

MYFX

Myfx LARP Regelsysteem

Peter & Robin

V 3.1



DARK CONSEQUENCES
2022 5 JAAR DIVINE CONSEQUENCES
APRIL 2022!

Inleiding

Allereerst willen we jullie hartelijk welkom heten op de evenementen van MyFX. We doen ons best om elke keer een evenement neer te zetten waar iedereen, speler; figurant en organisatie, zich helemaal uit kan leven en de tijd van zijn/haar leven heeft!

In dit document worden alle belangrijke vaardigheden, calls, gebaren en gebruiken uitgelegd zodat iedereen voorbereid het evenement in kan. Bij MyFX zijn we echter van mening dat goed rollenspel altijd boven regels staat en dit hopen we te kunnen bewerkstelligen met dit regelsysteem. Zo veel mogelijk is zo geschreven dat er veel interpretatie is voor de speler om veel kanten op te gaan en flink te experimenteren met hoe ze dingen aan willen pakken. Resultaten zullen gegeven worden door de SL gebaseerd op creativiteit en realisme, gecombineerd met de vaardigheid. Dit heeft tot gevolg dat het hebben van een bepaalde vaardigheid niet direct garant staat voor succes, maar tevens dat veel dingen ook op een andere manier te behalen kunnen zijn zonder dat iemand de specifieke vaardigheid heeft.

Inhoudsopgave

Functies en termen	6
Calls	7
Veiligheid	8
Algemene veiligheid en regels	8
Veiligheid in vechten	9
Veiligheid in uitrusting	10
Bogen en pijlen	10
Pantser	10
Schilden	10
Karakters	10
Karakter creatie	11
Karakter vaardigheden	11
Karakter eigenschappen	12
Karakters en vechten	13
In het kort	13
Pantser	13
Pantser klasse 1:	14
Pantser klasse 2:	14
Vaardigheden en eigenschappen	15
Vaardigheden:	15
Gevechtsvaardigheden	15
Beroepsgeoriënteerde vaardigheden	16
Kennisvaardigheden	18
Eigenschappen	20
Religie	21
Kruiden en alchemistische creaties	24
Kruiden	24
Alchemistische creaties	28
Standaard alchemische drankjes	29
Ziekten en verwondingen	30
Ziekten	30
Wonden	30

Functies en termen

Bij MyFX (Divine Consequences) zijn er net zo als bij alle LARP evenementen verschillende functies, rollen en termen in gebruik om het spel vorm te geven en begeleiden. De belangrijkste zullen we hier uitleggen.

Functies en benamingen

Speler/Player

Een speler is een deelnemer van het evenement die zijn of haar eigen personage aan kan maken en in de spelwereld vrij is om te doen en laten wat dit personage wil doen. Een speler staat ook wel bekend als een PC (playing Character).

Figurant/NPC

Een figurant of NPC (Non-Playing Character) is een deelnemer van het evenement die niet vrij is in de keuze van personage. Figuranten worden door de organisatie gebruikt om de spelwereld tot leven te wekken voor de spelers. Zij zijn de ogen, oren en handen van de verhaalleiding en zorgen voor een vitaal stuk spel in de organisatie.

VL – Verhaalleiding

De verhaalleiding is het onderdeel van de organisatie dat zich met de verhaallijnen van het evenement bezig houdt. De verhaalleiding is altijd aanwezig om alles in goede banen te leiden en is de VL de ideale persoon om naartoe te gaan voor vragen over de setting, karakter en achtergrond.

SL – Spelleiding

De spelleiding is de persoon die in het spelgebied rond loopt om alles soepel te laten verlopen en in te grijpen bij ongevallen of gevaarlijke situaties. Spelleiders fungeren als de ogen en oren van de verhaalleiding om zo alle verhaallijnen en acties van spelers en figuranten zo goed mogelijk te laten verlopen. Spelleiders zijn ten alle tijden aan te schieten voor vragen over het spel, de regels en gebeurtenissen, maar ook voor problemen en vragen buiten het spel om zijn ze altijd beschikbaar.

Veelgebruikte termen

IC – In Character

In Character, of 'In Karakter', wil zeggen dat iemand (of iets) zich in de spelwereld bevindt. Hoewel de term logischerwijs klinkt alsof het enkel op personages slaat wordt deze term voor van alles gebruikt, van voorwerpen tot handelingen.

In de spelwereld aanwezig houdt in dat het personage of voorwerp/actie/ed. zichtbaar is voor alle andere in spel aanwezige karakters en dat er dus ook interactie mee plaats kan vinden.

OC – Out of Character

Out of Character, of 'Uit Karakter', duidt een persoon, voorwerp of handeling aan die niet in de spelwereld aanwezig is. Deze personen/acties/voorwerpen/etc. zijn dan

ook niet zichtbaar voor in spel aanwezige personages en zodoende kan er geen interactie mee plaats vinden. Het in spel gebruiken van OC verkregen informatie wordt gezien als misbruik maken van deze scheidingslijn, ofwel 'Meta-gamen'. Crewleden zijn in principe altijd OC, maar zijn te allen tijde aanspreekbaar voor iedereen. Mensen die met een crewlid in gesprek zijn gelden voor de duur van het gesprek ook als zijnde OC. Tijdens het spel is het gebruikelijk om een vlakke hand in de lucht te steken als je om een reden OC bent. Op deze manier is het voor iedereen duidelijk te zien en kunnen we vervelende situaties voorkomen!

Ruling

Een oordeel dat een SL of VL heeft gegeven over een voorval, vraag of gebeurtenis. Rulings zijn IC niet te betwisten. OC horen we graag als je een ander perspectief hebt op een ruling dat het spel beter kan maken. Zorg voor een geschikte tijd en plaats hiervoor. Het spel moet voorgaan. **LET OP! SL & VL hebben altijd het laatste woord.**

Calls

Een call is een uitroep die in bepaalde gevallen gemaakt dient te worden om iedereen op de hoogte te brengen van een bepaalde situatie, gebeurtenis of effect. Afhankelijk van de call kan deze door spelers, figuranten en/of de SL/VL gebruikt worden. Hier onder worden de belangrijkste calls uitgelegd.

“MAN DOWN!”

“Man down” is een call die iedereen mag gebruiken als er een daadwerkelijk ongeluk is gebeurd en iemand (medische) hulp nodig heeft. Ook mag de call gebruikt worden als men niet zeker is of er iets mis is met een andere deelnemer van het evenement. Bij het horen van deze call dient iedereen te stoppen met waar ze mee bezig zijn en op de grond te gaan zitten of te knielen. De enige persoon die blijft staan is de persoon die ‘Man down!’ geroepen heeft, dit om voor de organisatie en EHBO duidelijk te maken waar het ongeval plaats gevonden heeft. Mocht er niemand van de organisatie aanwezig zijn dan dient iemand zo snel mogelijk een crewlid in te lichten over de situatie.

Bij een ‘Man Down’ is het van groot belang dat iedereen de aanwijzingen van de organisatie en EHBO direct opvolgt!

“Tijd In!”

De call “Tijd in!” geeft aan dat het spel begint, alle deelnemers gaan op dit moment in karakter. Ook kan deze call gebruikt worden om het spel weer te hervatten na bv. een “Man down!” of een “Time freeze!” call. Deze call kan in principe alleen afgeroepen worden door een SL en/of VL, echter wordt het gebruik door deelnemers onderling om elkaar weer IC te helpen uiteraard aangemoedigd.

“Time Freeze!”

“Time freeze!” onderbreekt het spel tijdelijk. Alle deelnemers die de call horen zijn tijdelijk buiten het spel geplaatst. Hierbij dient iedereen zijn of haar ogen te sluiten, en een wijsje te neuriën/vingers in de oren zodat men zich niet te sterk bewust is van de

omgeving en wat daar plaatsvindt. Als je de call “Tijd in!” hoort gaat iedereen weer verder waar ze gebleven waren bij de “Time freeze!” call. Deze call kan enkel en alleen afgeroepen worden door een SL en/of VL.

“Tijd Uit!”

Deze call signaleert het einde van het spel. Alle deelnemers zijn automatisch uit karakter en iedereen kan zich gaan uitchecken en de eigen spullen opruimen. Deze call kan enkel en alleen afgeroepen worden door een SL en/of VL.

“Pijn!”

Deze call dwingt de speler enorme pijn uit te spelen. Dit kost geen hitpoints. Deze call kan enkel en alleen afgeroepen worden door een NPC, SL of VL.

Veiligheid

Om de evenementen voor iedereen leuk en veilig te houden gelden er ook op de Myfx evenementen een aantal algemene regels en voorschriften. We willen iedereen vragen om deze goed door te lezen en zich er vervolgens ook aan te houden. Het niet opvolgen van deze regels kan leiden tot verwijdering van het evenement. Bij iedere deelnemer, zowel speler als figurant, gaan we er van uit dat ze deze regels gelezen en begrepen hebben. Mochten er vragen over een bepaalde regel zijn, of vragen over iets wat hier niet bij staat kan ten alle tijden contact opgenomen worden met de organisatie via divineconsequences@gmail.com of op de evenementen zelf door iemand van de organisatie aan te spreken.

Beslissingen van de organisatie zijn bindend en dienen altijd opgevolgd te worden. Mocht je het niet eens zijn met een beslissing, kom dan op een rustig moment hier even op terug en dan zijn we altijd bereidwillig om extra uitleg te verschaffen of iets in heroverweging te nemen.

Algemene veiligheid en regels

In het kader van algemene veiligheid hopen we vooral dat iedereen zich open en eerlijk houdt, en goed nadenkt over zijn of haar acties! Dit is de belangrijkste maatregel in het voorkomen van ongelukken en andere vervelende situaties.

Vanaf het terrein gelden de volgende regels die betrekking hebben op iedereen: Het enige dat voor ons wat minder van toepassing is, is de stilte regel. Zolang het niet te gek wordt is geluid geen enkel probleem.

1. Op verschillende plekken op het terrein zijn kranen aangelegd. Bij deze kranen mag alleen water worden gehaald (niet wassen/tandenpoetsen).
2. In het terrein mag niet worden gegraven of zoden worden gestoken. Bij hevige regenval mogen geen geulen gegraven worden maar is alleen wrikken toegestaan.
3. Koken op houtvuur is toegestaan mits er gestookt wordt in halve tonnen. Deze zijn te leen bij het stadhuisje. Grondvuren mogen dus niet. Een kampvuur moet gestookt worden in iets verhoogde halve tonnen. Vuren

Myfx LARP Regelsysteem

mogen nooit onbeheerd branden en natuurlijk zorg je ervoor dat er altijd voldoende blusmateriaal klaarstaat.

4. Bij aanhoudende droogte kan er een stookverbod worden ingesteld, dus zorg ook altijd voor kooktoestellen en voldoende gas.
5. De nachtelijke stilte geldt van 22.30 uur tot 7.00 uur.
6. Afval kan gescheiden ingeleverd worden bij het stafhuisje: er staat een container voor papier/karton. Glas kan bij de glasbak in het dorp (bij de Aldi of de AH) worden gebracht. Het overige afval graag in een open vuilniszak in de container.
7. Aanwijzingen van de kampstaf over het gebruik van het terrein moeten worden opgevolgd. De kampstaf geeft aan wanneer, waar en hoe er gestookt en opgeruimd moet worden.
8. Bij vragen of onduidelijkheden: raadpleeg de organisatie.

Dan gelden vanaf Myfx (divine Consequences) de volgende regels naast de terreinregels:

1. Ga respectvol met elkaar om, we willen allemaal een leuk weekend hebben. Mocht het spel je op een gegeven moment teveel worden, geef dit duidelijk aan en stap gerust even opzij. Als iemand dit aangeeft, geef deze persoon ook de gelegenheid om opzij te stappen.
2. Alcohol is toegestaan, zolang de persoon 18 jaar of ouder is. Sterke drank wordt getolereerd, zolang met mate. Een kater is voor eigen rekening!
3. Drugs zijn verboden! Zowel soft als harddrugs zijn niet toegestaan op de Myfx evenementen en kunnen leiden tot directe verwijdering van het evenement. Enkel medicinaal gebruik kan, in duidelijk overleg vooraf, gedoogd worden. Bij constatering van Harddrugs zal direct de politie worden gebeld.
4. In spel verkrachtingen, aanrandingen en dergelijke zijn verboden. Net als daadwerkelijke verkrachtingen, aanrandingen etc. Hier zal ook aangifte van worden gedaan.
5. Diefstal wordt niet getolereerd. Zodoende zal van uitspel diefstal ook aangifte gedaan worden.

Naast al deze regels willen we jullie echter het meest belangrijk niet laten vergeten, namelijk 'heb plezier in wat je doet'. We zijn hier allemaal om een geweldig weekend te hebben en dat moeten we niet vergeten!

Veiligheid in vechten

Als het om vechten op een LARP gaat zijn er nog een aantal hele belangrijke regels omdat hierbij de meeste kans op ongelukken ontstaat. Belangrijk is dat je op jezelf en je tegenstander let en sportief in je spel bent.

Graag jullie aandacht voor het volgende:

1. Onderhoud en keur je wapens ten alle tijden goed. Je bent er zelf verantwoordelijk voor. Ben je echter niet zeker of je wapen veilig is? Laat iemand van de organisatie het wapen keuren.

2. Steken met wapens die hier niet speciaal voor gebouwd zijn is ten strengste verboden! Net als slagen die op het hoofd gemikt zijn.
3. Hou je slagen in. In de middeleeuwen was het de bedoeling je tegenstander te vermoorden, hier niet meer. Let voor jezelf hierbij ook op wat voor persoon je tegenover je hebt.
4. Slagen naar het hoofd of het kruis zijn niet toegestaan en wees voorzichtig bij het slaan naar de borst bij vrouwen. Ook dit kan erg pijnlijk aankomen.
5. Schijn vuistvechten is wel degelijk toegestaan bij Myfx, maar weet waar je aan begint en vooral met wie je een vuistgevecht aan gaat. Dit dient altijd in overeenstemming tussen de vechtenden te gebeuren.
6. In het donker is het verboden nog met pijlen te schieten. Bij twijfel in de schemering NIET schieten, het is niet langer veilig dan. Tevens dient er in het donker in 'slow-motion' te worden gevochten.
7. Let op je omgeving! Kuilen, bomen, scheerlijnen en dergelijke hebben al menig LARPer gevloerd, laat het jou en je tegenstander niet ook overkomen.
8. Vergeet niet, LARP is een spel, speel je slagen en verwondingen ook mooi en realistisch uit.

Als je iemand ziet die zich hier niet aan houdt, spreek deze persoon er dan vooral op aan. Meestal is het onbedoeld of uit enthousiasme voortgekomen. Mocht de persoon echter doorgaan waarschuw dan een SL, deze zal hierop actie ondernemen.

Veiligheid in uitrusting

Naast deze belangrijke regels zijn er ook in je eigen uitrusting een aantal dingen waar je op dient te letten om zo schade aan anderen en hun eigendommen te voorkomen.

Bogen en pijlen

Bogen en kruisbogen mogen niet meer dan 25 pond trekkracht hebben. Zelfgemaakte pijlen zijn niet toegestaan. Enkel pijlen van erkende fabrikanten worden toegestaan. Bijv. IDV.

Pantser

Alle metalen pantsers dienen afgeronde randen te hebben. Scherpe metalen randen kunnen gevaarlijk zijn voor de drager, medespelers en kunnen wapens beschadigen.

Schilden

Een schild dient altijd te zijn voorzien van een zachte rand om het volledige schild. Ook de voorkant van het schild dient met een schuimlaag bedekt te zijn. Er mogen zich geen scherpe uitsteeksels op een schild bevinden. Let op: een wapen kan ook op een zachte rand kapot geslagen worden, wat vaak betekent dat er te hard geslagen wordt.

Karakters

Net als bij elke LARP staan de karakters centraal voor de spelers om op een geheel eigen wijze deel te kunnen nemen aan het evenement. Van een karakter wordt wel

verwacht dat het spel verantwoorde kleding draagt, dus geen spijkerbroeken, sneakers en dergelijke.

Bij het inchecken met een nieuw karakter ontvang je een karakterkaart waarop je je personage dient in te vullen voor naslag op het evenement. Bewaar deze kaart na het evenement goed, want bij elk evenement zullen we je weer om deze kaart vragen!

Aan het einde van elk evenement dien je uit te checken, waarbij je alle in spel vergaarde objecten, kruiden en dergelijke inlevert. Dit wordt allemaal genoteerd zodat je bij het volgende evenement niks hoeft te missen.

Karakter creatie

Het starten met een karakter begint net als altijd met een idee, iets dat later overgezet moet worden naar een speelbaar karakter binnen het regelsysteem. Maar uit welke onderdelen bestaat een karakter nou eigenlijk? Bij Myfx bestaat een karakter speltechnisch uit de volgende 'onderdelen': een naam en een achtergrond, een ras, een religieuze overtuiging of primaire god, vaardigheden en mogelijke eigenschappen. Deze onderdelen maken samen het personage op papier en het is aan jou om het personage vervolgens tot leven te brengen!

- **Naam;** De naam van een personage geeft uiteraard aan wie hij, zij of hen is en hoe andere deelnemers het personage aan spreken.
- **Achtergrond;** De persoonlijke geschiedenis van een personage. Deze kan zo lang of kort zijn als je zelf wilt, maar een uitgebreidere achtergrond geeft een personage meer houvast en geeft de organisatie meer om iets speciaals mee te doen. Een uitgebreide achtergrond kan opgestuurd worden naar: divineconsequences@gmail.com
- **Ras;** Het ras van een personage beïnvloed regeltechnisch niks voor de speler, maar heeft wel degelijk een impact op hoe het karakter opgenomen wordt in de spelwereld. Binnen Divine Consequences komen de volgende intelligente rassen voor: Mensen, Elfen, Dweren, Orc's en Goblins. Dit zijn ook alle rassen die beschikbaar zijn voor deelnemers.
- **Religie;** In een wereld waar goden zo centraal staan is religie een groot deel van het leven van bijna iedereen. En waar polytheïsme ook geaccepteerd is hebben veel mensen toch een bepaalde god die iets extra's voor ze betekend door bijvoorbeeld het beroep dat ze beoefenen of hun opvoeding. Het kiezen van een god (of het gebrek hieraan) kan mogelijk grote gevolgen hebben binnen Divine Consequences.

Karakter vaardigheden

Aangeleerde activiteiten zoals vechten, smeden, kruidenkennis en dergelijke zijn vaardigheden. Een personage moet tijd stoppen in het ontwikkelen van de kennis en of handelingen en zijn zodoende erg belangrijk voor een personage. Een beginnend personage kan een hoofdvaardigheid en maximaal vier extra vaardigheden kiezen.

De vaardigheden waarmee een personage start hoeven niet in spel geleerd te worden, maar zijn al geleerd voordat hij of zij aan dit nieuwe avontuur begon. Uiteraard zullen vaardigheden ook bijgehouden moeten worden om ze op pijl te houden en een personage zal elke vaardigheid die hij of zij bezit eens in de zoveel tijd moeten uitvoeren om deze niet te verliezen. Dit houdt in dat een personage toch elk evenement wel een aantal maal bezig zal moeten zijn met elke vaardigheid, anders dient de kans zich aan dat de vaardigheid zo roestig wordt dat hij niet langer effectief bruikbaar is. Enkel de hoofdvaardigheid hoeft niet continu geoefend te worden, hier heeft een personage zo lang en hard op gestudeerd dat het niet snel vergeten wordt.

Karakter eigenschappen

Sommige personages hebben in hun leven bepaalde eigenaardigheden opgedaan. Dit zijn veelal consequenties van handelingen waardoor een personage gezocht wordt door de wet, of verslavingen die iemand heeft opgebouwd. Een aantal dingen kunnen aangeboren zijn, maar de meeste zijn iemand overkomen. Deze eigenschappen zijn niet verplicht maar bieden een speler een kleine extra uitdaging in het spel. Iets wat tevens door de organisatie gebruikt kan worden. Elk karakter kan bij het eerste evenement maximaal twee (2) eigenschappen kiezen. Na het eerste evenement kunnen ze alleen nog in spel verkregen worden.

Groei van een karakter

Naarmate karakters langer leven (en meegaan op de evenementen) zullen ze in staat zijn om nieuwe vaardigheden te leren, maar ook om nieuwe eigenschappen op te doen. Binnen Myfx laten we dat zien door elk tweede (2^e) evenement van een personage een nieuwe *slot* voor een vaardigheid te openen voor dit personage. Echter, nieuwe vaardigheden dienen in spel geleerd te worden voordat ze toegevoegd kunnen worden aan een karakterkaart. Aangezien Myfx geen gebruik maakt van een toegewijd 'leermeester-systeem' kan dit in spel verwerven van vaardigheden op een tweetal manieren.

Het is natuurlijk mogelijk om iemand in de spelwereld te zoeken om je te helpen een vaardigheid onder de knie te krijgen, maar tevens kan je besluiten alleen te gaan experimenteren en oefenen om zo iets nieuws te leren. Geen van beide manieren is fout, zolang er maar tijd en moeite in het verkrijgen van de vaardigheid wordt gestoken. Als je een nieuwe vaardigheid wilt gaan leren geef je dit aan bij een SL en de SL zullen dan ook je ondernemingen zo nu en dan komen bekijken om te zien hoe hard je werkt voor je nieuwe vaardigheid. Aan het einde van een evenement kan de SL je vertellen of je deze nieuwe vaardigheid hebt verkregen.

Ook is het mogelijk voor karakters om eigenschappen te verliezen of te verkrijgen. Het verliezen en het verwerven is afhankelijk van wat het personage in spel doet. Zo is het bijv. mogelijk om een 'gezocht' status te verliezen door een straf uit te zitten of gratie te verkrijgen, maar het is ook mogelijk om een 'gezocht' status te verkrijgen door het plegen van misdaden. Uiteindelijk zal een SL dit aanpassen op je karakterkaart als het spel ergens toe geleid heeft. Op de karakterkaarten zijn hier speciale *slots* voor waar "SL" bij staat.

Karakters en vechten

Vechten is een gevaarlijke aangelegenheid en dit willen we bij MyfX graag over brengen in het spel. In het echte leven loop je niet zomaar een gevecht in, en dat is wat een personage in de spelwereld ook niet zomaar zou behoren te doen. Om dit weer te geven is het gevechtssysteem van MyfX in essentie vrij realistisch gehouden met een sterk element van gevaar voor het eigen leven.

Elk karakter heeft maar drie (3) levenspunten en hier zal een karakter het in gevecht mee moeten doen. Als deze drie levenspunten verloren zijn is het personage zo veel bloed verloren aan zijn of haar verwondingen dat hij of zij bewusteloos neervalt en langzaam dood bloed. Als er binnen 15 minuten hulp komt kan het personage gestabiliseerd worden en verder verzorgd. Als er binnen 15 minuten geen hulp komt is het personage gestorven aan de opgelopen verwondingen.

Naast de drie levenspunten heeft elk karakter vijf (5) verschillende locaties waarop hits gerekend worden; de beide armen, de beide benen en de romp. Deze locaties kunnen twee 'schadepunten' of klappen van een wapen hebben voordat ze dermate gewond zijn dat het lichaamsdeel onbruikbaar is. Dit houdt in dat een arm na twee rake slagen toch echt niks meer wil doen. Gecombineerd met het bovenstaande wil het zeggen dat na twee slagen op eenzelfde locatie deze locatie onbruikbaar is en dat de volgende slag dodelijk is.

Als de romp twee slagen heeft geïncasseerd raakt deze buiten werking en zal het personage direct in elkaar zakken en tredt de doodbloed periode van 15 minuten in alsof het personage alle drie de levenspunten kwijt is. Vechten is gevaarlijk en het romp is het meest kwetsbare lichaamsdeel hierin!

In het kort

Een personage verliest het bewustzijn als:

1. Er drie slagen van een wapen zijn geïncasseerd op verschillende locaties (bv. op het rechter been, de torso en de linker arm).
2. Er twee slagen geïncasseerd zijn op dezelfde locatie en een derde op een andere locatie (bv. twee slagen op de rechter arm en een op het linker been).
3. Als de torso twee slagen geïncasseerd heeft.

In al deze gevallen tredt de doodbloed regel op, het personage ligt 15 minuten bewusteloos op de grond en als er niet tijdig hulp geboden wordt zal hij of zij sterven.

Let op!

Zware, tweehandige wapens kunnen dubbele schade kunnen doen aan het torso en zodoende direct een personage vellen. Zie 'Gevechtvaardigheden – tweehandige wapens' voor meer informatie.

Pantser

Pantser is een middel voor een karakter om wat extra klappen te kunnen vangen in een gevecht, en bij MyfX ook de enige manier om langer te kunnen blijven staan in een gevecht. Naar ons idee is een LARP karakter geen Jerommeke en zou daarom ook niet in staat zijn meerdere slagen van bijvoorbeeld een grote tweehandige bijl te incasseren en verder lopen. In de geschiedenis en in fantasy zijn er onnoemelijk veel verschillende typen pantser verzonden. Al deze verschillende typen opnemen in een

regelsysteem is natuurlijk niet te doen, en dan hebben we het nog niet eens over wat jullie zelf weten te verzinnen. Om deze reden hebben we pantser in twee klassen verdeeld. Binnen deze klassen passen een heleboel verschillende typen pantser, de keuze welk pantser een karakter draagt is hierdoor meer esthetisch geworden.

Pantser klasse 1:

Deze klasse bevat alle soorten lederen pantser, dus normaal lederen pantser en versterkt lederen pantser, zowel leer op leer versterkt als staal op leer versterkt. In deze klassen horen ook veel alternatieve soorten pantser zoals hout, hoorn en andere natuurlijke materialen.

Effect: Het dragen van klasse 1 pantser biedt de drager de mogelijkheid om een (1) extra klap te vangen op het lichaamsdeel dat hierdoor bedekt wordt. Niet bedekte delen van het lichaam profiteren natuurlijk niet van het pantser. De borst en rug worden in dit opzicht apart van elkaar gerekend. Het is nu ook niet meer mogelijk om in een enkele klap uitgeschakeld te worden door een tweehandig wapen.

Als deze klap geïncasseerd is dient het pantserstuk gerepareerd te worden omdat het niet langer goed functioneert, dit kan bij een leerlooier. In het geval van met staal versterkt pantser dient er ook een smid aan te pas te komen. Dit kost zo'n 10 minuten per opgevangen schade punt.

Pantser klasse 2:

Klasse 2 bevat voornamelijk alle stalen soorten pantser zoals (vol-)plaat, schubben en maliën. Elk van deze typen pantser heeft z'n sterke en zwakke plekken, maar zijn ruwweg aan elkaar gewaagd en zodoende bij elkaar gegroepeerd. Tevens zou je linothorax (een speciaal type linnen pantser) in deze groep kunnen plaatsen. Wil je weten of een alternatief soort pantser in deze klasse valt? Neem dan contact op met de organisatie hierover.

Effect: Het dragen van klasse 2 pantser biedt de drager de mogelijkheid om twee (2) extra klappen te vangen op het lichaamsdeel dat hierdoor bedekt wordt. Niet bedekte delen van het lichaam profiteren natuurlijk niet van het pantser. De borst en rug worden in dit opzicht apart van elkaar gerekend. Het is nu ook niet meer mogelijk om in een enkele klap uitgeschakeld te worden door een tweehandig wapen.

Als deze klappen geïncasseerd zijn dient het pantserstuk gerepareerd te worden omdat het niet langer goed functioneert, dit kan bij een smid en duurt zo'n 10 minuten per opgevangen schade punt. In het geval van aparte typen pantser zal de organisatie ook laten weten waar dit gerepareerd kan worden.

Economie en Valuta

Omdat het rijk zo divers is in culturen, mensen en rassen is het onmogelijk gebleken voor de handelsposten van het rijk meerdere valuta correct te hanteren. Daarom is er besloten de rauwe materialen van bekende waarde te gebruiken als valuta. Deze materialen zijn; koper, zilver en goud. Deze materialen zijn zeldzaam en daarom behouden ze ook hun verkregen waarde. Handelsposten gebruiken het gewicht en dichtheid om de waarde te bepalen. De waarde van de materialen wordt bepaald door de wet van tien. Deze wet zegt dat 10 kilo koper één kilo zilver waard is en 10 kilo zilver één kilo goud waard is.

Aan het begin van ieder evenement krijgt iedere speler twee dobbelstenen te rollen. Een voor koper en één voor zilver. Dit is je zakgeld voor het evenement.

Vaardigheden en eigenschappen

Vaardigheden en eigenschappen zijn hulpmiddelen om een karakter inhoud en diversiteit te geven. Zodoende zijn vaardigheden en eigenschappen in zekere zin ook sterk interpreteerbaar voor de deelnemer die ze gekozen heeft. Niet alleen in hoe je het wenst uit te spelen, maar ook hoe ver je bereid bent om een vaardigheid, of gebrek hieraan, door wilt zetten. Een bepaalde vaardigheid geeft aan dat een karakter ergens in geoefend is en zodoende een grotere kans van slagen heeft, maar dat wil niet zeggen dan een karakter zonder deze vaardigheid géén kans van slagen heeft. Er is altijd een mogelijkheid alleen is het voor een karakter zonder deze vaardigheid moeilijker om een bepaald resultaat te behalen. Het succes hangt bij elke vaardigheid voor het grootste deel ook af van wat je doet om het gewenste resultaat te bereiken. Het is bijvoorbeeld niet genoeg om op een plaat ijzer te slaan om een zwaard te smeden, maar als je het ijzer omsmeed tot staal en dit vervolgens in vorm hamert en slijpt kom je al veel verder. Eigenschappen hebben deze vrijheid iets anders liggen. Door een eigenschap te kiezen neem je een bepaald risico voor je karakter waardoor je soms in je spel tot een bepaalde handeling gedwongen kunt worden. Echter de keuze of je een eigenschap kiest is geheel aan jou zelf!

Vaardigheden:

Gevechtsvaardigheden

Dolk vechten: Je bent een geoefend dolkenvechter wat jou de kracht en zelfvertrouwen geeft deze te gebruiken in de strijd.

Een en anderhalf handig Wapen: Je bent een geoefend vechter wat jou de kracht en zelfvertrouwen geeft een en anderhalf handige wapens te gebruiken in de strijd.

Tweehandige Wapens: Hoe groter het wapen hoe krachtiger de slag. Door stelselmatig oefenen heb je kracht en het zelfvertrouwen gekregen om grote wapens te gebruiken in de strijd. Door het formaat van het wapen is het mogelijk door een welgemeende slag op het torso een vijand in een klap te vellen.

Stafwapens: Jij hebt een voorkeur voor de veiligheid van het stafwapen. Door middel van training en discipline heb jij de kracht en zelfvertrouwen om dit wapen te gebruiken.
Stafwapens vallen niet onder de tweehandige wapen op torso regel.

Steeksperen: zijn toegestaan op voorwaarde van correct gebruik aangegeven door de organisatie. Eenhandig gebruik kan tot 150cm. Steeksperen vallen niet onder de tweehandige wapen op torso regel.

Werpwapens: Werpsperen zijn toegestaan na keuring van de organisatie. Je hebt geleerd hoe je effectief een geschikt wapen kunt werpen om je vijanden schade toe te kunnen brengen.

Pijl en Boog: Jij beschikt over het haviksoog. Door jouw passie voor de pijl en boog kun jij jouw doelwit weten te raken op afstand.

Kruisboog: Ondanks dat een kruisboog niet dezelfde oefening vereist als een pijl en boog toch kun jij jouw doelwit weten te raken op afstand.

Ambidex: De vaardigheid om met twee wapens tegelijkertijd te vechten.

Blaaspijp: Met je eigen longinhoud gericht een pijltje weten te plaatsen op een doelwit. Blaaspijpen zijn alleen effectief te gebruiken in combinatie met vergiften. (Bij het gebruik van deze vaardigheid graag vtv laten keuren door SL/incheck)

Beroepsgeoriënteerde vaardigheden

Kruidenkennis en Alchemie

Deze vaardigheden zijn aan elkaar gekoppeld. Dit komt omdat kruidenkennis veel invloed heeft in alchemie en je eigenlijk geen alchemist kan zijn zonder een basiskennis van je grondstoffen. Om de vaardigheden in spel te brengen zijn de volgende 5 rangen bedacht. Ieder van deze vaardigheden heeft ook een code die later zal terugkomen:

Student der natuur (K1): Een student der natuur kent de namen van de kruiden, weet kruiden te herkennen en weet waar sommige kruiden kunnen voorkomen. Bijv. schaduw, moeras, vochtige plekken, in de zon etc.

“Iedereen kan een kruid plukken, maar weten wat je hebt en waar je het kan vinden is wat anders.”

- Docent kruiden, School van Sapentia zuiderlijk kwadrant

Natuurkenner (K2): Een natuurkenner kent, naast alles van K1, de rauwe eigenschappen van de kruiden zonder deze verwerkt te hebben. Denk aan het rauw eten of het wrijven van een kruid op geïrriteerde huid. Een natuurkenner weet ook de gedroogde eigenschappen van de kruiden. Denk hierbij ook aan de natuurlijke eigenschappen van dieren. Bijv. gif.

“Na 3 jaar in de bossen weet ik nu wel welk plantje je niet moet gebruiken als wc-papier”

- Legionair 3^e legioen

Student Alchemist (A1): Een alchemist kent zijn kruiden K1 + K2. Bij deze vaardigheid slaat kennis om in kunnen. Alchemie is, bij wijze van spreken, de manier om de eigenschappen uit de kruiden halen die je anders niet zou kunnen weten. Nu weet een student alchemie wat er gebeurt met deze kruiden na een eenvoudige verwerking en wat de vrijgekomen eigenschappen zijn. Denk hierbij aan koken, vermalen en verbranden.

“Verbrand het kruid en adem de wil van de goden”

- Opiaten verslaafde dorpsgek

Alchemist (A2): Een Alchemist heeft al het benodigde bestudeerd en durft alchemie ook echt zijn beroep te noemen. Een alchemist beheerst de kennis van K1 + K2 + A1. Een beroeps Alchemist kent eigenschappen van kruiden na grondige verwerking. Denk hierbij

Myfx LARP Regelsysteem

aan: Indampen, zalf maken, extraheren, oliën maken of aroma's creëren.

“Ha! Iedereen kan een thee zetten. Maar echt de kracht uit de natuur weten te halen is alleen weggelegd voor de ware volgers van Sapentia”

- *Cognitionis*

Meester Alchemist (A3): Een Meester Alchemist heeft zijn studie verder getrokken, dan wat de plantenwereld hem te bieden heeft. Deze Alchemist heeft jaren ervaring met de kennis van K1 + K2 + A1 + A2 en weet zich te redden met vrijwel alle technieken. Nu kijkt een meester verder dan de plantenwereld. Denk hierbij aan kennis van mineralen en eigenschappen daarvan. Bijv. zout, jodium, magnesium of houtskool.

Net als alle andere vaardigheden kost iedere rang binnen deze vaardigheden een slot op je karakterkaart. De regel is dat je de voorgaande rangen wel moet hebben, voordat je de andere rang kan krijgen. De rang Meester Alchemist kost je dus 5 slots op je karakterkaart.

Iedere rang heeft een kaart met kruiden-eigenschappen die beschikbaar zijn voor die specifieke rang. Deze krijg je bij de incheck van je karakter.

Geneeskunde

Net als kruidenkennis en alchemie wordt geneeskunde opgedeeld in rangen. Voor geneeskunde zijn er drie verschillende met een bijbehorende code:

Eerste hulpverlener (G1): Iemand met G1 kan iemand zonder levenspunten stabiliseren. Deze deelnemer is dan buiten levensgevaar. Een eerste hulpverlener kan open wonden verbinden. Genezing 1 hitpoint per uur per locatie. Botbreuken zijn boven je macht, om te genezen. Een G1 kan infecties herkennen. De deelnemer met de infectie zal je een ziektekaart laten zien, waar op staat wat een genezer behoort te weten.

Arts (G2): Een arts is een beoefend genezer en kan hechtingen knopen en spalken aanleggen. Een open wond en botbreuk genezen in 30 min. per hitpoint per locatie. Een Arts kan ledematen ruw amputeren. Het ledemaat kan niet weer aangezet worden. Artsen kunnen door hun scholing en ervaring ook vergiftiging herkennen. Het genezen van infecties duurt 2 uur per hitpoint.

Remedies voor infecties kunnen zijn: Oliën zalfjes, poeders. Een arts weet wat hij nodig heeft, maar niet hoe het wordt gemaakt. Hij zal een Alchemist nodig hebben, om hem te helpen met zijn remedie. De eigenschap antibacterieel is nodig voor een genezing.

Chirurgijn (G3): Een chirurgijn kan ledematen schoon amputeren en aanzetten. Infecties genezen in 1 uur per hitpoint. Reguliere verwondingen: open wonden en botbreuk genezen in 15 min. (Per Hitpoint). Door zijn jarenlange ervaring en scholing kan een chirurgijn vergiftigingen verhelpen. Remedies kunnen zijn houtskool, oliën, oppeppende middelen. (Combinatie met alchemie).

Myfx LARP Regelsysteem

Genezing is altijd per wond op locatie. Dus je wonden kunnen tegelijk genezen, maar de één kan sneller genezen dan de ander. Aan het beroep van genezer zit ook een rollenspel uitdaging. Denk hierbij aan vergiftiging, ziektes en infecties. deze hebben uitwerkingen over tijd en worden in het volgende stuk beschreven en wat er voor nodig is om ze te verhelpen.

Net als alle andere vaardigheden kost iedere rang binnen deze vaardigheden een slot op je karakterkaart. De regel is dat je de voorgaande rangen wel moet hebben, voordat je de andere rang kan krijgen. De rang Chirurgijn kost je dus 3 slots op je karakterkaart.

Iedere rang heeft een kaart met behandelings-informatie die beschikbaar is voor die specifieke rang. Deze krijg je bij de incheck van je karakter.

Pijlen maken: Jouw karakter is in staat pijlen te maken geschikt voor iedere boogschutter of kruisboogschutter. Het succes van jouw pijlen zullen worden gekoppeld aan de moeite en vaardigheid waarmee de pijlen worden geconstrueerd. Pijlen maken hoeft niet worden aangevraagd bij de SL. Echter moet het resultaat wel gepresenteerd worden aan de SL. De SL bepaald de waarde van de pijl en de kwaliteit. Dit zal je nodig hebben mocht je pijlen willen verkopen of ruilen tegen andere goederen. De goden zijn goed voor diegenen die hun beroep met trots uitvoeren.

Smid: Jouw karakter is in staat metalen te bewerken in verschillende voorwerpen. Men vertrouwd ook op jou om hun metalen wapens, pantser en gereedschappen te onderhouden. Opdrachten hoeven niet worden aangegeven bij de SL, maar het resultaat en soms de methode van de reparatie zullen wel aan een SL moeten worden gepresenteerd. De SL bepaald de waarde van het voorwerp en de kwaliteit van de reparatie aan de hand van de gebruikte methodes. Dit kun je nodig hebben mocht je het werk willen verkopen of ruilen tegen andere goederen. De goden zijn goed voor diegenen die hun beroep met trots uitvoeren en zijn genadeloos voor huichelaars.

Leerbewerker: Jij bent een geoefend leerbewerker dat leer kan bewerken in kledingstukken, pantserstukken en andere toepassingen. Opdrachten hoeven niet worden aangegeven bij de SL, maar het resultaat en soms de methode van de opdracht zullen wel aan een SL moeten worden gepresenteerd. De SL bepaald de waarde van het voorwerp en de kwaliteit van de opdracht aan de hand van de gebruikte methodes. Dit kun je nodig hebben mocht je het werk willen verkopen of ruilen tegen andere goederen. De goden zijn goed voor diegenen die hun beroep met trots uitvoeren en zijn genadeloos voor huichelaars.

Zakkenrollen: Jouw karakter kan op sluwe manieren iemand een voorwerp of geld afhandig maken. Door een sticker te plakken op de buidel/tas van jouw keuze kun jij aangeven aan een SL waar jij buit hoopt te vinden. Het zakkenrollen moet na de daad worden aangegeven aan een SL die kan beoordelen of de roof is geslaagd of niet. Voor een succesvolle roof moet het slachtoffer niet in de gaten hebben dat er een sticker is geplakt. Het is aan de SL om het succes te beoordelen. Kan de SL geen sticker vinden, beoordeeld de SL de aanvraag als misgelopen kans en kan je voor 10 minuten geen aanvraag doen. Spelers zijn verantwoordelijk voor het leveren van eigen stickers.

Kennisvaardigheden

Sloten Kraken: Jouw karakter is in staat sloten open te maken zonder het gebruik van de bijbehorende sleutel. Een kraak moet van tevoren worden aangevraagd bij een SL, die jouw

Myfx LARP Regelsysteem

methode gaat beoordelen. Methodes kunnen verschillen van een goed geplaatste trap tot delicate instrumenten die het inwendig systeem kunnen manipuleren.

Vallen zetten: Jouw karakter heeft in zijn leven de fijne kunst van het vallen zetten geleerd. snaren, kuilen of struikeldraad zijn geen vreemde termen voor jou. Jij weet hoe je deze vallen moet zetten, ontmantelen en identificeren. Dit geeft jou een streepje voor bij het zoeken naar vallen in gevaarlijke gebieden. Het zetten van een val moet van tevoren worden aangevraagd bij een SL die beoordeeld wat jou val voor effect gaat hebben en wat de kwaliteit is van jou val.

Beheersen extra taal: Een ieder wordt opgevoed met de beheersing van zijn of haar eigen taal en de algemene taal. Zodoende zijn zowel een eigen dialect of raciale taal als de algemene taal vrij aan de speler. Wil je echter een derde (of vierde, etc.) taal beheersen kost dit extra moeite. Deze beheersing bevat zowel gesproken als geschreven vaardigheid. Het staat de speler hierin volledig vrij om te mogen zeggen dat ze van een taal bijvoorbeeld niet kunnen lezen en/of schrijven.

In dit geval is Nederlands de algemene taal voor het rijk. Engels is de taal die aan duidt dat er een vreemde taal gesproken wordt. Indien nodig; steek je hand op en vraag je aan een speler of jij in staat bent zijn taal te verstaan. Zo voorkom je onduidelijkheid over de talen die gesproken worden en de gene die jij wel of niet kunt begrijpen.

Neerslaan: De vaardigheid om iemand bewusteloos te slaan, zonder die persoon te verwonden. Bij gebruik zeg of fluister je verstaanbaar het woord neerslag. Neerslaan kan alleen als het slachtoffer je niet ziet aankomen of opmerkt.

Voedsel bereiden: De kunde om goed, smakelijk en uitgebreid voedsel te bereiden. Jouw kennis gaat zover als weten wat goede smaak is en daarom hoe je bepaalde smaken kan verdoezelen (denk aan medicijnen of vergif). Verder weet jij ook wat gezond voedsel is en hoe de houdbaarheid van het voedsel is te verlengen.

Vergiften: (Deze vaardigheid betreft een vaardigheid die wij hopen te testen dit evenement. Bij het gebruik van deze vaardigheid graag vtv laten keuren door SL/incheck)

Bij het onderzoeken van gif geef je bij een SL aan wat je plan is en gaat deze dan uitvoeren. De SL kijkt mee of vraagt naar je bevindingen en je proces. Aan de hand van de informatie die jij de SL verstrekt krijg je een ruling over je gift.

Gift tijdens de strijd gebruiken. Er zijn drie soorten gif bekend op dit moment:

- Knock out gift; Het slachtoffer is bewusteloos voor 5 minuten tenzij wakker gemaakt door een pijnprikkel. Dit is het enige gift dat bruikbaar is in combinatie met een blaaspijp. Hiervoor dient ten allertijden een Call; "Knock out", geroepen te worden.
- Zuur gift; Het slachtoffer wordt geraakt door een gif dat een stuk vlees oplost bij impact. 1 schade op het geraakte lichaamsdeel.
- Zenuw gift (niet toe te dienen met blaaspijp); Het slachtoffer is compleet verlamd voor 15 minuten, maar voelt nog alles en is zich nog bewust van zijn omgeving. Het toedienen van dit gift doet geen daadwerkelijke schade aan het lichaam, dus hoeft er geen levenspunt afgetrokken te worden.

LET OP! Het gift heeft pas effect als het slachtoffer heeft gemerkt dat hij geraakt is. Het is anders onmogelijk voor iemand om rollenspel te verlenen op het gebruikte gif. Mensen in pantser zijn beschermd tegen gif darts op de gepantserde plekken.

LET OP! Gif heeft een houdbaarheid van 1 dag. Zorg dus dat je op tijd nieuw gif gaat zoeken om te gebruiken.

Conserveren: Conserveren is een stapje verder dan voedsel kunnen bereiden, en is voornamelijk handig bij het helpen bewaren van kruiden en specerijen zodat ze langer te gebruiken blijven. Conserveren kan bij een SL worden aangevraagd met een uitleg wat je gaat doen. De SL zal een ruling geven over de methode en eventueel het resultaat noteren. Geconserveerde kruiden/specerijen zullen het volgende evenement door de speler zelf meegenomen dienen te worden om gebruikt te kunnen worden. Het geplukte kruid moet weer worden ingeleverd.

Eigenschappen

Gezocht: Je wordt gezocht voor een misdaad. Door het begaan van de misdaad heb je in het spel de beschikking over extra rijkdom in de vorm van edelstenen. De misdaad die je begaan hebt moet worden doorgegeven aan de organisatie voor aanvang van het evenement. Afhankelijk van de misdaad zal je door de organisatie een aantal edelstenen worden toebedeeld. Houd er rekening mee dat gezocht worden betekend dat er mensen achter jou karakter aan gaan jagen. Discretie is een slimme keus in dit geval.

Opiaten verslaafd: Jouw karakter is de fantasy versie van een drugsverslaafde. Door het kiezen van deze eigenschap zul je dagelijks een hoeveelheid drugs moeten gebruiken. Na drie uur zonder treden er ontwenningverschijnselen in. Deze bestaan uit kuchjes, jeuk en een wisselend gevoel tussen warm en koud. Na zes uur wordt het gevolgd door ongecontroleerd zweten en hallucinaties. Deze kunnen verschillen van het zien van monsters tot het horen van dingen die er niet zijn. Na 12 uur zonder gebruikt te hebben wordt jou karakter destructief en zal werkelijk alles doen om aan opiaten te komen. Spelers die voor deze eigenschap kiezen worden vrij gelaten hun verslaving uit te spelen op de manier als zij zelf gepast vinden. Opiaten verslaafden hebben hun dosis nodig om te kunnen blijven functioneren, Maar opiaten brengen de gebruiker ook in hogere sferen. Sommigen zeggen dat ze zelfs met de goden kunnen praten als ze onder invloed zijn.

Vatbaarheid voor magie: Sommigen mensen worden geboren met een natuurlijke aanleg voor het gebruiken van de magische giften van de goden. Sommigen weten niet eens dat ze het hebben, anderen worden ermee opgevoed. Met deze eigenschap heeft een speler meer kans op succes met magische handelingen. Dit kunnen zijn een gebed, ritueel of het onderzoeken van magische voorwerpen. Ook een gift van de goden zal als natuurlijk voelen bij een speler met deze eigenschap. Maar vatbaarheid wil ook zeggen dat de kwade magie ook meer kracht op je kan uitoefenen en je minder in staat zal zijn deze te weren. Magie staat gelijk aan macht in de wereld en dit kan gebruikt worden voor het goede, maar ook voor het kwade.

Gok verslaafde: "Het leven is de moeite niet waard zonder een beetje risico" is jou motto. Echter heeft het in jou geval een wat al te drastische wending genomen. Jou karakter is niet in staat een (mogelijk) interessante weddenschap af te slaan. Dit houdt wel in dat andere spelers in spel jou behoorlijk gemakkelijk wat geld kunnen aftroggelen als ze er achter komen maar tevens kun je er ook leuk wat mee winnen. Aan het begin van elk evenement krijg je één rol met een dobbelsteen (normale d6). Het aantal ogen dat je gooit krijg je als extra geld mee het spel in voor je verdiensten van het gokken in down-time.

Myfx LARP Regelsysteem

Paranoïde: Jouw karakter is van nature achterdochtig. Je zoekt snel een kwade bedoeling achter de acties van anderen. Dit leidt tot een vast wantrouwen tussen jou en alle andere karakters. Door dit gebrek aan vertrouwen in goede bedoelingen hebben negatieve magische effecten minder vat op jou, omdat jij ten alle tijden mentaal voorbereid bent op een eventuele ramp.

Profeet: (Alleen in spel te verkrijgen) Jouw acties hebben de ogen van jou god op je laten vallen. Alles wat jij doet wordt in de gaten gehouden. De wereld ziet jou als de wil van jou god en je god ziet jou als een werktuig om zijn wil door te voeren. Profeten beweren een directe communicatielijn te hebben met hun god en alles in hun naam te kunnen doen. Alleen spelers met deze eigenschap kunnen godenwapens hanteren.

Gehard Lichaam: Door training of een moeilijk bestaan heeft jouw lichaam een weerstand opgebouwd tegen pijn en stres. Dit resulteert in een hogere pijngrens, waardoor pijn anders wordt verwerkt door jouw lichaam. Deze eigenschap geeft jou de mogelijkheid door met rollenspel pijn anders te verwerken dan intens kreupel makend. Dit betekent niet dat je klappen kan negeren. Een klap heeft altijd een hoop kinetische energie die je kan uitspelen. Om deze eigenschap te onderhouden moet je 2x per dag trainen conform je wapenvaardigheid. Bij verwaarlozing verlies je de eigenschap zowel als je wapenvaardigheid.

Ongelovig

In je leven heb je nooit geloofd dat er goden of entiteiten zijn die bepalen hoe men leeft. Je geloofd in goed en kwaad, maar niet dat het bepaald wordt voor je. Je hebt liever zelf de touwtjes in handen en je vindt dat heilig gebabbel maar niks. Dit geeft jou een uniek perspectief in een religieuze wereld, maar of de goden dit waarderen moet nog blijken.

Religie

Het kiezen van een religie helpt bij het vormen van je karakters spel. Je zal de god moeten aanbidden en tevreden houden anders kunnen hier wel eens gevolgen aan zitten. In de wereld van Divine Consequences draait alles om geloof. Hoe meer mensen in een god geloven hoe machtiger die god is. Alle acties in het sterfelijke rijk hebben een weerklank in het rijk van de goden dat zich naast onze wereld bevindt. Dus wij hebben invloed op het rijk van de goden en de goden hebben invloed op ons.

De vier prime goden

Een prime god is een god waar de titel prime aan gegeven is door de mensheid. Prime goden zijn de meest invloedrijke goden binnen het rijk. Iedere god kan een prime god worden, maar dan moet hun invloed een van de huidige prime goden overstijgen. De huidige vier prime goden zijn:

- **Hernadur;** Hernadur is de god van chaos en oorlog. Zijn doel is om zoveel mogelijk chaos in stand te houden. Veel krijgslieden aanbidden hem en vragen voor de strijd in gebed voor zijn kracht. Sommigen gaan daar zo ver in dat ze bloedoffers brengen. Men zegt dat de god alleen te bereiken is in gebeden op slagvelden waar grote slagen zijn gestreden of op velden waar recent bloed heeft gevloeid in de strijd. Het is een god die zowel bemind als gevreesd wordt. Men zegt dat wanneer je niet voldoet aan zijn beeld van een strijder, je gestraft wordt.

Lafheid is een zonde. Aanbidders van Hernadur zijn vaak te herkennen aan de bloedrode of pekwarte tatoeages die vaak draken of woeste dieren illustreren. Het verhaal gaat dat de god Hernadur niet altijd gunstig oordeelt na een gebed. Dit omdat boven alles hij chaos wil in de wereld. Chaos waar hij sterker van wordt. In afbeeldingen wordt Hernadur geschilderd als een bebaarde man die zeer gespierd overkomt, met in zijn handen een variatie aan wapens.

Geleerden die oude geschriften van de daden van Hernadur onderzoeken lezen over veldslagen, verovering en het neerhalen van de sterkere macht. Hernadur eert iedereen die door middel van eigen kracht zijn doelen bereikt en straft degene die zijn naam besmeuren met lafhartigheid.

- **Tyrr**; Kalm en rechtvaardig, op zoek naar balans in de wereld. Tyrr spreekt recht voor iedereen, dus ook voor het kwaad. Hij is vleesgeworden rechtspraak en dit moet altijd zegevieren. Hij is wijs in de paden van wetgeving en structuur. Tyrr zegt dat iedereen die een straf heeft uitgezeten ook weer een kans verdient, daarom is er na iedere straf vergeving. Hij is de zwart-witte redenering en de koude hand van gerechtigheid. Tyrr handelt altijd volgens zijn gevoel van rechtvaardigheid, ook als de culturele wet het niet met hem eens is. Tyrr wordt meestal afgebeeld als een welgeklede man met één witte en één zwarte hand. Aan zijn zij draagt hij een zwaar boek met op de kaft een weegschaal en aan zijn riem hangt een zweep met negen knopen. Deze voorwerpen symboliseren het recht dat Tyrr spreekt, de grimmige volharding dat dit recht nageleefd wordt.

Tyrr komt in de geschriften vaak voor als de entiteit die een keuze maakt als anderen dat niet durven. De koude zwarte hand hakt de knoop door en de zachte witte hand geeft een nieuwe kans zodra de straf is voltooid. Tyrr zou de hand afhakken van een kind dat een appel steelt voor zijn hongerige zusje, maar zal geelzucht geven aan de administrator die er voor gezorgd heeft dat er hongersnood is ontstaan.

De volgelingen van Tyrr zijn vaak de wetmakers van een regio of de administrators van de legioenen. Ze halen er voldoening uit de legioenen te structureren, sterfgevallen bij de houden en te zorgen dat de logistieke machine van de Noordelijke Eilanden blijft draaien. Velen zijn gek geworden van de druk die op hen gelegd wordt. Maar de volgeling die zijn werk correct weet te coördineren is machtiger dan het zwaard in de hand van een hele Annes.

- **Lufu**; Lufu is een van de meest geliefde goden onder het gewone volk. Er zullen weinig huishoudens zijn op de Noordelijke Eilanden waar je geen idooltje van Lufu kan vinden. Vaak afgebeeld als mooie vrouw of knappe man, is Lufu de bringer van liefde, vriendschap en de band tussen families. Lufu brengt liefdes bij elkaar door ze te vertellen wat ze moeten doen als ze onzeker zijn. Lufu is degene die een moeder laat weten dat er iets mis is met haar kind. Lufu is dat gevoel in je onderbuik dat je krijgt als er iets mis dreigt te gaan in de familie. Lufu heeft een hele grote kring aan volgelingen en dat maakt hem/haar zeer krachtig. Hoewel Lufu zachtaardig is in karakter is zijn/haar wraak altijd zoet. Want wat Lufu geeft, kan Lufu ook wegnemen. En dat is iets wat geen sterveling wil.

In de geschriften komt Lufu naar voren als een hen. Nog vrouw, nog man. Maar toch beiden. Over de decenia zij verschijningen van Lufu beschreven als een bloedmooie vrouw, of als die hele knappe man. Niemand weet daadwerkelijk of Lufu een geslacht heeft zoals de mensheid dat kent. Echter maakt dit niet uit voor de volgelingen van Lufu, Lufu is wat zij op dat moment nodig hebben. Het kan de lieve oude vrouw zijn, die een weduwe troost die haar man heeft verloren in de oorlog. Maar ook dat lieve kleine jongetje, die met wijde ogen komt kijken wat je aan het maken bent in je werkplaats als je even je dag niet hebt.

Je vindt de volgelingen van Lufu vaak onder de werkgemeenschap van de Noordelijke Eilanden. Zij die niet ten strijde trekken, maar vaak op elkaar zijn aangewezen voor veiligheid en troost. Onder deze volgelingen vind je ook vaak de zachte Helers van Lufu wiens aanraking legendarisch zijn. Men zegt dat zij de macht hebben de weg naar het naleven een beine plezierige belevenis te maken.

- **Sapentia**; Sapentia is een creatie uit de behoefte van de mens om alles te begrijpen en te controleren. De behoefte om te creëren en te innoveren. Men zegt dat zij de hand is die de beschaving doet groeien. De adem die discussies aanwakkerd. Zij bevestigt en ontkracht. Ze is de engel voor alchemisten en ritualisten. Fluistert raad, in tijden van verwarring en waarschuwt voor het maken van fouten.

In de geschriften wordt Sapentia geïllustreerd als een mooie vrouw met donker haar, die altijd een vorm van wetenschap bij haar heeft. Boeken, bekertjes, kruiden kunnen vaak gevonden worden bij haar afbeeldingen. Haar gezicht ziet er vriendelijk en benaderbaar uit en haar geestelijken helpen graag ieder met hun zoektocht naar kennis.

Sapentia wordt naast vriendelijk ook jaloers en geniepig genoemd. Mensen die haar ongelijk proberen te bewijzen hebben wel eens een lot ondergaan die soms erger is dan de dood zelf. Zuur explosies, giftige rook; Sapentia laat niet met zich sollen. Ze wordt binnen de eilanden vaak gebruikt in sprookjes om kinderen te waarschuwen niet tegen de gevestigde orde in te gaan.

Volgelingen van Sapentia dragen graag een idool bij zich voor inspiratie en wijsheid. Sommige oudere erfstukken kunnen er dan ook versleten uitzien omdat er te vaak overheen gewreven is, of er zijn vele gebeden mee gedaan.

- **Eigen god**; Heb je een eigen geloof/god bedacht voor jou karakter, noteer die naam dan op je charactersheet. Mocht jouw religie een grotere invloed krijgen op het spel, dan zal deze worden opgenomen in de settinginformatie.

Kruiden en alchemistische creaties

Kruiden en alchemie hangen nauw samen in de wereld, de een kan niet volledig zonder de ander tot volrecht komen. Echter willen we zo veel mogelijk uit de creativiteit van de deelnemers voort laten komen, en zodoende zijn er geen vaste recepten voor welke plant of welk kruid gebruikt dient te worden in welk drankje. Tevens zijn de standaard effecten (denk aan het standaard genezende drankje) hier niet in opgenomen. Deze kunnen door iedereen met enige alchemistische vaardigheid gemaakt worden, maar ook andere vaardigheden zouden een dergelijk effect uit planten en kruiden kunnen halen, mits het met overtuiging en realisme gedaan wordt. Dit soort effecten zullen bij een SL aangevraagd moeten worden en zullen, zodra ze klaar zijn, door de SL beoordeeld worden aan de hand van de handelingen die zijn uitgevoerd.

Kruiden

In de onderstaande tabel zijn de planten en kruiden opgenomen zoals ze tot nog toe bekend zijn in de spelwereld. Er staat voor elke plant of kruid een directe toepassing en een alchemistische toepassing. Hiermee kan een ieder die iets met planten en kruiden kan gaan experimenteren! Denk er hierbij dat verse kruiden maar een beperkte houdbaarheid hebben en enkel 1 dag te gebruiken zijn. Voor de kruiden gebruiken we namaak planten en hier zijn we graag zuinig op. Daarom geldt de volgende regel: OC kapot is IC kapot.

De eigenschappen van ieder kruid is vastgelegd in de rangen van kruiden en alchemie. Afhankelijk van je gekozen vaardigheid, zal je de eigenschappen van de plant weten.

Een voorbeeld:

Het kruid Meelood heeft de volgende eigenschappen:

K1: Meelood, (foto), Houd van plekken waar de zon het grootste deel van de dag op staat.

K2: smaakt bitter

A1: antibacterieel

A2: geconcentreerd antibacterieel

A3: -

(Eigenschappen voor A2 vaardigheid en hoger)

Een natuurkenner weet niet dat het kruid antibacterieel werkt. Hiervoor moet hij een andere rang hebben, of iemand met deze rang die hem dit kan vertellen. De kaart van een natuurkenner zal er zo uit zien:

Myfx LARP Regelsysteem







K1: Meelood, (foto), Houd van plekken waar de zon het grootste deel van de dag op staat.

K2: smaakt bitter







Hoe hoger je rang, hoe meer eigenschappen je zal weten. Afhankelijk van je vaardigheid zal je deze informatie ontvangen bij je karakter incheck.

Kruiden

Hieronder volgen de namen en foto's van alle kruiden in het spel.

Wandeltak		Meelood	
Moeders Mooiste		Kattenkruid	
Cuntada		Caalamka	

Myfx LARP Regelsysteem

Witkap		Dauwdamp	
Iblisku		Rietveer	foto volgt
Avondrood		Cunsuriyada	
Orchideeplant	foto volgt	Ochtend Gloren	

Myfx LARP Regelsysteem

Vuurbloem			
-----------	---	--	--

Alchemistische creaties

Inspiratie nodig? Verzamel kruiden en geef aan bij de SL welke drank je wilt brouwen. Zij zullen aangeven of het is gelukt.

Elk alchemistisch effect in deze lijst dient door een SL gekeurd te worden op het effect. Geen keuring van de SL? Dan werkt het helaas niet.

Dodemansoren	Dit veroorzaakt tijdelijke of permanente doofheid. Dit ligt aan de hoeveelheid die gebruikt wordt bij het bereiden van het drankje.
Kattenkruid	Dit veroorzaakt misselijkheid of dunloop. Dit hangt van de persoon af.
Spraakwater	Dit zorgt ervoor dat iemand een vraag naar waarheid beantwoordt. Dit kan alleen bereid worden door ervaren alchemisten. Als dit niet het geval is krijgt de persoon die het drankje drinkt een spraakwerval van een uur. De persoon vertelt van alles en blijft maar praten.
Veelvraat	Dit zorgt ervoor dat de persoon oneindige honger heeft voor 30 minuten. Hij eet en drinkt alles wat los en vast zit. Ook natuurlijke producten zijn aantrekkelijk.
Het al ziend oog	Dit zorgt ervoor dat de persoon die het drankje tot zich neemt last krijgt van de ziekte wanibie.
Helles	Dit zorgt ervoor dat botbreuken sneller genezen. Je legt de kruiden op je botbreuk en het bot geneest 30 min. sneller.
Euforias	Als je dit tot je neemt heb je het gevoel dat je de hele wereld aankan. Om dit te krijgen moet je het kruid koken en stukmalen. De duur van het kruid is een dag. Bij verkeerde bereiding kan er voedselvergiftiging ontstaan of misselijkheid.
Stokstijf	Dit zorgt ervoor dat de persoon dit het drankje tot zich neemt een half uur versteend is. Dit kan alleen bereid worden door een ervaren alchemist. Als dit niet het geval is kan het zijn dat er enkel een ledemaat versteend is en de persoon de rest nog gewoon kan bewegen.
Vadertje tijd	Dit zorgt ervoor dat andere mensen zou niet meer zien. Je kunt gaan en staan waar je wilt en alles doen maar geen contact meer maken met andere. Zij zien jou niet. Het kruid moet bereid worden door een ervaren alchemist. De duur van het drankje is een uur. Als dit wordt gemaakt door iemand die niet ervaren is kan het zijn dat er niks gebeurt of de persoon heeft dat een ledemaat niet meer zichtbaar is voor andere.
muilpap	Dit zorgt ervoor dat de persoon die het papje opsmeert bloedmooi wordt of ontzettend lelijk. Het hangt af van de verhoudingen die de persoon gebruikt voor het bereiden. Dit papje moet een uur op het gezicht inwerken om de schoonheid te bereiken of ontzettend lelijk te worden. Het resultaat blijft een dag zichtbaar.

Myfx LARP Regelsysteem

Slaapmutsje	Dit zorgt ervoor dat de persoon die het drankje tot zich neemt in diepe slaap raakt. De persoon is na 15 minuten weer wakker en weet niet wat er gebeurd is.
Snotje	Dit is een bijzonder plakkerig goedje en bevat tevens veel genezende kracht. Je kunt het gebruiken om ledematen er weer op te lijmen of wonden mee in te smeren. Na twee uur is de wond genezen of de ledemaat weer vastgegroeid aan de huid. Dit kan uitsluitend door ervaren alchemisten worden gemaakt anders glijdt het ledemaat er weer af of komt er een infectie in de wond.
Boompje Lief	Dit gaat Wonbast tegen. Het kruid moet op de plekken worden gelegd en goed worden vastgebonden aan de huid voor genezing. Met enkele uren zie je dat de Wonbast minder wordt.

Standaard alchemische drankjes

Om genezing spel te bevorderen zijn er drankjes in het spel gebracht door de organisatie. Deze zijn te herkennen aan de reageerbuisjes met gekleurde banden er omheen. Deze voorwerpen mogen altijd worden gebruikt in het spel en of worden gestolen. Dus bescherm ze goed.

Let op!

De inhoud van deze reageerbuisjes is niet drinkbaar.

Hieronder staat een tabel met de gekleurde banden en wat ze betekenen.



	Standaard genezing: Je mag je genezingstijd verkorten met 15 min. Komt je genezingstijd op 0 min. uit dan heeft de drank 1 min. werkingstijd nodig om je hitpoint weer compleet te herstellen.
	Mocht je een reageerbuisje tegenkomen met een zwarte band, dan is er mogelijk iets met deze drank aan de hand. Dit kun je natuurlijk niet zien tenzij je een alchemist bent. Vraag een SL wat er aan de hand is.
	Een reageerbuisje met een gele band is vergif. Deze zal bij gebruik er voor zorgen dat het slachtoffer over 1 min.

	één hitpoint verliest.
	Een drankje met een blauwe band is een plotitem en heeft speciale eigenschappen. Vraag aan je SL wat er gebeurt als je de drank voor iets gaat gebruiken.

Ziekten en verwondingen

Ziekten

Het is mogelijk om ziek te worden tijdens het spel. Een SL kan tijdens het spel naar je toe komen met een ziektekaart. Op deze kaart staat:

- Wat je hebt opgelopen
- Wat de symptomen zijn
- Welke remedie zal werken tegen de ziekte

Let op! Op de kaart zal staan welke rang genezer, welke eigenschap van de ziekte kan beoordelen of genezen. Het is aan de eigenaar van de kaart de uitdaging via rollenspel duidelijk te maken wat er aan de hand is.

Een voorbeeld:

Je hebt een kaart gekregen van de SL met de volgende gegevens:

Naam Ziekte: Geelzucht

Symptomen: koortsig, gelige huid, erg vermoeid

Remedie:

G1: kan herkennen dat het om Geelzucht gaat

G2: kan herkennen dat het om Geelzucht gaat en dat er een anti bacterieel moet worden toegediend.

G3: -

Als je wordt behandeld door een genezer kun je hem de kaart laten zien en samen de ziekte uitspelen. Ziektes zijn in het spel als rollenspel uitdagingen en om sfeer en gevolg te creëren bij gevaarlijk gedrag in spel. Ziektes zullen alleen worden verstrekt door SL en ook door hen begeleid. Dus als je vragen hebt, kun je altijd naar de SL toe gaan.

Wonden

Er bestaat een grote verscheidenheid aan verwondingen die iemand kan oplopen, echter de meeste van deze verwondingen zullen in spel alleen voorkomen als:

Myfx LARP Regelsysteem

Botbreuken	Een van de botten van de persoon is door de helft gebroken. Dit moet gespalkt worden.
Open wonden	Een beschadigde plek van de huid waar bloed uit komt. De oorzaak van de wond bepaalt het letsel en de gevolgen ervan.
Rotting van de huid	Er kan verrotting van de huid optreden bij het verwaarlozen van een wond of een beet van een giftig dier. Of zelfs het verwerken van een giftige plant.

De Rang en vaardigheid van de genezer gaat bepalen hoe snel je kan genezen van één van deze wonden. Het loont zich zeker om de beste arts aanwezig te bezoeken in plaats van de lokale kwakzalver.

(G1) Eerste hulpverlener; stabilisering (iemand zonder levenspunten is na behandeling buiten levensgevaar), open wonden verbinden genezing (hitpoint) 1 uur. Botbreuken zijn boven je macht.

(G2) Arts; Open wond en botbreuk genezing (per hitpoint) 30 min. Genezen infecties duurt 2 uur (per hitpoint).

(G3) Chirurgijn; Infecties genezen in 1 uur (per hitpoint). Reguliere verwondingen: open wonden en botbreuk genezen in 15 min. (Per Hitpoint).

Genezing is altijd per wond op locatie. Dus je wonden kunnen tegelijk genezen, maar de één kan sneller genezen dan de ander. Let op! Het verwaarlozen van wonden kan tot infecties leiden en zelfs ziektes. De SL kan je een ziekte-kaart geven, omdat je een wond onbehandeld hebt gelaten.

“Dokter... Overal waar ik druk doet het zeer”

“Ik zal uw vinger spalken”

- Arts 4^e legioen

De belangrijkste regels in 1 A4

Gevechten:

1. Iedereen heeft standaard het vermogen 3 slagen te incasseren. Na de derde slag is de schade aan jouw lichaam zo groot dat je op de grond valt en de doodbloed regel in werking treedt.
2. Als een lichaamsdeel 2x wordt geraakt is dit lichaamsdeel stuk/gedemobiliseerd/kapot. Hierbij zijn individuele ledematen en het torso een lichaamsdeel. Mocht het torso 2x geraakt worden treed de doodbloed regel direct in werking.
3. Een goed gemeente slag van een zwaar tweehandig wapen op het torso staat gelijk aan een demobiliserende slag en de doodbloed regel treedt in werking.
4. De 'doodbloed regel' houdt in dat een karakter zoveel bloed is verloren aan zijn of haar verwondingen dat hij of zij het bewustzijn verliest. Na een tijdsbestek van 15 minuten is de persoon zoveel bloed verloren dat hij/zij het leven laat en het karakter sterft.

Karakterkaart:

Om jouw karakter vorm te geven wordt er onderscheid gemaakt in 2 elementen:

- **Vaardigheden:** Dit zijn de activiteiten waar jouw karakter mee bezig is en waar hij goed of slecht in kan zijn. (denk hierbij aan gevechtvaardigheden en ambachten)
- **Eigenschappen:** De eigenschappen van een karakter zijn speciaal voor jouw karakter. Deze eigenschappen hebben een positief en een negatief effect op jouw karakter en geeft je de mogelijkheid een streepje voor te krijgen bij de goden of misschien ook niet. Denk hierbij gezocht worden of verslavingen. Deze eigenschappen zijn niet te leren en zullen tekenend zijn voor jou rollenspel.
- Je bent niet verplicht om alle vakjes meteen in te vullen. Het is het belangrijkste dat je vaardigheden kiest dat goed bij jouw karakter past en dat het met name rollenspel kan creëren wat jij zelf leuk vindt om te beleven.
- **Goden:** Als jouw karakter een religieus persoon is, dan kun je de god die jouw karakter het meest vertegenwoordigd invullen op je Karakterkaart. Heb je geen god? Dan laat je het vakje leeg. Benoemen en aanbidden van jouw god staat geheel vrij om ingevuld te worden door jou.

Algemene afkortingen en aanduidingen:

1. IC = In Character. Dit wil zeggen dat dit binnen de regels en omgeving van het spel gebeurt.
2. OC = 'Out of Character'. De persoon bestaat niet in de spelwereld op dit moment of de gebeurtenis is niet in de spelwereld.
3. VL = Verhaalleiding. Teamleden die hoofdzakelijk verantwoordelijk zijn voor het maken van plot en verhaaltechnische beslissingen.
4. SL = Spel Leiding. Zij zijn de scheidsrechters van het spel. Zij zijn aanspreekbaar voor al jullie IC en OC vragen. Zij zullen beslissingen maken over veiligheid in het spel en aanvragen van rullingen.
5. Hand in de lucht steken of met omgekeerd wapen lopen = OC. Deze mensen kun je niet zien, want zij zijn niet betrokken bij het spel.