krijgt.

### **Elementaire magie, basis**

**Ervaringspunten: 24**

**Leermeester: ja**

*Geen beginvaardigheid voor niet-tovenaars!*

De grondbeginselen der magie. De beginnende tovenaars wordt geschoold in de algemene magie. In een later stadium kan hij zich specialiseren in één element. Deze vaardigheid geeft het personage toegang tot elementaire magie, basis. Het personage krijgt 1 basisspreuk en 2 magiepunten.

*Zie het magiesysteem voor een overzicht van alle beschikbare spreuken.*

**Elementaire magie, gevorderd****Ervaringspunten: 24**                      **Leermeester: ja**

Vereisten: Elementaire magie, basis.

*Geen beginvaardigheid! Deze vaardigheid is rasafhankelijk! (zie magie).*

De tovenaars heeft zich gespecialiseerd in één bepaald element. Nu wijdt hij zijn leven aan het bestuderen van krachtigere elementaire magie. Deze vaardigheid geeft het personage toegang tot elementaire magie, gevorderde spreuken. Het personage krijgt 1 gevorderde spreuk.

**Elementaire magie, expert****Ervaringspunten: 24**                      **Leermeester: ja**

Vereisten: Elementaire magie, basis en gevorderd.

*Geen beginvaardigheid! Deze vaardigheid is rasafhankelijk! (zie magie)*

De tovenaars wordt een grootmeester in de magie van zijn element. Deze vaardigheid geeft het personage toegang tot elementaire magie, expert spreuken. Het personage krijgt 1 expert spreuk.

**Extra gebedspunt****Ervaringspunten: 8**                      **Leermeester: nee**                      **Max aantal: onbeperkt***Geen beginvaardigheid voor niet-priesters. Je kunt hier geen leermeester in worden.*

Vereisten: Spirituele magie, basis.

De priester kan over 2 extra gebedspunten beschikken.

**Extra magiepunt****Ervaringspunten: 8**                      **Leermeester: nee**                      **Max aantal: onbeperkt***Geen beginvaardigheid voor niet-tovenaars. Je kunt hier geen leermeester in worden.*

Vereisten: Elementaire magie, basis.

De tovenaars kan over 2 extra magiepunten beschikken.

**Extra rune****Ervaringspunten: 8**                      **Leermeester: nee**                      **Max aantal: onbeperkt***Geen beginvaardigheid voor niet-runesmeden*

Vereisten: Runesmeden, basis.

De runesmid kan over 2 extra runen beschikken.

**Magisch geschrift lezen en schrijven****Ervaringspunten: 12**                      **Leermeester: ja**

Vereisten voor het maken van een boekrol: Elementaire magie, basis en magisch perkament.

Met deze vaardigheid kan de magische taal der tovenaars ontcijferd worden. Tevens is het mogelijk om in deze taal een magische spreuk op een boekrol vast te leggen, waardoor de spreuk op magisch perkament vastgelegd wordt. Hiervoor wordt de spreuk tijdens het schrijven ervan uitgesproken en op speciaal papier geconserveerd. Het maken van een boekrol kost 20 minuten per spreuk niveau en kost het dubbele aantal MP wat normaal nodig is voor het uitspreken van de spreuk. Bij het oplezen van de spreuk treedt het effect van de spreuk direct in werking en gaat de boekrol te gronde.

**Runesmeden, basis****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja***Geen beginvaardigheid voor niet-runesmid!*

Als runesmid kun je 2 basisrunen smeden op metalen voorwerpen. Deze rune kan dan door een persoon aangesproken worden, waardoor hij in werking treedt. Het personage krijgt 1 basisrune en 2 stickers om de runen te maken.

*Zie het magiesysteem voor een overzicht van alle beschikbare runen***Runesmeden, meester****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja**

Vereisten: Runesmeden, basis.

*Geen beginvaardigheid!*

Als Runesmid kun je nu 3 basisrunen smeden op metalen voorwerpen. Ook heb je de kennis om meesterrunen te smeden, waarbij een meesterrune geldt als 2 basisrunen. Het personage krijgt 1 meesterrune.

**Spirituele magie, basis****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja***Geen beginvaardigheid voor niet-priesters!*

De leer van het pantheon. De acoliet wordt geschoold in de algemene leer van de Goden van de Dag en de Nacht en moet zich op één van deze 2 scholen toeleggen. In een later stadium kan hij zich toeleggen op één bepaalde God. Deze vaardigheid geeft het personage toegang tot gebeden, basis. Het personage krijgt 1 basis gebed en 2 gebedspunten.

*Zie het gebedensysteem voor een overzicht van alle beschikbare gebeden.***Spirituele magie, gevorderd****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja**

Vereisten: Spirituele magie, basis.

*Geen beginvaardigheid!*

De priester wijdt zijn leven geheel aan één Godheid, waardoor hij krachtigere gebeden kan doen. Deze vaardigheid geeft toegang tot gevorderde gebeden. Het personage krijgt 1 gevorderd gebed.

**Spirituele magie, expert****Ervaringspunten: 24****Leermeester: ja**

Vereisten: Spirituele magie, basis, gevorderd.

*Geen beginvaardigheid!*

De priester wordt hogepriester van een Godheid, legt zich toe op de meest machtige gebeden. Deze vaardigheid geeft toegang tot gebeden, expert. Het personage krijgt 1 expert gebed.

**Spirituele geschriften lezen en schrijven****Ervaringspunten: 12****Leermeester: ja**

Vereisten voor het maken van een gebedsrol: Spirituele magie, basis, magisch perkament.

Met deze vaardigheid kan de taal der priesters gelezen worden. Tevens is het mogelijk om in deze

taal een spiritueel gebed op een gebedsrol vast te leggen, waardoor het gebed op perkament vastgelegd wordt. Het gebed moet door een priester worden voorgedragen en op een speciaal soort papier worden geconserveerd. Het maken van een gebedsrol kost 20 minuten per gebedsniveau en kost het dubbele aantal GP wat normaal nodig is voor het uitspreken van het gebed. Bij het oplezen van het gebed treedt het effect van het gebed direct in werking en gaat de gebedsrol te gronde.

## ***Algemene kennisvaardigheden***

### **Abacologie**

**Ervaringspunten: 4**

**Leermeester: nee**

De kennis van het werken met een telraam. Het personage kan verder tellen dan tot 10 en rekenen.

### **Lezen en schrijven, <taal>**

**Ervaringspunten: 6 per taal**

**Leermeester: nee**

Vereisten: Spreek taal

Het personage kan de desbetreffende taal, behalve spreken, ook lezen en schrijven. Deze vaardigheid is dus afhankelijk van de taal die hij spreekt en begrijpt. Als de taal een andere is dan de gangbare taal, zal dat bovenaan de pagina tekst vermeld worden, bijv: “<goblin-tekst> Hallo!”

### **Spreek taal, <taal>**

**Ervaringspunten: 6 per taal**

**Leermeester: nee**

Het personage begrijpt en spreekt de taal van mensachtige wezens. Wanneer in een andere taal gesproken wordt dan de meest gangbare, dient aan het begin van het gesprek of zin vermeld te worden in welke taal dit plaatsvindt, bijvoorbeeld: “<goblin-taal> Wat vervelend dat die mensen ons niet verstaan hè?”

### **Spreken met dieren**

**Ervaringspunten: 6 per diersoort** **Leermeester: nee**

Deze vaardigheid stelt het personage in staat om met een bepaalde diersoort te communiceren. Aan het begin van elk gesprek of zin dient vermeld te worden in welke taal gesproken wordt, bijvoorbeeld: “<beren-taal> Blijf weg!”

### **Waarde schatten**

**Ervaringspunten: 8**

**Leermeester: nee**

Met deze vaardigheid kan het personage schatten hoeveel een edelsteen, juweel of ander object ongeveer waard is.

## Calls & signalen

Hieronder staan enkele termen en signalen die tijdens het spel gebruikt kunnen worden. Deze moet iedere deelnemer kennen.

### *Calls*

#### **Man Down**

Wanneer er tijdens het spel iemand OC (ernstig) gewond raakt, roep dan 'Man Down'. Waarschuw spelleiding en EHBO, maar blijf indien mogelijk bij de betreffende persoon staan. Alle andere personen die een 'Man Down'-call horen, dienen het spel direct stil te leggen en op hun knieën of hurken te gaan zitten. Op deze manier kunnen de hulpverleners snel zien waar ze heen moeten.

#### **Subdue (als gevolg van vaardigheid "Slagen inhouden")**

Een subdue doet 1 normale schade op een harnas. Op een lichaamsdeel dat niet wordt beschermd (doordat op die plek geen harnas wordt gedragen, of deze al kapot is) doet een subdue tijdelijke schade, waaraan je niet sterft.

Komt een arm of been door ingehouden slagen op 0 levenspunten te staan, dan kan het tijdelijk niet meer worden gebruikt. Wanneer de torso door ingehouden slagen op 0 levenspunten komt te staan, dan zal het personage 5 minuten bewusteloos zijn.

Alle "ingehouden schade" verdwijnt na 5 minuten.

*Let op: Voor het bewusteloos slaan van een gebonden of overmand persoon is geen vaardigheid nodig. Enkel in die situaties is dat mogelijk ter bevordering van het rollenspel.*

#### **Time Freeze (voorbehouden aan spelleiding)**

Wanneer deze term wordt gebruikt dienen alle personages zich niet meer te bewegen, de ogen te sluiten en te gaan hummen. Hiermee kunnen plotselinge gebeurtenissen worden uitgevoerd. Het spel wordt weer hervat wanneer de term "Time in" wordt geroepen.

#### **Time In (voorbehouden aan spelleiding)**

Met deze term begint het spel, of wordt het spel hervat.

#### **Time Out (voorbehouden aan spelleiding)**

Met deze term wordt het spel beëindigd.

#### **Time Stop (voorbehouden aan spelleiding)**

Met deze term wordt het spel tijdelijk stilgelegd.

### *Signalen*

#### **Onzichtbaar**

Een personage dat onzichtbaar is, houdt de wijsvinger van een hand in de lucht.

#### **Tijd uit**

Een personage dat tijd uit is, bijvoorbeeld een figurant die naar een plaats loopt om een ontmoeting uit te spelen, houdt zijn hand gebald naast zijn hoofd. Iedereen moet deze persoon negeren.

## **Veilig vechten**

Om het spel voor iedereen zo prettig en veilig mogelijk te maken, dien je rekening te houden met onderstaande regels voor veilig vechten.

Steek nooit met een LARP-wapen en mik niet op het hoofd, de nek, of het kruis. Houd je slagen in. Schiet nooit met een boog op iemand die op korte afstand staat. Voor het omgaan met boog en/of kruisboog is het doorstaan van een schietproef verplicht. In het donker/de schemering mag niet geschoten worden.

Laat voorafgaand aan het evenement je wapens keuren door de daarvoor aangewezen persoon. Ben je nieuw, dan kan hij of zij je aanvullende uitleg geven over veilig vechten.

Bedenk dat heroïsch vechten (grote, trage bewegingen en de ander de kans geven om te counteren, zoals in films) vaak leukere gevechten oplevert dan alleen maar vechten om het winnen. IC is je zwaard bovendien niet van latex, maar van zwaar metaal: 'tromroffelen' op het lichaam van je tegenstander is dus niet mogelijk.

Houd rekening met elkaars grenzen. Fysiek contact wordt niet door iedereen gewaardeerd. Tijdens een gevecht met elkaar over de grond rollen en dergelijke, kan alleen wanneer je de andere persoon en zijn grenzen zeer goed kent en dit vooraf met elkaar besproken hebt. Bij twijfel: houd je in.

Heb je het vermoeden dat iemand zijn 'hits' niet goed neemt? Slaat iemand te hard of vecht hij onveilig? Spreek deze persoon daar dan op aan, of meld het aan een spelleider. Ga niet zelf harder slaan ter compensatie.

## **Alcohol & Drugs**

We zien liever niet dat er softdrugs worden gebruikt op Charm evenementen. Alcohol drinken mag, maar we verwachten wel dat je hier verantwoord mee omgaat. In alle gevallen geldt: vecht niet meer als je hier eigenlijk niet meer toe in staat bent en zorg dat je geen overlast veroorzaakt voor anderen.

Zie ook het huishoudelijk reglement (te vinden op de website) voor de overige regels die Charm hanteert.