

Regelsysteem

De basisregels



© Charm levend rollenspel vereniging 2013.

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 (regelcommissie@charmlive.nl).

Laatste update: december 2013

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
1. Veilig vechten	4
2. Alcohol & Drugs.....	4
3. Veiligheid.....	5
4. Het basisspelsysteem	6
Calls & signalen.....	10

Inleiding

Het Charm-regelsysteem is bedoeld om het rollenspel op Charm te ondersteunen. In dit document wordt 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 is terug te vinden in het document *Regelsysteem Personages*. Tenslotte staan in de documenten *Magiërsspreuken* en *Priesterspreuken* alle spreuken vermeld die je in het spel kunt tegenkomen. Lees deze ook even door om te weten hoe je hierop moet reageren.

Achterliggende gedachte

Levend rollenspel wordt met name gemaakt door de manier waarop mensen spelen. De regels in dit regelsysteem zijn bedoeld om dat zo makkelijk mogelijk te maken, maar uiteindelijk gaat het natuurlijk om het spel.

Charm wil met haar evenementen een omgeving creëren waarin alle deelnemers mooie rollenspelervaringen op kunnen doen met andere mensen. Daarbij bieden we ruimte voor allerlei soorten spel, van spannende gevechten en ingewikkelde puzzels tot diepe vriendschappen en tragische romances. Om dat in goede banen te leiden, volgen hier wat aandachtspunten en tips:

- Je bent zelf verantwoordelijk voor je eigen plezier. Charm faciliteert een hele spelwereld om je daarbij te helpen, maar maak je daar niet van afhankelijk en zoek ook zelf spel op met je medespelers.
- Houd rekening met elkaars grenzen, zeker als het gaat om fysiek contact of emotioneel belastend spel. Als je twijfelt of je medespeler iets kan hebben, stem dat dan op een geschikt buitenspels moment van te voren even af.
- Houd binnenspelse en buitenspelse situaties goed gescheiden van elkaar. Probeer buiten het spel altijd op een positieve manier met elkaar om te gaan, ongeacht wat je binnen het spel overkomen is.
- Vermijd binnen het spel gedrag dat buitenspels aanstootgevend kan zijn. Gebruik zo min mogelijk namen, symbolen en andere directe verwijzingen naar beladen buitenspelse onderwerpen zoals religie en politiek.
- Als tijdens het evenement iets je spelplezier verhindert dat je zelf niet op kunt lossen, bespreek het dan ter plekke met een spelleider (binnenspelse onderwerpen) of met een bestuurslid (buitenspelse onderwerpen). Tijdens het evenement kunnen zij nog iets voor je doen; na afloop niet meer.

Tot slot: een rollenspel bij Charm draait niet om winnen of verliezen. Valsspelen is dus ook zinloos. Het gaat om beleven en ervaren. Ga eens van de gebaande paden af.

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 (regelcommissie@charmlive.nl). Ook voor suggesties en feedback op de huidige regels kun je de regelcommissie benaderen.

1. 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.

Wapens moeten aan strenge veiligheidseisen voldoen, zoals aangegeven op de [website](#). Het is je eigen verantwoordelijkheid om dit regelmatig te (laten) controleren. Uiteraard kun je hiervoor altijd bij de organisatie terecht; aan het begin van een evenement is daar meestal zelfs iemand speciaal voor aangewezen. Daarnaast behoudt de organisatie zich het recht voor om te allen tijde een wapen te controleren op veiligheid. Wanneer een wapen als onveilig wordt beoordeeld, mag deze niet in het spel worden gebracht (ook niet 'voor de sier').

Onder veilig vechten worden de volgende zaken verstaan: 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. In het (schemer-)donker mag niet geschoten worden om ongelukken te voorkomen. Bij de start van een evenement is er altijd een mogelijkheid om aanvullende uitleg te krijgen over veilig vechten. Ben je nieuw, meld je dan zeker even op dat moment.

Bedenk dat heroïsch vechten (grote, trage bewegingen en de ander de kans geven om af te weren, zoals in films) veel leukere gevechten oplevert dan alleen maar vechten om het winnen. In het spel is je zwaard bovendien niet van latex, maar van zwaar metaal: 'tromroffelen' op het lichaam van je tegenstander is dus niet mogelijk. Daarbij is het verliezen van een gevecht ook een ingang voor leuk spel voor jezelf en voor anderen.

Houd altijd rekening met elkaars grenzen. Fysiek contact wordt niet door iedereen gewaardeerd. Tijdens een gevecht met elkaar over de grond rollen e.d., 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. Ongewapend vechten (handen en voeten) valt hier ook onder, een ongeluk zit in een klein hoekje.

Heb je het vermoeden dat iemand zijn 'hits' (verwondingen) niet goed neemt? Slaat iemand te hard of vecht hij / zij onveilig? Spreek deze persoon daar dan op aan of meld het aan een spelleider. Ga niet zelf harder slaan ter compensatie. Door heroïsch en mooi te vechten zet je een voorbeeld dat andere spelers kunnen volgen.

2. Alcohol & Drugs

Op Charm gelden uiteraard dezelfde restricties op alcohol- en drugsgebruik als in de rest van Nederland. We zien echter liever niet dat er softdrugs worden gebruikt op Charm-evenementen. Alcohol drinken mag, maar we verwachten dat je hier verantwoord mee omgaat. In alle gevallen geldt: vecht niet meer na het nuttigen van alcohol en zorg dat je geen overlast veroorzaakt voor anderen. Gebeurt dit wel, dan dient dit te worden gemeld aan de spelleiding en zal deze de persoon in kwestie hierop worden aangesproken.

Zie ook het huishoudelijk reglement (op de [website](#)) voor de overige regels die Charm hanteert.

3. Veiligheid

Ook bij naleving van de aanwijzingen onder 'veilig vechten' (zie hierboven), bestaat bij het aangaan van fysiek contact altijd het risico op verwonding. In het huishoudelijk reglement (op de [website](#)) zijn de bepalingen m.b.t. veiligheid van deelnemers terug te vinden.

Op elk Charm-evenement zijn eerstehulpverleners aanwezig. Daarnaast zijn er dikwijls verpleegkundigen / artsen aanwezig op het terrein als speler / NPC / crew. Professionele hulpverleners worden tijdens de 'tijd-in' introductie gevraagd hun hand op te steken. Niemand is overigens verplicht zich op deze manier kenbaar te maken.

De aanwezigheid van artsen / verpleegkundigen betekent beslist niet dat de organisatie genees- / verpleegkundige handelingen op zich neemt. Alle geboden medische / verpleegkundige / Eerste hulp-zorg valt onder de verantwoordelijkheid (met alle daarbij horende rechten en plichten) van de individuele hulpverleners. Planbare zorg (toedienen van medicatie / verpleegkundige handelingen / enz.) blijft de verantwoordelijkheid van de deelnemers zelf, zoals ook vermeld in het huishoudelijk reglement.

Tot slot is het mogelijk dat op de locatie voor het evenement beperkingen gelden t.a.v. open vuur. De organisatie zal dit tijdens de 'tijd-in' introductie kenbaar maken. Alhoewel iedere deelnemer zelf verantwoordelijk is voor het naleven van deze beperkingen, zullen speleiders en crew in zulke gevallen zeker actie ondernemen om (verdere) onveilige situaties te voorkomen.

4. Het basisspelsysteem

Dit document is geschreven om de deelnemers een eenvoudige basiskennis van de regels mee te geven. Alle andere regels welke nodig zijn voor het creëren van een personage; zoals vaardigheden en speciale krachten, zullen verwijzen naar deze basisregels. Als je deze basisregels kent, kun je dus onbezorgd spelen zonder de details van alle vaardigheden te moeten kennen.

In-Character (IC)

Alles dat deel uitmaakt van de spelwereld, haar personages en hun interactie. Binnen de, tijdens het evenement, aangegeven speeltijden ben je altijd IC, tenzij het overduidelijk is dat het niet zo is (bijvoorbeeld doordat je een moderne jas aantrekt of je hand opsteekt zoals uitgelegd bij signalen).

Personage

Alle deelnemers aan het spel vertegenwoordigen een personage. Je personage is de rol die je neerzet. Om verwarring te voorkomen, geldt dat bij 1 figuranten personage 1 kostuum hoort. Een figurant kan op deze wijze tijdens een weekend meerdere personages spelen. Een speler speelt meestal maar 1 personage. Wijzigingen aan je kostuum aanbrengen is overigens geen probleem, mits je maar duidelijk herkenbaar blijft als hetzelfde personage.

Figurant/ Non-player Character (NPC)

Figuranten zorgen voor het tot leven wekken van de door de verhaalschrijvers geschreven setting waarin de spelers zich bevinden en het bijbehorende plot. Vaak zijn de figurantenrollen al van tevoren geschreven en kunnen ze tevens dienen voor het inbrengen van plot gerelateerde zaken.

Out-Character (OC)

Alles dat niet in de spelwereld thuishoort: overvliegende vliegtuigen, wandelaars, koepeltentjes en zaken die plaatsvinden tijdens een (tijdelijke) tijdstop of spelstop (tussen de evenementen door). Al deze zaken bestaan binnen het spel niet. Deze moet je dus zoveel mogelijk negeren.

Physrep

Een physrep [spreek uit: 'fisrep'] is een fysiek voorwerp dat een IC voorwerp voorstelt. Zo is een latex wapen de physrep van een metalen zwaard.

Levenspunten

Elk personage heeft 3 levenspunten (LP) per locatie (er zijn uitzonderingen voor sommige rassen en er bestaat een vaardigheid die extra levenspunten oplevert). Er zijn 5 locaties: de armen, de benen en de torso. Uit veiligheidsoverwegingen mag er niet gericht op het hoofd worden geslagen. Wanneer de torso, of twee of meer ledematen, op 0 levenspunten komt te staan, zal het personage direct het bewustzijn verliezen en na 10 minuten sterven wanneer deze wonden niet genezen of verbonden worden. Na een goede nachtrust zal het personage 1 LP per locatie terugkrijgen.

Door het aanleggen van een verband (via de vaardigheid EHBG) 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

Iedemaat gebruikt wordt bij fysieke inspanningen, knapt de wond en gaat weer bloeden. Het personage kan dan weer komen te overlijden volgens bovenstaande regels.

Beschermingspunten

Behalve levenspunten kan een personage ook gelokaliseerde beschermingspunten (BP) bezitten, in de meeste gevallen doordat het personage bepantsering draagt. Wanneer in een gevecht bijvoorbeeld de torso geraakt wordt en een harnas gedragen wordt, vangt het harnas 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 (zie “levenspunten”).

Zowel magiërs als priesters kunnen tijdens het dragen van bepantsering (of schildgebruik) geen spreuken gebruiken. Er zijn echter wel spreuken die beschermingspunten geven; deze kunnen prima gecombineerd worden met het gebruik van spreuken.

Schilden geven geen extra beschermingspunten, maar hebben (afhankelijk van hun grootte) trefpunten en worden gebruikt voor het afweren 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, maar 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 trefpunten komt te staan is het kapot en moet het afgelegd worden (aan het eind van het gevecht; denk om de veiligheid). Alle klappen die tijdens de rest van dat gevecht nog op het schild terechtkomen, raken de desbetreffende arm en gaan dus af van beschermingspunten of/en levenspunten op die arm.

Beschadigde harnassen en schilden moeten gerepareerd worden. Dit kan worden gedaan met de vaardigheden smeden en leerbewerken.

Wapens

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

Een gewone 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 zich in een vreemde omgeving bevindt en van de paden afdwaalt, kan maar moeilijk verder komen en moet opletten om niet te verdwalen en zich niet te bezeren. Daarom mag je buiten de paden in een dicht bos niet rennen. Wordt een persoon begeleid door een gids of heeft hij de vaardigheid woudlopen dan is dit niet van toepassing. Denk hierbij aan je eigen veiligheid en die van anderen, overleg zo nodig even wanneer je een obstakel tegenkomt waar je niet langs / overheen kunt (jaag anderen bijvoorbeeld niet een braamstruik in!). Tijdens het intro praatje zal er worden aangegeven wat er in de omgeving wordt gezien als dicht bos en waarbij rennen zonder de juiste vaardigheid dus niet mogelijk is.

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 6 hoofdrassen te verdelen zijn, kunnen we ook grofweg 6 talen onderscheiden. Elk hoofdras heeft zijn eigen taal. Binnen deze rassen en talen zijn er onder de verschillende subrassen verschillende dialecten.

Begin je zin bijvoorbeeld met: “seelietaal:” en vervolg met datgene wat je wilt vertellen om een specifieke taal te spreken. Personen die geen Seelietaal spreken kunnen je in het spel niet begrijpen.

De taal der mensen (ook wel common genoemd) is over het algemeen geaccepteerd als 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.

Iedereen kan direct leermeester worden van zijn moedertaal.

Het is gebruikelijk dat Nederlands gebruikt wordt voor de taal der mensen en Engels voor andere talen. Vaak zal uit de context duidelijk zijn welke taal gesproken wordt: als enkele Elfen Engels met elkaar spreken dan spreken ze op dat moment de Elfentaal. Het is echter geen verplichting om Engels te gebruiken voor een andere taal: de zin beginnen met bijvoorbeeld “Seelietaal” volstaat.

Het schrift en magisch perkament

De verschillende gesproken talen leiden uiteraard tot verschillende soorten schrift. Als bij een tekst geen taal vermeldt staat, zal het in de mensentaal geschreven zijn en kan iedereen het lezen. Boven een tekst kan bijvoorbeeld ook “[Dwergentaal]” staan: dat betekent dat de tekst alleen te begrijpen is voor personen die de Dwergentaal kunnen lezen.

Los van de moedertalen van de rassen zijn dikwijls geschriften in het spel in een geheime of uitgestorven taal. Deze worden in bepaalde verhaallijnen gebruikt (bijvoorbeeld als puzzel). De spelleiding zal de nodige hints in het spel brengen hoe deze talen kunnen worden 'gekraakt'. Ziet een geschrift er maf uit, dan zou er meer achter kunnen zitten.

Magische geschriften zijn bijzondere talen, omdat ze gebruikt kunnen worden om spreuken op magisch perkament te zetten. Deze talen zijn te herkennen aan de cryptische symbolen waarin ze geschreven zijn. Om dit te kunnen lezen is een speciale vaardigheid nodig.

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.

Vermommen

Iemand met de vaardigheid “Vermommen” mag zich omkleden en/of schminken om er anders uit te zien en zich hierdoor voor te doen als zijnde iemand anders. Door zich te vermommen zal de persoon niet meer herkend worden. Zonder deze vaardigheid mag je je dus niet zoveel anders aankleden of sminken dat je niet meer herkenbaar bent als hetzelfde personage.

Sloten

Sloten worden weergegeven door een slot met daarbij een zakje met knikkers. Sloten zijn te openen door de passende sleutel te vinden of met de vaardigheid “Sloten openen”. Zonder deze vaardigheid (of de bijbehorende sleutel) kun je een slot niet openen. In geval van creatieve oplossingen (een deur ontwrichten of door een raam naar binnen klimmen) dien je een spelleider op de hoogte te brengen.

Spreuken

In het spel worden vaak spreuken gebruikt. Sommige spreuken werken alleen op aanraking en sommigen op afstand. Voor spreuken die op afstand werken moet de tovenaar of priester het doelwit aanwijzen. Spreuken op afstand werken niet als het doelwit op meer dan 7 meter afstand is.

Kruiden en drankjes gebruiken

Kruiden, drankjes en andere alchemische brouwsels moeten ergens opgesmeerd of ingenomen worden. Je hebt de vaardigheid kruiden mengen nodig om kruiden in hun ruwe vorm te kunnen gebruiken. Drankjes en zalfjes kunnen echter door iedereen gebruikt worden, soms met een beetje uitleg door de alchemist in kwestie. Daarnaast bestaan er natuurlijke elementen en alchemische elementen uit ingewikkelde reacties: deze kunnen alleen door een alchemist gebruikt worden en doen op zichzelf niets. Alleen als je een alchemist speelt hoef je dus te weten wat elementen zijn.

Alle grondstoffen, elementen, drankjes, zalfjes en dergelijke zijn 2 evenementen houdbaar: het evenement waarop ze gevonden of gemaakt worden en het eerstvolgende evenement. De alchemist kan een drankje of zalf (geen kruid) een extra houdbaarheid geven van 1 evenement. Om dit bij te houden, worden dit bijgehouden op de uitgecheckte alchemische brouwsels, grondstoffen, elementen.

Calls & signalen

Hieronder staan enkele termen en signalen die tijdens het spel gebruikt kunnen worden. Deze moet iedere deelnemer kennen. Calls worden hardop uitgesproken, signalen worden non-verbaal doorgegeven.

Belangrijke calls

Man Down

Wanneer tijdens het spel iemand OC (ernstig) gewond raakt, roep dan 'Man Down'. Waarschuw spelleiding en blij daarna bij de betreffende persoon in de buurt 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. Aan het begin van elk evenement worden aanwezige Eerstehulpverleners / artsen aangewezen.

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 neuriën. Dit geeft de spelleiding de gelegenheid om in te grijpen in de loop van het spel. Het spel wordt weer hervat wanneer de term "Tijd in" wordt geroepen. De spelers pakken het spel dan weer op alsof er geen tijd verstreken is.

Tijd in / Time In (voorbehouden aan spelleiding)

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

Tijd Uit / Time Out (voorbehouden aan spelleiding)

Met deze term wordt het spel beëindigd (aan het eind van het evenement).

Tijd Stop / Time Stop (voorbehouden aan spelleiding)

Met deze term wordt het spel tijdelijk stilgelegd. Spelers mogen de ogen open houden.

Signalen

Onzichtbaar

Een personage dat onzichtbaar is, houdt de wijsvinger van een hand in de lucht. Een onzichtbaar persoon kan wel gehoord worden.

Out of Character (OC)

Een personage dat out of character is, bijvoorbeeld een figurant die naar een plaats loopt om een ontmoeting uit te spelen, houdt zijn hand open naast zijn hoofd. Iedereen die op dat moment IC is moet deze persoon negeren.

Overige calls (alfabetisch)

Onderstaande calls worden regelmatig in het spel gebruikt. Het is verstandig om deze calls goed door te nemen. Weet je niet wat een call betekent, vraag dit dan even aan een spelleider.

Naast onderstaande calls worden regelmatig andere termen geroepen, zoals “magic”, “fire” en dergelijke. Deze termen hebben geen bijzonder effect¹, maar zijn bedoeld om duidelijk te maken wat er gebeurt. Hierdoor kun je het effect vaak beter uitspelen (vuur is heet!).

Moordaanslag

Je torso staat direct op 0, waardoor je je bewustzijn verliest. Dit werkt alleen als de dader je ongemerkt heeft kunnen benaderen.

Crush

Wanneer een personage een crush over zich heen krijgt, is in één klap zijn schild of bepantsering (op 1 locatie) kapot. Wanneer iemand geen schild of bepantsering (meer) draagt, wordt één locatie verpulverd (komt op 0 punten).

Dodge

De slag wordt ontweken en heeft geen effect. Spreuken kunnen hierdoor niet ontweken worden.

Double

Het wapen of de spreuk doet 2 schade. Dit komt bijvoorbeeld voor bij sommige tweehandige wapens.

Force truth (geestbeïnvloedend)

Je moet de eerste minuut alle vragen naar waarheid beantwoorden. Het is ook niet mogelijk om beleefdheid te veinzen of emoties te verbergen.

Fumble

Je moet het aangewezen of aangeraakte voorwerp laten vallen.

Mass <effect>

Het genoemde effect treedt op bij iedereen binnen 10 meter van de bron.

No effect

Hetgene wat je probeerde te doen heeft geen enkel effect. Dit kan bijvoorbeeld veroorzaakt worden door magische bescherming. Daarnaast kan iemand door training ook immuun worden voor bepaalde effecten.

Roept iemand herhaaldelijk 'no effect' wanneer je deze persoon aanvalt, stop dan met aanvallen (in het kader van ieders veiligheid).

1) Tenzij een van je vaardigheden vermeldt dat het voor jou anders is of een spelleider je anders vertelt.

Sleep (geestbeïnvloedend)

Degene op wie het effect gericht is valt 1 minuut lang in een diepe slaap, waaruit hij niet te wekken is. Wanneer hem een wond toegebracht wordt, is het effect eerder afgelopen.

Strike

Door een strike vlieg je 3 meter achteruit en val je op de grond. Dit effect werkt ook wanneer de klap op een schild komt.

Subdue

Een subdue is een ‘ingehouden slag’ en doet 1 normale schade op bepantsering. Op een lichaamsdeel dat niet wordt beschermd (doordat op die plek geen bepantsering wordt gedragen, of deze al kapot is) doet een subdue tijdelijke schade, waar je niet aan 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 zonder dat verdere genezing nodig is.

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. In alle andere gevallen is de vaardigheid “Slagen inhouden” nodig om subdue te kunnen gebruiken.

Through*

De schade van het wapen of de spreuk gaat dwars door bepantsering heen. De schade gaat dus direct van je levenspunten af. De bepantsering zelf krijgt geen schade. Magische bescherming werkt wel tegen *Through* schade.

Triple

Het wapen of de spreuk doet 3 schade.