



Spelregels & Calls

Er zijn een aantal algemene spelregels die gehanteerd worden op The Balance. Deze worden hieronder beschreven.

Inhoud

Regels:	2
Calls:	5

Aanpassingen

Aanpassingen juli 2013.

Call toegevoegd: Suggestion.

Aanpassingen augustus 2013.

Call aangepast: Paralyze.

Aanpassingen oktober 2013.

Calls gealfabetiseerd.

Spelling en grammatica aangepast waar nodig.

Aanpassingen februari 2014.

Alcohol en drugs regels aangepast.

Terror toegevoegd.

Regels:

Veilig vechten:

Hieronder staan de 7 belangrijkste regels met betrekking tot de gevechten.

De SL behoudt het recht om spelers die zich niet aan deze regels houden, van het evenement te verwijderen, zonder restitutie van deelnamekosten.

1. Niet steken! De belangrijkste regel. In larp-wapens zit een harde kern, die door het foam heen kan schieten, waardoor mensen zwaar gewond zouden kunnen raken
2. Slagen inhouden. Het is niet de bedoeling mensen bont en blauw te slaan.
3. Geen fysiek contact. Het is niet toegestaan om andere deelnemers echt te slaan, schoppen, aan de haren te trekken, te duwen etc. Dit mag uiteraard allemaal uitgespeeld worden.
4. Charges inhouden. Wanneer je op je tegenstander afrent, moet je rekening houden met je remweg...
5. Hoofd is geen locatie. Je hoofd heeft geen hp, het heeft dus ook geen enkel nut iemand hier te slaan. Mik nooit boven iemands biceps, dan heb je nog een beetje speling.
6. Geen bovenhandse of onderhandse slagen. Hier kun je enkel het hoofd of de edele delen mee raken. Niet doen dus.
7. Geen shield bashes. Als je een schild hebt, mag je dit nooit als wapen gebruiken. Beweeg je schild nooit van je af maar houd het kort bij je.

Man Down:

Ondanks alle veiligheidsregels kan het natuurlijk voorkomen dat iemand zich echt bezeert.

Wanneer dit gebeurt, wordt er 'Man Down' geroepen. Op dit moment stopt al het spel.

Ga zitten waar je staat, behalve de mensen die bij het 'slachtoffer' staan, zodat de SL en/of EHBO snel kan zien waar er iets aan de hand is. Ga niet rondlopen of in de weg staan. Mensen mét EHBO mogen uiteraard helpen!

Alcohol en drugs:

In de taverne zullen alcoholische versnaperingen te verkrijgen zijn.

Het is verboden mee te doen met gevechten als je alcohol gedronken hebt. Na tijd uit is dit natuurlijk geen probleem.

Het is voor eventuele deelnemers onder de 18 te allen tijde verboden alcohol te drinken. Het is ook verboden drugs te gebruiken.

Heroïsch vechten:

Wij gaan er van uit dat iedereen 'gaaf' vecht. Dit houdt in dat je uitspeelt dat jouw wapen in werkelijkheid veel meer weegt dan dat een larp-wapen doet.

Maak mooie slagen van minimaal 90 graden en ga geen tikkertje spelen met je wapen.

Als jouw wapen geen 90 graden heeft afgelegd, telt je slag **nooit** als hit.

Hits:

Wanneer je geraakt wordt door een slag van een wapen, door een pijl, door een werpwapen, of door een spreuk, noemen we dit een 'hit'. Wanneer je een hit krijgt moet je dit natuurlijk uitspelen.

Let er op dat je je hits voldoende uitspeelt. Simpelweg 'auw' roepen wanneer je geraakt wordt, maar ondertussen gewoon doorlopen is **niet** voldoende.

Wanneer je geraakt wordt, doet dit zeer. Je hebt pijn. Dit moet duidelijk zijn voor alle omstanders. Je gezichtsuitdrukking verandert en je schreeuwt het waarschijnlijk uit van pijn. Daarnaast zul je het fysiek nog verder uitspelen afhankelijk van wat er precies gebeurt.

Als je bijvoorbeeld aan het rennen bent en iemand slaat je tegen je been, dan zul je hoogstwaarschijnlijk je evenwicht verliezen en vallen.

Word je vol in je rug geraakt dan draai je niet razendsnel om, maar ga je eerder door je knieën van pijn.

Let op: het uitspelen van hits is iets wat wij erg belangrijk vinden. Hier zal dan ook streng op worden gelet.

Niemand vindt het per slot van rekening leuk om veel tijd en moeite in zijn karakter te steken om een gave vaardigheid of spreuk te leren en dan wanneer hij die gebruikt om iemand schade te doen die persoon het niet (voldoende) uitspeelt.

Hitpoints (hp), Bloeden en Sterven:

Hitpoints: om bij te houden hoe zwaar gewond je bent, gebruiken wij hitpoints. Iedereen begint in principe met 1 hp per locatie. De locaties zijn: torso, linkerarm, rechterarm, linkerbeen en rechterbeen.

Iedere keer wanneer je schade krijgt, neemt de hp op die locatie af. Een standaardaanval doet 1 punt schade, dus daar verlies je 1 hp door. Sommige aanvallen of spreuken doen echter meer schade en dan verlies je dus in 1 keer meer hp. Wanneer een locatie op 0 hp komt, is deze locatie niet meer bruikbaar (je kunt er dus **niets** meer mee doen).

Bloeden: wanneer je ergens geraakt bent, zul je ook gaan bloeden. Het effect van bloeden in het spel is als volgt:

Op iedere locatie waar je bloedt, verlies je iedere 10 minuten 1 hp. Wanneer een van je ledematen op 0 staat en nog steeds bloedt, verlies je 10 minuten later 1 hp op je torso. Dit gaat door tot je torso op 0 hp komt te staan. Zodra je torso op 0 hp staat, raak je bewusteloos. Je kunt op dit moment niets meer en valt neer.

Vanaf nu duurt het nog 10 minuten voordat jouw karakter sterft aan bloedverlies.

Een voorbeeld:

Johan de huurling heeft 2hp per locatie. In het bos wordt hij overvallen. Hij weet zijn aanvallers weg te jagen, maar heeft wel een rake klap op zijn linkerbeen gehad (hij heeft 1hp verloren op dat been en heeft er dus nog 1 over). Helaas is er niemand in de buurt die hem kan verbinden of genezen. Johan begint door het bos naar de stad te lopen, op zoek naar genezing. Na tien minuten is Johan nog steeds in het bos en staat zijn linkerbeen op 0 hp. Nu heeft Johan nog maar 1 been om op te lopen, wat uiteraard niet makkelijk is en daarnaast extreem pijnlijk. Johan

zoekt een geschikte tak om op te leunen zodat hij zijn weg kan vervolgen. Weer tien minuten later verliest Johan weer 1 hp, maar nu op zijn torso. Strompelend vervolgd Johan zijn weg, maar na nog eens 10 minuten heeft hij nog steeds niemand gevonden die hem kan helpen. Hij verliest weer 1 hp op zijn torso, waardoor zijn torso op 0 hp komt. Johan valt bewusteloos neer. Als er in de komende 10 minuten niemand komt die hem geneest, dan zal hij sterven....

Sterven: je kunt (qua regels) op een aantal manieren sterven.

1. Doodbloeden. Dit staat hierboven uitgelegd.
2. Doodsteek. Wanneer je torso op 0 hp komt, ben je nog niet dood. Iemand kan je nog genezen en je zo van het randje van de dood terugbrengen. Wanneer je echter een doodsteek krijgt, dan is het echt helemaal afgelopen... Je lichaam is zo ver beschadigd dat er geen genezing mogelijk is. Dit moet worden uitgespeeld door degene die de doodsteek geeft, want echt steken is verboden.
3. Fatal. Dit is een Call die alleen de SL mag maken. Dit wordt alleen gebruikt in bepaalde situaties waarin iets gebeurt wat meteen leidt tot de dood van iemand.
4. Je karakter laten sterven. Je mag altijd je karakter dood laten gaan. Dit kan ook tussen evenementen door. Verder kan dit handig zijn als je alleen ergens ligt dood te bloeden. Kies je er eenmaal voor om je karakter te laten sterven, dan kun je dit niet meer terugdraaien!

In Character kleding:

Je bent verplicht om IC kleding te dragen op het evenement. Let op dat ook je schoeisel IC is! Als je in een spijkerbroek met je skateschoenen komt opdagen, wordt je simpelweg geweigerd van het evenement. Op zijn minst verwachten wij neutraal gekleurde kleding, zonder opdruk. Als schoenen heb je minimaal kisten of lederen sandalen aan. Liever hebben we natuurlijk een mooie IC verantwoorde outfit met de daarbij behorende schoenen.

NB: Als je kleding niet in orde is, zullen we je écht niet toelaten!!!

Pantser:

Pantser bestaat in drie soorten: Licht, Middel, Zwaar. Pantser geeft je een aantal extra 'pantserpunten'. Deze punten werken in principe net zoals hitpoints, met een paar uitzonderingen.

1. Wanneer je geraakt wordt op je pantser, verlies je op die locatie geen hp. In plaats daarvan verliest je 1 pantserpunt op die locatie.
2. Je pantser kan niet genezen worden, maar moet door een vakman gerepareerd worden. Lederen pantser moet gerepareerd worden door een Leerlooier. Pantser moet door een pantsersmid gerepareerd worden.
3. Wanneer je geraakt wordt op je pantser mag je dit anders uitspelen. Je krijgt namelijk wél een dreun, maar je krijgt geen fysieke schade (niet meer dan een blauwe plek in ieder geval). Je hoeft dus geen pijn uit te spelen zoals je bij een normale hit wél moet doen. Wel moet je het opvangen van de klap uitspelen.

NB: Pantser telt alleen op de exacte locatie waar je het draagt. Heb je dus een bracer aan (bescherming van de onderarm) maar je krijgt een hit op je bovenarm, dan is dit nog steeds een hitpoint schade op je arm!

Calls:

'Calls' zijn bepaalde termen die tijdens het spel geroepen kunnen worden. Zorg dat je deze calls goed kent, zodat je altijd tijdens het spel meteen kunt reageren op wat er geroepen wordt.

Double:

Dit betekent dat een slag 2 punten schade doet. Tweehandige wapens doen dit standaard. De Double moet geroepen worden vóór je een slag maakt.

Keelsnijden:

Wanneer dit tegen je gebruikt wordt, heeft iemand zojuist je keel doorgesneden. Om dit uit te spelen plaats je een dolk op iemands borst, en haal je hem er horizontaal overheen. Zet nooit echt een wapen op iemands keel i.v.m. de veiligheid (kan makkelijk brandwonden veroorzaken). Je hp op je torso gaat meteen naar 0.

Paralyze:

Je bent volledig verlamd. Je kunt niet bewegen en niet praten, maar je bent je wel volledig bewust van je omgeving. Dit effect duurt 5 minuten. Schade verbreekt dit effect niet.

Petrify:

Je verandert in steen. Je bent immuun voor alles. Je kunt uiteraard niet bewegen of praten. Daarnaast krijg je ook niets mee van je omgeving. Dit effect is permanent!

Point Blank:

Wegens veiligheidsredenen mag je met een boog niet schieten binnen 5 meter. Schiet je van net buiten deze afstand, let dan nog steeds op hoe ver je je pees uittrekt, zodat je pijlen niet te hard aankomen!

Omdat een boogschutter in het echt gewoon van deze afstand zou kunnen schieten, hebben we de *Point Blank*-regel.

Hoe werkt deze?

De boogschutter doet eigenlijk alsof hij een normaal schot gaat lossen. Dat houdt in dat hij gewoon een pijl op zijn boog moet zetten en op de normale manier de pijl naar achter trek en richt op zijn doelwit. Op het moment dat hij echter normaal gesproken zijn pijl los zou laten, roept hij nu *Point Blank*. Zijn doelwit neemt nu automatisch een hit op torso.

De boogschutter verwijdt vervolgens zijn pijl en stopt deze óf terug in zijn koker, óf laat hem op de grond vallen.

Point Blank mag alleen defensief gebruikt worden. Dat wil zeggen: het is **niet** de bedoeling om naar je tegenstander toe te bewegen, zodat je niet meer echt hoeft te schieten, maar *Point Blank* mag gebruiken. Het wordt gebruikt als je tegenstander naar jou komt, of wanneer je bijvoorbeeld in een linie op korte afstand aan het vechten bent.

Je mag bij *Point Blank* een locatie roepen, je doelwit neemt de hit dan op die locatie in plaats van torso.

NB: *Point Blank* werkt niet op iemand met een schild groter dan een buckler.

Sense truth:

Wanneer iemand deze Call gebruikt, moet je de volgende vraag die deze persoon aan jou stelt naar waarheid beantwoorden.

Sleep:

Je valt spontaan in slaap en blijft 5 minuten slapen. Schade maakt je wakker, maar iets anders niet.

Suggestion:

Wanneer iemand deze call gebruikt, krijg je heel veel zin om datgene te doen dat na de call wordt gezegd of lijkt dat je een goed plan. Je mag naar eigen inzicht handelen of je deze suggestie uitvoert. Dit is alleen een gevoel dat je krijgt.

Voorbeeld:

1. Suggestion: je krijgt zin om water te drinken

De speler gaat dan waarschijnlijk water drinken, want hij krijgt vooral dorst.

2. Suggestion: je hebt zin om je geliefde neer te steken

De speler gaat dan waarschijnlijk zijn geliefde niet neersteken want dit is wel heel erg in strijd met zijn normale gevoelens: hij zal misschien wel wat boos doen tegen zijn geliefde.

Terror:

Deze call heeft hetzelfde effect als *Fear* maar geldt ook voor mensen met de vaardigheid *Moedig*. Het effect is dat het doelwit 15 seconden doodsbang wordt voor de caster. Hij rent zo snel mogelijk weg voor de caster. Na de 15 seconden blijft hij nog 5 minuten bang voor de caster.

Through:

Als deze Call bij een aanval wordt geroepen, betekent dit dat de schade door pantser heen gaat. Je verliest dus geen pantserpunten van de geraakte locatie, maar meteen hitpoints.

Pijlen en *lightning*-spreuken doen standaard *Through*-schade.

Time Freeze:

Wanneer dit geroepen wordt, dien je stil op de plaats te staan en je ogen en oren te sluiten totdat het sein "tijd in" wordt gegeven. Wanneer je "Tijd in" hoort, ga je gewoon verder waar je was gebleven. Ga niet ineens om je heen kijken om te zien of er iets veranderd is, maar speel

gewoon precies verder waar je gebleven was. IC gaat er geen tijd voorbij tussen de Time Freeze en Time In.

Time In / Tijd In:

Dit signaal betekent dat het spel begint of hervat wordt. Vanaf de Tijd In ben je In Character (IC).

Time Out / Tijd Uit:

Dit signaal betekent het einde van het spel. Vanaf dat moment ben je Out of Character (OC). Alle informatie die je nu krijgt dien je voor jezelf te houden, en mag je niet in het spel gebruiken, tenzij nadrukkelijk aangegeven wordt dat dit wel mag.

Time Stop:

Net als bij "time freeze" sta je stil op de plaats en sluit je je ogen, alleen moet je nu luisteren naar uitleg van de spelleiding. Nadat er "tijd in" geroepen wordt, speel je uit wat de spelleiding heeft verteld. IC gaat er geen tijd voorbij tussen de Time Stop en Time In.

Triple:

Dit betekent dat een slag 3 punten schade doet. De Triple moet geroepen worden vóór je een slag maakt.