

Regelsystem Academie der Toverkunsten



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
Afkortingen en calls	2
Afkortingen	2
OC calls en signalen	3
IC calls	4
Gouden regels	7

Afkortingen en calls

De calls en gebaren kun je in het spel niet zien of horen. Ze zorgen er voor dat het voor iedereen duidelijk is wat er gebeurt.

Afkortingen

OC

Out of Character. Dit wordt gebruikt om iets aan te duiden dat niet aanwezig is in het spel (wanneer iemand bijvoorbeeld medicijnen op tafel heeft staan dan zijn deze OC).

IC

In Character. In principe is iedereen in het spel altijd IC tenzij anders wordt aangeduid

SL

SpelLeiding. De mensen die een overzicht houden van een spel en weten of bepalen wat er kan of zal gebeuren. Spelleiding is te vergelijken met een scheidsrechter, maar bedenken daarnaast ook delen van het verhaal.

NPC

Non Player Character. Een karakter dat niet gespeeld wordt door spelers. Deze rol is meestal bedacht door de spelleiding. De rol van Professor wordt momenteel ook gedaan door npc's, omdat deze slechts overdag aanwezig zijn.

OC calls en signalen

Man down

Deze call wordt alleen gebruikt als iemand echt (OC) pijn heeft en direct medische hulp nodig heeft. Wanneer je deze call hoort is het van belang dat je gaat zitten zodat de EHBO kan zien waar het probleem is. Wanneer jij de persoon bent die deze call zegt blijf dan staan zodat we weten waar de call vandaan komt!

No play

Wanneer iemand deze call gebruikt betekent dat hij de huidige situatie niet speelt. Let er op dat deze call alleen gebruikt wordt wanneer je je niet comfortabel voelt bij de huidige spelsituatie. De andere speler moet dan accepteren dat jij even een stapje terug wil nemen. Onthoud dat je altijd naar een lid van de organisatie kan stappen als een oncomfortabele spelsituatie zich langer aanhoudt.

Time freeze

De tijd staat even stil. Iedereen die deze call hoort moet stoppen met waar hij mee bezig is, zijn ogen dicht doen en neuriën. Als het spel weer verder gaat is het net alsof de tijd even stil heeft gestaan. Voor jouw personage is er dus geen tijd verstreken.

Time in

Het spel begint of wordt hervat.

Eén wijsinger in de lucht

Een persoon met één vinger in de lucht is onzichtbaar, negeer deze persoon compleet. Een onzichtbare speler is nog wel te horen als hij tegen je praat of bijvoorbeeld per ongeluk iets omstoot.

Eén hand in de lucht

Een persoon met één hand in de lucht is niet aanwezig in het spel, negeer deze persoon compleet in je spel. Let er op dat een hand omhoog niet gebruikt mag worden om IC situaties uit de weg te gaan of om te ontsnappen aan gevaar voor je personage.

Een oranje band om de bovenarm

Deze persoon is een spelleider en is dus niet in het spel. Deze spelleider is momenteel aanspreekbaar voor bijvoorbeeld vragen over het regelsysteem, het doen van bepaalde vaardigheden, als je iets wilt doen waarvan je niet weet wat de uitkomst is of iets anders waarvoor je de aandacht wilt van de SL.

Een blauwe band om de bovenarm

Deze persoon is een spelleider en is dus niet in het spel. De spelleider is momenteel bezig met iets anders en is nu niet aanspreekbaar. De spelleider kan wel naar jou toekomen.

IC calls

De onderstaande calls kun je in het spel tegenkomen. Deze zijn er voor om het voor de ontvanger van een spreuk, drank, gif of ritueel duidelijk te maken wat er nou precies gebeurt. Het is handig om deze door te nemen, want ze zullen in het spel vaak terugkomen. De calls met een asterisk (*) zijn geest-beïnvloedend.

Charm*

De persoon die een *charm* op je gebruikt zie je niet als vijand, maar als vriend, je zal hem uit jezelf geen kwaad doen en hem helpen wanneer je er zelf het nut van inziet. Dit effect wordt teniet gedaan wanneer je schade neemt of bedreigt wordt door de gebruiker van de *charm*.

Duratie: 5 minuten

Confuse*

Je kan niet meer goed nadenken en als gevolg daarvan kan je geen spreuken casten, je kan niet meer in een goed verstaanbare taal praten. Aan het eind van de spreuk weet je wel wat er gebeurt is, wat je hebt gezien en wat je hebt gehoord.

Duratie: 30 seconden

Command ...*

Je krijgt een opdracht die je moet uitvoeren. Totdat je dit hebt gedaan zul je niets anders willen doen, tenzij dit leidt tot je dood. Aan het eind van de spreuk weet je wel wat er gebeurt is, wat je hebt gezien en wat je hebt gehoord.

Duratie: 5 minuten

Crush

Je wordt geraakt door een enorme klap, je ligt direct op de grond en begint met doodbloeden.

Damage

Je krijgt een vuurbal tegen je gezicht, je wordt neergestoken of je bent vervloekt, wat het ook is, je bent zwaar gewond en kan geen spreuken meer gebruiken. Wanneer je opnieuw deze call krijgt lig je op de grond en begin je dood te bloeden. Zie hiervoor het stuk Gevechten, wonden en dood.

Entangle

Je voeten worden verward door planten, je wordt met een vervelend goedje aan de grond vastgeplakt of iets anders verhindert je van lopen. Dit zorgt er dus voor dat je niet meer kunt bewegen met je voeten, maar de rest van je lichaam kan nog wel bewegen. Duratie: 30 seconden

Fatal

De schade die deze call veroorzaakt is zo ernstig dat je niet meer te genezen bent met gebruikelijke genezingsmagie. Alleen ervaren genezers kunnen dit soort wonden verhelpen. Door een *fatal* sterf je binnen vijf minuten in plaats van tien.

Heal

Geneest normale vormen van schade (geen *fatal*).

Magic

Je magische krachten worden geblokkeerd, je kan hierdoor geen magie meer gebruiken.

Duratie: 30 seconden

Mass ...

Wanneer mass gebruikt wordt voor een andere call betekent het dat iedereen die de call kan horen het effect van die call krijgt.

No effect

Deze call mag alleen als antwoordt op een andere call gegeven worden; het betekent dat je niet vatbaar bent voor de gebruikte call.

Paralyse

Je spieren verstijven volledig en je kan niet meer bewegen, hierdoor kan je ook niet meer praten. Als je ogen open waren op het moment van de *paralyse* kun je nog wel kijken.

Duratie: 5 minuten.

Permanent ...

Permanent voor een bepaald effect betekent dat het effect geen maximale duratie heeft en dus alleen weg kan worden gehaald door middel van magie.

Duratie: tot het effect magisch wordt verholpen.

Sleep*

Je valt in slaap. Je kan tussendoor wakker gemaakt worden door magische effect of door wakker geschud te worden.

Duratie: 5 minuten.

Shatter

Magie zorgt ervoor dat een voorwerp, zoals bijvoorbeeld een beker of wapen zo ver wordt gebroken dat het voorwerp niet meer bruikbaar is. Dit werkt niet op magische voorwerpen

zoals een toverstok.

Strike

Een sterke macht drukt je naar achteren, waardoor je omvalt.

Torture

Een enorme pijn schiet door je lichaam, je kan niets anders dan het uitschreeuwen van de pijn.

Duratie: 30 seconden.

Gouden regels

Het belangrijkste van een LARP evenement is dat iedereen het naar zijn zin heeft. Hierom zijn een paar huishoudregels om te zorgen dat alles goed (en veilig!) verloopt.

- Doe niets dat volgens de (OC) wet verboden is.
- Gebruik je gezond verstand.
- Zorg dat je het kopje "OC calls en afkortingen" goed doorleest en je deze aanhoudt.
- Wees alert op de *No play* en *Man down* calls. Waarschijnlijk zijn ze niet nodig, maar ze zijn daardoor niet minder belangrijk.
- We spelen het met z'n allen. Zorg dus dat het ook voor anderen leuk blijft.
- Drugs zijn niet toegestaan.
- Alcohol onder de 18 is niet toegestaan. Daarnaast is het drinken van alcohol alleen toegestaan op de daarvoor aangewezen plek en mag je daarna niet meer IC het spel in gaan.
- Vanaf 11 uur is muziek, hard schreeuwen of iets anders dat veel geluid maakt is niet gewenst.
- Het belangrijkste is dat je het leuk uitspeelt. Maak er toffe scènes van, dan heeft iedereen een leuk evenement.