

Calls, termen en signalen

Tijdens de evenementen van Charm worden er enkele termen, calls en signalen gebruikt om het spel te beschrijven, in goede banen te leiden qua veiligheid, om bepaalde spelsituaties toe te kunnen lichten of voor te bereiden vanuit spelvaarders. Iedere deelnemer dient deze te kennen. Calls zijn termen die hardop worden uitgesproken. Signalen zijn non-verbale tekens om een situatie binnen het spel duidelijk te maken.

Algemene termen

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 in de slaapzaal bent, op de wc zit of je hand opsteekt zoals uitgelegd bij signalen).

Out character (OC)

Alles dat niet in de spelwereld thuis hoort: overvliegende vliegtuigen, wandelaars, koepeltentjes, auto's, of als iemand een signaal met hand opsteken geeft (zie signalen). Ook als je als deelnemer niet in je rol bent (bv je spijkerbroek aanhebt en op de slaapzaal bent), ben je OC. 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.

Speler

iemand die deelneemt aan het spel en een personage neerzetten zonder voorkennis van het verhaal/plot en niet aangestuurd is door spelleiding.

Figurant/ Non-player Character (NPC)

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

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 het spelerskostuum aanbrengen is overigens geen probleem, mits de speler maar duidelijk herkenbaar blijft als hetzelfde personage.

Vaardigheid

een binnenspelse vaardigheid die je personage bezit (bv het spreken van Dwergs) of wilt leren. Let op: de binnenspelse vaardigheden kunnen verschillen van de vaardigheden die je als speler bezit (bv speler A is een rekenkampioen, maar zijn personage B kan nog niet tot 3 tellen). De vaardigheden binnen de spelwereld van Charm staan in het regelsysteem.

Tijd in praatje

Voorafgaand aan het evenement zal het bestuur de aanwezige mensen bijeenroepen voor een tijd in praatje. Hierin worden organisatorische zaken meegedeeld (bv spelterrein, algemene speeltijden,

EHBO, veiligheid). Iedereen dient hiervoor aanwezig te zijn. De spelleiding zal daarna vertellen hoe en wanneer het spel zal starten (soms met een kleine introductie/verhaal).

Tijd uit praatje

Na afloop van het evenement, als het spel is stopgezet, wordt iedereen bijeengeroepen voor een "tijd uit praatje". Iedereen dient hiervoor aanwezig te zijn. Het bestuur geeft bespreekt hierin weer een aantal organisatorische zaken (betreffende uitcheck, opruimen, vertrek van de locatie etc).

Incheck:

Bij aankomst op het evenement vragen we alle deelnemers om zich te registreren bij de incheck. De tijd en plaats van deze incheck wordt op het evenement naar de deelnemers gecommuniceerd. Zo weten we wie er op locatie slaapt (vereiste van de brandweer) en worden voor spelers de enveloppen met hun vaardigheden uitgedeeld.

Uitcheck

Na afloop van het evenement dienen de spelers hun personage formulier en geld in te leveren met bijbehorende enveloppe bij de uitcheck. Ook gevonden voorwerpen kunnen hier worden ingeleverd.

Algemene calls

Onderstaande calls zijn om het spel te starten, tijdelijk te stil te leggen of af te sluiten. Met uitzondering van de call Man Down zijn deze calls voorbehouden aan de spelleiding. Man Down mag door iedereen uitgeroepen worden (indien de situatie zich voordoet).

Man Down

Wanneer tijdens het spel iemand OC (ernstig) gewond raakt, roep dan 'Man Down'. Het spel wordt direct neergelegd door iedereen en de call wordt doorgeroepen, zodat het spel tijdelijk stilligt. Iedereen gaat op hun knieën of hurken zitten, behalve degene die bij het slachtoffer staat. Laat spelleiding waarschuwen en blijf bij de betreffende gewonde persoon in de buurt staan. 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

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 of bepaalde scènes voor te bereiden zonder dat de personages het zien. 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

Deze call mag alleen door spelleiders geroepen worden. Met deze term begint het spel, of wordt het spel hervat (bv na een Man Down).

Tijd Uit / Time Out

Deze call mag alleen door spelleiders geroepen worden. Met deze term wordt het spel beëindigd (aan het eind van het evenement).

Tijd Stop / Time Stop

Deze call mag alleen door spelleiders geroepen worden. Met deze term wordt het spel tijdelijk stilgelegd. Spelers mogen de ogen open houden. Dit geeft de spelleiding de gelegenheid om situaties

en gebeurtenissen uit te leggen, waarbij het praktisch is om het spel even te pauzeren. Het spel wordt weer hervat wanneer de term "Tijd In" wordt geroepen.

Binnenspelse Calls

Onderstaande termen en signalen worden door figuranten en spelers regelmatig in het spel gebruikt. Het is nodig dat je deze kent, zodat je weet hoe je er op moet reageren. Weet je niet (meer) wat een call betekent, vraag dit dan even aan een spelleider of aan degene die de call uitspreekt. Deze calls en signalen kunnen worden gebruikt als je de bijbehorende vaardigheid hebt (zie het regelsysteem). Alleen het signaal voor OC is voor iedereen binnen het spel bruikbaar (geen vaardigheid voor nodig).

Bewusteloos!

Als je vanachter beslopen bent zonder het 'te merken' en je hoort deze call, val je bewusteloos neer en staat je torso locatie op 0 levenspunten subdue schade. Na 10 minuten kom je weer bij en ben je genezen.

Doorbreek!

Deze call betekent dat de klap die gelijktijdig gegeven wordt door eventueel harnas heen gaat en dus niet eerst van je beschermingspunten afgaat. Mocht er iets zijn met die klap (zoals gif) kan het dus gelijk op je werken.

Dubbel!

Het wapen (klap of pijl) doet 2 schade, tegenover de normale 1 schade die wapens standaard doen.

Moordaanslag!

Als je vanachter beslopen bent zonder het 'te merken' en je hoort deze call, dan val je stervend neer en staat je torso locatie op 0 levenspunten schade. Als je niet genezen wordt, dan bloed je na 5 minuten dood.

Ontwapen!

Deze call volgt na een slag met een wapen op een wapen dat jijzelf hanteert of komt via een spreuk of gebed. Het wapen dat geraakt is (klap) of benoemd wordt (spreuk of gebed) moet je direct op de grond laten vallen.

Ontwijk!

Deze call betekent dat het slachtoffer van een aanval die aanval ontwijkt en er geen schade van ondervindt.

Schildbreker!

Deze call volgt na een klap met een wapen op een schild dat je hanteert. Het schild breekt dan in stukken en dien je zo snel mogelijk af te leggen.

Struikel!

Als je deze call op je krijgt valt je personage op zijn of haar plaats op de grond. Let op je eigen veiligheid en die van anderen!

Subdue!

Klappen die worden gegeven vergezeld door deze call, doen geen dodelijke schade en je bloedt er niet van dood. Subdue schade geneest vanzelf na ongeveer 10 minuten. Mocht je aan subdue schade net zoveel schade krijgen als een ledemaat heeft, dan raakt dat ledemaat onbruikbaar. Is het je torso, dan raak je nog steeds bewusteloos.

Binnenspelse signalen

Voor het uitspelen van diverse effecten tijdens het spel zijn een aantal handsignalen in gebruik. Hierdoor weten de andere deelnemers hoe te reageren.

Onzichtbaar

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

Onzichtbaar voor ondoden

Een personage dat onzichtbaar is voor ondoden, houdt een gesloten vuist boven het hoofd. Deze persoon is niet op te merken door ondoden.

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.

Spectrale vorm

Door het gebed spectrale vorm over zichzelf uit te spreken vervaagt het lichaam van de priester. Deze persoon telt (tijdelijk) als ondode en kan uitsluitend geraakt worden door magische wapen, gebeden en spreuken. Om deze vervagende staat van het lichaam aan te geven moet de priester een zwart gaas over zijn gehele gezicht dragen.

Consent Calls

Binnen Charm hebben we ook een aantal signalen/termen in verband met consent en veiligheid, voor een uitgebreidere versie verwijzen we naar de Consent en safetymechanismen op de website.

Lookdown

Speler doet hand voor de ogen, houdt hoofd naar beneden en gaat weg uit de (binnenspelse) situatie. De speler maakt het besluit om aan deze scene niet mee te doen (opt-out) om welke reden dan ook. Geen verklaring wordt gevraagd of gegeven, andere spelers moeten het vertrek accepteren en mogen hier niet op te reageren.

OK Check

Speler 1 maakt het OK symbool naar een andere speler en maakt oogcontact: met de duim en wijsvinger wordt een o gemaakt en de andere drie vingers zijn gestrekt naar boven. Dit gebaar betekent: ben je ok?

Duim omhoog (OK)

het gaat goed, ga vooral door.

Platte hand omhoog, duim tegen je borstbeen (grens): Ik wil doorspelen, maar je zit nu op mijn grens. Neem alsjeblieft wat gas terug.

Duim omlaag (niet OK)/Platte hand bij buik, palm naar beneden en de hand heen en weer bewegen (gebaar van twijfel): Er is over mijn grens heen gegaan (duim omlaag)/Ik weet niet zeker hoe ik me voel (platte hand).