

# Meedoen Academie der Toverkunsten



# Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
<b>Meedoen</b>	<b>2</b>
Karakter creëren	2
Karakter aankleden	3
Stelen	3
Giffen en remedieën	4
Gevechten, wonden en dood	4
Overgaan en blijven zitten	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

# Meedoen

## Karakter creëren

Bij een LARP evenement speel je een karakter. Dit karakter zal je een aantal evenementen spelen totdat het personage dood gaat of afstudeert van de Academie der Toverkunsten. Het is geheel aan jou om te beslissen wat je wilt spelen, zolang het in de wereld van de Academie der Toverkunsten past.

Dit is een wereld zoals die nu is, maar dan met magie. Magisch Nederland staat in de schaduw van Nederland, dus vele normalen weten hier niets van. Het is een wereld vol oude families, geheimen en mysteries. Een wereld waarin er steeds vaker een conflict is tussen technologie en magie. Iemand spelen die van buiten Magisch Nederland komt mag alleen met toestemming van de spelleiding.

Daarnaast speelt Academie der Toverkunsten zich af op een school. Dit is een hogeschool, dus wat in Magisch Nederland gebeurt kan maar weinig aandacht krijgt op de Academie. De afdelingsbeker winnen lijkt daarentegen soms een kwestie van leven of dood. Daarnaast zijn er natuurlijk vakken die al dan niet worden gevolgd, streken uit te halen of clubs op te richten. Op de zaterdag na de lessen heb je genoeg geleerd om de spreuk of vaardigheid van dat jaar te kunnen. Ook zul je zien dat je na die lessen meer energie tot je beschikking hebt om magie te doen.

Een van de belangrijkste momenten van ieders carrière is toch wel de inwijdingsceremonie. Deze allesbepalende ceremonie toont bij welke afdeling jij de rest van je studie zult horen. Is het De Witt? Het blauw en wit van afdeling De Witt staat voor loyaliteit, traditie en rechtvaardigheid als die van de herdershond. Is het Nieuwe wegen? De paars en bronzen havik straalt hun doorzettingsvermogen, leergierigheid en ambitie uit. Is het Carabas? Het oranje en zwart toont de moed, het instinct en de creativiteit van de lynx. Het kan natuurlijk ook Tarisai worden. Deze geel en groene afdeling heeft avontuur en onafhankelijkheid even hoog in het vaandel staan als hun nieuwsgierige impala.

Belangrijke dingen die je moet bedenken over je karakter in het geval van Academie der Toverkunsten zijn:

- Bij welke afdeling zou jouw karakter willen?
- Waarom heeft het karakter de studie gekozen die het heeft gekozen?
- Waar komt het karakter vandaan? Hoe waren de ouders?
- Waarom is het karakter naar de Academie der Toverkunsten gekomen?
- Wat voor middelbare scholing heeft jouw karakter gehad?
- Is het karakter gelijk gaan studeren op de Academie of wat heeft het karakter tussen de middelbareschooltijd en studeren gedaan?
- Is jouw personage opgegroeid met magie? Zo niet, hoe is jouw personage erachter gekomen dat magie bestaat?
- Hoe denkt jouw personage over normalen?
- Wat zijn goede eigenschappen van jouw karakter?
- Wat zijn minder goede eigenschappen van jouw karakter?

- Wat vindt het karakter belangrijk in het leven?
- Waar heeft jouw karakter een hekel aan?
- Wat zijn de doelen van jouw karakter?
- Wat zijn de angsten van jouw karakter?

Natuurlijk hoef je niet alle vragen te kunnen beantwoorden, maar dat geeft wel meer diepte aan jouw personage.

Als je hier moeite mee hebt kun je altijd mailen naar [spelleiding.projectm@gmail.com](mailto:spelleiding.projectm@gmail.com)

Wanneer je het achtergrondverhaal hebt geschreven kun je dit het beste mailen, dan kan het worden gecontroleerd en daarna kan er mee worden gespeeld. Als je het niet laat controleren kan het zijn dat de spelleiding tijdens het evenement nog dingen moet afkeuren.

## Karakter aankleden

Elke tovenaar moet in het bezit zijn van een toverstok om magie te kunnen gebruiken. Kruidenkundigen en alchemisten hebben voor hun werkzaamheden ook een toverstok nodig. Geen toverstok is geen magie! Toverstokken en toverstokhouders kun je huren via de organisatie. Dit kan je aangeven tijdens het inschrijven of door een mail te sturen naar [secretaris.projectm@gmail.com](mailto:secretaris.projectm@gmail.com).

De evenementen van Project M spelen zich voornamelijk af op de Academie der Toverkunsten. Dit is een school waar, ondanks dat er geen officieel kledingvoorschrift is, verwacht wordt dat je je naar behoren kleed.

Vanwege de slechte banden met de normale, niet magische mensen is er haast geen plastic of spijkerstof in Magisch Nederland. Vermijd dit dus in je kostuum. Spijkerbroeken zijn niet toegestaan.

## Overgaan en blijven zitten

Tijdens de Academie der toverkunsten is het de bedoeling dat je lessen volgt, echter ben je als speler vrij om deze lessen te negeren en tijdens deze tijd iets anders op de Academie te gaan doen. Echter dien je wel een minimaal aantal lessen te volgen om je vaardigheid van dat jaar te bemachtigen.

Als je meer dan 50% van de lessen mist dan zul je blijven zitten en de vaardigheid van dat jaar dan ook niet krijgen. Het volgende evenement start je dan ook weer in hetzelfde jaar als waarin je tijdens je huidige evenement startte. Als je meer dan 50% van de lessen volgt dan ga je over en krijg je de vaardigheid van dat jaar wel. Volgend evenement start je dan ook in een hoger jaar. Aan het eind van het evenement zal je door de SL worden gevraagd hoeveel lessen je hebt gevolgd om te bepalen of je overgaat of blijft zitten.

# Stelen

Bijna alles wat IC is mag IC gestolen worden. Als je iets wilt meenemen of stelen, meldt het dan bij een spelleider. De gestolen spullen moeten aan het eind van het evenement worden ingeleverd of als de spelleider het zegt.

Spullen met een rode sticker en/of rood lint kunnen niet worden gestolen of verplaatst. OC mag natuurlijk niets worden gestolen. Toverstokken, kleding en afdelingspunten kunnen nooit worden gestolen.

# Giffen en remedieën

Op de Academie is het niet gek om dranken of vergiften te maken. Hoewel iedereen een genezende drank zal drinken is dit niet altijd het geval bij een nadelige drank. Hier kan mooi rollenspel door ontstaan en dat wordt graag gezien.

Als je eten of drinken erg zout is ben je vergiftigd. Het eten of drinken zelf hoeft je niet door te slikken om vergiftigd te zijn, alleen in je mond doen is voldoende. Het wordt afgeraden om door te slikken, want zo veel zout is niet bepaald lekker. Als je bent vergiftigd hoor je vanzelf wat er met je gebeurt. Dit kan door een spelleider of door de speler die het vergif erin heeft gedaan. Als er niemand naar je toe stapt kun je naar een spelleider gaan om te vragen wat er met je gebeurt.

# Gevechten, wonden en dood

- Een spreuk raakt altijd. Je kan dus geen spreuken ontwijken door er voor weg te springen of ergens achter te duiken.
- Als de concentratie van de uitspreker wordt afgebroken voordat de incantatie van de spreuk af is, dan werkt de spreuk niet. De concentratie kan worden gebroken doordat je zelf wordt betoverd, doordat je fysiek uit je concentratie wordt gehaald of door een verwonding.
- Eindig de spreuk altijd wijzend naar degene op wie het wordt uitgesproken.
- Je kunt spreuken of vaardigheden blijven doen zonder consequenties totdat je magiepunten op zijn.
- Magiepunten krijg je terug door te rusten. (1 uur extensief gebruik van magie)
- Na schade is het niet meer mogelijk om je te concentreren en kun je dus geen spreuken of vaardigheden te doen. Als je daarna nog meer schade krijgt raak je buiten bewustzijn. Door een *crush* ben je gelijk buiten bewustzijn.
- Niet-magische (LARP) wapens doen één schade.
- Na tien minuten buiten bewustzijn te zijn sterft het personage.
- Een *fatal* zorgt ervoor dat je gelijk buiten bewustzijn bent, ook ben je binnen vijf minuten doodgebloed. Daarnaast werkt gewone genezing niet om een fatale wond te genezen.

Tijdens gevecht wordt er vaak veel magie gebruikt. De magie vraagt veel energie om te worden gebruikt. Daarom is het gebruik van magie niet oneindig. Hoe meer je leert met magie om te gaan, hoe meer magie je kan doen voordat je uitgeput bent. Ook wordt je

minder snel moe van makkelijkere spreuken. Hierom wordt er gespeeld met energie. Dit kun je gebruiken om magie te doen. Na een goede rustperiode is de energie weer helemaal bijgevuld. Hoe hoger je leerjaar is, hoe meer energie je kan gebruiken. De zaterdag na de lessen heb je genoeg geleerd om deze extra energie te benutten.

Nuldejaars	2 energie
Eerstejaars	4 energie
Tweedejaars	6 energie
Derdejaars	8 energie
Vierdejaars	10 energie

Wanneer je meer dan dit aantal energie gebruikt zonder pauze te nemen zal je nare consequenties ondervinden. De eerste graad energie dat je eroverheen zit zal het je enorm veel pijn opleveren. Ga je er daarna nog een overheen, dan zul je een verwonding krijgen (ga hiervoor naar de spelleiding). Ga je daarna nog verder? Ga dan zeker naar de spelleiding. De kosten van een spreuk of vaardigheid staan aangegeven bij de spreuk of vaardigheid. De energie kunnen ook worden ingezet tijdens een ritueel. De spreuken of vaardigheden van jouw leerjaar heb je geleerd na de lessen op zaterdag en dan kun je ook de energie van jouw jaar gebruiken.

De meeste spreuken zullen je niet zomaar verwonden, maar deze spreuken kan je zeker tegenkomen. Vooral de combatisme studenten zullen nog wel eens een verwonding oplopen. Gelukkig is één verwonding nog niet dodelijk. Het is erg pijnlijk om te worden verwond, dus een magiër zal geen concentratie meer kunnen vinden om een spreuk of vaardigheid te doen zolang de magiër verwond is.

Als je nogmaals wordt verwond ben je zo erg verwond dat je het bewustzijn verliest. Wanneer je buiten bewustzijn op de grond ligt heb je niet door wat er om je heen gebeurt. Zodra dit gebeurt begin je met doodbloeden. Na tien minuten doodbloeden is het niet meer mogelijk om te worden genezen en is het personage overleden.

Een *crush* zorgt ervoor dat je gelijk buiten bewustzijn raakt en begint met doodbloeden.

Een *fatal* is de meest fatale vorm van schade die te krijgen is. Deze verwonding is zo ernstig dat degene die getroffen is door een *fatal* binnen vijf minuten sterft. Ook is gewone genezing niet sterk genoeg om een fatale wond te genezen.

Niet-magische (LARP) wapens doen één schade. Om te zorgen dat deze wapens veilig zijn moeten ze altijd worden gecontroleerd door de spelleiding. Als ze niet zijn gecontroleerd mag er niet mee worden gevochten. Het is verboden om echte wapens mee te nemen!