

Regelsysteem



DIVINE CONSEQUENCES

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 speler, figurant en organisatie zich helemaal kan uitleven 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 van mening dat goed en leuk rollenspel altijd boven regels moet staan zolang dit bijdraagt aan het verhaal en het spelplezier voor anderen niet bederft. Daarom gaan wij gebruik maken van dit nieuwe en meegroeïende regelsysteem. Het regelsysteem is zo opgebouwd dat de regels de kaders vormen en de spelers vrij zijn om binnen deze kaders te experimenteren met rollenspel. Resultaten van acties worden beoordeeld door de SL en zijn gebaseerd op creativiteit en realisme, gecombineerd met de desbetreffende vaardigheid. Dit heeft tot gevolg dat het hebben van een bepaalde vaardigheid niet direct garant staat voor succes, maar tevens dat het gewenste resultaat ook op een andere manier kan worden behaald, zonder dat iemand de specifieke vaardigheid heeft. Dit betekent dat creativiteit en rollenspel net zo belangrijk zijn als het hebben van vaardigheden.

We staan altijd open voor feedback en nieuwe ideeën, en horen graag hoe jullie de evenementen beleven. We hopen dat jullie veel plezier zullen, maar onthoud: alles wat je doet, heeft gevolgen...

Divine Consequences

Inhoud

Inleiding	1
1. Functies en termen.....	3
1.1 Functies en benamingen.....	3
1.2 Veelgebruikte termen	4
2. Veiligheid	7
2.1 Algemene veiligheid en regels	7
2.2 Veiligheid in vechten.....	10
3. Karakters.....	13
3.1 Karaktercreatie	13
3.2 Groei van een karakter	16
3.3 Karakters en vechten	17
4. Vaardigheden en eigenschappen.....	21
4.1 Vaardigheden.....	22
4.2 Eigenschappen	29
5. Kruiden en alchemistische creaties.....	33
5.1 Kruiden.....	33
5.2 Alchemistische creaties.....	37
6. Ziekten en wonden.....	40
6.1 ziekten.....	40
6.2 Wonden	44
7. De belangrijkste regels op één A4.	46

DIVINE CONSEQUENCES

1. Functies en termen

Bij Myfx zijn er, net zo als bij alle larpevenementen, uiteraard verschillende functies, rollen en termen in gebruik. De belangrijkste zullen we hier uitleggen, terwijl meer specifieke functies en termen zullen worden uitgelegd wanneer ze worden genoemd.

1.1 Functies en benamingen

Speler/PC

Een speler (Playable Character) is een deelnemer van het evenement die zijn of haar eigen karakter kan aanmaken en in de spelwereld vrij is om te doen en laten wat dit karakter wil, zolang dit binnen de regels valt.

Figurant/NPC

Een figurant of NPC, (Non-Playable Character), is een deelnemer van het evenement die niet vrij is in de keuze van karakter. NPC's zijn tijdelijke karakters die nodig zijn voor het spel op dat moment. Figuranten worden door de organisatie gebruikt om de spelwereld tot leven te wekken voor de spelers.

Figurant/DPC

Een figurant, of DPC (Directed Playable Character), is een deelnemer van het evenement die een rol krijgt aangewezen door de organisatie. DPC's zijn karakters die in de setting worden geschreven en meestal door een vaste figurant worden gespeeld. Net als NPC's worden DPC's gebruikt om de spelwereld tot leven te wekken voor de spelers of het spel een richting te geven.

DIVINE CONSEQUENCES

VL – Verhaalleiding

De verhaalleiding is het onderdeel van de organisatie dat zich met de verhaallijnen van het evenement bezig houdt. Ook is op elk evenement de verhaalleiding aanwezig om alles in goede banen te leiden en is een VL de ideale persoon om naar toe te gaan voor vragen over de setting, je karakter en de achtergrond hiervan.

SL – Spelleiding

De spelleiding is het onderdeel van de organisatie dat in het spelgebied zelf rondloopt om alles soepel te laten verlopen en in te grijpen bij ongevallen of gevaarlijke situaties. Spelleiders fungeren tevens 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 te allen tijde aan te spreken voor vragen over het spel, de regels en gebeurtenissen, maar ook voor problemen en vragen buiten het spel om zijn ze altijd aanwezig.

1.2 Veelgebruikte termen

IC – In Character

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

In het spel aanwezig houdt in dat het karakter of voorwerp/actie/e.d. zichtbaar is voor alle andere in het spel aanwezige karakters en dat er dus ook interactie mee kan plaatsvinden.

OC – Out of Character

'Out of Character, of 'Uit Karakter', duidt een persoon, voorwerp of handeling aan die niet in het spel aanwezig is. Deze

DIVINE CONSEQUENCES

personen/acties/voorwerpen/e.d. zijn dan ook niet zichtbaar voor in spel aanwezige karakters en zodoende kan er geen interactie mee plaatsvinden. 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 OC bent. Op deze manier is het voor iedereen duidelijk te zien en kunnen we vervelende situaties voorkomen!

Call

Een 'call' is een uitroep die in bepaalde gevallen dient te worden gemaakt om iedereen op de hoogte te brengen van een bepaalde situatie, gebeurtenis of een bepaald effect. Afhankelijk van de call kan deze door spelers, figuranten en/of de SL/VL worden gebruikt. Hieronder 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. Als men niet zeker weet of er wat mis is, dient er eerst te worden gekeken wat er aan de hand is (dus, of iemand echt gewond is of gewoon goed rollenspel neerzet) voor de call "man down" mag worden gemaakt. Dit mag OC worden gedaan.

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!" heeft geroepen om het voor de organisatie en EHBO duidelijk te maken waar het ongeval heeft plaatsgevonden. Mocht er niemand van de

DIVINE CONSEQUENCES

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 worden gebruikt om het spel weer te hervatten na bijv. de call “man down” of “time freeze”.

Deze call kan in principe alleen worden afgeroepen door een SL en/of VL, maar het herhalen van de call door deelnemers onderling om elkaar weer IC te helpen wordt 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 te stoppen 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 call “time freeze”. Deze call kan enkel en alleen worden afgeroepen door een SL en/of VL.

“Tijd Uit!”

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

DIVINE CONSEQUENCES

2. 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 vanuit dat ze deze regels hebben gelezen en begrepen. Mochten er vragen zijn over bepaalde regels, of andere zaken die hier niet bij staan, kan er te allen tijde contact worden opgenomen 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 te worden opgevolgd. Mocht je het niet eens zijn met een beslissing, kom dan op een rustig moment hier even op terug en dan zijn we altijd bereid om extra uitleg te verschaffen of iets in heroverweging te nemen.

2.1 Algemene veiligheid en regels

In het kader van algemene veiligheid hopen we vooral dat iedereen open en eerlijk is, 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 stilleregel. Zolang het niet te gek wordt, is geluid geen enkel probleem.

DIVINE CONSEQUENCES

1. Op verschillende plekken op het terrein zijn kranen aangelegd. Bij deze kranen mag alleen water worden gehaald (niet wassen/tandenpoetsen).
2. Op het terrein mag niet worden gegraven of zoden worden gestoken. Bij hevige regenval mogen geen geulen worden gegraven, maar is alleen wrikken toegestaan.
3. Koken op houtvuur is toegestaan mits er wordt gestookt in halve tonnen. Deze zijn te leen bij het stafhuisje. Grondvuren mogen dus niet. Een kampvuur moet worden gestookt in iets verhoogde halve tonnen. Vuren 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. Tussen deze tijden wordt er verwacht dat het geluidsniveau op een minimum wordt gehouden.
6. Afval kan gescheiden worden ingeleverd bij het stafhuisje: hier staan containers voor papier/karton en voor overig afval. 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 over het terrein: raadpleeg de kampstaf.

DIVINE CONSEQUENCES

Dan gelden vanuit Myfx 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 te veel 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. Het nuttigen van alcohol is toegestaan, zolang de persoon 18 jaar of ouder is. Sterke drank is toegestaan, zolang er verantwoordelijk mee wordt omgegaan. Een kater is voor eigen rekening en niet voor een ander!
3. Drugs zijn verboden! Zowel soft als hard drugs zijn niet toegestaan op de Myfx-evenementen en kunnen leiden tot directe verwijdering van het evenement. Enkel medicinaal gebruik kan, in duidelijk overleg vooraf, worden gedoogd.
4. Verkrachtingen en aanrandingen zijn zowel uit spel als in spel verboden! Het breken van deze regel leidt tot verwijdering van het evenement en aangifte bij de politie.
5. Diefstal wordt niet getolereerd door de organisatie. Zodoende zal in geval van uit-spel diefstal ook aangifte worden gedaan bij de politie. Mocht de dader bekend zijn, leidt dit tot verwijdering van de evenementen.

Wij houden iedereen – speler, figurant en organisatielid – verantwoordelijk voor zijn of haar eigen welzijn. Zorg dat belangrijke gezondheidsinformatie wordt doorgegeven aan de EHBO. Naast al deze regels willen we jullie echter het meest belangrijke 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!

DIVINE CONSEQUENCES

2.2 Veiligheid in vechten

Als het om vechten op een larp gaat, zijn er nog een aantal hele belangrijke regels, omdat hierbij het meeste kans is op ongelukken. Belangrijk is natuurlijk 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 en projectielen te allen tijde 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 zijn bedoeld, is ten strengste verboden!
3. Houd je slagen in. In de middeleeuwen was het de bedoeling je tegenstander te vermoorden, nu niet langer. Pas je intensiteit aan op je tegenstander, het gaat immers om het plezier.
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. Schijnvuistgevechten zijn wel degelijk toegestaan bij Myfx, maar weet waar je aan begint en vooral met wie je een vuistgevecht aangaat. Dit dient altijd in overeenstemming tussen de vechtenden te gebeuren en het liefst in het bijzijn van een SL.
6. In het donker is het verboden nog met pijlen te schieten. Bij twijfel in de schemering NIET schieten, het is dan niet langer veilig. Tevens dient er in het donker in 'slow-motion' te worden gevochten. Normale snelheid is alleen toegestaan in overleg met de tegenstander.

DIVINE CONSEQUENCES

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. Wie weet zitten hier Consequences aan vast...
9. Na het nuttigen van alcohol is het verboden deel te nemen aan gevechten.

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.

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. Neem bij twijfel contact op met de organisatie.

Pantser

Alle metalen pantsers dienen afgeronde randen te hebben. Scherpe stalen 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

DIVINE CONSEQUENCES

schuimlaag te zijn bedekt. Er mogen zich geen scherpe uitsteeksels op een schild bevinden. Let op: een wapen kan ook op een zachte rand kapot worden geslagen, wat vaak betekent dat er te hard wordt geslagen.

DIVINE CONSEQUENCES

3. Karakters

Net als bij elke larp, staan de karakters centraal om voor de spelers op een geheel eigen wijze deel te kunnen nemen aan het evenement. Van een karakter wordt wel verwacht dat het in-spelverantwoorde kleding draagt, dus geen spijkerbroeken, sneakers en dergelijke.

Bij het inchecken met een nieuw karakter ontvang je een karakterkaart waarop je je karakter dient in te vullen voor naslag op het evenement. Deze karakterkaart zal gedurende het evenement bij de SL/VL blijven zodat we te allen tijde inzicht hebben in jouw karakter.

Aan het einde van elk evenement dien je alle in-spel vergaarde objecten, kruiden en dergelijke in te leveren. Dit wordt allemaal genoteerd zodat je bij het volgende evenement niks hoeft te missen. Tevens krijg je nu je karakterkaart weer terug. Bewaar deze kaart na het evenement goed, want bij elk evenement zullen we je weer om deze kaart vragen!

3.1 Karaktercreatie

Het starten met een karakter begint net als altijd met een idee, iets dat later moet worden overgezet 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.

Divine Consequences

Deze onderdelen maken samen het karakter op papier en het is aan jou om het karakter vervolgens tot leven te brengen!

- *Naam*

De naam van een karakter geeft uiteraard aan wie hij of zij is en hoe andere deelnemers het karakter aanspreken.

- *Achtergrond*

De persoonlijke geschiedenis van een karakter. Deze kan zo lang of kort zijn als je zelf wilt, maar een uitgebreidere achtergrond geeft een karakter meer houvast en geeft de organisatie meer om iets speciaals mee te doen. Een uitgebreide achtergrond kan worden opgestuurd naar: divineconsequences@gmail.com

- *Ras*

Het ras van een karakter beïnvloedt regeltechnisch niks voor de speler, maar heeft wel degelijk een impact op hoe het karakter wordt opgenomen in de spelwereld. Binnen Divine Consequences komen de volgende intelligente rassen voor: Mensen, Elfen, Dweren, Orks en Goblins. Dit zijn ook alle rassen die beschikbaar zijn voor deelnemers. Halfbloedrasen zijn in deze setting niet mogelijk!

- *Religie*

In een wereld waarin goden centraal staan, is religie een groot onderdeel van het dagelijks leven. Hoewel polytheïsme ook wordt geaccepteerd, hebben veel mensen toch een bepaalde god die iets extra's voor ze betekent 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. Dus kies verstandig...

DIVINE CONSEQUENCES

- *Vaardigheden*

Aangeleerde vaardigheden zoals vechten, smeden, kruidenkennis en dergelijke vallen onder de categorie 'vaardigheden'. Een karakter moet tijd stoppen in het ontwikkelen van deze kennis en of handelingen en deze zijn zodoende erg belangrijk voor een karakter. Een beginnend karakter kan een hoofdvaardigheid en maximaal vier extra vaardigheden kiezen. De vaardigheden waarmee een karakter start hoeven niet in spel te worden geleerd, maar zijn al geleerd voordat hij of zij aan dit nieuwe avontuur begon.

Uiteraard zullen vaardigheden ook moeten worden bijgehouden om ze op pijl te houden en een karakter 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 karakter 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 deze niet langer effectief bruikbaar is. Enkel de hoofdvaardigheid hoeft niet continu te worden geoefend; een karakter heeft hier zo lang en hard op gestudeerd dat het niet snel wordt vergeten.

- *Eigenschappen*

Sommige karakters hebben in hun leven bepaalde eigenaardigheden opgedaan. Dit zijn veelal consequenties van handelingen waardoor een karakter bijvoorbeeld wordt gezocht 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 kan worden gebruikt. Elk karakter kan bij het eerste evenement maximaal twee eigenschappen kiezen. Na het eerste evenement kunnen ze alleen nog in spel verworven worden. Door rollenspel kunnen karakters ook eigenschappen van de organisatie krijgen. Ook deze zijn bedoeld om spelers uit te dagen in hun spel.

DIVINE CONSEQUENCES

3.2 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 evenement van een karakter een nieuwe *slot* voor een vaardigheid te openen voor dit karakter.

Nieuwe vaardigheden dienen echter wel in spel te worden geleerd voordat ze kunnen worden toegevoegd aan een karakterkaart. Aangezien Myfx geen gebruik maakt van een toegewijd 'leermeestersysteem' 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 kun je besluiten alleen te gaan experimenteren en oefenen om zo iets nieuws te leren. Geen elke manier is fout, zolang er maar tijd en moeite in het verkrijgen van de vaardigheid wordt gestoken. Alles hangt af van de manier waarop jouw karakter de vaardigheid gaat onderzoeken of verkrijgen. Je zou bijv. kunnen gaan zoeken naar boeken over de vaardigheid, of je kunt ervaringen van andere spelers gebruiken om een bundel van kennis te maken. Jouw rollenspel is sleutel tot je eigen succes.

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. Zodoende zal een SL je ook komen informeren wanneer je de nieuwe vaardigheid voldoende onder de knie hebt om hem te kunnen toevoegen aan je karakterkaart.

Ook is het mogelijk voor karakters om eigenschappen te verliezen of te verwerven. Het verliezen en het verwerven is afhankelijk van wat het karakter in spel doet. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om de status 'gezocht' te verliezen door een straf uit te zitten of gratie te

DIVINE CONSEQUENCES

verkrijgen, maar het is ook mogelijk om de status 'gezocht' te verkrijgen door het plegen van wandaden. Uiteindelijk zal een SL dit aanpassen op je karakterkaart als het spel ergens toe heeft geleid. Op de karakterkaarten zijn hier speciale *slots* voor waar "SL" bij staat.

3.3 Karakters en vechten

Vechten is een gevaarlijke aangelegenheid en dit willen we bij Myfx graag overbrengen in het spel. In het echte leven loop je niet zomaar een gevecht in, en dat is wat een karakter 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 levenspunten en hier zal een karakter het in gevecht mee moeten doen. Als deze drie levenspunten verloren zijn, is het karakter zo veel bloed verloren aan zijn of haar verwondingen dat hij of zij bewusteloos neervalt en langzaam doodbloedt. Als er binnen 15 minuten hulp komt, kan het karakter gestabiliseerd en verder verzorgd worden. Als er binnen 15 minuten geen hulp komt, is het karakter gestorven aan de opgelopen verwondingen.

Naast de drie levenspunten heeft elk karakter vijf verschillende locaties waarop hits worden gerekend; 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.

DIVINE CONSEQUENCES

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

In het kort:

Een karakter verliest het bewustzijn als:

1. Er drie slagen van een wapen zijn geïncasseerd op verschillende locaties (bijv. op het rechterbeen, de torso en de linkerarm).
2. Er twee slagen geïncasseerd zijn op dezelfde locatie en een derde op een andere locatie (bijv. twee slagen op de rechterarm en een op het linkerbeen).
3. Als de torso twee slagen heeft geïncasseerd.

In al deze gevallen treedt de doodbloedregel in; het karakter ligt 15 minuten bewusteloos op de grond en als er niet tijdig hulp wordt geboden, zal hij of zij sterven.

Let op!

Zware, tweehandige wapens kunnen dubbele schade doen aan het torso en zodoende direct een karakter vellen. Zie 'Gevechtsvaardigheden – 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 larpkarakter geen Jerommeke en zou daarom ook niet in staat zijn meerdere slagen van bijvoorbeeld een grote tweehandige bijl te kunnen incasseren en verder te lopen.

DIVINE CONSEQUENCES

In de geschiedenis en in fantasy zijn er onnoemelijk veel verschillende typen pantser verzonnen. 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 hele boel verschillende typen pantser waardoor de keuze welk pantser een karakter draagt meer esthetisch is geworden.

Pantserklasse 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 één extra klap te vangen op het lichaamsdeel dat hierdoor wordt bedekt. 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 te worden uitgeschakeld door een tweehandig wapen.

Als deze klap is geïncasseerd, dient het pantserstuk te worden gerepareerd, 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 schadepunt.

Pantserklasse 2:

Klasse 2 bevat voornamelijk alle soorten stalen pantsers 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

DIVINE CONSEQUENCES

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.

Effect: Het dragen van klasse 2 pantser biedt de drager de mogelijkheid om twee extra klappen te vangen op het lichaamsdeel dat hierdoor wordt bedekt. 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 te worden uitgeschakeld door een tweehandig wapen.

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

DIVINE CONSEQUENCES

4. 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 interpretabel voor de deelnemer die ze heeft gekozen. Dit geldt niet alleen voor hoe je het wenst uit te spelen, maar ook hoe ver je bereid bent om een vaardigheid, of gebrek hieraan, door te zetten.

Een bepaalde vaardigheid geeft aan dat een karakter ergens in is geoefend 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 kunt worden gedwongen. Maar de keuze of je een eigenschap kiest is uiteraard geheel aan jezelf!

DIVINE CONSEQUENCES

4.1 Vaardigheden

Gevechtsvaardigheden

Dolkvechten	Je bent een geoefend dolkenvechter wat jou de techniek en het zelfvertrouwen geeft deze te gebruiken in de strijd.
--------------------	--

Een- en anderhalf-handig wapen	Je bent een geoefend vechter wat jou de techniek en het 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 de techniek 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 één klap te vellen. Duidelijke, goed uitgespeelde slagen hiermee doen dubbele schade op een torso.
---------------------------	--

Stafwapens	Jij hebt een voorkeur voor de veiligheid van het stafwapen. Door middel van training en discipline heb jij de techniek en het zelfvertrouwen om dit wapen te gebruiken. Steeksperen zijn toegestaan op voorwaarde van correct gebruik zoals aangegeven door de organisatie. Stafwapens vallen niet onder de 'tweehandige wapen op torso'-regel.
-------------------	---

DIVINE CONSEQUENCES

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

Pijl- en boogschieten	Door jouw passie en training met pijl en boog kun je doelgericht schieten met pijl en boog.
------------------------------	---

Kruisboog-schieten	Met oefening en geduld heb je geleerd effectief overweg te kunnen met een kruisboog
---------------------------	---

Beroepsgeoriënteerde vaardigheden

Basiskennis alchemie	Je hebt een beperkte scholing gehad in het alchemistische werk. Je weet hoe je planten en kruiden kunt verwerken tot papjes, drankjes en poedertjes. Maar nog niet alles is even gemakkelijk voor je en veel concentratie en toewijding zijn nog nodig om zelfs de eenvoudigere verwerkingen te laten slagen.
-----------------------------	---

Gevorderden kennis alchemie	Je hebt een goede scholing gehad in het alchemistische werk en weet hoe je planten en kruiden kunt verwerken tot papjes, drankjes en poedertjes. Tevens ben je in staat om je concentratie met goed succes te verdelen over twee verschillende recepten tegelijkertijd.
------------------------------------	---

Divine Consequences

	<p>Alleen de moeilijkste recepten zijn voor jou nog uitdagend.</p> <p>Voorwaarde: aantoonbare ervaring opgedaan in spel</p>
--	---

Meester der alchemie	<p>Je hebt een uitmuntende scholing gehad in de alchemie. Geen enkel recept heeft nog echt geheimen voor jou en meerdere recepten tegelijkertijd bereiden is ook steeds gemakkelijker geworden. De enige beperking voor jou is je eigen creativiteit.</p> <p>Voorwaarde: aantoonbare ervaring opgedaan in spel</p>
-----------------------------	--

Basiskennis geneeskunde	<p>Je hebt een beperkte scholing gehad in de geneeskunde. Je weet hoe je simpele verwondingen en ziekten vrij effectief kunt genezen en hebt ook inzicht in wat ernstigere verwondingen, maar deze zijn veelal nog boven je kunnen om te behandelen.</p> <p>De herstelperiode van 1 levenspunt is bij jouw behandeling 20 minuten.</p>
--------------------------------	--

Gevorderden kennis geneeskunde	<p>Je hebt een meer uitgebreide scholing gehad in de geneeskunde. Je weet hoe je simpele verwondingen zeer effectief kunt genezen en ernstigere verwondingen en ziekten zijn jou niet meer vreemd.</p> <p>De herstelperiode van 1 levenspunt is bij jouw behandeling 15 minuten.</p>
---------------------------------------	--

Divine Consequences

	<p>Voorwaarde: aantoonbare ervaring opgedaan in spel</p>
Meester in de geneeskunde	<p>Je hebt een uitstekende scholing genoten in de geneeskunde. Je weet hoe je de meest serieuze verwondingen en ziekten aan moet pakken.</p> <p>De herstelperiode van 1 levenspunt is bij jouw behandeling 10 minuten.</p> <p>Voorwaarde: aantoonbare ervaring opgedaan in spel</p>
Basiskennis planten en kruiden	<p>Je bent in staat een variatie aan planten en kruiden te identificeren en hebt enige kennis van de werking van deze planten in directe toepassing.</p>
Gevorderden kennis planten en kruiden	<p>Je kennis van de werking van planten en kruiden is dermate gestegen dat je ze zeer effectief in kunt zetten in behandeling van meerdere ziekten, en zeker in combinatie met alchemie ben je in staat erg nuttige effecten te verkrijgen.</p> <p>Voorwaarde: aantoonbare ervaring opgedaan in spel</p>
Houtbewerking	<p>Je bent geschoold in de bewerking van hout en kunt hiermee een groot scala aan</p>

Divine Consequences

	<p>objecten maken. Alles, van stoelen tot en met schachten van pijlen, ligt binnen jouw kunnen.</p> <p>Dat wat je wilt maken of repareren, hoef je niet vooraf aan te vragen bij een SL, maar het resultaat zal je wel moeten presenteren als je je waren wilt verkopen.</p>
--	--

Smeden	<p>Je bent in staat metalen te verwerken tot verschillende voorwerpen. Men vertrouwt ook op jou om hun metalen wapens, pantser, pijlpunten en gereedschappen te onderhouden. Dat wat je wilt maken of repareren, hoef je niet vooraf aan te vragen bij een SL, maar het resultaat zal je wel moeten presenteren als je je waren wilt verkopen.</p>
---------------	--

Leerbewerking	<p>Je bent een geoefend leerbewerker die leer kan verwerken tot kledingstukken, pantserstukken en andere toepassingen. Dat wat je wilt maken of repareren, hoef je niet vooraf aan te vragen bij een SL, maar het resultaat zal je wel moeten presenteren als je je waren wilt verkopen.</p>
----------------------	--

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

Divine Consequences

Conserveren	<p>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.</p> <p>Geconserveerde kruiden/specerijen zullen het volgende evenement door de speler zelf dienen te worden meegenomen om te kunnen worden gebruikt.</p> <p>Voorwaarde: Voedsel bereiden.</p>
--------------------	---

Zakkenrollen	<p>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, dan beoordeelt de SL de aanvraag als 'mislagen kans' en kun je voor 10 minuten geen aanvraag doen.</p> <p>Spelers zijn verantwoordelijk voor het leveren van eigen stickers.</p>
---------------------	--

Kennisvaardigheden

Divine Consequences

Sloten kraken	Jouw karakter is in staat sloten open te maken zonder het gebruik van de bijhorende sleutel. Een kraak moet van tevoren worden aangevraagd bij een SL, die jouw methode gaat beoordelen. Methodes kunnen verschillen van een goedgeplaatste trap tot delicate instrumenten die het inwendige 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 beoordeelt wat jouw val voor effect gaat hebben en wat de kwaliteit is van jouw 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, dan kost dit extra moeite. Deze beheersing omvat zowel gesproken als geschreven vaardigheid. Het staat de speler hierin volledig vrij om te mogen zeggen dat ze een taal bijvoorbeeld alleen kunnen lezen en/of schrijven.
-----------------------------	--

Divine Consequences

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. Let op dat je geen gevaarlijke situatie creëert door bijv. iemand neer te slaan tijdens een groot gevecht.
------------------	---

4.2 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 geld. De misdaad die je hebt begaan, moet worden doorgegeven aan de organisatie voor aanvang van het evenement. Afhankelijk van de misdaad zal je door de organisatie een aantal muntstukken worden toebedeeld. Houd er rekening mee dat gezocht worden betekent dat er mensen naar je op zoek kunnen zijn en dat er aan gevangen worden genomen ook consequenties zitten. Discretie is een slimme keus in dit geval.
----------------	--

Opiaten verslaafd	Jouw karakter is de vroegere versie van een drugsverslaafde. Door het kiezen van deze eigenschap zal je dagelijks een hoeveelheid verdovende middelen moeten gebruiken. Na zes uur zonder te hebben gegeten, treden er ontweningsverschijnselen in. Deze bestaan
------------------------------	--

Divine Consequences

	<p>uit kuchjes, jeuk en een wisselend gevoel tussen warm en koud. Na tien uur wordt dit 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 te hebben gebruikt, wordt jouw 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 zoals zij zelf gepast vinden. Ik ben benieuwd hoe zij wakker worden na 8 uur slaap...</p> <p>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.</p>
--	---

Vatbaarheid voor magie	<p>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 kan een gebed, ritueel of het onderzoeken van magische voorwerpen zijn. 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</p>
-------------------------------	--

Divine Consequences

	staat zal zijn deze te weren. Magie staat gelijk aan macht in de wereld en hoewel dit extreem zeldzaam is, kan dit worden gebruikt voor het goede, maar ook voor het kwade.
--	---

Gokverslaafde	<p>“Het leven is de moeite niet waard zonder een beetje risico” is jouw motto. Dit heeft in jouw geval echter een wat al te drastische wending genomen. Je bent 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.</p> <p>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 tussen de evenementen.</p>
----------------------	--

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 te allen tijde mentaal bent voorbereid op een eventuele ramp.
------------------	---

Ongelovig	In je leven heb je nooit geloofd dat er goden of entiteiten zijn die bepalen hoe men leeft. Je
------------------	--

Divine Consequences

	<p>geloofd in goed en kwaad, maar niet dat het voor je wordt bepaald. Je hebt liever zelf de touwtjes in handen en je vindt al dat heilige gebabbel maar niks. Dit geeft jou een uniek perspectief in een religieuze wereld, maar of de goden dit waarderen, moet nog blijken.</p>
--	--

DIVINE CONSEQUENCES

5. Kruiden en alchemistische creaties

Kruiden en alchemie hangen nauw samen in de wereld: de een kan niet volledig zonder de ander tot volrecht komen. We willen echter zoveel mogelijk uit de creativiteit van de deelnemers laten voortkomen, en zodoende zijn er geen vaste recepten voor welke plant of welk kruid dient te worden gebruikt 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 worden gemaakt, maar ook andere vaardigheden zouden een dergelijk effect uit planten en kruiden kunnen halen, mits het met overtuiging en realisme wordt uitgespeeld. Dit soort effecten zullen bij een SL moeten worden aangevraagd en zullen, zodra ze klaar zijn, door de SL worden beoordeeld aan de hand van hetgeen de deelnemer heeft uitgevoerd.

5.1 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 en elk kruid een directe toepassing, een alchemistische toepassing en een geneeskundige toepassing of effect. Hiermee kan een ieder die iets met planten en kruiden kan, gaan experimenteren! Denk er hierbij om dat verse kruiden maar een beperkte houdbaarheid hebben en enkel het evenement dat ze zijn geplukt ook vers zijn te gebruiken.

Voor de kruiden gebruiken we namaakplanten en hier zijn we graag zuinig op. Daarom geldt de volgende regel: OC kapot is IC kapot.



Divine Consequences

Caalamka	Direct nuttigen:	Alchemistisch:	Geneeskunde:	Extra's:
	Het eten van deze plant leidt al snel tot een opgezwollen tong.	Het is menig alchemist gelukt om mensen hiermee in een staat van grootse euforie te brengen.	Deze plant lijkt een goed effect te hebben op het herstellen van botten.	Het stuifmeel van deze plant kan ernstige schade doen aan de ogen.
	Het eten van de cuntadaplant heeft bijna altijd huidrot tot gevolg.	Er wordt beweerd dat deze plant sommige effecten van andere planten teniet kan doen...	In de geneeskunde is nog geen daadwerkelijk effect van deze plant gevonden.	-
	Gek genoeg lijkt deze plant tot spierstijfheid te leiden.	Er zijn gevallen bekend waarin deze plant is verwerkt tot een drank genaamd Hersenstil.	Een ervaren geneesheer kan hier een sterke verdooving van maken.	-
Iblisku	Direct nuttigen:	Alchemistisch:	Geneeskunde:	Extra's:


Divine Consequences

	Dit kruid geeft verlichting bij veel huidkwalen	Tot nog toe zijn er geen alchemistische resultaten behaald met dit kruid.	Ook in de geneeskunde wordt nog gezocht naar een nut van iblisku	-
Kattenkruid	Direct nuttigen:	Alchemistisch:	Geneeskunde:	Extra's:
	Kattenkruid heeft een slechte invloed op de spijsvertering.	Alchemistisch is hier een effect uit te winnen dat lijkt op de ziekte Icterus.	In de geneeskunde is er nog geen bekend nut van kattenkruid.	-
Meelood	Direct nuttigen:	Alchemistisch:	Geneeskunde:	Extra's:
	Het eten van meelood leidt nagenoeg altijd tot wijnpokken.	Een goede alchemist kan een persoon lam leggen met deze plant.	Een papje van meelood kan effectief zijn tegen parasieten.	-
Moeders Mooiste	Direct nuttigen:	Alchemistisch:	Geneeskunde:	Extra's:

Divine Consequences

	<p>Moeders mooiste heeft bij het nuttigen een pijnstillende werking.</p>	<p>Een goede alchemist is in staat hier spraakwater van te maken.</p>	<p>Bij goed gebruik kan moeders mooiste helpen bij het genezingsproces en pijn verlichtend werken.</p>	<p>-</p>
<p>Wandeltak</p>	<p>Direct nuttigen:</p>	<p>Alchemistisch:</p>	<p>Geneeskunde:</p>	<p>Extra's:</p>
	<p>Het eten van dit kruid heeft geen bijzondere effecten.</p>	<p>Het goed verwerken van wandeltak kan Dunloop tegen gaan.</p>	<p>In de geneeskunde gaan geruchten dat wandeltak effectief zou kunnen zijn tegen Wonbast.</p>	<p>-</p>
<p>Witkap</p>	<p>Direct nuttigen:</p>	<p>Alchemistisch:</p>	<p>Geneeskunde:</p>	<p>Extra's:</p>

Divine Consequences

	Witkap heeft een bedwelmend effect en kan tot waanbeelden leiden.	Alchemisten zijn in staat om een slaapdrank te brouwen.	De geneeskunde heeft nog geen nut gevonden voor witkap.	-
---	---	---	---	---

5.2 Alchemistische creaties

Elk alchemistisch effect in deze lijst dient door een SL te worden gekeurd 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 wordt gebruikt 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 worden bereid door ervaren alchemisten. Als dit niet het geval is, krijgt de persoon die

Divine Consequences

	het drankje drinkt een spraakwaterval 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 1 uur sneller.
Euforias	Als je dit tot je neemt heb je het gevoel dat je de hele wereld aan kan. Om dit te krijgen, moet je het kruid koken en fijnmalen. De duur van het kruid is een dag. Bij verkeerde bereiding kan er voedselvergiftiging of misselijkheid ontstaan.
Stokstijf	Dit zorgt ervoor dat de persoon die het drankje tot zich neemt een half uur lang verstand is. Dit kan alleen worden bereid door een ervaren alchemist. Als dit niet het geval is, kan het zijn dat er enkel een ledemaat verstand is en de persoon de rest nog gewoon kan bewegen.
Muilpap	Dit zorgt ervoor dat de persoon die het papje opsmeert bloedmooi of ontzettend lelijk wordt. 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.

DIVINE CONSEQUENCES

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 is gebeurd.
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 het 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 aangetaste plekken worden gelegd en goed worden vastgebonden op de huid voor genezing. Met enkele uren zie je dat de Wonbast minder wordt.

DIVINE CONSEQUENCES

6. Ziekten en wonden

6.1 ziekten

De volgende ziekten kunnen zich in het spel voordoen. Mocht je dit tegen komen zal een SL je hier altijd van op de hoogte brengen.

Mensen met een vaardigheid in geneeskunde of kruidenkennis kunnen een poging wagen om een diagnose te stellen. De minimale vaardigheden hiervoor staan bij elke ziekte genoteerd.

Wijnpokken	De ziekte uit zich door de vorming van vlekjes, blaasjes en korstjes over het hele lichaam. Met behulp van een plantenremedie kan de persoon genezen. Diagnose: Basis geneeskunde; Gevorderde kruidenkennis.
Icterus	De ziekte uit zich in dat de persoon helemaal geel ziet. De persoon wordt er lusteloos van. Na 24 à 48 uur valt de persoon in een diepe slaap en is niet meer wakker te krijgen tenzij de remedie wordt toegediend op de lippen. Diagnose: Gevorderde geneeskunde.

Divine Consequences

Voedselvergiftiging	<p>De persoon heeft verkeerde voedingsstoffen tot zich genomen. De persoon krijgt erge last van Dunloop, misselijkheid en braken. De persoon moet rustig aan doen en na enkele uren trekt het weg.</p> <p>Diagnose: Basis geneeskunde; Basis kruidenkennis.</p>
Lamleggers	<p>Eén of meerdere ledematen doen niet wat ze moeten doen. Dit uit zich in slaphangende ledematen of dat de persoon geen controle meer heeft over het ledemaat. De persoon moet een remedie maken om te voorkomen dat dit na 48 uur blijvend is.</p> <p>Diagnose: Gevorderde geneeskunde.</p>
Doofheid	<p>De ziekte uit zich in dat de persoon gedurende een aantal uur doof blijft. Dit kan aan één of twee oren zijn. De persoon kan niet meer horen.</p> <p>Diagnose: Basis geneeskunde; Basis kruidenkennis.</p>
Blind	<p>De ziekte uit zich in dat de persoon gedurende een aantal uur blind blijft. De persoon kan niet meer zien.</p> <p>Diagnose: Basis geneeskunde; Basis kruidenkennis.</p>

DIVINE CONSEQUENCES

Dunloop	<p>De persoon heeft enkele uren last van dunne ontlasting. Dit komt bijvoorbeeld doordat de persoon iets verkeers heeft gegeten. De persoon moet rustig aan doen en het gaat vanzelf over.</p> <p>Diagnose: Basis geneeskunde; Basis kruidenkennis.</p>
Wanibie	<p>De persoon ziet dingen die de andere mensen niet kunnen waarnemen. Dit kan ontstaan door een verkeerd alchemiedrankje of de ziekte Black Spot. Door een drankje van de juiste kruiden te brouwen, kan de persoon worden genezen van de waanbeelden.</p> <p>Diagnose: Gevorderde geneeskunde; Gevorderde kruidenkennis.</p>
Stom	<p>De persoon heeft last van een opgezwollen tong. Dit komt doordat de persoon iets verkeers heeft gegeten of gedronken. Hij lispelt enkele uren voordat de zwelling weg is. Gewoon praten is in die tijd niet meer mogelijk.</p> <p>Diagnose: Basis geneeskunde; Basis kruidenkennis.</p>
Black Spot	<p>De ziekte start met een zwarte of blauwe stip op de huid. Deze breidt zich langzaam uit. Als de ziekte zich verder uitbreidt, krijgt iemand last van waanbeelden. Als de</p>

DIVINE CONSEQUENCES

	<p>ziekte na 24 uur de hersenen bereikt, kan er geen remedie meer worden gevonden en verandert de persoon in een Ghoul.</p> <p>Diagnose: Meester in de geneeskunde.</p>
Hersenstil	<p>De persoon heeft iets heel ergs gezien waardoor de hersens enkele uren stil blijven staan. De persoon komt moeilijk uit zijn woorden en is angstig.</p> <p>Diagnose: Gevorderde geneeskunde.</p>
Blauwbekken	<p>De persoon heeft ernstig last van trillen en bibberen. Door een goed glas warme drank en een kampvuur kan de persoon genezen.</p> <p>Diagnose: Basis geneeskunde; Basis kruiden-kennis.</p>
Brandende Berta	<p>Geeft een brandend gevoel en kan worden overgedragen door huidcontact. Om het brandende gevoel tegen te gaan, kan een lichaamsdeel worden afgebonden. De uiteindelijke oplossing zit in een kruidenelixir.</p> <p>Diagnose: Gevorderde geneeskunde.</p>

DIVINE CONSEQUENCES

6.2 Wonden

Er bestaat een grote verscheidenheid aan verwondingen die iemand kan oplopen, maar de meeste van deze verwondingen zullen in spel alleen voorkomen als resultaat van ziekten en hier en daar mogelijk als straf van een verbitterde god. In gewone gevechten is het niet nodig om rekening te houden met al deze verschillende verwondingen.

Botbreuken	Een van de botten van de persoon is gebroken en moet worden gespalkt. Dit is na ongeveer 3 uur genezen. Het mogelijk om Helles te bereiden dit versnelt het genezingsproces 1 uur.
Kneuzingen	De huid heeft geweld op zich gekregen waardoor er blauwe plekken kunnen ontstaan. Dit trekt na enkele uren weg.
Blauwe plekken	Door het beschadigen van de huid kunnen er blauwe plekken ontstaan.
Rotting van de huid	Als er een wond is ontstaan, kan er eventueel een beetje rotting ontstaan. De persoon moet hier een remedie voor maken of de chirurgijn opzoeken. Als de persoon dit niet doet, rotten de huid en het ledemaat langzaam weg.

DIVINE CONSEQUENCES

Wonden	Een beschadigde plek van de huid waar bloed uit komt. De oorzaak van de wond bepaalt het letsel en de gevolgen ervan.
Verlies van ledematen	De persoon kan door geweld een ledemaat verliezen. Binnen twee uur dient het ledemaat er weer te moeten worden opgezet.
Wonbast	De persoon heeft bepaalde kruiden en bomen geproefd en krijgt hierdoor Wonbast. Het zorgt ervoor dat de persoon na 48 uur compleet is veranderd in een menselijke boom.

DIVINE CONSEQUENCES

7. De belangrijkste regels op één 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 doodbloedregel 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 worden geraakt, dan treedt de doodbloedregel direct in werking.
3. Een goed gemeente slag van een zwaar tweehandig wapen op het torso staat gelijk aan een demobiliserende slag en de doodbloedregel treedt in werking.
4. De doodbloedregel 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 tussen 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 geven je de mogelijkheid een streepje voor te krijgen bij de goden of misschien ook niet. Denk hierbij aan gezocht worden of verslavingen. Deze eigenschappen zijn niet te leren en zullen tekenend zijn voor jouw rollenspel.

DIVINE CONSEQUENCES

- Je bent niet verplicht om alle vakjes meteen in te vullen. Het is het belangrijkste dat je vaardigheden kiest die goed bij jouw karakter passen en dat het rollenspel kan creëren wat jijzelf 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. Benamen en aanbidden van jouw god staat geheel vrij om te worden ingevuld 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 op dit moment niet in de spelwereld of de gebeurtenis vindt niet plaats in de spelwereld.
3. VL = Verhaalleiding. Teamleden die hoofdzakelijk verantwoordelijk zijn voor het maken van plot en verhaaltechnische beslissingen.
4. SL = Spelleiding. 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 *rulingen*.
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.