

AIR Basisregels

Inleiding:

Het belangrijkste van LARP is dat je het naar je zin hebt. Regels zijn er om het spel eerlijk en leuk te houden. In dit document vind je alle regels voor binnen en buiten het spel voor tijdens het event. Daarnaast vind je hier ook de lijst van termen en calls die gebruikt worden en een lijst met alle skill. De volledige uitleg van deze skills en de uitleg voor de bijbehorende classes vind je in het andere bestand getiteld "classes & skills". De diepgang op ons magie systeem is te vinden in het bestandje genaamd "spreukenboek". En tot slot de verdere uitleg van het crafting systeem en de alchemie is te vinden in het bestandje "crafting systeem"

Inhoud:

Inleiding:	1
Regels binnen en buiten het spel	2
Veilig vechten:	2
Regels binnen het spel:	2
Andere regels:	3
Termen en Calls:	5
Termen / signalen	5
Calls:	6
Het maken van een character	10

Regels binnen en buiten het spel

Veilig vechten:

- Houd je slag in. Een wapen kan altijd harder aankomen dan je in eerste instantie denkt, houd hier rekening mee.
- Steken is verboden! Ook met werpwapens is steken verboden, de enige uitzonderingen zijn steeksperen en steekzwaarden (laat ze wel eerst keuren of ze daar geschikt voor zijn).
- Sla niet op het hoofd, de nek of in het kruis van je tegenstander en de borsten van de vrouw.
- Houdt de omgeving waar je vecht in de gaten om blessures en valpartijen te voorkomen en verplaats desnoods het gevecht naar een veiligere omgeving. Als iemand iets niet kan zien, omdat hij of zij er met zijn rug naar toe staat, geef dit aan! Vertel diegene dat er een obstakel is.
- Wees sportief en neem je hits.
- Bogen mogen maximaal een trekkracht van 25 pond hebben, dit is om te voorkomen dat pijlen te hard aan gaan komen.
- Binnen een afstand van 5 meter mag je niet met volle kracht schieten, omdat de pijl anders te hard aankomt. Je mag dus wel schieten maar span dus je boog niet volledig aan.
- Sla nooit een pijl uit de lucht! Deze kan breken of van richting veranderen, waardoor hij heel verkeerd terecht kan komen en daadwerkelijk mensen kan verwonden. En pas ook op met het stappen op pijlen op het slagveld, gooi ze het liefst naar de zijkant om dit te voorkomen.
- Met schilden mag niet gebeukt of geslagen worden.
- Er mag alleen met werpwapens gegooid worden! Dit betekent dat het wapen kernloos is
- Pak nooit het wapen van een ander beet!
- Voor alles geldt, houd rekening met veiligheid en denk logisch na! Als je zelf denk dat het gevaarlijk kan zijn, doe het dan ook niet!

Regels binnen het spel:

- Als speler heb je een aantal levenspunten, ook wel hitpoints genoemd. Hitpoints gelden voor het hele lichaam behalve het hoofd. Voor een speler met bijvoorbeeld 3 hitpoints betekent dit dat hij 3 keer een schade kan krijgen, voordat hij neervalt en begint met doodbloeden. Iedere character begint met 3 hitpoints.
- Levenspunten krijg je terug doormiddel van genezing, magiërs en dokters kunnen dit magisch of doormiddel van naald en draad of kruiden doen.
- Doodbloedregel:
Als je hitpoints op 0 staan, raak je bewusteloos en kan je niet meer bewegen en praten, je begint dan langzaam met doodbloeden. Dit doodbloeden duurt standaard 10 minuten, in die 10 minuten moet je genezen worden. Gebeurt dit niet, dan is je character overleden en moet je helaas een nieuw character maken.
- Je kan boven op je hitpoints ook armourpoints (AP) krijgen. Als je geraakt wordt op je pantser, haal je de schade eerst van je pantserpunten af en daarna pas van de levenspunten als je geen AP mee hebt. Hierdoor hoef je na een gevecht soms niet genezen te worden. Als je een volledige set harnas draagt krijg je een extra AP.

- Schade op pantser is blijvend, totdat het gerepareerd wordt. Gelukkig kan je je pantser magisch of door een smid laten repareren.
- S'nachts regenereer je weer volledig je HP mits je wonden verbonden zijn en je IC goed geslapen hebt. Dit geldt niet als je aan het doodbloeden bent met tijd uit, neem contact op met een SL om te overleggen wat op dat moment het handigste is.
- Wanneer je een magiër bent regenereert s'nachts ook al jouw mana weer.
- Als je een pijl met een boog schiet, is er een kans dat de pijl IC stuk gaat. Deze worden door de SL/VL meegenomen naar HQ. Zodra je IC je pijlen gerepareerd hebt, kun je ze ophalen, geef wel eerst aan bij de HQ dat je dit gaat doen, zodat zij de tijd kunnen bijhouden. Je pijlen en andere kapotte voorwerpen kan je bij een smid laten repareren.
- Tijdens het spel mag je alleen ic-spullen stelen zoals geld, componenten, kruiden plotvoorwerpen, enz., mits je daarvoor de nodige skills hebt. Xp en oc voorwerpen mogen niet gestolen worden. Xp mag wel weggegeven of verhandeld worden, alleen XP dat rond ligt mag je natuurlijk wel oppakken. Je mag ook alleen iemands wapen afpakken met toestemming van de eigenaar. Ben je niet zeker of iets OC/IC is, vraag het!
- Er zijn verschillende mogelijkheden in het spel om iets te bereiken. Zo ook rituelen. Mocht je een ritueel gaan doen, licht dan altijd de SL/VL in! Je kan hierover altijd vragen stellen bij SL. Vergeet alleen niet dat een ritueel een krachtbron nodig heeft, dit kan mana zijn, maar ook een bepaalde skill of de aanwezigheid van veel personen.
- Een skill die je zelf in het spel kent kan je aan een andere speler leren. Je bent dan de leermeester en kan je leerling lesjes geven in die skill. De leerling krijgt dan XP korting voor het leren van die skill. Voor iedere 30 minuten dat je les hebt gehad krijgt de leerling 3 XP korting op de skill die hij aan het leren is. Als je als leermeester iets aan je leerling wil leren geef dit dan samen aan bij de HQ en zeg hoe lang je er aan gaat besteden. Dan kan de HQ de tijd hiervoor bijhouden zodat dit goed gaat. Kom dan weer langs bij de HQ zodat het kan worden toegevoegd op je karakterkaart. Als leermeester kan je maximaal 2 leerlingen per les iets tegelijk leren en je moet hier dan natuurlijk IC mee bezig zijn, bijvoorbeeld leer je de skill éénhandige wapens dan ben je bezig met trainen met dat wapen of de theory erover aan het uitleggen. Je kan op deze manier als je lang genoeg bezig bent volledig een skill aan iemand leren.

Andere regels:

- **Uit spel Stelen is verboden!** Dit houdt in dat je buiten het spel om geen ic-voorwerpen van andere steelt. Dit zou voor zichzelf moeten spreken, maar dit geldt dus ook voor belangrijke IC spullen zoals een magisch zwaard of artefact. Indien dit magische zwaard bijvoorbeeld binnen het spel wel gestolen zou worden kan je met de spelleiding overleggen wat er met het LARP wapen zelf gebeurt (of die geleend mag worden of dat je zelf een vervangend wapen moet regelen en de lammy overgezet wordt).
- Soft en Hard Drugs zijn verboden op het evenement. Mocht het medicinaal zijn, geef dit dan aan bij de organisatie, zodat hier rekening mee kan worden gehouden en een gepaste oplossing gevonden kan worden.
- IC/OC verkrachtingen, aanrandingen etc. zijn verboden!

- Alcohol drinken is niet toegestaan onder de 18! Ben je wel 18+ en mocht je wel alcohol willen nuttigen, is dit toegestaan in de bar en op eigen verantwoordelijkheid, zolang je geen overlast veroorzaakt. Vechten is tot 3 uur na de laatste alcoholinname verboden.
- Ruim je troep op! Er staan verschillende afvalbakken, maak hier gebruik van.
- Roken mag alleen bij een kampvuur plek waar je ook je peuken in weg kan doen.
- Het spreekt erg voor zich, maar ga niet valsspelen. Larpen is bedoeld om plezier te hebben en daar hoort valsspelen niet bij.
- Open vuur maken mag niet altijd, dit hangt af van het terrein waar het evenement plaatsvindt en de droogte. Houdt hierbij goed de berichten van de organisatie in de gaten! Vraag het bij twijfel altijd eerst aan iemand van de organisatie.
Let op! Sigaretten kunnen hier ook onder vallen in geval van extreme droogte.
- Daarnaast ook erg logisch, maar houd je aan de Nederlandse wet. We zitten in een andere wereld met andere regels en wetten, maar die van nederlands blijven ook nog steeds van kracht op het event.

Termen en Calls:

Termen / signalen

Er zijn een aantal termen en signalen die iedereen moet kennen om het spel goed te kunnen laten verlopen.

Man Down	Wanneer iemand écht gewond raakt (OC), mag je deze call gebruiken. Vanaf dat moment wordt het hele spel stil gelegd en gaat iedereen, behalve degene die de call gemaakt heeft, op de grond zitten. De EHBO wordt gewaarschuwd en kan direct zien waar het ongeluk is gebeurd.
Tijd in	Dit wordt door de spelleiding geroepen wanneer het spel begint.
Tijd uit	Dit wordt door de spelleiding geroepen wanneer het spel is afgelopen.
Time-Freeze	Dit wordt door de spelleiding geroepen wanneer het spel tijdelijk wordt stilgelegd om bijvoorbeeld iets klaar te zetten wat spelers niet mogen zien. Hoor je 'Time-Freeze', doe dan je ogen dicht, stop je vingers in je oren en ga neuriën totdat je 'Tijd-In' hoort. Hierna speel je gewoon verder op het moment waarop het spel werd stilgelegd.
IC (in character)	Dit is de term die je gebruikt voor dingen die tijdens het spel gebeuren en zijn. Dit geldt dus als je in je character rol zit.
OC (out of character)	Dit is het tegenovergestelde van IC, en is dus voor dingen buiten het spel om. Dit geldt dus als je buiten je character rol zit.
SL (spelleiding)	Spelleiders zijn het eerste aanspreekpunt voor spelers en figuranten. Bij vragen kunnen zij je altijd helpen of je doorverwijzen naar de juiste persoon. Spelleiders lopen in het spel rond en zijn ook te vinden op centrale punten op het spelterrein.
VL (verhaalleiding)	Verhaalleiders zorgen ervoor dat het verhaal goed loopt en dat het dorp voorzien is van de nodige aankleding. Ook zorgen zij ervoor dat de figuranten weten wat ze moeten doen en dat het plot op tijd het spel in gaat. Ze zijn in mindere mate beschikbaar voor spelers, tenzij je specifieke vragen over iets hebt.
Wijsvinger in de lucht	Dit betekent dat deze persoon onzichtbaar is. Je ziet diegene niet, dus ga ook niet met een zwaard lopen maaien om hem 'per ongeluk' te vinden. Je kan hem nog wel horen.
Twee vingers in de lucht	Deze persoon spreekt in een andere taal en tenzij je deze taal ook spreekt, kan je hem dus niet verstaan. Vraag OC aan de persoon welke taal hij spreekt om te weten of je het ook kan spreken of niet.
Hand in de lucht	Deze persoon is OC en bestaat dus in het spel niet. Dit mag je alleen gebruiken bij bepaalde spreuken of effecten, op aanwijzing van de spelleiding of als je het spel uitgaat.

HP (hitpoints)	Dit is het aantal hits dat een persoon heeft, elke keer als je schade krijgt, haal je dit van je HP af. Als je HP op 0 staat, treedt de doodbloed regel in werking.
AP (armourpoints)	Dit is het aantal pantser punten die je hebt, als je schade krijgt door een klap op je pantser, haal je dit eerst van je AP af voordat je het van je HP af haalt.

Calls:

Bepaalde termen kun je in het spel niet horen, maar hebben wel een effect. Deze worden 'Calls' genoemd. Hieronder staat de lijst van de calls die in het spel gebruikt worden. Als je even niet meer weet wat een call doet, kan je het altijd even vragen, maar meestal is het vrij logisch wat ze doen, wanneer je ze hoort.

Blind	Het doelwit is voor 3 minuten blind en kan dus niks zien. Je moet dus je ogen sluiten en zorgen dat je niks meer ziet als je dit effect op je krijgt, maar hou dit wel veilig met name in gevechten.
Calm	Bij deze call zal de persoon of personen waarop dit wordt gebruikt stoppen met vechten en zal voor 3 minuten geen agressieve acties ondernemen. Het effect kan eerder worden verbroken als de persoon (subdue) schade krijgt of een andere spreuk op hem/haar wordt gebruikt.
Charm	Het doelwit krijgt het gevoel alsof de persoon die het gebruikt zijn beste vriend(in) is voor de komende 3 min. En zal graag dingen voor zijn goede vriend(in) willen doen.
Confuse	Deze klap komt harder aan dan normaal of je wordt magische verward, hierbij ben je tijdelijk gedesoriënteerd. Je wankelt op je plek en kan niet helder meer nadenken voor 3 minuut. Het effect houdt op als je (subdue) schade krijgt.
Control	het doelwit zijn lichaam wordt beheerst en moet gehoorzamen wat wordt opgedragen. De opdrachten van de gebruiker van de call volg je op en als je geen opdracht hebt blijf je stil wachten en doe je niks. Het doelwit is bewust van alles dat gebeurt maar kan niets doen om het tegen te houden. Het effect duurt 3 min.
Crush	Een crush is een vernietigende kracht, als je hierdoor geraakt wordt betekent dit 1) Harnas op die locatie is gelijk kapot en de AP daarvan wordt 0. 2) Als je geen harnas draagt of deze is al kapot krijg je in één klap totaal 5 schade op je HP. 3) De plek die geraakt wordt breekt ook het bot en dat doet pijn, deze bot breuk moet apart behandeld worden.
Deaf	Het doelwit is voor 3 min doof en kan dus niks horen voor de tijdsduur.

Disarm	Als deze call op je wordt gebruikt wordt je ontwapend en moet je de wapen dat je vast hebt laten vallen. Als je twee wapens vast hebt laat je ze allebei vallen. Dit geldt niet voor een schild.
...direct:	Voor deze call wordt een getal gebruikt, bijvoorbeeld "2 direct" of "5 direct linker been". Het getal is de hoeveel schade die je krijgt wat van je HP of AP afgaat als je dat hebt. Als er een locatie genoemd wordt moet je het effect dus op die plek uitspelen dat je daar dus verwond wordt. Als je geraakt wordt door een wapen is het niet nodig om een locatie te noemen. Als je een direct op je schild ontvangt gebeurt er niets en heb je de schade geblokkeerd. Magie kan je natuurlijk niet blokkeren met je schild.
Drain	Hiermee wordt iedere keer dat het gebruikt wordt 1 HP van het slachtoffer afgehaald en dit doet pijn. En de persoon die het gebruikt geneest dan 1 HP, je kan niet meer genezen dan je maximaal aantal HP. Dit effect kan alleen gebruikt worden op aanraking.
Double	Dit wapen is krachtiger dan normaal en doet dubbele schade. Dit wapen doet dus 2 in plaats van 1 schade op iemand zijn HP of AP.
Duel	Er wordt een duel aan gegaan die niet geweigerd kan worden en je moet je tegenstander bevechten. Het effect gaat door totdat één van de twee verslagen is.
Ensnare	Het doelwit wordt bij zijn benen verstrengeld en kan niet meer verder lopen, de rest kan je wel gewoon bewegen. Dit effect duurt 3 min en het kan verkort worden naar 1 min als je in de volle 1 min bezig bent met het los hakken van jezelf met een scherp wapen bij je benen.
Fatal	Met deze call krijg je direct 10 schade die van je HP afgaat, als je HP hierdoor op 0 komt treed de doodbloedregel direct in werking, echter heb je nu maar 5 minuten om genezen te worden in plaats van 10 minuten.
Fascinate	Het doelwit vestigt al zijn aandacht op de bron en houdt zich niet meer bezig met de rest van zijn omgeving.
Fear	De persoon waarop dit gebruikt wordt wil niets liever dan weg komen van de bron en zal vluchten van angst. Het effect stop op het moment dat je 20-25 meter van de bron gevluht bent of (subdue)schade krijgt.
Forget	Het geheugen van het doelwit wordt gewist en alles wat de afgelopen 3 min is gebeurt wordt vergeten.
Holy	Het wapen is gezegende door de goden en doet heilige schade waar bepaalde wezens niet immuun, of zelfs extra vatbaar voor kunnen zijn.
Knockout	De persoon wordt van achter op het hoofd bewusteloos geslagen, hij komt pas weer bij bewustzijn na 3 minuten en heeft dan hoofdpijn. Dit effect werkt niet als je in een gevecht zit of als het van voren gebruikt wordt, iemand in het gezicht bewusteloos slaan mag dus niet.

Magic	Het wapen bevat een magische kracht en doet dan ook magische schade waar bepaalde wezens niet immuun, of zelfs extra vatbaar voor kunnen zijn.
Mass...	Dit wordt in combinatie gebruikt met een andere call, bijvoorbeeld "mass fear" en geldt voor iedereen die de call kan horen.
No effect	Deze call is om aan te geven dat een effect niet werkt. Is er een situatie waarbij je een dubbele call hebt waar je voor het één wel immuun bent en het andere niet, bijvoorbeeld je bent immuun voor gif en je wordt geraakt met een zwaard met de call "sleep poison through". Je neemt nog steeds de schade van het zwaard, alleen het gif werkt niet.
Pain	Het slachtoffer van een "pain" voelt een onmenselijke pijn door zich heen gaan en schreeuwt het uit van de pijn. Het effect duurt 15 seconden en iedere keer dat het opnieuw gedaan wordt begint de tijd overnieuw.
Paralyze	Alle spieren van de persoon raken verstijft en de persoon kan zich tijdelijk niet bewegen. Je zintuigen weken nog wel en je kan alles zien maar je kan je niet bewegen of praten. Dit effect duurt 3 minuten of tot je HP op 0 komt te staan.
Poison	Deze call wordt gebruikt in combinatie met een andere, bijvoorbeeld "sleep poison" of "2 direct poison". Poison geeft aan dat het effect als een gif gebruikt wordt en het effect dat geroepen wordt elke minuut terugkomt voor 10 minuten lang. Het gif moet je ook eerst genezen als je wilt dat het niet weer terugkomt.
Rage	Deze call zorgt dat je voor 3 minuten lang ontzettend boos wordt op elk levend wezen die je ziet en die zal aanvallen. Je krijgt +2HP voor de duur van de rage en bent immuun voor fear effecten. (niet terror) Als je HP tijdens de rage op 0 komt dan kun je nog wel met moeite jezelf wegslepen en praten (normaal buiten bewustzijn) maar je doodbloed tijd gaat dan al wel in.
Shatter	Je vernietigd gelijk het voorwerp waar je het op gebruikt, dit kan bijvoorbeeld een schild, harnas, wapen, houten of metalen voorwerpen zijn. Alleen geen levende dingen zoals mensen of andere wezens. Het kan zijn dat bepaalde IC voorwerpen ongevoelig zijn voor dit effect.
Sleep	De persoon raakt in een diepe slaap en is erg lastig te wakken, hij wordt alleen gewekt als hij een (subdue)schade krijgt of magisch gewekt wordt. Anders duurt het effect 3 minuten voordat je weer wakker wordt.
Stabilise	Het doelwit wordt gestabiliseerd en zal niet verder meer doodbloeden. Het doelwit is nog niet genezen en kan ook nog niet bewegen of spreken. De doodbloed tijd is alleen stil gezet. Mocht het effect aflopen gaat de doodbloed tijd weer verder.
Strike	Er ontstaat zo'n harde klap door een wapen of magische kracht dat de

	persoon 5 meter weggeblazen wordt.
Subdue	Subdue is voor als je een klap wil uitdelen met je vuisten om iemand een lesje te leren maar niet te doden. Een subdue schade is dus niet dodelijk maar zorgt wel voor kneuzingen en blauwe plekken. (pas op dat je niet per ongeluk echt iemand slaat)
Suggestion	Het doelwit zal een taak uitvoeren die hem gegeven is en zal dit doen zolang het niet gevaarlijk is.
Terror	Je wordt zo bang voor de bron dat je niets liever wilt dan er van wegvlugten en je er voor wil verstoppen en in angst wegkruipen. Dit effect duurt 3 minuten.
Through	Deze call geeft aan dat de schade door het pantser heen gaat, dit kan in combinatie gebruikt worden met andere calls bijvoorbeeld, dubbel, holy en poison. De schade die ja dan krijgt gaat gelijk van je HP af en niet eerst van je AP.
Truth	Het doelwit waarop dit gebruikt wordt moet de eerstvolgende vraag naar waarheid beantwoorden.
Triple	Dit wapen is heel erg krachtig en doet trippel schade, dus als je geraakt wordt of iemand hiermee raakt doe je 3 in plaats van 1 schade op die locatie.
Unholy	Het wapen bevat een bovennatuurlijke kracht en doet onheilige duistere schade waar bepaalde wezens niet immuun, of zelfs extra vatbaar voor kunnen zijn.

Het maken van een character

Wanneer je een character maakt, moet je rekening houden met een aantal dingen:

- Je begint met 100 XP om te besteden in de skills naar jouw keuze. (Alles wat je overhoudt krijg je als XP steentjes fysiek op het event om te gebruiken.)
- Let op de voorwaarde van een skill, als je de voorwaarde niet hebt, kan je de opvolgende skill ook niet kopen.
- Elke class heeft een eerste skill, deze skills hebben als enige skills geen voorwaarde en kan je dus altijd kopen. Multiclassing is dus mogelijk, maar dat kost dus meer door de eerste skill.
- Alle skills zijn bij het creëren van een character beschikbaar, behalve niveau 3 spreuken en level-skills. Niveau 3 spreuken kan je pas aankopen als je ic de bijbehorende scroll daarvoor vindt. Deze moet je dus tijdens het spel vinden wil je de spreuk kunnen leren.
Level-skills kun je aankopen wanneer je 100 XP hebt uitgegeven aan skills in dezelfde classes. Dit staat verder beschreven onder het kopje level-skills.
- Iedereen kan standaard lezen, schrijven en rekenen. Iedereen kent twee talen: de moedertaal van je ras en common (Nederlands). Geef de talen door aan de spelleiding in de mail samen met je charactersheet en background.
- Als je magiër speelt, houd er dan rekening mee dat je een spellfocus nodig hebt. Een spellfocus houdt in dat je bijvoorbeeld een staf, amulet, totem, instrument of ander object nodig hebt welke je gebruikt om kracht door te geleiden. Deze moet je dan voor je kunnen houden en je magie doorheen sturen, hij moet dan ook volledig zichtbaar en dus niet bedekt zijn. (Houd er rekening mee dat een spellfocus ic stuk kan gaan en je dus mogelijk een nieuwe moet creëren) Het is leuk als je spellfocus een betekenis heeft voor je character en het is ook leuk om dit in je background te verwerken. Een nieuw character mag beginnen met 1 eigen spellfocus, in het spel mag je er meer dan één spellfocus hebben als backup mocht er één stuk gaan. Een spellfocus is wel persoonsgebonden en wil je eentje gebruiken die niet van jou zelf is haal er dan een SL bij.