

WWW.LIVE-ADVENTURE.DE

CONQUEST



VERSION 5.0

REGELSYSTEM

CONQUEST

Regelsysteem

Versie 1.0

Vertaling van Conquest Das Regelwerk
versie 5.0 copyright by LIVE ADVENTURE E.V. 2009

Nederlandse vertaling onder redactie van Games-N-Stuff
Games-N-Stuff organiseert Levend Rollenspel-evenementen in Nederland en maakt
daarbij gebruik van dit regelsysteem.
Voor meer informatie, kijk op: www.gamesnstuff.com

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	2
1. Aandachtspunten.....	3
2. Inleiding.....	4
3. Fundamentele zaken.....	5
3.1 De spelleiding.....	5
3.2 Belangrijke begrippen.....	5
3.3 Kleurcodes.....	6
3.4 Afkortingen.....	6
4. Veiligheid.....	8
5. Het regelsysteem.....	9
6. Ervaringspunten.....	10
7. Een personage maken.....	10
8. Vaardigheden.....	11
8.1 Lijst van vaardigheden.....	12
8.2 Beschrijving van vaardigheden.....	13
9. Complexe vaardigheden.....	18
9.1 Misdaadvaardigheden.....	18
9.2 Vriendschap der elementen.....	19
10. Magie en Alchemie.....	20
10.1 Magie.....	21
10.2 Alchemie.....	23
10.3 Rituelen.....	23
10.4 Magische voorwerpen.....	24
10.5 Lijst met spreuken en brouwsels.....	25
10.6 Beschrijving van spreuken en brouwsels.....	26
10.7 Additionele lijst van spreuken en brouwsels (niet voor spelers).....	45
11. Strijd.....	49
11.1 Bogen, projectielen en belegeringswerktuigen.....	50
11.2 Belegeringswerktuigen.....	51
11.3 Bepantsering.....	53
11.4 Het bepantseringsysteem in actie.....	55
11.5 Schilden.....	55
12. Het bouwen van palissades en belegeringen.....	57
12.1 Opslaan van een palissade.....	57
12.2 Magische palissade.....	58
12.3 Belegering.....	58
13. De dood van een personage.....	60
14. Belangrijke getallen en feiten.....	61
Notities.....	62
Impressum.....	64

1. Aandachtspunten

Nieuwe of veranderde regels sinds de vorige versie.

2. Inleiding

Beste deelneemsters en deelnemers,

Hartelijk welkom bij Conquest.

Het regelsysteem van Conquest is zodanig samengesteld dat het veel spelers uit verschillende landen de mogelijkheid geeft om gezamenlijk op een evenement te spelen. Er is bewust voor gekozen dit regelsysteem zo simpel mogelijk te houden, dit om beginnende en ervaren spelers, van alle nationaliteiten, ermee te kunnen laten werken en tot hun recht te laten komen.

Sommigen onder jullie zullen zeker de èèn of andere vaardigheid of spreuk missen die wel in andere regelsystemen voorkomt. We hebben ons ingespannen een gulden middenweg te vinden tussen de vele reeds bestaande regelsystemen, zodat dit regelsysteem spelers in staat stelt om hun personages gemakkelijk (of in ieder geval zonder veel moeite) om te zetten of een nieuw personage te creëren.

De omvang van het evenement en het steeds groeiende aantal deelnemers maken het nodig om eenvoudige en voor een ieder begrijpelijke regels te gebruiken. Daarom kunnen er geen uitzonderingen gemaakt worden. Hiervoor vragen we jullie begrip. Genoeg gekletst, veel plezier met het doorlezen van dit regelsysteem en vooral veel plezier op Conquest, we kijken naar jullie uit!

Jullie Conquest team

N.B. Wanneer er in dit regelsysteem gesproken wordt over hij, hem of zijn (bezittelijk), bedoelen we natuurlijk ook de vrouwelijke medespelers.

3. Fundamentele zaken

3.1 De spelleiding

Om het evenement zo soepel mogelijk te laten verlopen en om jullie bij alle mogelijke spel- en regelvragen te helpen, staat jullie een team van spelleiders ter beschikking.

Onze spelleiders zijn op het evenement duidelijk te herkennen aan hun kleding (Wit shirt met logo en een spelleiderpas). Zij kunnen jullie bij vragen altijd verder helpen. Als zij zelf het antwoord niet kunnen geven, zullen ze jullie in ieder geval doorverwijzen naar de juiste persoon of instantie.

Ook bij problemen die niet met het spel zelf te maken hebben, kunnen jullie je tot de spelleiding richten.

Beslissingen die genomen worden door een spelleider zijn bindend en moeten opgevolgd worden, zodat een geslaagd evenement mogelijk wordt. Bijvoorbeeld: wanneer een spreuk volgens de spelleiding niet werkt, zal er een reden voor zijn die je in het spel kunt vinden.

In uitzonderlijke gevallen spelen ook spelleiders een rol in het spel. Zij zijn dan natuurlijk ook verkleed, maar ze zijn nog altijd aan hun spelleiderpas te herkennen.

3.2 Belangrijke begrippen

Om spelsituaties beter te kunnen handhaven, bestaan er enkele gebruikelijke begrippen die we ook op onze evenementen gebruiken.

De belangrijkste daarvan zijn:

Time In

Het spel begint (weer).

Time Out

Het spel eindigt of wordt voor een bepaalde tijd onderbroken.

Gele kaart

Wie in een spel of gevechtssituatie te heftig reageert, kan van een spelleider een gele kaart krijgen. Dit houdt in dat de betreffende speler moet beseffen dat alle deelnemers hier zijn om gezamenlijk plezier te hebben en dat alles alleen maar een spel is. Neem even een pauze om af te koelen en daarna kan gewoon verder gespeeld worden.

In gevechtssituaties kan een gele kaart onder andere om de volgende redenen gegeven worden: een speler slaat te hard, te snel, onvoorzichtig of gericht op hoofd en/of hals.

Rode kaart

Een rode kaart betekent dat de speler die deze krijgt meteen uit het spel genomen wordt. De speler moet zich uit de spelsituatie terugtrekken tot een spelleider hem weer het spel in laat. Wanneer de speler zich verzet tegen deze maatregel, bestaat de kans dat de speler van het evenement verwijderd wordt.

Een rode kaart kan onder andere gegeven worden bij de volgende voorvallen/situaties: de speler trekt zich niets aan van de regels en gaat bij herhaling in de fout, speelt verwondingen niet uit, of vecht zonder wapens.

Speelstop (Spielstopp), Stop of Time Freeze

In gevaarlijke situaties of bij echte verwondingen moet het spel meteen onderbroken worden. Daarvoor geldt de uitroep '(Speel)Stop'. Alle handelingen moeten meteen stilgelegd worden. Wanneer de situatie is opgelost, geeft een spelleider het sein dat er weer verder gespeeld kan worden. Hierbij gaat het om een zeer belangrijke veiligheidsmaatregel, die niet zomaar gegeven mag worden, maar alleen in noodsituaties. De stop geldt niet voor het gehele evenement, alleen voor de omgeving van de situatie, een kamp of slagveld (of een gedeelte daarvan).

Let op: De in Nederland gebruikelijke term 'Man Neer' of 'Man Down', wordt in Duitsland dus niet gebruikt, al zal de betekenis wel duidelijk zijn.

3.3 Kleurcodes

Er zijn een aantal kleuren die een bepaalde betekenis hebben op de evenementen. Dit zijn meestal sjerpen of banden die om het lichaam gedragen worden of om voorwerpen gebonden zijn.

Blauw:

Een persoon die duidelijk zichtbaar een blauwe band draagt, heeft magische bepantsering. Een schild met een blauwe band is versterkt met de spreuk *Schildversterking*.

Geel:

Personen of voorwerpen met een gele band of sjerp, zijn in het spel onzichtbaar, omdat zij zich in een ander dimensie bevinden. Zij kunnen het spel beïnvloeden maar zijn onder geen beding op te merken.

Groen:

Het voorwerp is giftig (geworden).

Paars:

Personen of voorwerpen die een paarse band of sjerp dragen, zijn in het spel doorzichtig. Er is iets zichtbaar maar alleen op een spookachtige manier. Zij kunnen bijvoorbeeld niet aangeraakt, vastgepakt of gedragen worden.

3.4 Afkortingen

EP: Ervaringspunten. Punten die door spelen verdiend kunnen worden en waarmee "nieuwe" vaardigheden gekocht kunnen worden (aantal evenementdagen gedeeld door 2).

Direct : Schadepunten die met deze uitroep gepaard gaan, moeten meteen van de Levenspunten (LP) afgetrokken worden, en niet van de Pantserpunten (PP). (zie hoofdstuk 11.1)

LARP: Live Action Role Play (Levend Rollenspel).

LP: Levenspunten (zie ook hoofdstuk 8.2, 11 en 13).

MP: Magiepunten. Punten die door het "kopen" van spreuken verworven worden en die nodig zijn om de magie te gebruiken.

NPC/NSC: Non-Player Character. Dit zijn deelnemers die een rol van de spelleiding gekregen hebben. Hieronder vallen o.a. de figuranten- en monsterrollen.

Orga: De organisatie. De leden van deze groep houden zich bezig met logistieke en organisatorische zaken. Zij zijn herkenbaar aan hun gekleurde shirts met Conquest opdruk en hebben niets met het spel van doen.

PC: Player Character. Dit zijn deelnemers die met een (zelfbedacht) eigen personage meedoen aan het spel.

PP: Pantserpunten. Punten die door het dragen van bepantsering bij het Levenspunten (LP) aantal opgeteld mogen worden (maximaal 28). (zie hoofdstuk 11.3)

SL: Spelleiding. De leden van deze groep regelen alle vragen die met het spel te maken hebben en zijn te herkennen aan de witte shirts en een spelleiderpas.

4. Veiligheid

Iedere deelnemer moet gevaarlijke situaties voor zichzelf en anderen vermijden.

Alle spelhandelingen zijn ondergeschikt aan dit principe en moeten desnoods onderbroken worden in het geval dat de veiligheid van deelnemers in gevaar komt.

Alle wapens en pantsers moeten veilig zijn voor jezelf en anderen. De veiligheidseisen zijn te vinden op de site www.live-adventure.de.

Over het algemeen geldt dat elke deelnemer zelf verantwoordelijk is voor de veiligheid van de door hem gebruikte wapens en pantsers, en deze regelmatig moet controleren op eventuele beschadigingen en mankementen.

Wapens die door de spelleiding afgekeurd zijn, of gedurende het spel beschadigd raken, mogen in het spel niet (meer) gebruikt worden.

In het spel zijn geen echte wapens toegestaan. Hieronder vallen ook etensmessen en dergelijke. Deze voorwerpen dienen bij de slaap- en/of kookplaats te blijven en mogen tijdens het spel niet meegedragen worden.

Op het slagveld (of tijdens schermutselingen) geldt: geen slagen op het hoofd of de genitaliën. Ook zijn alle vormen van gevechten zonder wapens ten strengste verboden. We spelen een spel dat niet tot echte verwondingen zou moeten leiden.

Het negeren van deze algemene veiligheidsvoorschriften leidt onvermijdelijk tot het uitsluiten van deelname aan het evenement en het verwijderen van de persoon van het terrein.

5. Het regelsysteem

Het doel van dit regelsysteem is om de deelnemers een duidelijke basis te bieden voor het spel. Deze basis moet makkelijk te begrijpen zijn en in "elke" situatie eerlijk toe te passen.

Uitgaand van de standaardregel "je kan, wat je kan uitbeelden" levert het regelsysteem daarnaast, de grootte van het evenement in aanmerking genomen, een balans door een puntensysteem (bijvoorbeeld bij bepantsering en magie).

In dit regelsysteem is elke klasse en elk ras in principe toegestaan. Daarnaast bestaan er met betrekking tot vaardigheden, spreuken of alchemistische dranken waaruit een personage kan kiezen, geen beperkingen.

Elk personage, of het nu om een krijger, magiër, priester, sjamaan, woudloper etc. gaat, kan vrij uit de vaardigheden, spreuken of alchemistische brouwsels kiezen. Voor en/of nadelen van rassen en/of klassen zijn er niet. Elke speler is echter vrij om zijn personage nadelen in het spel mee te geven, om het personage vorm te geven of om meer spelplezier te beleven. Dit levert echter geen extra ervaringspunten op.

Met het regelsysteem kunnen zowel nieuwe personages gemaakt worden als personages uit andere systemen omgezet of aangepast worden.

Omdat het regelsysteem alle rassen en klassen altijd gelijk behandelt, kunnen er vanwege de spelachtergrond van een personage voor enkelen ingrijpende nadelen in het spel optreden. We raden een ieder die dit voorziet aan van tevoren contact op te nemen met de spelleiding (bijvoorbeeld in geval van necromancers, ondoden, vampieren, engelen, demonen, goden e.d.)

Het regelsysteem geldt voor alle personages!

Ook een ondode half-kat demoon/engel begint met 10 EP en beheerst uitsluitend de in dit regelsysteem vermelde vaardigheden!

6. Ervaringspunten

Elk personage heeft in het begin 10 ervaringspunten (EP) tot zijn beschikking. Met deze punten kan een speler vaardigheden of spreuken "kopen", afhankelijk van de achtergrond van het personage,

Voor elke twee (2) dagen die een speler met dit personage op een evenement heeft gespeeld (en heeft overleefd), verdient het personage èèn (1) extra EP.

Een personage dat al 20 speeldagen leeft (op verschillende evenementen), heeft dus 20 EP (10 van bij het begin + 10 extra voor overleefde evenementen).

Een punt wordt alleen maar geteld voor twee volle overleefde dagen en als er daadwerkelijk met dat personage gespeeld is. Pas na het evenement worden de verdiende EP bij het totaal gerekend.

7. Een personage maken

Wie nog nooit een personage gemaakt heeft, moet eerst nadenken over wat hij graag wil spelen en wat hij kan uitbeelden.

De mogelijkheden zijn bijna oneindig. Naast mensen kan je ook allerlei fantasyrassen zoals elfen, dwergen, orcs, reuzen en nog veel meer rassen kiezen. Uiteraard zijn deze onderhevig aan het beeld dat de speler en andere deelnemers van een ras hebben. Het regelsysteem regelt slechts de vaardigheden, niet de cultuur, het verleden of het karakter van een personage (zie ook hoofdstuk 5).

Dankzij literatuur en films komen er van ridders, elfen, dwergen, magiërs, priesters en sjamanen bepaalde beelden naar voren. Als je iets specifiek uitbeeldt, is het 't gemakkelijkst, vooral voor je medespelers, je aan dat algemene beeld aan te passen.

Je kan door middel van maskers, make-up, kostuums en bijzondere attributen de meest fantastische wezens creëren of tegenkomen, de creativiteit van de deelnemers kent (bijna) geen grenzen.

Wie naar ideeën voor een kostuum of make-up zoekt, kan terecht op het forum van www.live-adventure.de (Duitstalig). Hier staan vaak ervaren deelnemers klaar met tips en trucs.

8. Vaardigheden

In het algemeen geldt op een evenement:

Je kan in het spel, wat je ook daadwerkelijk kan uitbeelden.

Razendsnel lopen, vliegen of bovenmenselijke kracht laten zich in geen enkel regelsysteem op realistische wijze onderbrengen, omdat die zaken nu eenmaal vaak moeilijk zijn weer te geven of uit te spelen.

Daarom heeft iedere speler de taak om zijn rol op een geloofwaardige en redelijke wijze neer te zetten in het spel.

De vaardigheden zullen bij het uitbeelden van een geleerd beroep of een natuurlijke gave van een personage helpen. Enkele van deze vaardigheden worden in verband met de spelbalans met behulp van een puntensysteem beperkt.

Uit de volgende lijst kan elke deelnemer voor zijn personage vaardigheden kiezen en deze met ervaringspunten "kopen".

Houd hierbij wel in de gaten dat de gekozen vaardigheden of combinatie van vaardigheden bij het door jou verzonnen personage passen.

Naast het regeltechnische "kopen" van een vaardigheid hoort het In spel verwerven van die vaardigheid. Een krijger die extra levenspunten wil hebben, zou bijvoorbeeld een groot gedeelte van de (speel)tijd zich bezig kunnen houden met fitness-oefeningen, om zo het doel naderbij te brengen.

Iets dergelijks geldt ook voor het verwerven van kennis, bijvoorbeeld een magiër die een spreuk koopt. Hij kan In spel een academie of leermeester zoeken die hem die spreuk bijbrengt.

Op de hier gepresenteerde lijst met vaardigheden, spreuken en alchemistische brouwsels staat het volledige arsenaal aan mogelijkheden die een spelerpersonage ter beschikking staat.

In hoofdstuk 10.6 staat een lijst met een aantal extra spreuken en brouwsels. Deze zijn niet bedoeld voor spelerpersonages maar alleen voor NPC-personages en kunnen daarom ook niet "gekocht" worden. De lijst is toegevoegd zodat spelers weten wat ze moeten doen wanneer ze met deze spreuken/brouwsels worden geconfronteerd. Overigens kan je in het spel NPC's (bijvoorbeeld Avatars) tegenkomen die over andere vaardigheden beschikken die niet in dit regelsysteem zijn opgenomen. In dat geval zal de uitwerking door de spelleiding worden uitgelegd.

Ieder personage begint met drie (3) levenspunten. Dit houdt in dat je na drie treffers op het lichaam bewusteloos raakt en dat je kan sterven als je niet wordt geholpen. (Zie ook hoofdstuk 13).

8.1 Lijst van vaardigheden

In de lijst wordt meermaals de uitdrukking "promotie" gebruikt. Dit betekent dat er eerst voldaan moet worden aan bepaalde voorwaarden om deze vaardigheid te verkrijgen. Eerst moet de lagere vaardigheid gekocht worden die in de voorwaarde staat, daarna kan pas de promotie gekocht worden.

Voorbeeld:

Om *Geneeskunde* te leren moet een personage eerst *Eerste hulp* voor 2 EP kopen, daarna *Heelkunde* voor 4 EP en pas daarna kan *Geneeskunde* aangeschaft worden voor 8 EP. In totaal kost de vaardigheid *Geneeskunde* dus 14 EP.

Vaardigheid	Kosten in EP	Pagina
Eerste hulp	2	12
Heelkunde (promotie) Voorwaarde: <i>Eerste hulp</i>	4	12
Geneeskunst (promotie) Voorwaarde: <i>Heelkunde</i>	8	12
Verhalen en legenden (kan 2x opgewaardeerd worden)	2	12
Lezen en schrijven (per taal)	2	12
Pantser repareren, klasse 1	3	12
Pantser repareren, klasse 2	3	12
Pantser repareren, klasse 3	3	13
Schild repareren	3	13
Projectielen maken	3	13
Regeneratie 1	5	13
Regeneratie 2 (promotie) Voorwaarde: <i>Regeneratie 1</i>	10	13
Sloten kraken/maken (kan onbeperkt opgehoogd worden)	1	13
Vallen zetten/maken/onschadelijk maken (kan onbeperkt opgehoogd worden)	1	14
Immuniteit (je wordt immuun tegen een bepaalde spreuk, dit kost 3 keer zoveel als de spreuk waartegen je immuun wilt worden)	speciaal	14
Neerslaan	1	15
Sluipmoord (promotie) Voorwaarde: <i>Neerslaan</i>	20	15
Extra levenspunt 1	3	15
Extra levenspunt 2 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 1</i>	5	15
Extra levenspunt 3 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 2</i>	7	15
Extra levenspunt 4 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 3</i>	10	15
Extra levenspunt 5 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 4</i>	20	15
Extra levenspunt 6 (promotie) Voorwaarde: <i>Extra levenspunt 5</i>	40	15
Extra magiepunt (1 EP is 1 MP) (onbeperkt)	1	15
Diefstal (Zie hoofdstuk 9.1)	2	17
Zakkenrollen (promotie) (Zie hoofdstuk 9.1) Voorwaarde: <i>Diefstal</i>	2	17
Warendiefstal (promotie) (Zie hoofdstuk 9.1) Voorwaarde: <i>Diefstal</i>	2	17
Inbreken (promotie) (Zie hoofdstuk 9.1) Voorwaarden: <i>Diefstal</i> , <i>Sloten openen/maken</i> , <i>Vallen zetten/maken/onschadelijk maken</i>	2	17
Vriendschap der Elementen (Zie hoofdstuk 9.2, kan niet zomaar gekozen worden maar moet worden verdiend in het spel)	0	18
Magie en Alchemie (De volledige lijst van spreuken en brouwsels, incl. kosten en omschrijvingen staat in hoofdstuk 10.6)	speciaal	26

Bij het leren van vaardigheden geldt:

Het is niet genoeg om alleen de vaardigheid uit de lijst te kopen. Het personage moet in het spel moeite doen de vaardigheid aan te leren. Uitzondering hierbij is natuurlijk het maken van een nieuw personage, hierbij wordt aangenomen dat de vaardigheden al aangeleerd zijn in de tijd voor het evenement.

Denk eraan dat het aanleren van nieuwe vaardigheden enige tijd in beslag neemt, en dat het daarom netjes en uitgebreid uitgespeeld moet worden.

8.2 Beschrijving van vaardigheden

Eerste hulp (2 EP)

Voorkomt alleen het doodbloeden en zodoende het sterven van een personage. Bij een met Eerste hulp behandelde wond ontstaat er geen koudvuur (zie hoofdstuk 13), de wond geneest echter niet. Een wond betekent het verlies van een Levenspunt (LP).

Wanneer de wond niet behandeld wordt (door middel van Heel-, Geneeskunde, magie of alchemie) of als het personage niet beschikt over Regeneratie, blijft de wond aanwezig. Meer over de toestand verwond in hoofdstuk 11.

Heelkunde (promotie) (4 EP)

Voorwaarde: *Eerste hulp*

Het personage is in staat vleeswonden van een gewonde te genezen. De wond sluit zich over een periode van 2 uur. **De behandeltime per wond bedraagt 10 minuten.** Het behandelde lichaamsdeel is echter pas na de 2 uur geneestijd weer volledig te belasten en te gebruiken. Wordt voor die tijd weer deelgenomen aan gevechten of wordt er zware arbeid verricht, dan springt de wond weer open en kan de behandeling van voren af aan beginnen. De levenspunten moeten dan weer afgetrokken worden, dit kan betekenen dat het personage weer bewusteloos valt. Er moeten èèn of meerdere van de volgende attributen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen: verband, zalf, dranken, naald en draad. Bij gebruik van zalf en/of dranken moet je naar eventuele echte (real-life) allergieën van het slachtoffer vragen. (En bij een allergie die bepaalde stof natuurlijk niet gebruiken).

Geneeskunde (promotie) (8 EP)

Voorwaarde: *Eerste hulp, Heelkunde*

Deze vaardigheid stelt een personage in de gelegenheid gebroken botten te zetten, zelfs afgezette ledematen weer aan te naaien en inwendige verwondingen op een adequate manier te verzorgen. De behandeltime en de genezingstijd zijn afhankelijk van de ernst van de verwondingen. Er moeten èèn of meerdere van de volgende attributen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen: verband, messen, spalken, zalf, dranken, naald en draad of andere gereedschappen. Bij gebruik van zalf en/of dranken moet je naar eventuele echte (real-life) allergieën van het slachtoffer vragen. (En bij een allergie die bepaalde stof natuurlijk niet gebruiken).

Verhalen en legenden (kan tot 2x opgewaardeerd worden) (2/4/6 EP)

Het personage krijgt bij de incheck van de spelleiding extra informatie over het land/gebied waarin hij zich bevindt. Daaronder vallen bijvoorbeeld mythen en sagen, geruchten, vertellingen maar ook gebruiken en wetten. Het aantal bestede EP (2, 4 of 6) beïnvloedt de hoeveelheid informatie, niet de kwaliteit ervan.

Lezen en schrijven (2 EP per taal)

Ieder personage kan vanaf de creatie zijn moedertaal spreken, maar nog niet lezen en schrijven. Daarvoor moet deze vaardigheid 1 keer gekozen worden. Wil je dat je personage meerdere talen kan lezen en schrijven, dan zal je deze vaardigheid, per taal, nogmaals moeten "kopen".

Pantser repareren, klasse 1 (3 EP)

Het personage kan pantsers van klasse 1 repareren. **Voor elk "beschadigde" pantserpunt is 10 minuten nodig om het te repareren.** Voor de reparatie moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: tangen, ander gereedschap, naald en draad.

Pantser repareren, klasse 2 (3 EP)

Het personage kan pantsers van klasse 2 repareren. **Voor elk "beschadigde" pantserpunt is 15 minuten nodig om het te repareren.** Voor de reparatie moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: tangen, ander gereedschap, naald en draad.

Pantser repareren, klasse 3 (3 EP)

Het personage kan pantsers van klasse 3 repareren. **Voor elk "beschadigde" pantserpunt is 15 minuten nodig om het te repareren.** Voor de reparatie moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: tangen, ander gereedschap, naald en draad.

Schild repareren (3 EP)

Het personage kan schilden van verschillende materialen en grootte repareren. **Voor een klein schild (ca. 50x50) is 30 minuten nodig om het te repareren. Voor alle grotere schilden is 1 uur nodig om het te repareren.** Voor de reparatie moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: hamer, aambeeld, tangen, e.d..
(Zie ook hoofdstuk 11.5).

Projectielen maken (3 EP)

Het personage is in staat pijlen voor (kruis)bogen of andere munitie voor geschut of belegeringswapens te maken. Benodigde tijd per projectiel:

Pijlen, en munitie voor handgeschut: 10 minuten per projectiel.

Belegeringsmunitie: 20 minuten per projectiel.

Voor het produceren moeten passende gereedschappen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen, bijvoorbeeld: messen, garen, veren, metaalgietersgereedschap of ander gereedschap.

Regeneratie 1 (5 EP)

Het personage regeneert elk uur 1 levenspunt. Na dit uur is de wond gesloten en heeft het personage er geen hinder meer van. De wond moet echter wel verzorgd worden omdat anders koudvuur op kan treden (zie hoofdstuk 13). Doodbloeden kan dus met deze vaardigheid niet. Bij verlies van alle levenspunten valt het personage bewusteloos en komt na 15 minuten weer bij kennis.

Regeneratie 2 (promotie) Voorwaarde: Regeneratie 1 (10 EP)

Het personage regeneert in 2 uur alle levenspunten. Na die tijd zijn de wonden gesloten en heeft het personage er geen hinder meer van. De wonden moeten echter wel verzorgd worden omdat anders koudvuur op kan treden (zie hoofdstuk 13).

Sloten kraken/maken (kan onbeperkt opgehoogd worden) (1 EP)

Met deze vaardigheid is een personage in staat IS sloten te openen en/of te vervaardigen. Sloten bestaan uit een van een SL-stempel voorziene envelop met op de omslag het woord "SLOT". In de envelop zit een nummer. Dit nummer geeft het niveau van het slot aan.

De sterkte van een slot wordt bepaald door de tijd die de slotenmaker in dit slot heeft geïnvesteerd, waarbij het niveau van de slotenmaker zelf als maximum slotniveau geldt. Per niveau moet 10 minuten gewerkt worden aan het maken van het slot. Hoe sterker het slot, hoe langer de bouwtijd.

Om een slot te kraken is een personage 5 minuten per niveau bezig. Om een slot te kunnen kraken moet het personage minstens deze vaardigheid bezitten op het niveau van het slot. Natuurlijk moeten voor het vervaardigen en het openen van een slot gereedschappen (ijzerdraad, looper, tangen etc.) en grondstoffen beschikbaar zijn en gebruikt worden bij het uitspelen. Het is mogelijk een slot te bouwen met een niveau dat lager is dan het niveau van de vaardigheid van de maker.

Bijvoorbeeld:

Voor het vervaardigen van een slot van niveau 8 moet de slotenmaker dus minstens 8 EP in deze vaardigheid bezitten en 8x10 (80) minuten bezig zijn. Om het slot te kraken moet de opener minstens 8 EP in deze vaardigheid bezitten en 40 minuten bezig zijn. Een personage met niet meer dan 8 EP in deze vaardigheid kan geen sloten openen van niveau 9 of hoger.

Vallen zetten/vinden/onschadelijk maken (kan onbeperkt opgehoogd worden) (1 EP)

Met deze vaardigheid is een personage in staat IS vallen te vinden, te zetten of een gevonden IS val onschadelijk te maken zolang het niveau van de val niet hoger is dan het aantal geïnvesteerde EP in deze vaardigheid.

Vallen bestaan uit een envelop voorzien van een SL-stempel, met op de omslag het woord "VAL". In de envelop zit de beschrijving van de werking van de val en een nummer. Dit nummer geeft het niveau van de val aan. Een val vinden, kan door uit te spelen dat ernaar gezocht wordt en het bezitten van deze vaardigheid. Iemand die deze vaardigheid niet bezit kan wel zoeken, maar zal dus nooit een val vinden!

Om een val te bouwen moet minstens 1 EP in deze vaardigheid gestoken zijn. Het personage is in staat een val te bouwen van maximaal het niveau dat hij in deze vaardigheid bezit. Het zetten van een val kost 10 minuten per niveau. Hoe beter de val, hoe langer de bouwtijd. Om een val onschadelijk te maken moet een personage minstens evenveel EP in deze vaardigheid bezitten als het niveau van de val. Het onschadelijk maken van een val kost 5 minuten per niveau. Wat het precieze effect van de val is, moet de maker met de spelleiding overleggen. Degene die een val zet, moet erop letten dat niemand zich er aan of mee kan verwonden!

Een val hoeft en mag niet daadwerkelijk werken, als deze er maar als een val uitziet. Uiteraard moeten voor het zetten en het onschadelijk maken van een val gereedschappen en grondstoffen beschikbaar zijn en gebruikt worden. (tangen, touw, ijzerdraad etc.) Het is mogelijk een val te bouwen met een niveau dat lager is dan het niveau van de vaardigheid van de maker.

Bijvoorbeeld:

Voor het vervaardigen van een val van niveau 5 moet de vallenzetter dus minstens 5 EP in deze vaardigheid bezitten en 5x10 (50) minuten bezig zijn. Om de val onschadelijk te maken moet de verwijderaar minstens 5 EP in deze vaardigheid bezitten en 25 minuten bezig zijn. Een personage met niet meer dan 5 EP in deze vaardigheid kan geen vallen onschadelijk maken van niveau 6 of hoger.

Immunititeit (speciaal)

Een personage kan zich door het spenderen van drie keer de kosten van een bepaalde spreuk, tegen die bepaalde spreuk immuun maken. Dit kan voor de volgende spreuken/brouwsels:

Berserkerwoede, Coma, Slaap, Verzwak 1 en 2, Zwijg, Doofheid, Dood, Misselijkheid, Vergeet, Traagheid 1 en 2, Verstening en Waarheid.

Hierbij is het niet van belang of het om een uitgesproken spreuk of een brouwsel gaat. (voor de kosten zie hoofdstuk 10.5).

Bijvoorbeeld:

Berserkerwoede kost 4 EP, hieruit volgt dat om immuun te worden voor die spreuk het 3x4 (12) EP kost. Dan is degene die deze vaardigheid bezit immuun tegen die spreuk, waarbij het niet uitmaakt of deze spreuk op magische of alchemistische wijze op het personage komt. Ook als het personage het effect wil, is hij immuun.

Neerslaan (1 EP)

Om een personage succesvol bewusteloos te slaan, mag het slachtoffer de aanvaller niet opmerken, anders is de poging mislukt. De aanvaller moet dus geruisloos naderen. Het Neerslaan wordt uitgebeeld door een slag met de pommel van een wapen op het

achterhoofd van het slachtoffer, **zonder deze echt te raken!** Om de actie te verduidelijken wordt hoorbaar "Neerslaan" gezegd. Een volgens de regels neergeslagen persoon blijft 15 minuten bewusteloos en komt bij met een barstende koppijn. Omdat het gaat om een fysieke bewusteloosheid kan het slachtoffer door schudden of op andere manieren bijgebracht worden. Er bestaat geen bescherming tegen Neerslaan (helm, magie etc.) omdat een geoefende overvaller meerdere manieren kent om zijn doelwit in het dromenrijk te doen belanden.

Sluipmoord (20 EP) (promotie) Voorwaarde: *Neerslaan*

Iedere sluipmoord moet vooraf bij de spelleiding aangemeld worden en goedgekeurd worden!

De geïnvesteerde EP's voor deze vaardigheid geven de kennis aan die verzameld is over de anatomie van de verschillende rassen.

Deze vaardigheid stelt een personage in staat een ander personage (van welk ras dan ook) op een achterbakse manier volledig geluidloos en bijna onmiddellijk te doden. Hierbij moet wel aangemerkt worden dat de aanval voor het slachtoffer volkomen als een verrassing moet komen. Een personage geldt alleen als vermoord wanneer een ander personage (die deze vaardigheid bezit) met een kernloze dolk (andere wapens zijn hiervoor niet toegestaan!) een snede over de keel van het slachtoffer maakt. Hierbij mag de dolk (om veiligheidsredenen) de huid van het slachtoffer niet raken! Een vermoord personage verliest geen LP maar raakt bewusteloos.

Het personage sterft na 1 minuut, behalve als iemand hem redt.

Zeker bij een sluipmoord is uiterste voorzichtigheid geboden. Wanneer het slachtoffer de moordpoging opmerkt, geldt de poging als afgeweerd en heeft het personage alleen een snede aan de hals (wanneer de moordpoging zover is gekomen) die als een normale wond behandeld kan/moet worden (zie ook hoofdstuk 11). Wanneer de aanvaller deze vaardigheid niet bezit, geldt dat de moordpoging sowieso mislukt.

Er bestaat geen bescherming tegen Sluipmoord (halsbescherming, magie etc.) omdat een geoefende moordenaar meerdere manieren kent om zijn werk uit te voeren.

Slapende of bewusteloze slachtoffers kunnen altijd door sluipmoord vermoord worden.

Een doodsteek is bij een vermoord persoon alleen mogelijk wanneer deze geen LP meer heeft.

Extra levenspunt (3/5/7/10/20/40 EP) (promotie)

Een extra levenspunt betekent dat een personage 1 LP bij zijn totaal mag optellen. Met Extra levenspunt 1 heeft een personage dus 4 LP totaal. Met Extra levenspunt 2 heeft een personage dus 5 LP totaal enzovoort. Deze vaardigheid werkt met promotie dus de lagere vaardigheid moet voor de hogere verkregen worden.

De extra levenspunt(en) zijn aanwezig tot het personage verwond wordt. (zie hoofdstuk 11)

Extra levenspunten worden net zo behandeld als de basislevenspunten, ze kunnen dus na verzorging of regeneratie weer ter beschikking staan.

Wonden moeten altijd verzorgd worden (zie hiervoor de hoofdstukken 11 en 13).

Extra magiepunt (1 EP = 1 MP)

Er kunnen extra magiepunten verkregen worden om de magiepool van een personage te vergroten.

1 magiepunt (MP) kost 1 ervaringspunt (EP).

Bijvoorbeeld een genezer die alleen de spreuk "Heel wond" kent, kan zijn magiepool zo ophogen zodat hij die spreuk meerdere keren per dag kan gebruiken. (zie ook hoofdstuk 10.1)

Diefstal (2 EP)

(Zie hoofdstuk 9.1)

Zakkenrollen (promotie) Voorwaarde: *Diefstal (2 EP)*

(Zie hoofdstuk 9.1)

Warendiefstal (promotie) Voorwaarde: *Diefstal* **(2 EP)**
(Zie hoofdstuk 9.1)

Inbreken (promotie) Voorwaarden: *Diefstal, Sloten openen/maken, Vallen zetten/vinden/onschadelijk maken* **(2 EP)**
(Zie hoofdstuk 9.1)

Vriendschap der Elementen (10 EP)
(Zie hoofdstuk 9.2)

Magie en Alchemie
(De volledige lijst van spreuken en brouwsels, incl. kosten en omschrijvingen vindt je in hoofdstuk 10.5 en 10.6)

9. Complexe vaardigheden

9.1 Misdaadvaardigheden

Alle in dit hoofdstuk toegelichte vaardigheden mogen alleen uitgevoerd worden door personages die zich In Time bij het dievengilde hebben laten registreren!

Dit beperkt het individuele spel natuurlijk iets, maar is de enige mogelijkheid om de misdaad op een groot evenement in de hand te houden.

Hierbij geldt nogmaals: elke diefstal leidt tot de onmiddellijke uitsluiting van het evenement en aangifte bij de politie.

Als uitzondering geldt **ALLEEN** het zich toe-eigenen van speciaal voor dit doel gemarkeerde voorwerpen (volgens onderstaande regels) en Mythodea munten. Het ontvreemden van plotvoorwerpen mag alleen met toestemming van de SL. Hieronder vallen echter niet de speciaal gemerkte voorwerpen, deze mogen alleen in opdracht van het gilde geroofd worden. Ook het stelen van banieren is verboden.

Diefstal (2 EP)

Het personage krijgt het recht toe te treden tot het Dievengilde en mag de vaardigheden zakkenrollen, warendiefstal en inbreken kiezen. De toetreding tot het gilde moet echter nog wel uitgespeeld worden bij de betreffende NPC! Alle in deze drie vaardigheden beschreven handelingen mogen alleen na vooraf gegeven opdracht van het gilde en binnen een bepaalde tijdsperiode uitgevoerd worden.

"Verkregen" voorwerpen kunnen dan bij een opkoper ingewisseld worden voor muntgeld.

Zakkenrollen (2 EP)

Voorwaarde: *Diefstal*.

Het personage is na opdracht van het dievengilde gerechtigd om speciaal gemarkeerde geldbuidels te ontvreemden. Deze buidels kunnen in het bezit zijn van spelers, NPC's of daggasten op het evenement. In deze buidel kan 'speel'geld zitten maar bijvoorbeeld ook een papieren representatie van een of ander voorwerp.

Warendiefstal (2 EP)

Voorwaarde: *Diefstal*

Het personage is na opdracht van het dievengilde gerechtigd om speciaal gemarkeerde voorwerpen die zich bij handelaren bevinden te stelen.

Inbreken (2 EP)

Voorwaarde: *Diefstal, Sloten openen/maken, Vallen zetten/vinden/onschadelijk maken.*

Het personage is na opdracht van het dievengilde gerechtigd om speciaal gemarkeerde (en niet te verplaatsen) kisten die zich bij sommige handelaren in de stad bevinden te kraken. Deze kunnen geld of andere bijzondere zaken bevatten.

9.2 Vriendschap der elementen

Vriendschap der elementen (Water, Vuur, Aarde, Lucht, Magie)

Deze vaardigheid kan alleen in het spel verworven worden en moet centraal bij de voorwerp-check-out bevestigd worden.

Voor deze vaardigheid hoeven geen Ervaringspunten (EP) uitgegeven te worden, deze wordt op het personageformulier bijgeschreven.

Effecten in het spel zijn mogelijk, maar niet onder controle van de speler.

Zowel Spelleiding als NPC's kunnen naar gelang de situatie op de vaardigheid reageren zoals zij die begrijpen.

Het verdient aanbeveling de spelleiding van het eigen kamp bij de incheck apart op de hoogte te stellen van de vaardigheid en de regelcommissie voor het evenement te voorzien van persoonlijke contactgegevens ((mail)adres) via artefacte@mythodea.de.

Een speler kan maar de vriendschap van één element bezitten, het is echter mogelijk van element te wisselen.

Alle spelers die de vriendschap van een element bezitten, moeten het teken van dat element op de pols (laten) schminken.

10. Magie en Alchemie

Op dit punt moeten we kort uitleggen waarom we de effecten van onze magische spreuken en alchemistische brouwsels uniform gemaakt hebben.

De magiër, priester, elementalist of drankstoker, gifmenger of apotheker hebben allemaal een ding gemeenschappelijk:

Zij bereiken op verschillende manieren effecten bij andere wezens of zichzelf.

Ons is volkomen duidelijk dat voor ieder van deze en soortgelijke klassen de effecten op verschillende manieren tot stand komen en deze met menige theorie te verklaren zijn.

Toch blijft het effect bij elk van die manieren hetzelfde. Om dus in deze oneindige verschillende variaties enig overzicht te behouden, hebben we deze effecten uniform gemaakt (Zie hoofdstuk 10.5). Dit biedt zowel de met magie begaafde als de alchemistisch ingestelde deelnemer enkele nieuwe mogelijkheden.

Alle spreuken/brouwsels hebben een voorgeschreven effect en duur, ook hebben ze een commandowoord. Het commandowoord is de naam van de spreuk/het brouwsel.

Na elk gebruik van een spreuk of brouwsel moet het commandowoord gezegd worden.

Een speler die bijvoorbeeld tijdens een grote slag alleen het commandowoord verstaat, kan dan zeker zijn dat hij het juiste effect uitspeelt. Discussies in dergelijke gevallen worden dus vermeden, wat het spel ten goede komt, zonder dat personages in hun individuele spel beperkt worden. Vergeet hierbij niet dat ConQuest een Duitstalig evenement is en dus de Duitse naam gezegd moet worden als commandowoord.

Spreuken/brouwsels met verschillende niveaus: om de hogere vorm te leren moet de deelnemer beschikken over de lagere variant.

Effecten die door magie tot stand gekomen zijn, zijn niet op te heffen door alchemie. Dit werkt ook andersom: effecten die door alchemie tot stand gekomen zijn, zijn niet op te heffen door magie.

Zolang aan de regels voor magie en alchemie voldaan wordt staat het iedere deelnemer vrij op welke manier hij weergeeft dat er magie bedreven wordt. We willen de deelnemers vrij laten in de keuze van hun componenten en daarmee vrij laten in de weergave en hoe zij hun spel gestalte geven. De basiselementen van de regels voor magie en alchemie moeten evenwel niet uit het oog verloren worden. Hieronder vallen het commandowoord, de brouwtijd bij alchemie, de magiepuntkosten, het minimale aantal woorden van de incantatie en de trigger (raak gooien, drinken en eventueel contact etc.) Het staat een ieder vrij om meer te doen, maar niet om minder te doen.

De drie mogelijkheden van duur van de effecten nader verklaard:

1) De duur van het effect is afhankelijk van de aanwezigheid van bepaalde condities:

Het effect blijft aanwezig zolang degene die de spreuk uitsprak aan een bepaalde voorwaarde voldoet. Gedurende deze tijd kan hij geen gevechtshandelingen uitvoeren of een andere spreuk uitspreken.

De volgende voorwaarden zijn algemeen bekend:

1. Zolang de magiër bijvoorbeeld een voorgeschreven voorwerp (component) in de hand houdt en/of er iets bepaalds mee doet.
2. Zolang de magiër zich concentreert en het doelwit aanwijst.

2) Een evenement lang:

Het effect duurt het gehele evenement, ongeacht het aantal dagen dat het evenement duurt.

3) Permanent:

Het effect is altijd aanwezig, behalve als het opgeheven wordt door bijvoorbeeld de spreuken *Magie ontrafelen* of *Magie hechten opheffen*.

10.1 Magie

Wanneer in het kader van een Levend Rollenspel over het begrip magie of magische vaardigheden gesproken wordt, moet er de nadruk op worden gelegd dat het bij LARP gaat om een bedacht spel en dat niemand het aanwezig zijn van dergelijke of vergelijkbare krachten in onze eigen realiteit, dat wil zeggen buiten het spel, serieus aanneemt.

Magietheorie

Het begrip magie moet als een substituut gezien worden voor alle verschillende soorten bovennatuurlijke krachten waarvan een personage in het levend rollenspel gebruik kan maken.

Er zijn natuurlijk een groot aantal benamingen van magisch bekwame klassen die we voor de eenvoud samengevat hebben onder de noemer magiër: sjamaan, priester, heks, druïde, tovenaar, elementalist etc.

Natuurlijk kan ieder personage zijn individuele visie hebben op de werking van de magie. Ook wanneer iedereen put uit dezelfde voorraad spreuken (zie hoofdstuk 10.5), kan er een persoonlijke draai aan gegeven worden door eigen gekozen woorden uit te spreken en eigen handelingen uit te voeren.

Aanwijzigen voor het werken met magie op Mythodea

Veel personages krijgen hun magische krachten van een hoger wezen. Hieronder vallen naast de krachten van de clerus (priesters, paladijnen, tempeliers e.d.) ook "demonische" magie die door bijvoorbeeld heksen, bezweerders enzovoort beoefend wordt.

Al deze hogere machten hebben geen direct contact met de sterfelijken zolang die op Mythodea rondlopen. Een priester weet bijvoorbeeld dat zijn god aanwezig is, maar kan deze niet zomaar oproepen. Dit is een kwestie van uitproberen en aan een SL vragen wat er gebeurt.

Uitspelen

Regeltechnisch (in het bijzonder wat het effect is) blijven de toverspreuken natuurlijk voor elk personage hetzelfde, ook wanneer individuele uitwerkingen voor een mooi spel en goede sfeer gewenst zijn. Een klassieke geschoolde magiër zal voor de spreuk *Windstoot* een waaier of iets dergelijks gebruiken, terwijl een sjamaan veren of afgerukte bladeren zal gebruiken als component. Het staat een deelnemer dus vrij zijn eigen specifieke componenten uit te kiezen, zolang het basisprincipe gelijk blijft (een lijn van een *Barrière* moet getrokken worden, bij *Magische pijl* moet iets geworpen worden etc.) . Een magiër op een levend rollenspel zal een uitstekende toneelspeler moeten zijn want hij zal medespelers moeten laten denken dat er bovennatuurlijke krachten zijn die eigenlijk niet aanwezig zijn. Of de magiër nu wijs, geheimzinnig, verstrooid, onopvallend of imposant is, hij moet de capaciteit bezitten deze moeilijke gave uit te spelen en overtuigend neer te zetten.

Toverspreuken

De meest gebruikte en bruikbaarste methode om magie uit te beelden is de toverspreuk. Bij deze methode verbindt de magiër bij de spreuk passende componenten met een

bepaalde incantatie bestaande uit woorden. De incantaties kunnen door de individuele magiër bedacht worden. Veel magiërs gebruiken Nederlandse woorden of Latijn, sommige zelfs Grieks of een fantasietaal.

Zo komt een verbinding tot stand tussen de spelwereld en de energielijnen die het universum doorkruisen (andere theorieën zijn ook toegestaan en zelfs gewenst). De bovennatuurlijke kracht manifesteert zich door middel van het gewenste effect.

Onder toverspreuken verstaan we dus alle "normale" spreuken. Bij de beschrijvingen van de spreuken (hoofdstuk 10.6) staat, afhankelijk van de sterkte van de spreuk, hoeveel woorden de incantatie minimaal moet bevatten. Er zijn zeer bewust geen incantaties gegeven, omdat er zoveel verschillende magieconcepten zijn, en zodat ieder magisch bekwaam personage zijn eigen woorden kan gebruiken. Dit neemt niet weg dat elke incantatie **MOET EINDIGEN** met de naam van de spreuk (het commandowoord) zodat elke deelnemer weet welk effect wordt bedoeld en er passend op kan reageren. Vergeet hierbij niet dat ConQuest een Duitstalig evenement is en dus de Duitse naam gezegd moet worden als commandowoord.

Magiepool

Het werken met magie gaat niet zomaar ongemerkt aan de geestesgesteldheid van de magiër voorbij aangezien het werken met magie veel energie kost. Speltechnisch is er een zogenaamde magiepool waaruit de magiër kan putten en zo zijn spreuken de nodige energie mee kan geven. De magiepool bestaat uit alle ervaringspunten (EP) die de speler ingezet heeft voor zijn personage om magische spreuken te leren. Deze punten worden omgezet in magiepunten (MP). Bovendien kan de vaardigheid 'Extra magiepunten' gekozen worden, deze punten worden opgeteld bij de magiepool..

Een personage die de spreuken *Windstoot* (2 EP), *Pantser 1* (2 EP), *Pantser 2* (4 EP), *Magische pijl 1* (1 EP) en *Magie herkennen 1* (1 EP) en ook nog 2 EP in de vaardigheid Extra magiepunt gestoken heeft, heeft dus een magiepool van $2+2+4+1+1+2= 12$ magiepunten. Dat betekent dat dit personage per dag voor 12 magiepunten spreuken mag uitspreken, dit kan 12 keer *Magische pijl 1* zijn, maar ook 3 maal *Pantser 2* of welke combinatie van zijn spreuken dan ook, totdat het totaal opgebruikt is.

Magie verversen

De magiepool kan op 2 manieren ververst worden:

Enerzijds: door voldoende slaap. Bij **4 uren ononderbroken slaap ververst 40%** van het maximale aantal magiepunten. Bij **5 uren ononderbroken slaap 60%** en bij **6 of meer uren ononderbroken slaap 100%**.

De tweede mogelijkheid is: gebruik te maken van de diensten van een alchemist die een speciale energiedrank kan samenstellen. Deze drank maakt het mogelijk 50% of 100% van de magiepunten te verversen.

Beperkingen

Om aan het klassieke beeld van de magiër te voldoen en om de balans van het spel niet te verstoren, kan iemand die magische spreuken gebruikt, deze niet uitspreken op het moment dat hij metalen uitrustingsstukken draagt. Dit geldt ook voor maliën. Ook is aan te merken dat een magiër die zelf actief aanvalt in een gevecht niet meer de nodige concentratie kan opbrengen om spreuken uit te spreken of vol te houden. Ook als de magiër afgeleid wordt bijvoorbeeld omdat hij zich moet verdedigen of doordat hij verwond wordt, moet de magische activiteit afgebroken worden, omdat hij zich niet meer kan concentreren. Dit geldt ook voor een vluchtende magiër.

Bij het leren van nieuwe toverspreuken gelden dezelfde regels als bij andere vaardigheden: het is niet genoeg om deze simpelweg te kopen met EP. De spreuk moet logischerwijs in het spel geleerd worden en dit moet uitgespeeld worden. (Uitzondering hierop is natuurlijk bij het maken van een personage). Dit kan door een magische academie te bezoeken, door een leermeester te zoeken, het vinden en bestuderen van een magisch geschrift of iets dergelijks. Ook hier geldt dat het verwerven van nieuwe kennis een lange tijd duurt en daarom uitgebreid en goed uitgespeeld moet worden. Alle

toverspreuken (voor spelers) zijn in hoofdstuk 10.6 te vinden. Andere spreuken zijn voor spelers niet toegestaan op ConQuest.

10.2 Alchemie

De alchemie houdt zich bezig met het analyseren en samenstellen van de meest uiteenlopende substanties, dranken en giffen. Ook en in het bijzonder bij alchemisten speelt het uitspelen een zeer belangrijke rol. Dit begint bij het verzamelen van kruiden en andere grondstoffen, via het voorbereiden (vuur aanmaken, ketel met water opzetten, glazen, flesjes, vijzel en mortier en andere gereedschappen klaarleggen) tot het uiteindelijke analyseren, verhitten, indampen, distilleren, uitpersen en brouwen. De deelnemers zijn vrij in het uitspelen hiervan. Alleen bij specifieke plotgerelateerde recepten moet de bereiding precies volgens het recept gebeuren.

In tegenstelling tot de magiër is het aantal brouwsels per dag niet beperkt. De enige beperking ligt in de duur van het brouwen, elk brouwsel heeft een eigen brouwduur. Bovendien moet een alchemist ook genoeg slaap (minstens 6 uur) krijgen om zich volledig op zijn gecompliceerde taak te kunnen concentreren anders kunnen er ongelukken gebeuren. Een alchemist die bijvoorbeeld een waarheidsdrank wil maken kan dat 54 maal per dag uitvoeren (20 minuten per dosis + 6 uur slaap) zolang hij niets anders doet. Er kunnen meerdere doses tegelijk gemaakt worden, maar dit levert geen tijdwinst op. Per dosis ligt namelijk de voorgeschreven brouwduur vast.

Er zijn in principe 2 manieren van overbrenging van de alchemie op het doelwit: Contact en Drank (inslikken). Deze verschillen van elkaar in bereidingstijd. In de strijd ingezette contactgiffen werken alleen met pantserdoordringende projectielen.

Bij het gebruik van drankrecepten is het de bedoeling dat het de gebruiker en de spelleiding duidelijk is wat er in de daadwerkelijke drank zit, zodat er geen problemen ontstaan (allergieën, geen alcohol voor minderjarigen etc.)

Een brouwsel is slechts houdbaar tot het einde van het evenement.

Bij het leren van nieuwe recepten gelden dezelfde regels als bij andere vaardigheden: het is niet genoeg om deze simpelweg te kopen met EP. Het recept moet logischerwijs in het spel geleerd worden en dit moet uitgespeeld worden. (Uitzondering hierop is natuurlijk bij het maken van een personage). Dit kan bijvoorbeeld door een alchemistengilde te bezoeken, door een leermeester te zoeken, het vinden en bestuderen van een geschrift of iets dergelijks. Ook hier geldt dat het verwerven van nieuwe kennis een lange tijd duurt en daarom uitgebreid en goed uitgespeeld moet worden.

Alle recepten (voor spelers) zijn in hoofdstuk 10.6 te vinden. Andere recepten zijn voor spelers niet toegestaan op ConQuest.

10.3 Rituelen

Waar de grenzen van de magie, alchemie en andere vaardigheden ophouden, begint het uitgebreide gebied van de rituelen. Of de bedoeling is om een (machtig) wezen uit een andere dimensie op te roepen en te laten materialiseren, een in de strijd gesneuvelde vriend weer tot leven te wekken, een groep personages van een magische ziekte te genezen of dat ter voorbereiding op een grote slag machtige strijdspreuken uitgesproken moeten worden: aan de veelzijdigheid en mogelijkheden van rituelen zitten (bijna) geen grenzen. Over het algemeen kan men stellen dat rituelen alleen dan uitgevoerd worden wanneer een of meerdere personages iets zo bijzonders willen dat het met de normale vaardigheden (en/of magie) niet te realiseren is.

Omdat Mythodea een door de Elementen gevormde wereld is, zijn met voldoende voorbereiding en grote inzet ook niet-magisch actieve personages in staat (bij aanroepen

van die elementen) deel te nemen aan een ritueel. Deze personages moeten echter wel in de gaten houden dat zij niet geschoold zijn in het beoefenen van magie. Het uitvoeren van een ritueel is voor een magiër (of iets dergelijks) makkelijker dan voor personages zonder magie. Of de laatste moet het ritueel zo gestalte geven dat het zijn mentale kunnen niet te boven gaat.

Hoofregel: Als er een goede "In tijd" verklaring is, staat het uitspelen van het ritueel op de eerste plaats.

Bijvoorbeeld:

Een groep Ork-krijgers die drie uur lang om hun totempaal dansen en daarbij trommelen, zingen en luid schreeuwen kunnen eenzelfde krachtig effect bereiken als een groep magiërs.

Bij rituelen in het bijzonder is het zaak voorzichtig te werk te gaan: de uitkomst is namelijk altijd onzeker.

Het verdient aanbeveling om kundige deelnemers met hetzelfde doel te verenigen voordat men zich aan een dergelijke, risicovolle, onderneming waagt. Het uitvoeren van een ritueel vergt nog meer toneelspel dan bijvoorbeeld het uitspelen van het uitspreken van een spreuk. Een ritueel kan immers (naar gelang het doel en afspraak met de spelleiding) enkele minuten tot zelfs meerdere uren duren.

Bij rituelen geldt dat een uitgebreid plan, voldoende en passende componenten en een goede voorbereiding onontbeerlijk zijn.

Hiertegenover staat dat met uitgebreide, goed uitgevoerde machtige rituelen, (wanneer deze lukken) zoals reeds vermeld, bijna onbegrensde mogelijkheden ter beschikking van de spelers staan.

Omdat het deelnemen aan een ritueel veel kracht kost kan een personage maximaal aan twee rituelen per dag deelnemen, en ten hoogste één daarvan leiden.

10.4 Magische voorwerpen

Om een gebalanceerd verhaal mogelijk te maken, kunnen uitsluitend magische voorwerpen gebruikt worden die op het huidige of een vorig Mythodea-evenement verkregen of in rituelen gemaakt zijn en door de Mythodea-spelleiding zijn goedgekeurd.

Maken van permanente magische voorwerpen

Zelf "gebouwde" artefacten/magische voorwerpen zijn niet onmogelijk, ze moeten "gekocht" worden met EP. De hoogte van deze kosten wordt door de SL bepaald.

Artefacten en bijzondere voorwerpen moeten in- en uitgecheckt worden bij de centrale SL-post.

Gezegende voorwerpen

Wanneer wapens of andere objecten door een avatar gezegend worden, voelen deze beter aan (meer naar de aard van het element). Ze werken in naam van het element. Dit heeft echter geen speciaal effect, maar zorgt voor een betere spelbeleving.

Wanneer het voorwerp andere eigenschappen bezit, is het geen normale zegening geweest en moet met de SL overlegd worden wat het voorwerp specifiek kan.

Wanneer je zelf een permanent magisch artefact wilt maken, moet dit minstens 10 dagen voor het evenement via artefakte@mythodea.de gemeld en besproken worden. Een zo precies mogelijke beschrijving van het ritueel of de techniek hoe het voorwerp magisch wordt gemaakt, de ter beschikking staande ervaringspunten en de gewenste werking van het artefact moeten ook vermeld worden in de mail.

10.5 Lijst met spreuken en brouwsels

Vergeet niet dat ConQuest een Duitstalig evenement is en dus de Duitse naam gezegd moet worden als commandowoord.

Nederlands	Duits	Soort	Kosten in EP	pag
Alarm	Alarm	M	2	25
Alchemie neutraliseren	Alchemie neutralisieren	A	2	26
Barrière	Barriere	A/M	4	26
Berserkerwoede	Berserker	A/M	4	27
Bescherming tegen effecten	Effektschutz	M	4	27
Coma	Koma	A/M	25	28
Dierentaal	Tierensprache	A/M	2	28
Dood	Tot	A/M	50	29
Doofheid	Taubheit	A/M	3	29
Effect herkennen 1	Effekt erkennen 1	A/M	1	29
Effect herkennen 2	Effekt erkennen 2	A/M	2	30
Energiedrank 1	Energiefluid 1	A	10	30
Energiedrank 2	Energiefluid 2	A	10	30
Energieveld	Energiefeld	M	3	31
Genees lichaam	Heilung korper	A/M	6	31
Genees wond	Heilung wunde	A/M	2	32
Hergroeien ledematen	Nachwachsen	A/M	25	32
Kracht 1	Stärke 1	A/M	4	33
Kracht 2	Stärke 2	A/M	8	33
Licht	Licht	A/M	1	33
Magie hechten	Magiesicherung	M	4	33
Magie hechten opheffen	Magieentsicherung	M	4	34
Magie ontrafelen	Magie aufheben	M	2+	34
Magie overhevelen	Magie übertragen	M	2	35
Magisch zoeken 1	Magische suche 1	M	2	35
Magisch zoeken 2	Magische suche 2	M	4	35
Magische pijl 1	Geschoss 1	A/M	1	36
Magische pijl 2	Geschoss 2	A/M	2	36
Magische pijl 3	Geschoss 3	A/M	3	36
Magische pijl 4	Geschoss 4	A/M	4	36
Magische pijl 5	Geschoss 5	A/M	5	36
Misselijkheid	Übelkeit	A/M	3	36
Ontwapen	Entwaffnen	M	1	36
Pantsereffect 1	Rüstungseffekt 1	A/M	2	37
Pantsereffect 2	Rüstungseffekt 2	A/M	4	37
Pantsereffect 3	Rüstungseffekt 3	A/M	7	37
Pantsereffect 4	Rüstungseffekt 4	A/M	10	37

Pantsereffect 5	Rüstungseffekt 5	A/M	15	37
Pantsereffect 6	Rüstungseffekt 6	A/M	20	37
Schildversterking	Schildverstärkung	A/M	4	37
Slaap	Schlaf	A/M	2	38
Stomheid	Schweigen	A/M	4	38
Traagheid 1	Verlangsamung 1	A/M	3	39
Traagheid 2	Verlangsamung 2	A/M	5	39
Vergeet	Vergessen	A/M	3	40
Versteen	Versteinern	A/M	6	40
Verzwak 1	Schwache 1	A/M	4	41
Verzwak 2	Schwache 2	A/M	8	41
Voorwerp verhitten	Gegenstand erhitzen	M	2	41
Vuur	Feuer	A/M	1	41
Waarheid	Wahrheit	A/M	4	42
Windstoot	Windstoss	M	2	42
Wonden verzorgen	Wunden versorgen	A/M	1	43
Zegel	Siegel	A/M	2	43

10.6 Beschrijving van spreuken en brouwsels

Omdat Conquest een Duits evenement is zijn de Duitse titels tussen haakjes erbij gezet. Let op: De Duitse titel is het commandowoord.

Alarm (Alarm)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Een stuk touw en een kleine bel.
Uitvoering	De bel wordt met het touw om het voorwerp gebonden. (Het voorwerp moet ergens aan vastzitten.)
Duur effect	12 uur of tot wanneer het alarm afgaat.
Effect	De magiër beschermt door deze spreuk een bepaald voorwerp (kistje, deur etc.) met een magisch alarm. Wanneer het voorwerp door iemand (vriend of vijand) aangeraakt wordt, gaat het alarm af. De persoon in kwestie moet zolang hij het voorwerp aanraakt (bijvoorbeeld de deurklink) of vastheeft (kistje), een luide alarmtoon laten horen. Het alarm houdt aan tot 30 seconden nadat het voorwerp is losgelaten.

Alchemie neutraliseren (Alchemie neutraliseren)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	Identiek aan het te neutraliseren brouwsel, onafhankelijk van de toedieningsvorm.
Brouwduur (contact)	Identiek aan het te neutraliseren brouwsel, onafhankelijk van de toedieningsvorm.
Incantatie (magie)	-
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Drank of contact.
Duur effect	Direct.
Effect	Het effect van het oorspronkelijke brouwsel wordt opgeheven. Een tegengif tegen Slaap werkt dus niet tegen Stomheid . Een door magie bereikt effect kan niet door dit brouwsel tegengegaan worden.

Barrière (Barriere)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Touw en meel.
Uitvoering	De uitvoerder legt met het touw een lijn, die de lengte van de barrière aangeeft op de grond. Alchemie: Sprenkel het brouwsel over/langs de lijn. Magie: Strooi meel over de lijn en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	12 uur
Effect	De uitvoerder is in staat een barrière neer te zetten die noch door magie noch door fysieke kracht te doorbreken is. De barrière heeft een lengte van 3 meter en een hoogte van 5 meter of lengte van 5 meter en een hoogte van 3 meter. De barrière kan niet gebogen, gedeeld of op enige manier veranderd worden. De barrière is alleen verticaal neer te zetten.

Berzerkerwoede (Berserker)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	20 minuten.
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Aanraking.
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer raakt in een strijdrees en valt iedereen aan die in zijn buurt is. Hij maakt geen onderscheid tussen vriend of vijand zolang hij onder invloed van de spreuk/het brouwsel is, of tot hij niet meer in staat is het uit te spelen (neergeslagen, gebonden, vastgehouden, gedood etc.). Het slachtoffer heeft gedurende het effect 2 extra levenspunten.

Bescherming tegen effecten (Effektschutz)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Prisma of een spiegel.
Uitvoering	De magiër neemt het prisma of de spiegel in beide handen, houdt het voor het lichaam van zichzelf of een ander en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	12 uur of tot de eerste spreuk die een effect zou hebben op de beschermde persoon.
Effect	Door deze spreuk kan een magiër een anti-magieveld om zichzelf of een ander personage creëren. Dit veld negeert de eerste magische spreuk die effect zou hebben op degene om wie het veld heen hangt (ongeacht welke spreuk). Er kan altijd maar 1 veld tegelijkertijd om iemand hangen (een tweede zou door de eerste spreuk opgeheven worden, en daardoor zou de persoon in het geheel niet meer beschermd zijn).

Coma (Koma)	
EP kosten	25
Brouwduur (drank)	125 minuten.
Brouwduur (contact)	250 minuten.
Incantatie (magie)	50 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Rijst, bloed uit een verse wond van de uitvoerder (de wond is hiervoor maar 1 maal bruikbaar en moet daarna genezen worden).
Uitvoering	Alchemie: drank of contact. Magie: Dompel de rijst in het bloed en werp deze naar het slachtoffer, de rijst moet wel raken!
Duur effect	24 uur of tot het effect opgeheven wordt.
Effect	Het slachtoffer valt in een comateuze toestand en verneemt niets van wat om hem gebeurt. Hij ziet en hoort niets en merkt ook niet wanneer hij wordt aangeraakt. Het personage is echter niet onkwetsbaar.

Dierentaal (Tiersprache)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	10 minuten.
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Schelp of slakkenhuis.
Uitvoering	Alchemie: Dichtbij een dier drinken of contact. Magie: Dichtbij een dier de schelp of het slakkenhuis aan het oor houden.
Duur effect	5 minuten
Effect	De uitvoerder kan hiermee communiceren met het dier van zijn keuze. De aard en uitvoerbaarheid van de informatie wordt door de spelleiding bepaald. Hierbij moet in gedachten worden gehouden dat bijvoorbeeld een uit de grond gehaalde regenworm niet erg bereidwillig op deze verstoring zal reageren en dat deze ook maar beperkte informatie zou kunnen leveren.

Dood (Tod)	
EP kosten	50
Brouwduur (drank)	250 minuten.
Brouwduur (contact)	500 minuten.
Incantatie (magie)	100 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	3 haren, een persoonlijk voorwerp en bloed van het slachtoffer.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Een klein ritueel met de componenten, daarna een rune op de hand van de uitvoerder tekenen en het slachtoffer aanraken.
Duur effect	Het slachtoffer sterft na 300 minuten.
Effect	De eerste symptomen verschijnen na 5 minuten en deze worden in de loop van de tijd steeds ernstiger. Bijvoorbeeld: misselijkheid, hoofdpijn, spiertrillingen, slaphed, kramp, ademnood, verlamming etc. Na 300 minuten treedt de dood in.

Doofheid (Taubheit)	
EP kosten	3
Brouwduur (drank)	15 minuten
Brouwduur (contact)	30 minuten
Incantatie (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Was en een doek.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Was in de doek wikkelen en naar het slachtoffer wijzen terwijl de spreuk uitgesproken wordt.
Duur effect	10 minuten
Effect	Het slachtoffer kan gedurende de duur van het effect niets horen.

Effect herkennen 1 (Effekt erkennen 1)	
EP kosten	1
Brouwduur (drank)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Brouwduur (contact)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Incantatie (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zand
Uitvoering	Alchemie: Het bestuderen van het voorwerp. Magie: Concentratie op het voorwerp en vrije handen.
Duur effect	Direct.
Effect	De magiër of alchemist is in staat uit te vinden of er op of in het onderzochte voorwerp een effect actief is.

Effect herkennen 2 (Effekt erkennen 2)	
EP kosten	2 (<i>Effect herkennen 1</i> moet voor 2 geleerd worden!)
Brouwduur (drank)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Brouwduur (contact)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zand
Uitvoering	Alchemie: 5 Minuten bestuderen van het voorwerp. Magie: Concentratie op het voorwerp en vrije handen.
Duur effect	Direct (voor alchemist: direct na die 5 minuten).
Effect	De uitvoerder herkent het specifieke aanwezige effect en de vorm ervan. De SL bepaalt de specifieke informatie.

Energiedrank 1-2 (Energiefluid 1-2)	
EP kosten	10 / 20 (<i>Energiedrank 1</i> moet voor 2 geleerd worden).
Brouwduur (drank)	50 / 100 minuten.
Brouwduur (contact)	100 / 200 minuten.
Incantatie (magie)	-
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Drank of contact.
Duur effect	Direct. Maar 1 keer per 6 uur mogelijk.
Effect	Een personage krijgt 50% (<i>Energiedrank 1</i>) of 100% (<i>Energiedrank 2</i>) van zijn maximale Magiepunten (MP) terug. Wanneer het personage een magiepool van 30 heeft waarvan deze al 25 heeft besteed en hij neemt een <i>Energiedrank 1</i> in, dan krijgt het personage 15 MP terug. Hierbij kan echter het maximale aantal van de magiepool niet overschreden worden. Een Energiedrank kan maar 1 keer per zes uur gebruikt worden.

Energieveld (Energiefeld)	
EP kosten	3
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Softbal aan een touw (ca. 1 meter).
Uitvoering	De magiër spreekt de spreuk uit en slingert de bal aan het touw in een cirkelbeweging boven zijn hoofd.
Duur effect	Zolang de bal boven het hoofd cirkelt en de concentratie van de magiër niet gestoord wordt.
Effect	De magiër is in staat een energieveld om zich op te trekken waardoor hij zich beschermt tegen alle fysieke aanvallen (hand tegen hand wapens, projectielen etc.). Wanneer de magiër ook andere personen (maximaal 3) wil beschermen moet hij 3 extra MP per persoon spenderen. Dit kan alleen bij het begin van de spreuk, d.w.z. wanneer het veld nog niet actief is. Wanneer het veld staat, kan niemand, hetzij vriend, hetzij vijand, fysiek het energieveld binnendringen. Voorwerpen die zich buiten het veld bevinden, kunnen niet door degenen binnen het veld opgepakt, of op enige andere manier beïnvloed worden. Je kan rondlopen, zolang je het energieveld in stand houdt. Magie wordt niet door het veld tegengehouden, zowel degenen binnen het veld kunnen door magie geraakt worden, maar deze kunnen ook anderen buiten het veld met magie aanvallen. Dit laatste geldt uiteraard niet voor de magiër die zich moet concentreren op het energieveld.

Genees lichaam (Heilung Körper)	
EP kosten	6 (<i>Genees wond</i> moet eerst geleerd worden.)
Brouwduur (drank)	30 minuten.
Brouwduur (contact)	60 minuten.
Incantatie (magie)	12 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zalf.
Uitvoering	Alchemie: Drink of contact. Magie: Zalf op de wonden smeren.
Duur effect	Direct.
Effect	De uitvoerder is in staat alle wonden (LP) van een gewonde te reinigen en te genezen. Ontstekingen worden hiermee voorkomen voor alle wonden. Het werkt meteen, maar het duurt ongeveer 30 minuten voordat de wonden volledig geheeld zijn. Wanneer de gewonde voor die tijd gaat vechten, rennen of zware taken uitvoeren, openen de wonden zich en verliest hij de levenspunten weer.

Genees wond (Heilung Wunde)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	10 minuten.
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zalf.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Dalf op de wond smeren.
Duur effect	Direct.
Effect	De uitvoerder is in staat een wond (LP) van een gewonde te reinigen en te genezen. Ontstekingen worden hiermee voorkomen voor die wond. Het werkt meteen maar het duurt ongeveer 10 minuten voordat de wond volledig geheeld is. Wanneer de gewonde voor die tijd gaat vechten, rennen of zware taken uitvoeren, opent de wond zich en verliest hij het levenspunt weer.

Hergroeien ledematen (Nachwachsen)	
EP kosten	25
Brouwduur (drank)	125 minuten.
Brouwduur (contact)	250 minuten.
Incantatie (magie)	50 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Dolk, vlam en zalf.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: De magiër neemt de dolk en zuivert deze met de vlam. Dan drukt hij de dolk op de wonden en bestrijkt de wonden daarna met zalf. Ondertussen spreekt hij de spreuk uit.
Duur effect	24 uur.
Effect	Bij het "slachtoffer" groeien gedurende 24 uur alle bij hem afgeslagen lichaamsdelen weer aan. Na deze 24 uur kan het personage de lichaamsdelen weer 100% inzetten

Kracht 1-2 (Stärke 1-2)	
EP kosten	4 / 8 (<i>Kracht 1</i> moet voor 2 geleerd worden).
Brouwduur (drank)	20 / 40 minuten.
Brouwduur (contact)	40 / 80 minuten.
Incantatie (magie)	8 / 16 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Aanraking
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer krijgt 50% (naar beneden afronden) / 100% van zijn EXTRA levenspunten erbij (tenminste 1). De op deze manier verkregen levenspunten kunnen bij verwonding genezen worden. Het maximale aantal levenspunten kan hiermee NIET overschreden worden.

Licht (Licht)	
EP kosten	1
Brouwduur (drank)	5 minuten.
Brouwduur (contact)	10 minuten.
Incantatie (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zaklamp of een mooi In spel licht.
Uitvoering	Alchemie: Breaklight in een met water gevulde fles. Magie: De magiër spreekt de spreuk uit en schakelt de lamp in.
Duur effect	Tot de zaklamp uitgezet wordt of de concentratie van de magiër gestoord wordt, of de breaklight is uitgewerkt.
Effect	Er verschijnt en magisch licht (de lamp MOET op de grond gericht worden. (Geen schijnwerpers!))

Magie hechten (Magiesicherung)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Was en 3 haren van de magiër.
Uitvoering	De magiër plakt met de was de drie haren op het voorwerp (of persoon) waarop de spreuk, die vastgezet moet worden, actief is, en spreekt daarbij de spreuk uit.
Duur effect	12 uur.
Effect	Met deze spreuk is de magiër in staat een spreuk die op een voorwerp of persoon actief is, vast te zetten en te beschermen zodat die spreuk niet (meteen) is te ontrafelen. De te hechten spreuk moet wel een (lange) duur hebben (d.w.z. geen duur 'direct')

Magie hechten opheffen (Magieentsicherung)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Dolk en een vlam.
Uitvoering	De magiër neemt de dolk en zuivert deze met de vlam. Aansluitend spreekt hij de spreuk uit, terwijl hij de was met de 3 haren (zie <i>Magie hechten</i>) van het voorwerp/de persoon afhaalt.
Duur effect	Direct.
Effect	Door deze speciale spreuk is een magiër in staat een gehechte spreuk (zie <i>Magie hechten</i>) weer te onthechten, zodat die spreuk ontrafeld kan worden.

Magie ontrafelen (Magie aufheben)	
EP kosten	2+ (speciaal zie hieronder)
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Klein takje.
Uitvoering	De magiër tikt met het takje het voorwerp of de persoon (kan ook zichzelf) licht aan, spreekt de spreuk uit en breekt het stokje.
Duur effect	Direct.
Effect	<p>Met deze spreuk is de magiër in staat elke spreuk, die niet vastgezet is met <i>Magie hechten</i>, teniet te doen. Hiervoor worden de benodigde magiepunten uit zijn magiepool gehaald. Wil de magiër bijvoorbeeld een <i>Barrière</i> ontrafelen dan moet deze 2 MP (voor deze spreuk) plus 4 MP (voor <i>Barrière</i>) uitgeven. Wanneer de magiër minder dan het vereiste aantal in zijn magiepool heeft, heeft de spreuk geen effect en gaan de 2 MP van deze spreuk verloren. Door alchemie ontstane effecten kunnen met deze spreuk niet opgeheven worden.</p> <p>Met deze spreuk is het ook mogelijk spreuken die op de magiër effect hebben, te negeren. Hiervoor moet de incantatie van deze spreuk binnen 2 seconden na het commando van de op te heffen spreuk gestart worden. Uitzonderingen hierop zijn: <i>Magische pijl 1-5</i> en de spreuken in hoofdstuk 10.7: deze kunnen niet op deze manier ontrafeld worden. We benadrukken nogmaals dat iedereen graag eerlijk spel ziet en levert.</p>

Magie overhevelen (Magie übertragen)	
EP kosten	2+ (speciaal zie hieronder).
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Schrijfwaren (bijvoorbeeld inkt en veer, of verf en penseel).
Uitvoering	De magiër tekent een magisch symbool op zijn handpalm, hij legt die hand op het doel en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	Direct.
Effect	Met deze spreuk is de magiër in staat eigen MP over te dragen aan een andere magiër, deze krijgt het aangegeven aantal erbij in zijn magiepool. Dit kan echter nooit meer zijn dan het totaal van diens magiepool! Ook kan de magiër de MP storten in een spreuk (die daardoor bijvoorbeeld moeilijker wordt om te ontrafelen, hier moet wel altijd een SL bij zijn). Deze spreuk kost 2 MP bovenop het aantal MP dat overgedragen wordt.

Magisch zoeken 1-2 (Magische Suche 1-2)	
EP kosten	2 / 4 (Magisch zoeken 1 moet voor 2 geleerd worden.)
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 / 8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Dolk, vlam en een specifiek voorwerp.
Uitvoering	De magiër neemt de dolk, zuivert deze met de vlam en haalt de dolk langs het voorwerp. Dan legt hij de dolk op de handpalm, neemt het voorwerp in de andere hand en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	10 minuten.
Effect	<i>Niveau 1:</i> Door deze spreuk is de magiër in staat een bepaalde persoon te vinden, wanneer de magiër een persoonlijk voorwerp van de gezochte persoon bezit. Hierbij moet het gaan om een voorwerp dat dichtbij de persoon is geweest: bijvoorbeeld een sieraad. <i>Niveau 2:</i> De magiër kan met deze spreuk een voorwerp lokaliseren dat in verband te brengen is met een voorwerp dat "toevallig" in het bezit is van de magiër. Bijvoorbeeld de pommel van een zwaard kan gebruikt worden om de bijbehorende kling op te sporen. De betreffende spelleiding beslist of het voorwerp gevonden kan worden, (het kan bijvoorbeeld te ver verwijderd zijn van de magiër) en hoe nauwkeurig de informatie is.

Magische pijl 1-5 (Geschoss 1-5)	
EP kosten	1 / 2 / 3 / 4 / 5 (Magische pijl 1 moet voor 2 geleerd worden enz.)
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	10 / 20 / 30 / 40 / 50 minuten.
Incantatie (magie)	2 / 4 / 6 / 8 / 10 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Softbal of werpvoorwerp (schuimrubber flesje of iets dergelijks bij alchemie) .
Uitvoering	De uitvoerder werpt het voorwerp naar het slachtoffer.
Duur effect	Direct.
Effect	De magische pijl veroorzaakt bij de getroffene (vriend of vijand) 1 t/m 5 schade naar gelang het niveau van de spreuk. Wanneer het hoofd geraakt wordt telt de treffer niet! Het voorwerp kan maar 1 maal gegooid worden (per spreuk), wanneer niemand geraakt wordt, heeft de spreuk geen effect, maar ben je wel de bestede MP kwijt.

Misselijkheid (Übelkeit)	
EP kosten	3
Brouwduur (drank)	15 minuten.
Brouwduur (contact)	30 minuten.
Incantatie (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Aanraking.
Duur effect	1 minuut.
Effect	Het slachtoffer moet braken en voelt zich misselijk.

Ontwapen (Entwaffnen)	
EP kosten	1
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Touw of een doek.
Uitvoering	Een knoop in het touw of de doek maken, de spreuk uitspreken en het slachtoffer aanwijzen.
Duur effect	Direct.
Effect	Het slachtoffer moet meteen het wapen uit zijn hand laten vallen.

Pantsereffect 1-6 (Rüstungseffekt 1-6)	
EP kosten	2 / 4 / 7 / 10 / 15 / 20 (<i>Pantser 1</i> moet voor 2 geleerd worden enz.)
Brouwduur (drank)	10 / 20 / 35 / 50 / 75 / 100 minuten.
Brouwduur (contact)	20 / 40 / 70 / 100 / 150 / 200 minuten.
Incantatie (magie)	4 / 6 / 14 / 20 / 30 / 40 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Blauwe band plus: 1 = een stuk zacht leer. 2 = een stuk hard leer. 3 = een stuk met metaal beslagen leer. 4 = een stuk maliën. 5 = een stuk schubmaliën. 6 = een stuk plaatharnas.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact met alle lichaamszones. Daarna moet de blauwe band goed zichtbaar (als een sjerp) gedragen worden door degene waarop het effect van toepassing is. Magie: De magiër neemt het betreffende pantser ter hand en raakt alle lichaamszones ermee aan en spreekt de spreuk uit. Daarna moet de blauwe band goed zichtbaar als een sjerp gedragen worden door degene waarop het effect van toepassing is.
Duur effect	12 uur of tot alle pantserpunten verloren zijn.
Effect	De uitvoerder verschaft het "slachtoffer" een energieveld dat, naar gelang het niveau van de spreuk of het brouwsel, als pantserpunten telt. Niveau 1 geeft 1 pantser punt, Niveau 2 2 pantserpunten etc. Het puntenaantal is per persoon en niet per lichaamsdeel!

Schildversterking (Schildverstärkung)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Talkpoeder of fijn zand.
Uitvoering	Alchemie: Contact. Daarna moet aan het schild goed zichtbaar een blauwe band vastgemaakt worden. Magie: Talkpoeder of fijn zand over het schild strooien terwijl de spreuk uitgesproken wordt. Daarna moet aan het schild goed zichtbaar een blauwe band vastgemaakt worden.
Duur effect	10 minuten.
Effect	De uitvoerder is in staat een schild te behoeden voor schade. (Uitzondering hierop is de NPC spreuk <i>Schildbreker</i>). De regel dat kleine en middelgrote schilden na 5 slagen en grote schilden na 10 slagen kapot zijn en ter reparatie uit het spel genomen moeten worden, vervalt hiermee (voor de duur van het effect).

Slaap (Schlaf)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	10 minuten.
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Rijstkorrels.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Werp de rijstkorrels naar het slachtoffer. De korrels moeten raken (maar kunnen niet door een schild geblokkeerd worden).
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer slaapt in. Hij kan echter KORT gewekt worden (bijv. door wakker schudden, koud water etc.), maar slaapt daarna direct weer in. Wanneer het slachtoffer echter aangevallen wordt, is hij na de eerste (rake) slag klaarwakker. Deze eerste slag kan een normale treffer zijn maar hierbij kan het ook gaan om neerslaan of sluipmoord, echter nooit een doodsteek!

Stomheid (Schweigen)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	20 minuten.
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Veer en een doek.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Veer in de doek wikkelen en naar het slachtoffer wijzen terwijl de spreuk uitgesproken wordt.
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer wordt de mogelijkheid ontnomen om te spreken.

Traagheid 1 (Verlangsamung 1)	
EP kosten	3
Brouwduur (drank)	15 minuten.
Brouwduur (contact)	30 minuten.
Incantatie (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: drank of contact. (duur mededelen). Magie: Één hand op de eigen mond leggen en met de andere het slachtoffer aanwijzen.
Duur effect	Alchemie: 15 Seconden. Magie: Zolang de magiër zich concentreert en het slachtoffer blijft aanwijzen.
Effect	De uitvoerder is in staat het spreken van het slachtoffer te vertragen. Het slachtoffer kan alleen nog maar in "slow motion" spreken.

Traagheid 2 (Verlangsamung 2)	
EP kosten	5 (Traagheid 1 moet voor 2 geleerd worden)
Brouwduur (drank)	25 minuten.
Brouwduur (contact)	50 minuten.
Incantatie (magie)	10 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	-
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. (duur mededelen). Magie: Met de ene hand de pols van je andere hand vastpakken en het slachtoffer aanwijzen.
Duur effect	Alchemie: 15 seconden. Magie: zolang de magiër zich concentreert en zijn pols blijft vasthouden.
Effect	De uitvoerder is in staat het slachtoffer te vertragen. Het slachtoffer kan alleen nog maar in "slow motion" bewegen, vechten en spreken.

Vergeet (Vergessen)	
EP kosten	3
Brouwduur (drank)	15 minuten.
Brouwduur (contact)	30 minuten.
Incantatie (magie)	6 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Alcohol.
Uitvoering	Alchemie: drank of contact. Magie: Een beetje alcohol in de onmiddellijk nabijheid van het slachtoffer sprenkelen.
Duur effect	Tot opheffing van het effect.
Effect	De uitvoerder kan het slachtoffer dwingen een zojuist voorgevallen gebeurtenis te vergeten. Er kan maximaal 1 minuut uit het geheugen van het slachtoffer gewist worden.

Versteen (Versteinern)	
EP kosten	6
Brouwduur (drank)	30 minuten.
Brouwduur (contact)	60 minuten.
Incantatie (magie)	12 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Softbal.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: De magiër spreekt de spreuk uit, werpt de bal (deze moet raken). De duur moet medegedeeld worden.
Duur effect	15 minuten.
Effect	De uitvoerder is in staat het slachtoffer te verstenen. Het slachtoffer is gedurende de tijd dat deze versteend is onkwetsbaar en onvernietigbaar. Communicatie tussen het slachtoffer en anderen is onmogelijk. Wanneer de spreuk is uitgewerkt weet het slachtoffer niet wat in de tussentijd met en om hem heen is gebeurd.

Verzwak 1-2 (Schwäche 1-2)	
EP kosten	4 / 8 (Verzwak 1 moet voor 2 geleerd worden)
Brouwduur (drank)	20 / 40 minuten.
Brouwduur (contact)	40 / 80 minuten.
Incantatie (magie)	8 / 16 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Erwten.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Werp de erwten naar het slachtoffer. De erwten moet raken (maar kunnen niet door een schild geblokkeerd worden).
Duur effect	10 minuten.
Effect	Het slachtoffer verliest 50% (afonden naar beneden) / 100% van zijn EXTRA levenspunten.

Voorwerp verhitten (Gegenstand erhitzen)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Lucifer.
Uitvoering	De magiër steekt de lucifer aan, wijst naar het voorwerp en spreekt daarbij de spreuk. (Let op brandgevaar).
Duur effect	Tot de lucifer dooft.
Effect	Door deze spreuk kan de magiër een voorwerp verhitten. Zolang de lucifer brandt kan het voorwerp niet vastgehouden worden (zelfs niet met handschoenen). Wanneer deze spreuk over een pantser(deel) uitgesproken wordt, werpt de drager van dat pantser zich van pijn op de grond, er ontstaan echter geen wonden. Tot de lucifer gedoofd is, kan de pijn alleen stoppen als het pantser(deel) uitgetrokken wordt.

Vuur (Feuer)	
EP kosten	1
Brouwduur (drank)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Brouwduur (contact)	0 minuten (speciaal zie hieronder).
Incantatie (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Aansteker of lucifer.
Uitvoering	Alchemie: Aansteken van brandbaar materiaal. Magie: Gebruik van de component en uitspreken van de spreuk.
Duur effect	Tot de lucifer of de vlam van de aansteker gedoofd is.
Effect	De uitvoerder kan een kleine vlam laten ontstaan.

Waarheid (Wahrheit)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	20 minuten.
Brouwduur (contact)	-
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Kleine weegschaal en een zwaard.
Uitvoering	Alchemie: Drank. Magie: Zwaard in de rechterhand en de weegschaal in de linkerhand, dichtbij het slachtoffer.
Duur effect	1 vraag/antwoord.
Effect	De uitvoerder dwingt het slachtoffer 1 vraag naar waarheid te beantwoorden. De vraag moet een doel dienen en er mogen geen vervolgvragen gesteld worden (tenminste deze hoeven niet naar waarheid beantwoord te worden). Het slachtoffer moet de vraag altijd naar waarheid en zo volledig mogelijk beantwoorden. De vraag moet in ongeveer twee zinnen te beantwoorden zijn.

Windstoot (Windstoss)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Veren of een waaier.
Uitvoering	De magiër neemt de componenten in de hand, beweegt deze heen en weer en spreekt de spreuk uit.
Duur effect	Zolang de magiër de componenten beweegt (maximaal 1 minuut).
Effect	Met deze spreuk is de magiër in staat een elementaire windstoot te veroorzaken. Met deze wind wordt een voorwerp (vergelijkbaar in grootte en gewicht met een menselijk lichaam) of een tegenstander ongeveer 5 meter van hem weggeblazen en, zolang de beweging blijft, op afstand gehouden. De spreuk werkt op slechts 1 tegenstander tegelijk.

Wonden verzorgen (Wunden versorgen)	
EP kosten	1
Brouwduur (drank)	5 minuten.
Brouwduur (contact)	10 minuten.
Incantatie (magie)	2 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Zalf.
Uitvoering	Alchemie: Drank of contact. Magie: Zalf op de wond smeren.
Duur effect	Tot de wond genezen wordt of tot de gewonde zich inspanst: bijvoorbeeld door hardlopen of vechten.
Effect	Alle wonden op het lichaam worden gereinigd en houden op te bloeden. Koudvuur wordt hiermee voorkomen. LET OP: er wordt dus niets genezen, de patiënt bloedt alleen niet meer dood.

Zegel (Siegel)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie (magie)	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Was van een witte en een zwarte kaars.
Uitvoering	Alchemie: Contact. Magie: Was van de beide kaarsen op het voorwerp druipen.
Duur effect	24 uur.
Effect	De uitvoerder is in staat perkamentrollen, boeken, kisten etc. tegen nieuwsgierige blikken te beschermen. Het voorwerp kan gedurende die tijd niet geopend worden. Het zegel biedt geen bescherming tegen andere (gewelddadige) invloeden (bijv. vuur).

10.7 Additionele lijst van spreuken en brouwsels (niet voor spelers)

De in dit hoofdstuk beschreven spreuken en brouwsels kunnen NIET door spelers worden gebruikt en zijn hier alleen opgenomen om de effecten duidelijk te maken.

Voor de volgende effecten is het niet mogelijk immuun te zijn!

Overigens kunnen deelnemers ook nog belangrijke NPC's tegenkomen (zoals bijvoorbeeld de Avatars) die over andere, niet in de regels beschreven vaardigheden en spreuken beschikken. Deze worden, indien nodig, door een spelleider verklaard.

Omdat Conquest een Duits evenement is zijn de Duitse titels tussen haakjes erbij gezet. De Duitse titel is het commandowoord!

Angst (Furcht)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	Speciaal (zie hieronder).
Componenten	Pijl of de kling van een magisch wapen.
Uitvoering	Hoge schreeuw (minstens 2 seconden aangehouden) en een treffer met de pijl of de kling van het magische wapen.
Duur effect	30 seconden.
Effect	Het slachtoffer vlucht doodsbang weg van de magiër. Andere (strijd)handelingen zijn gedurende die tijd voor het slachtoffer niet mogelijk.

Dolende ziel (Seelenwanderung)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	4 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Een bot.
Uitvoering	Gebaren met het bot en het uitspreken van de spreuk.
Duur effect	Direct.
Effect	Wekt een "gevallen" ondode weer op.

Druk golf (Druckwelle)	
EP kosten	6
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	12 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Wapen.
Uitvoering	De magiër slaat met het wapen op de grond en spreekt daarbij de spreuk uit.
Duur effect	Direct.
Effect	Wanneer deze macht gebruikt wordt, wordt iedereen in een halve cirkel (180 graden) voor de magiër getroffen door een windstoot.

Duel (Zweikampf)	
EP kosten	10
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	20 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	-
Uitvoering	Het uitspreken van de spreuk en wijzen naar een tegenstander.
Duur effect	Direct, tot de dood van 1 van de twee duellisten of tot de magiër een eind aan het duel maakt.
Effect	De magiër is in staat een tegenstander tot een NIET onderbreekbaar duel te dwingen.

Infecteren (Infizieren)	
EP kosten	4
Brouwduur (drank)	20 minuten.
Brouwduur (contact)	40 minuten.
Incantatie (magie)	8 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten (magie)	Water / waterlevel.
Uitvoering	De uitvoerder besproeit het slachtoffer met water.
Duur effect	Speciaal (zie effect).
Effect	Afhankelijk van de ziekte, de precieze werking wordt door de spelleiding uitgelegd, of door een speciale ziektekaart verklaard.

Massale angst (Massenfurcht)	
EP kosten	16
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	Speciaal, zie hieronder.
Componenten	4 of meer witte doeken.
Uitvoering	Hoge schreeuw (minstens 2 seconden aangehouden) en effectieve gebaren met de doeken.
Duur effect	30 seconden.
Effect	Alle spelers in de omgeving van de magiër moeten doodsbang van de magiër wegvlugten. Andere (strijd)handelingen zijn gedurende die tijd voor de slachtoffers niet mogelijk.

Ondode creëren/helen (Untote erheben)	
EP kosten	10
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	20 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Botten en een plukje haren.
Uitvoering	Gebaren met de componenten en het uitspreken van de spreuk.
Duur effect	Direct.
Effect	De magiër is in staat gedode spelerpersonages en hogere ondode NPC's op te wekken als ondoden die daarna onder zijn volledige controle staan.

Onzalige zegen (Unheiligen Seele)	
EP kosten	2
Brouwduur (drank)	10 minuten.
Brouwduur (contact)	20 minuten.
Incantatie	-
Componenten	-
Uitvoering	Drank of contact.
Duur effect	60 minuten.
Effect	Het met deze zegen gezegende personage is tegen het eerste alchemistische effect beschermd, dit geldt uiteraard ook voor positieve effecten zoals genezing.

Schildbreker (Schildbrecher)	
EP kosten	12
Brouwduur (drank)	-
Brouwduur (contact)	-
Incantatie	24 woorden naar keuze van de magiër.
Componenten	Magische hamer.
Uitvoering	De magiër spreekt de spreuk uit en moet daarna met de hamer het schild raken.
Duur effect	Direct.
Effect	Vernietigt het getroffen schild, ook wanneer deze door de spreuk Schildversterking versterkt is. Het schild is onbruikbaar, maar nog wel te repareren.

11. Strijd

Veiligheid

In een gevecht mogen uitsluitend schuimwapens gebruikt worden die voldoen aan de gangbare veiligheidseisen van het evenement.

Wapens die kapot zijn, worden uit het spel genomen (en aan de spelleiding afgegeven). Hetzelfde gebeurt met wapens waarvan niet zeker is of ze voldoen aan de veiligheidseisen.

In gevechtssituaties geldt: Geen slagen op het hoofd of in de buurt van de geslachtsorganen. Ook zijn alle wapenloze gevechten ten strengste verboden. We spelen immers een spel dat niet tot echte verwondingen zou moeten leiden.

Zeker in een gevechtssituatie is de veiligheid van alle deelnemers de hoogste prioriteit. Sportiviteit en verantwoordelijkheid ten opzichte van andere spelers die deelnemen aan het gevecht, behoren nadrukkelijk bij elke gesimuleerde gevechtshandeling. Alle spelhandelingen zijn ondergeschikt aan dit principe en moeten onderbroken worden wanneer de veiligheid van èèn of meer deelnemers in gevaar komt.

In het spel zijn geen echte wapens toegestaan, hieronder vallen ook bijvoorbeeld messen voor kookdoeleinden. Deze zaken moeten in de buurt van de kookplek opgeborgen zijn en mogen tijdens het evenement niet meegenomen worden.

Iedere deelnemer moet gevaarlijke situaties voor zichzelf en anderen vermijden!

Het niet naleven van de veiligheidsrichtlijnen leidt tot het direct uitsluiten van deelname aan het evenement.

Uitspelen van gevechten

Om een ieder plezier te laten hebben in het spel, is het van belang dat men tijdens gevechten het rollenspel niet uit het oog verliest. Wanneer je geraakt wordt, moet dat altijd uitgespeeld worden! Ook wanneer een personage niet zwaar gewond raakt of als er nog genoeg pantserpunten zijn. Het is ook voor jezelf leuker wanneer je het gevoel hebt dat je slagen effect hebben en dat deze geteld worden door je tegenstander.

Hetzelfde geldt voor het dragen van een wapen. LARPwapens zijn natuurlijk lichter dan echte wapens, maar het is leuker om te doen alsof het echte wapens zijn. Het hanteren van echte wapens gaat niet zo snel als van een LARPwapen. Speel dit dan ook uit en gebruik het wapen langzamer dan dat je zou kunnen, om het gewicht en de moeite die het kost om zo'n wapen te hanteren weer te geven. Over het algemeen geldt dat hoe groter het wapen is, hoe langzamer het is te hanteren.

Goed spel is altijd belangrijk.

Schade door wapens

- Elk eenhandig wapen veroorzaakt 1 schade.
- Elk wapen dat in verband met de grootte met twee handen gehanteerd moet worden (SL beslist) doet 2 schade. (Hieronder vallen geen projectielwapens, strijdstocken, tweehandig gebruikte één- of anderhalffhandige wapens etc.)
- Elke vorm van werpwapens (bijvoorbeeld werpdolken, werpsterren, werphamers, mokken of andere voorwerpen die realistisch gezien pijn kunnen doen) veroorzaken altijd maar 1 schade en gaan niet door pantser heen.

Wanneer een speler door een wapen wordt getroffen, geldt dit als een treffer en krijgt het personage schade, welke in punten geteld wordt (zie hierboven).

Rake slagen geven dus schadepunten. Deze punten worden eerst afgetrokken van pantserpunten als op pantser geslagen is (leer, maliën, plaatharnas, pantsereffect etc.) en daarna van de levenspunten.

Hoe een personage ook beschermt is tegen schade: een treffer moet altijd uitgepeeld worden alsof er met volle kracht geslagen is. Dit wil niet zeggen dat je meteen moet omvallen, maar het is voor iedereen leuker wanneer men het gevoel heeft dat de treffer geregistreerd wordt.

Bijvoorbeeld:

Een speler wordt in een gevecht door een normaal zwaard getroffen en krijgt daardoor 1 schade.

Mogelijkheid 1: De speler draagt een pantser

De speler krimpt kort ineen maar kan daarna doorvechten omdat zijn pantser, of dit nu magisch, alchemistisch of fysiek (leer, maliënkolder of plaatharnas) is, hem beschermt.

Mogelijkheid 2: De speler draagt geen pantser

Hij schreeuwt het kort uit, grijpt naar het getroffen lichaamsdeel, bijt op zijn tanden en strijdt verder.

Na de derde wond op zijn lichaam (of de vierde wanneer hij de vaardigheid Extra levenspunt 1 heeft genomen etc.), breekt hij het gevecht af en valt door het bloedverlies bewusteloos neer. (Let op dat je dat niet midden in het strijdgewoel doet, maar op een veilige plek)

Een zodanig zwaar verwond personage (0 LP) bloedt na 15 minuten dood, wanneer er binnen die tijd geen vakkundige (d.w.z. iemand met de vaardigheid Eerste hulp, Heelkunde, Geneeskunde of iemand met de spreuk of het brouwsel *Genees wond*, *Genees lichaam* of *Wond verzorgen*) zich met hem bemoeit en wanneer hij de vaardigheid Regeneratie 1 niet bezit.

Een gewond maar niet bewusteloos personage is over het algemeen beperkt en alleen onder grote krachtsinspanning in staat om te strijden, aan rituelen deel te nemen, spreuken uit te spreken of andere daden te verrichten, zolang zijn wonden niet volledig zijn genezen.

11.1 Bogen, projectielen en belegeringswerktuigen

Voor projectielen gelden speciale regels voor wat betreft het effect op pantser.

De klassering van het wapen wordt ter plekke door de SL vastgesteld.

De maximale trekkracht van bogen e.d. bedraagt 25 pond!

Normaal geschut

Pijlen afgeschoten met (kruis)bogen doorboren alle pantserklassen (leer, maliën, plaat en *pantsereffect* (magie)) wanneer deze solo gedragen worden en veroorzaken een directe wond. Deze wond moet van de levenspunten afgetrokken worden. Wanneer een personage twee pantserklassen over elkaar draagt, waarbij er minstens 1 uit metaal bestaat (bijvoorbeeld: leer en maliën, *pantsereffect* en maliën of maliën en plaat, veroorzaakt de pijl, wanneer deze die betreffende plek raakt, geen directe wond maar wordt de treffer als een normale schadepunt geteld en wordt deze eerst van de PP afgetrokken.

Groot geschut

Projectielen die worden afgeschoten met zogenaamd groot geschut, doorboren alle pantserklassen (leer, maliën, plaat en pantsereffecten), ook wanneer deze over elkaar gedragen worden en veroorzaken een directe wond. Deze wond moet van de levenspunten afgetrokken worden. Bovendien vernietigen deze projectielen schilden. Hierbij moet wel aangetekend worden dat bij een treffer op het schild, alleen het schild vernietigd wordt en niet de schildarm. Projectielen die afgeschoten worden uit groot geschut kunnen geen schade toebrengen aan palissades.

Onder Groot geschut vallen alle wapens die door meerdere personen bediend moeten worden en niet zonder moeite verplaatst kunnen worden. Ook wanneer een wapen meer dan 2 projectielen tegelijk kan afschieten, valt het wapen onder de noemer groot geschut.

Sfeer geschut

Onder deze noemer vallen alle geschutswapens die niet in een van de eerdere categorieën vallen (bijvoorbeeld "elastiek"pistolen, "piraten"pistolen met losse flodders en nerfguns etc.) De nadruk ligt bij deze wapens op hoe het eruit ziet (dus de sfeer) en niet op het effect.

Deze wapens mogen maar 1 keer per gevecht gebruikt worden en veroorzaken **geen** schade maar de ontvanger incasseert hetzelfde effect als bij de spreuk *Windstoot* (zie hoofdstuk 10.6) en moet dit uitspelen.

11.2 Belegeringswerktuigen

Onder belegeringswerktuigen vallen alle apparaten die stationair zijn en alleen met behulp van 3 of meer personen verplaatst en bediend kunnen worden (onder bedienen valt ook het aanreiken van projectielen). Het herladen van een als belegeringswapen geclassificeerd apparaat kost minstens 120 seconden. Met een schot kunnen maximaal 2 projectielen afgevuurd worden. Wanneer een wapen niet aan een van deze voorwaarden voldoet, geldt het als een groot geschut (zie hierboven) en niet als belegeringswapen en kan het dus niet worden ingezet om palissades te vernietigen.

Gevolgen van een treffer door een projectiel afgevuurd door een belegeringswerktuig.

Een treffer op het lichaam (torso) veroorzaakt het directe verlies van **alle** levenspunten, ongeacht de soort en samenstelling van pantser (ook magie/alchemy!).

Het personage valt direct bewusteloos en bloedt dood als er niet binnen één (1) minuut vakkundige hulp (eerste hulp, genezing etc.) geboden wordt. De vaardigheid Regeneratie behoedt het personage in dit geval niet voor de dood. Om misverstanden en problemen te vermijden, is het verstandig om bij het verdere genezingsproces (bijvoorbeeld verzorging in hospitaal of kamp) een SL op de hoogte te brengen van de situatie, deze kan dan eventueel verdere informatie geven.

Wanneer een ledemaat getroffen wordt, wordt dit ledemaat van het lichaam afgerukt. Alleen het brouwsel/de spreuk *Hergroeien ledemaat* kan binnen 24 uur het lichaamsdeel weer laten aangroeien. Regeneratie 1 (of 2) zorgt er in dit geval alleen voor dat een personage niet dood bloedt.

Bij een treffer op een schild wordt het schild vernietigd, de schildarm wordt dan verbrijzeld en kan alleen met vakkundige hulp (Geneeskunde en magische/alchemy'sche hulp in de vorm van *Genees lichaam*) hersteld worden (andere vormen zorgen er alleen voor dat het personage niet dood bloedt. Regeneratie 1 (na 12 uur) en 2 (na 6 uur) zorgen ervoor dat het bot zich zet en dat het lichaamsdeel weer kan functioneren.

In beide gevallen valt het personage bewusteloos en bloedt dood als er niet binnen 15 minuten vakkundige hulp (eerste hulp, genezing etc.) geboden wordt of het personage in bezit is van Regeneratie 1 of 2.

Belegeringswerktuigen kunnen alleen onklaar worden gemaakt en niet worden veroverd, omdat alleen de bouwer of de eigenaar (verantwoordelijke) ermee mag omgaan

Bouw en bediening van een belegeringswapen

In het algemeen geldt: een voorwerp/wapen kan alleen op het evenement op veiligheid getest en (eventueel) toegelaten worden. We kunnen alleen basisinformatie over de bouw en bediening geven.

Bedenk hierbij dat de Duitse wet- en regelgeving met betrekking op wapens op enkele punten niet duidelijk is en dat we op grond daarvan geen vaste regels kunnen geven.

Gebruik

- Alleen personen die les hebben gehad in het afvuren van het wapen, mogen het wapen bedienen en alleen onder supervisie van de verantwoordelijke (bouwer/eigenaar) van het wapen.
- Zodra er strijders binnen 5 meter van het apparaat komen, mag het niet meer gebruikt worden en moet het apparaat ontspannen/ontwapend worden.
- Het apparaat mag niet gespannen/bewapend vervoerd worden.
- Het apparaat mag op het (slag)veld niet sneller bewegen dan loopsnelheid.

Algemene bouwtips

- Er mogen geen scherpe kanten, hoeken of punten, uitstekende schroeven, bouten of spijkers aanwezig zijn.
- Alle delen moeten zodanig zijn bevestigd dat ze niet los kunnen schieten.
- Alle delen moeten van een dermate grootte en sterkte zijn dat onder geen enkele omstandigheid, bij normaal gebruik, gevaar bestaat dat een van de delen breekt of op een andere manier kapot gaat, zodat er gevaar kan ontstaan voor personen (vliegende splinters, wegvliegende werparmen, rondzweepende touwen enzovoort).
- Er mogen geen milieubelastende (vloeistoffen) gebruikt worden (olie, brandstof en dergelijke).

Constructie vereisten

- Er mag geen mogelijkheid bestaan tot het beklemmen of afsnijden van ledematen, in het bijzonder bij grote apparaten met lange werparmen, omdat deze door hefboomwerking een zeer grote kracht kunnen ontwikkelen. Zulke punten moeten afgedekt of afgeschermd zijn of op een zodanige hoogte zitten dat deze buiten reikwijdte zijn.
- Er mogen geen slingerende onderdelen (bijvoorbeeld touwen bij een trebuchet) binnen reikwijdte van personen zitten. Deze moeten minstens op een hoogte van 2.5 meter zitten, en deze moeten zacht zijn.
- Alle regels voor geschut gelden ook voor belegeringswapens.
- Wanneer het apparaat in bedrijf is, moet het te zekeren (vast te zetten) zijn, bijvoorbeeld door een hefboom of grendel.
- Wanneer het apparaat niet gebruikt wordt moet het zijn afgesloten (fietsslot of iets dergelijks) om gebruik door derden te voorkomen.
- Projectielen moeten zodanig zijn gemaakt en samengesteld dat zij niemand kunnen verwonden en makkelijk ingezameld kunnen worden. Hierbij geldt dat de doorsnede tenminste 20 cm of in geval van een pijlvorm tenminste 85 cm lang moet zijn.

Wanneer een belegeringswapen niet veilig genoeg is of als er niet aan één van de voorwaarden voldaan wordt, mag het apparaat niet gebruikt worden.

De volgende wapens worden niet toegelaten op onze evenementen:

- Wapens en belegeringswerktuigen die buskruit gebruiken om een projectiel af te schieten.
- Wapens en belegeringswerktuigen die een loop of buis gebruiken om een projectiel af te vuren.
- Groot geschut en belegeringswerktuigen die projectielen afvuren die een kern bevatten.

Bij twijfel beslist de speelleiding ter plaatse. Welke schade een apparaat aan palissades toebrengt wordt in Belegering (hoofdstuk 12.3) beschreven.

Het effect op personen staat hier los van en is zoals eerder beschreven.

Overigens gelden voor de aard van de projectielen dezelfde regels als voor groot geschut.

Ook voor belegeringswerktuigen geldt dat deze door een SL op veiligheid gekeurd moeten worden en dat vastgesteld moet worden onder welke categorie deze vallen.

Pantser	Pantser-klasse	Gevolgen treffer		
		(kruis) boog	Groot geschut	Belegeringswapen (torso / ledemaat)
Hard leer	1	Wond	Wond	0 LP tot dood / amputatie
Maliën	2	Wond	Wond	0 LP tot dood / amputatie
Plaatharnas	3	Wond	Wond	0 LP tot dood / amputatie
Magisch / alchemistisch effect 1-6	1-6	Wond	Wond	0 LP tot dood / amputatie
Combinatie van 2 pantserklassen (min. maliën)	-	1 schade	Wond	0 LP tot dood / amputatie

Hierbij geldt dat Wond staat voor (directe) -1LP en 1 schade betekent dat de schade eerst afgetrokken wordt van de pantserpunten.

11.3 Bepantsering

Voor de berekening van de pantserpunten (PP) wordt eerst de pantserklasse per lichaamszone berekend. Daarna worden de 7 eenheden bij elkaar opgeteld en eventuele decimalen afgerond.

Het lichaam wordt in 7 zones opgedeeld.

Deze zones zijn:

Linkerarm, rechterarm, linkerbeen, rechterbeen, torso voor, torso achter, hoofd.

Bedenk hierbij wel dat op het hoofd (en voor de volledigheid de genitale zone) niet geslagen mag worden.

Verder geldt dat pantser alleen daar telt waar het daadwerkelijk gedragen wordt.

Pantserklassen:

Klasse 0	Elk materiaal, wanneer minder dan 25% van de zone bedekt wordt.
Klasse 1	Leer, gewatteerde kleding
Klasse 2	Schubben, maliën, (met metaal) versterkt leer
Klasse 3	Plaatharnas

Pantser waarvan niet zeker is dat dit in een bepaalde klasse valt, wordt ter plekke door een SL ingedeeld.

Pantserpunten per zonebedekking en Pantserklasse

Zonebedekking	Klasse 3	Klasse 2	Klasse 1	Klasse 0
Onder 25%	0 PP	0 PP	0 PP	0 PP
25%-75%	1,5 PP	1 PP	0,5 PP	0 PP
Boven 75 %	3 PP	2 PP	1 PP	0 PP

Pantser geldt alleen op de plekken waar het gedragen wordt, de bedekte plekken dus. Op onbedekte plekken heeft het personage dan ook geen pantserpunten. Hoofdbedekking wordt bij de torso opgeteld.

Om het eenvoudig te houden, worden alle treffers van het totaal aan pantserpunten afgetrokken, onafhankelijk waar en hoe vaak het personage op het pantser geraakt wordt. Zes slagen op het bepantserde rechterscheenbeen worden dus van het totaal PP afgetrokken, hoewel het personage op het ook gepantserde torso wellicht nog helemaal niet geraakt is.

Getroffen pantseronderdelen en schilden beschadigen in de strijd en moeten daarom gerepareerd worden. Dit kan alleen met de betreffende vaardigheid.

Bij meerdere lagen pantser (maximaal 2): wordt het pantser met de grootste oppervlakte als normaal geteld. De pantserklasse van een laag die een kleinere of gelijke oppervlakte bedekt, telt automatisch als 1 klasse lager

Voorbeeld:

De rechterarm is volledig bedekt door maliën (meer dan 75% armzone bedekt, klasse 2)

Hier overheen wordt schouderplaat gedragen (25%-75% armzone bedekt, klasse 3)

Klasse 2 > 75% = 2 PP

Klasse 3 wordt Klasse 2 > 25% < 75% = 1 PP

Op deze rechterarm is het totaal dus 3 PP

Per zone geldt een maximum van 4 PP.

Hieruit volgt dat het totaal PP nooit meer kan zijn dan 28. Alle punten boven dit totaal (ook magische/alchemistische!) vervallen.

Het effect van de magische spreuk/alchemistisch brouwsel *Pantsereffect 1-6* wordt in de bovenstaande berekening niet meegenomen. Het is dus mogelijk om maximaal 10 PP op een lichaamszone hebben, het lichaamstotaal kan in dit geval echter nog steeds niet boven 28 uitkomen!

Het Pantsereffect geldt voor het gehele lichaam en eventuele treffers worden eerst van dit effect afgetrokken (waarbij het effect dus voor het gehele lichaam afneemt).

Voorbeeld:

Borstkuras + pantsereffect 2

Torso voor = 3 PP

Torso achter = 3 PP

2 PP door pantsereffect 2 op de eerst getroffen zones.

Totaal PP op het torso = 8 PP

Na 2 treffers (of 1 treffer met een tweehandig wapen) is het Pantsereffect uitgewerkt en de totale PP geldt nu alleen nog daar waar daadwerkelijk pantser gedragen wordt. In dit geval dus 6 PP op het torso.

Per zone worden maar 2 pantserklassen en 2 lagen pantser geteld.

De bescherming tegen projectielen uit (kruis)bogen treedt alleen in werking als meer dan 50% van de lichaamszone door 2 lagen van verschillende klassen bedekt wordt en geldt alleen daar waar daadwerkelijk 2 lagen aanwezig zijn.

Overall waar pantser gedragen wordt, ook daar waar het geen PP oplevert, telt mee voor het totaal aantal PP. Bijvoorbeeld een personage draagt klasse 3 handschoenen (= minder dan 25% van de arm = 0 PP), een borstkuras (= 6 PP) en verder geen pantser. Wanneer nu een van de handschoenen wordt geraakt door een tegenstander (met een eenhandig wapen) gaat er toch 1 punt van het totaal van 6 PP af, het gaat namelijk om treffer op het pantser.

11.4 Het bepantseringsstelsel in actie

Het maximale aantal, te bereiken, beschermingspunten, bedraagt 38!

Maximale aantal Pantserpunten = 28

Maximale aantal levenspunten = 10

- In de strijd wordt het aantal treffers (op pantser) eerst van het aantal pantserpunten afgetrokken tot dit aantal op 0 staat, vervolgens worden de treffers (ook die op pantser) van het totale aantal levenspunten afgetrokken. Pantserpunten worden verkregen door daadwerkelijk pantser te dragen. Het maximale aantal pantserpunten bedraagt 28.
- Wanneer alle pantserpunten verbruikt zijn (het pantser is dan kapot) of er is geen pantser op een getroffen plek, dan wordt de schade direct van het aantal levenspunten (basis levenspunten, extra levenspunten door vaardigheden, spreuken en/of brouwsels) afgetrokken. Het maximaal bereikbare aantal levenspunten bedraagt 10. Een directe wond is een schadepunt die meteen van het aantal levenspunten afgetrokken wordt en niet van het pantser.

11.5 Schilden

Alleen tweehandige wapens die ook daadwerkelijk met 2 handen gehanteerd moeten worden (vraag de SL bij twijfel), kunnen schilden kapot maken.

Kleine tot middelgrote schilden (tot 50 x 50 cm) kunnen 5 slagen met zo'n wapen afweren, daarna zijn ze onbruikbaar (zie de vaardigheid Schild repareren), pas na reparatie is het schild weer te gebruiken.

Alle schilden boven 50 x 50 worden geclassificeerd als grote schilden en kunnen 10 treffers van een tweehandig wapen (dat 2 schade doet) uithouden. Daarna kunnen ze niet meer gebruikt worden en moeten gerepareerd worden.

Schilden die op magische of alchemistische manier versterkt zijn, kunnen niet op een dergelijke manier vernietigd worden. (zie *Schildversterking*, hoofdstuk 10.6). Zulke schilden moeten duidelijk met een blauwe band (blauw lint) gemarkeerd zijn. Overigens kunnen zulke schilden wel met de spreuk *Schildbreker* (zie hoofdstuk 10.7) kapot gemaakt worden.

Schilden kunnen natuurlijk ook al gerepareerd worden voordat ze volledig onbruikbaar zijn (zie *Schildversterking*, hoofdstuk 10.6)).

Aanwijzingen hoe met schilden te bewegen:

Terwijl men zich met een beukelaar (zeer klein schild) nog vrijelijk kan bewegen, wordt de beweeglijkheid, hoe groter het schild wordt, steeds minder. Met een iets groter schild kan men zich nog een korte sprint veroorloven, langere tochten in looppas kunnen al niet meer, met een nog groter schild (bijvoorbeeld een torenschild) is zelfs een sprintje onmogelijk geworden, de drager daarvan kan zich alleen nog maar in wandeltempo voortbewegen.

De indeling van het eigen schild moet elke deelnemer, naar gelang de verhouding tussen lichaam en schild, zelf vaststellen. Hierbij vragen we weer om eerlijkheid en goed spel.

Het afweren van spreuken en/of brouwsels:

Effecten die het gevolg zijn van spreuken (magie) of brouwsels (alchemie) kunnen niet met een schild afgeweerd worden, omdat het om geestbeïnvloedende of natuurveranderende effecten gaat.

Uitzondering hierop is de spreuk/het brouwsel magische pijl 1-5. Hierbij moet wel opgemerkt worden dat met Magische pijl 2-5 het schild schade oploopt alsof het geraakt is met een wapen dat 2 schade doet, de schade wordt afgerond naar boven.

12. Het bouwen van palissades en belegeringen

Vóór het bouwen van een palissade moet bij de organisatie (tijdens de voorbereiding van het evenement) èèn of meerdere verantwoordelijken aangemeld worden die ervoor zorg dragen dat de palissade na afloop van het evenement volledig ontmanteld is. Deze verantwoordelijken geven hiervoor hun legitimatiebewijs als onderpand, dit bewijs krijgen zij na het ordelijk ontmantelen van de palissade natuurlijk terug. De modulaire onderdelen (zie hieronder) van de palissade kunnen na het ontmantelen bewaard blijven voor gebruik in het volgende jaar. Hierbij geldt echter wel dat de delen netjes (volgens aanwijzingen van de organisatie) opgestapeld dienen te worden.

Weergangen mogen maximaal op een hoogte van 80 cm van de grond aangelegd worden (wettelijke regeling).

Een palissade die aangelegd wordt over een reddingsweg, moet op dat punt zodanig aangelegd zijn dat de palissade gemakkelijk en snel te openen is over een minimale breedte van 4 meter. Dit gedeelte van de palissade moet van binnen en buiten het kamp vrij toegankelijk zijn.

Een palissade moet zo opgericht zijn dat de segmenten in delen neergelegd kunnen worden, dit om doorgebroken stukken muur uit te beelden.

Na het voltooien van de palissade, zal de organisatie beoordelen hoeveel schadepunten de palissade kan incasseren in geval van een aanval met belegeringswapens (blijdes, stormrammen etc.). De maximale tijd die een optimale palissade het tegen een aanval van 1 belegeringswapen kan uithouden bedraagt een half uur (30 minuten). Naar gelang de bouwwijze van de palissade kan deze tijd minder zijn.

12.1 Opslaan van een palissade

Voor palissades of palissadedelen die opgeslagen moeten worden, gelden de volgende regels.

De palissade is in segmenten op te bouwen, dit geeft enige speelruimte in de vorm en uitvoering van de palissade. Elk segment (dit geldt ook voor de wanden "bekleding" van de torens) moet voldoen aan de volgende voorwaarden.:

- Afmetingen:** 1.20 m x 2.40 m.
Stabiliteit: er moet zonder gevaar van afbreken over gelopen kunnen worden (moet ook als weergang kunnen dienen).
Veiligheid: Geen uitstekende spijkers e.d.
Uitstekende zijdes moeten recht afgezaagd worden zodat voldaan wordt aan de afmetingen.
Verplaatsbaarheid: Een segment moet door 2 personen gedragen kunnen worden.

Alle dwarsverbindingen en ondersteunende elementen moeten op een zodanige manier zijn aangebracht dat deze na het evenement zonder veel moeite van de segmenten verwijderd kunnen worden.

Palissades die niet opgeslagen hoeven te worden, hoeven niet in segmenten te worden gebouwd en hoeven dus niet aan deze voorwaarden te voldoen. Hierbij is een ieder vrij zijn artistieke vrijheid tentoon te spreiden. Hierbij geldt echter wel dat de veiligheid van deelnemers niet in gevaar mag komen.

Palissades die niet opgeslagen hoeven te worden, moeten na het evenement volledig uit elkaar gehaald worden en spijker- en schroefvrij, per kamp, daar neergezet worden waar de organisatie een verzamelpunt heeft ingericht. Ook voor deze palissades moet een verantwoordelijke persoon aangesteld zijn (zie hierboven).

12.2 Magische palissade

Magische palissades worden regeltechnisch gelijkgesteld aan "normale" houten palissades en de sterkte wordt op het evenement afhankelijk van de opbouw- / rituele inzet vastgesteld. De op het evenement opgebouwde houten palissades worden ter vergelijking gebruikt.

- Magische palissades zijn net als houten palissades (in spel) niet verplaatsbaar, bovendien kan er niet door gaten gekropen worden.
- Magische palissades zijn niet aan te steken of brandbaar, echter wel kwetsbaar voor anti-magie.
- Projectielen afgevuurd door katapulten, pijlen en speren e.d. kunnen niet door een magische palissade dringen. Wapens geclassificeerd als belegeringswapens brengen echter wel schadepunten aan de magische palissade toe.
- Magische palissades zijn net als houten palissades met stormrammen etc. en normale wapens aan te vallen. (Deze ramacties moeten op een veilige afstand van de palissade (magisch of anders) uitgespeeld worden).

Bouwwijze van een magische palissade

- Een segment van een magische palissade bestaat uit 2 obelisk/pylonen, die op een afstand van 4 tot 5 meter van elkaar staan en verankerd zijn (bijv. met tentharingen) om hen tegen omvallen of wegblazen te beschermen.
- Iedere obelisk/pyloon bedekt op de bodem minstens 40 bij 40 cm, heeft minstens 3 zijden en moet op de hoogte van 2 meter eindigen in een punt.
- De obelisk/pylonen moeten minstens met een watervaste verf beschilderd zijn. Beter nog is het als deze met meerdere kleuren geverfd en versierd zijn. De obelisk/pylonen moeten 's nachts met minstens 2 breaklights (of iets dergelijks) verlicht worden.
- Tussen de obelisk/pylonen moeten twee 15 tot 30 cm brede repen stof in een felle kleur (wit of felblauw) gespannen zijn, een op kniehoogte, de andere op hoofdhoogte.
- De stoffen repen moeten 's nachts verlicht zijn (op eenzelfde wijze als de obelisk/pylonen), elk licht moet telkens op een afstand van 1 tot 1½ meter bevestigd zijn.
- Wanneer meerdere segmenten van een magische palissade aaneengesloten worden neergezet, moet de kleur en soort van de repen stof van de verschillende segmenten aan elkaar gelijk zijn.

Belangrijke informatie over spel met magische palissades

Een magische palissade begint niet bij de stoffen reproductie maar is al op enige afstand te voelen. Daarom is het zaak deze ondoordringbare barrière op de juiste manier uit te spelen zodra de barrière benaderd wordt, anders bestaat het gevaar dat iemand de repen stof onnodig beschadigt of neerhaalt.

12.3 Belegering

Hoe werkt een belegering

Om veiligheidsrisico's, bijvoorbeeld strijd tussen tenten en vuurplaatsen, te vermijden, heeft elk kamp, aan een van de kampzijden, idealiter aan de voorkant, een te verdedigen binnenplaats. Hier mogen geen tenten of andere structuren geplaatst worden (volledig vrij strijdtoneel!). Deze binnenplaats geldt als hoofdingang van het kamp en kan

plaatsvervangend optreden voor de buitengrenzen van het volledige kamp. Deze binnenplaats wordt direct achter de (hoofd)poort en de aangrenzende palissade van het kamp aangelegd. De grens met de tenten blijft vrij.

De omvang van de binnenplaats wordt door de spelleiding aan de hand van het aantal kampbewoners vastgesteld. Een kamp met 500 spelers krijgt een grotere te verdedigen binnenplaats dan een kamp met 150 spelers.

Belegering en verovering

Wanneer een vijand een kamp wil veroveren, moet deze de binnenplaats van het kamp veroveren. Een kamp geldt als veroverd wanneer de aanvaller de palissade doorbreekt en minstens 75% van de binnenplaats ingenomen heeft en die 75% van de binnenplaats voor 20 minuten in handen heeft gehouden.

Zodra de aanvaller 75% van de binnenplaats in handen heeft, worden de verdedigers uit het kamp verdreven en moeten deze (binnen 20 minuten) proberen de aanvallers van buiten af weer te verdrijven.

Lukt dit niet binnen de gestelde tijd, dan heeft dit de volgende gevolgen:

Een veroverd kamp verliest zijn banieren van macht (maximaal 5). Bovendien hebben alle inwoners van dat kamp voor de duur van de volgende dag 1 levenspunt minder. Dit effect is niet cumulatief, dat wil zeggen dat als een kamp meerdere keren per dag is ingenomen, dat de bewoners slechts 1 levenspunt minder hebben.

Gebruik van pek, olie en dergelijke

We vragen de deelnemers af te zien om belegeringen af te weren met pek, olie, heet water en dergelijke. Ook wanneer dit in spel kan en logisch is, levert het vaak ergernissen op bij ontvangers van dergelijke stoffen.

Strijd tussen tenten is verboden!

Vanuit het kamp mag niet ingegrepen worden in de slag. Dit betekent dat op geen enkele manier van tussen de tenten geschoten mag worden (hetzij magisch of met bogen).

13. De dood van een personage

Een personage kan op 5 manieren sterven:

- Een personage sterft als al zijn levenspunten op zijn en er binnen 15 minuten geen kundige hulp opduikt (iemand met een vaardigheid: Eerste hulp, Heelkunde, Geneeskunst, of een spreuk/brouwsel: *Genees wond, Genees lichaam, Wonden verzorgen*), en het personage bezit de vaardigheid regeneratie niet.
- Het personage ondergaat volgens de regels een sluipmoord en wordt niet binnen de in die regels gestelde tijd (1 minuut) geholpen (d.w.z. iemand met een vaardigheid: Eerste hulp, Heelkunde, Geneeskunst, of een spreuk/brouwsel: *Genees wond, Genees lichaam, Wonden verzorgen*). Regeneratie helpt hier niet tegen.
- Een al bewusteloos personage kan sterven als deze van een ander personage 5 slagen op zijn torso krijgt die daarbij duidelijk hoorbaar "doodsteek" uitspreekt.
- Door bepaalde machtige alchemistische brouwsels of spreuken, wanneer de werking hiervan niet tegengegaan wordt, d.w.z. het personage er geen immuniteit tegen heeft en er geen tegengif of –middel tegen gevonden/gemaakt wordt.
- Aan de gevolgen van koudvuur, dat niet behandeld wordt.

Koudvuur

Infectie van een wond door gasproducerende bacteriën. Dit zorgt voor een sterke roodkleuring van de huid, in combinatie met de vorming van blaren, gasblaasjes in de onderhuid en hoge koorts.

Koudvuur treed bij onbehandelde wonden op na 1 uur, elke 2 uur daarna verliest het personage 1 levenspunt als het niet behandeld wordt.

Een wond geldt als onbehandeld wanneer deze niet met de volgende vaardigheden, spreuken of brouwsels behandeld is: Eerste hulp, Heelkunde, Geneeskunst, *Genees wond, Genees lichaam, Wonden verzorgen*).

Zodra koudvuur is ingetreden, kan alleen behandeling met Geneeskunst of *Genees lichaam* nog helpen, voordat de wond zelf behandeld kan worden.

Een gestorven personage kan alleen in heel uitzonderlijke gevallen weer in het spel terugkeren.

Alleen zeer machtige magiërs of priesters kunnen in zeer uitgebreide en goed uitgespeelde rituelen zorgen dat een personage terugkomt. Dit komt slechts uiterst zelden voor en altijd in overleg met en met goedkeuring van de SL.

Voor 99% van de spelers geldt dan ook: als je dood bent, maak dan een nieuw personage.

14. Belangrijke getallen en feiten

Levenspunten (LP) zonder extra vaardigheden (minimum aantal levenspunten bij het maken van een personage)	3
Maximaal aantal levenspunten Dat met vaardigheden kan worden bereikt (Extra levenspunten, magie etc)	10
Maximaal aantal pantserpunten Dat kan worden bereikt door combinatie van verschillende pantserstukken en andere pantsermogelijkheden	28
Schade veroorzaakt door een eenhandig wapen	1
Schade veroorzaakt door een wapen dat met twee handen gehanteerd moet worden (SL beslist hierover)	2
Maximale schade in hand-tegen-hand gevechten	2
Maximale schade door een projectiel	wond
Maximale schade door een alchemistisch brouwsel of magisch spreuk	5
LET OP: Diefstal is op onze evenementen niet toegestaan! Uitzonderingen hierop zijn: diefstal van Plotvoorwerpen en Mythodea-munten mits dit gemeld wordt aan de Spelleiding. Alle andere gevallen zullen als een reële diefstal behandeld worden met alle gevolgen van dien, zie ook hoofdstuk 9.1	

Notities

Enkele lege pagina's waarop aantekeningen gemaakt kunnen worden.

Impressum

Bewerking naar versie 5.0

Benjamin von der Eltz
Lena Eriksen
Thomas Reiner

Concept

Andrea Huber
Benjamin von der Eltz
Holger Windmüller
Thomas Reiner
Phillip Heidtkamp
Johannes Pemsel
Gregor Lindner

Fabian Geuss
Horst Mörtel
Jörn JungHänel

Lay-out en design

Kirsten Windmüller
&
GLORIENSCHEN
www.glorienschin.de

Vertaling naar het Nederlands

Erwin Dul
Famke Koolhof
Gavin Treep
Onder redactie van Games-N-Stuff
www.gamesnstuff.com

Correspondentieadres

Live Adventure
Guerickestr. 41
93053 Regensburg