

Roanoke

Spelsysteem versie 07: Dit document legt het spelsysteem uit voor het LARP (Live Action Role Play) Heel veel goede elementen komen uit de regels van het evenement Omen, die we zonder schroom gewoon hebben overgenomen.

Inhoud

Roanoke.....	1
Wat is LARP.....	5
Wat moet ik doen om LARP te ervaren?	5
Locatie en spelwereld.....	5
Genres	5
Doel van het spel	5
Het personage	6
Kostuums	6
Plot	7
Vechten	7
We spelen LARP als een coöperatief spel! Speel om te tillen. Speel om te worstelen.....	7
Enkele oneliners	8
Praktische info	8
Eten en drinken	8
Slaapplaats	8
Elektronica en gadgets	9
Verzekering.....	9
Gevechten en wapens	9
Veiligheid	9
EHBO.....	9
Verlaten van het domein.....	9
Belangrijke begrippen	10
“Binnen spel” of “IC”	10
“Buiten spel” of “OC”	10
Time Stop	10
Time Freeze	10
Time In	10
Time Hold	10
Kiwiplantage	10
Buitenspel informatie	10
Profiel	11
Levenspunten (LP)	11

Ziekteresistentie (ZR).....	11
Gif resistentie (GR)	12
Focus.....	12
Creëren & Evolutie van een personage	12
Achtergrondverhaal.....	13
Volk.....	13
Vikingen	13
Kelten.....	13
Pikten.....	13
Germanen	14
Goten	14
Klasse	14
Ambachtsman/vrouw	14
Vagebonden	15
Priester	15
Magiërs	15
Vaardigheden	15
Aanleren van vaardigheden die niet in je lijst voorkomen	15
Aanleren van vaardigheden die je enkel binnen het spel kunt leren.....	15
Het aanleren van niet-vaardigheden.....	15
Handleidingen:	16
Uitrusting.....	16
De Wereld Speltechnisch	18
Begrippen:	18
Tijdsindeling.....	19
Wie is Wie?.....	19
Crew.....	19
Een spelleider	19
Begeleider:.....	19
Keuken	19
Figuranten	19
Speler.....	20
Linten.....	20
Een wit/rood lint.....	20
Een geel/zwart lint	20
Een wit lint rond het voorhoofd	20
Een gekleurd lint rond een boom.....	20
Locaties.....	20

Slaapplaatsen	20
Tentenkampen	20
Buitenspel tentenkampen:.....	20
Keuken	20
BBQ.....	20
EHBO	21
Spelkot.....	21
Ruiltent	21
Vragen	21
Handel	21
Geld	21
Ruilverhandeling.....	21
Handelsvereniging	21
Geloof.....	22
Gevechten	22
Wapens.....	22
Buskruit:	23
Vuurwapens:.....	23
Pantser	23
Schilden	24
Bufferpunten	25
Soorten Schade.....	25
Het Combat Sheet	25
Massagevechten.....	26
Krijgstechieken	26
Roepnamen	26
Magie.....	28
Magiërs.....	28
Priesters.....	28
Gebed/misviering	28
Uitspelen van magie, spreuken, gaven	28
Uitrusting.....	29
Grondstoffen	29
Herstellen en maken	29
Leermeester	30
Heling.....	30
Gif	30
Infectie.....	30

Bloeding.....	30
Ziekten	30
Visioenen, vragen aan goden, dromen, hallucinatie enz....	31
Ankers, Relieken, Talismans, goddelijke -en magische voorwerpen	31
Anker	31
Reliek	31
Talisman	31
Magisch voorwerp.....	31
Goddelijk voorwerp.....	31
Recepten en rituelen en bouwplannen.....	32
Geluk.....	32
Gebruik giffen.....	32
Dood & doodgaan	32
Bijvoorbeeld:	32
Wat als je dood bent?	32
Vragen	33
Belangrijk.....	33

Wat is LARP

Live Action Role Play, afgekort LARP, is een rollenspel waaraan enkele tientallen tot honderden spelers tegelijkertijd in een verhaal meespelen. Dit is fictie, een fantasiewereld.

De spelers zijn allen bij het verhaal betrokken en de handelingen van de spelers zijn niet van tevoren vastgelegd, er zijn wel bepaalde richtlijnen waar men zich moet aan houden.

Elke speler heeft zelf een "personage" verzonnen en probeert naar de persoonlijkheid van dit personage te handelen. Spelers reageren op gebeurtenissen waarbij bijna alle acties geïmproviseerd worden.

Wat moet ik doen om LARP te ervaren?

Om LARP te ervaren hoef je niet veel te doen, behalve meedoen aan het avontuur en de ervaring zelf. Het kan zijn dat dit in het begin niet precies gaat zoals je wilt, maar dat is geen probleem. Het is een beetje zoals samen aan een tafel zitten en een bordspel spelen. Je stemt ermee in om samen de regels van de wereld te volgen, tot op zekere hoogte te geloven dat wat om je heen wordt uitgebeeld de werkelijkheid is en dat je in principe deel wilt uitmaken van deze fictie. LARP is ook een beetje als fietsen - je moet zelf trappen. Hoe snel of langzaam je trapt, is natuurlijk aan jou. Je moet ook proberen jezelf zo min mogelijk af te leiden om de best mogelijke ervaring te hebben en niet te veel van het spel te missen. Dat betekent dat je een mobiele telefoon, werk, school of gespreksonderwerpen uit het echte leven zo ver mogelijk weg moet laten voor de duur van het spel. Als dit eenmaal uit de weg is, is het tijd voor het spannende, fantastische avontuur dat we samen vormgeven!

Locatie en spelwereld

Een LARP speelt zich doorgaans af op een groot terrein, vaak met een bos en enkele gebouwen, waar gegeten en geslapen kan worden.

Onze LARP is een fantasiewereld van 100% eigen makelij. We hebben natuurlijk onze inspiratie gehaald bij bestaande geschiedenis, boeken, films en andere bronnen.

Genres

LARP kan in veel verschillende genres worden gespeeld, van historische gebeurtenissen tot apocalyptische scenario's tot cyberpunk- en sciencefictionwerelden. Roanoke vindt plaats in een fantasie setting. Dit betekent dat je Vikingen, Kelten, goten, pikten en Germanen tegenkomt maar ook magiërs, monsters en allerlei andere wezens. Het genre bepaalt meestal ook wat er mogelijk is in het universum. In een fantasie setting kun je bijvoorbeeld magie gebruiken, wat niet het geval is in een historische LARP.

Doel van het spel

Er is geen doel in LARP zoals bijvoorbeeld in een bordspel. Iedereen die deelneemt aan een spel heeft zijn eigen doelen. Of je nu op zoek bent naar een eervol duel in een gevecht, iemand die je inwijdt in de kunst van magie, puzzels oplost of gewoon in de herberg wilt zitten. Het enige doel dat ze allemaal gemeen hebben is een harmonieuze interactie in een mooie ambiance. Daarom kun je bij live rollenspel niet zeggen dat er winnaars of verliezers zijn. De LARP is het doel! En misschien ook om zo diep mogelijk in de fantastische wereld te duiken.

De spelleiding (de "crew") heeft een hoofdplot verzonnen met mysteries en intriges.

Spelers hebben echter geen van tevoren vastgelegde rol, er moet geïmproviseerd worden binnen de spelregels. Aangezien de spelers grotendeels zelf bepalen wat ze tijdens een weekend willen bereiken en hoe ze dat willen doen, kan het gebeuren dat het hoofdplot gedurende een evenement op de achtergrond raakt. Het kan zelfs herschreven worden vanwege gebeurtenissen die de spelleiding niet heeft voorzien.

Een LARP-spel kan het vervolg zijn op een vorig evenement. Dan is het hoofdplot ook een logisch vervolg op het vorige, gebaseerd op de gebeurtenissen die zich toen afspeelden.

Het kan zijn dat er in het spel, tijd tussen twee evenement is verstreken of dat we direct starten nadat het vorige evenement is afgelopen.

Het doel van het spel is niet om te winnen maar om het personage waarmee gespeeld wordt verder te laten "groeien". Per evenement dat je personage overleeft winst het ervaringspunten bij waarmee er nieuwe vaardigheden kunnen worden aangekocht.

Het personage

In tegenstelling tot rollenspellen of videospellen kruipen LARP-spelers zelf in de rol van een personage, net zoals acteurs dat doen. Je vertegenwoordigt dus een personage in het echte leven, wat betekent dat je acteert, reageert op gebeurtenissen en interageert met andere spelers. Elk LARP-karakter heeft bepaalde eigenschappen en een achtergrondverhaal, dat je zelf kunt verzinnen. Dit beïnvloedt hoe een personage omgaat met zijn omgeving en andere spelers.

Een speler stelt voorafgaand aan een LARP-evenement een personage samen.

Dit kan je zelf doen via onze website.

Op onze website kan je een korte omschrijving vinden van de volkeren die door de spelers gekozen kunnen worden en ook de verschillende klasse die mogelijk zijn.

Je kan ook contact met ons opnemen zodat we samen met jou over een personage kunnen brainstormen om zo het perfecte personage te creëren.

Je zal eerst moeten kiezen tot welk volk je behoort. Elk volk heeft zijn eigen voor- en nadelen.

Nadien kies je de klasse van de personage. Deze twee keuzes zullen grotendeels de positie van je personage in de wereld bepalen.

Speltechnisch laten we je daarna een aantal "vaardigheden" kiezen uit een vooraf opgestelde lijst.

Elke vaardigheid kost een 1 "punt", "ep". Deze vaardigheden bepalen mee de keuzes en handelingen van je personage tijdens het spel. Uit welke vaardigheden kan gekozen worden hangt af van de klasse van je personage.

Kostuums

In LARP draagt elk personage een kostuum dat bij het genre past en de achtergrond van het personage vertegenwoordigt. Een magiër draagt bijvoorbeeld vaak lange gewaden met versieringen, terwijl een ridderkrijger een harnas en een tabberd draagt. Voor jou betekent dit dat je bij het maken van het kostuum rekening moet houden met het bijbehorende personage en het verhaal dat je wilt uitspelen. Je kunt ook beginnen met het kostuum en dan het verhaal van het personage ontwerpen. Misschien is het, het beste om te onthouden dat je kostuum het eerste is wat mensen opvalt aan je personage. Wat voor indruk krijgen ze? Is dit wat je wilde bereiken?

Houd in gedachten dat voorwerpen of materialen die niet in de setting passen niet gebruikt mogen worden of op zijn minst bedekt moeten worden. Een plastic regenjas zou bijvoorbeeld storend zijn in een middeleeuwse setting.

- Spelers kunnen hun kleding zelf maken of kopen bij winkels die gespecialiseerd zijn in toneel- en/of LARP-kostuums.
- Figuranten krijgen van de organisatie de nodige kostuums en wapens ter beschikking, hoewel we figuranten ook steeds zullen aanmoedigen om zelf een kostuum en/of props mee te nemen om zijn of haar personage meer kleur te geven.

Je kan ons altijd contacteren moest je vragen hebben over het maken of aankopen van een kostuum.

Een belangrijke regel: een kostuum moet niet duur zijn, less is more!

Plot

Elk verhaal heeft een plot. In LARP is er een startpunt van waaruit het verhaal begint en zich vervolgens ontwikkelt. De acties die spelers en niet-spelers uitvoeren en de beslissingen die ze nemen, hebben invloed op het verloop van het spel. Het raamwerk hiervoor is vastgelegd in de plot van het weekend. Er zijn richtlijnen over wat er kan en zal gebeuren, maar hoe het verhaal zich ontvouwt hangt voornamelijk af van de spelers en niet-spelers/spelmakers en hun inspanningen.

Vechten

Niet op elke LARP, maar op sommige LARP's wordt er gevochten. Al is het in feite doen alsof je met elkaar vecht. Vooral in de middeleeuwse en fantasierijke voeren spelers vaak epische gevechten. De wapens die gebruikt worden zijn zo ontworpen dat ze niemand pijn doen, zelfs niet als ze met elkaar in contact komen. LARP-wapens hebben geen scherp lemme, zijn niet hard en zijn gemaakt van schuim, latex of rubber. Toch moet je voorzichtig zijn bij het hanteren van de wapens, want ze kunnen blauwe plekken veroorzaken of kwetsbare plekken raken. Houd daarom altijd rekening met je tegenstander. In-game vecht je tegen elkaar, out-game speel je samen.

Wat is immersie?

Als we het over immersie hebben, bedoelen we de onderdompeling in een fictieve werkelijkheid. Dat is het doel van een LARP-evenement: een wereld simuleren die zo geloofwaardig, kleurrijk en spannend mogelijk is, zodat de spelers als hun personages de best mogelijke LARP-ervaring kunnen beleven. Onderdompeling is iets dat in de hoofden van de deelnemers ontstaat en daarom een kwetsbare toestand is. Misschien vergelijkbaar met slapen. Hoe vaker je eruit wordt "gewekt", hoe slechter je de "slaapervaring" beoordeelt. Daarom is het belangrijk om je hiervan bewust te zijn. Natuurlijk zijn er goede redenen (zoals gevaar) om slapende mensen wakker te maken, maar het moet tot een minimum worden beperkt. Onderdompeling is iets waar je actief mee bezig moet zijn en waar iedereen in moet delen. De organisatoren zullen altijd proberen om verstoringen van de onderdompeling zoveel mogelijk te vermijden. Waar dit niet mogelijk is, heb je wat extra fantasie nodig of het vermogen om je in te leven of je af te zonderen. Maar één ding is duidelijk, als we er allemaal in slagen om te "dromen", om onszelf onder te dompelen, dan zullen we een leuke tijd beleven.

We spelen LARP als een coöperatief spel! Speel om te tillen. Speel om te worstelen.

(Play to lift. Play to struggle)

Dit betekent dat we IT spelen met en voor de ervaring van onze medespelers. Natuurlijk, kunnen er ook conflicten en tegenstand zijn in IT. Maar dit blijft in het spel en leidt niet tot vijandigheden in het echte leven. Samen creëren we een omgeving waarin de rollen en representaties van alle soorten een plaats hebben en de spelers samen de LARP durven te creëren. Samen te creëren „Play to lift“and „staging“: Steun je medespelers in de rollen die ze hebben gekozen, en zij zullen hetzelfde voor jou doen.

In IT kunnen dingen natuurlijk nog steeds verhit raken en soms tegen elkaar! „Lifting“komt van optillen, „staging“ komt van "een podium bieden". Als je iemand ". If you „lift“

Or „stage“ondersteun je de rol, het spel of de scène van de ander. Dat is heel aardig van je! Wie dit doet voor anderen is zowel een geweldige speler Het zou bijvoorbeeld al "opgetild" zijn als men een beetje eerbied heeft voor de magiër met de grote hoed, angst voor de rottende ondoden of beleefd spreekt tegen de hoge dame! Het kan ook betekenen dat je de grote slechterik zijn toespraak laat afmaken. Zodat het grote verhaal verder kan gaan voor iedereen!

Play to struggle: Een spel met ups and downs van drama voor de personages. Het is een spel waarin heldenmomenten kunnen voorkomen voor iedereen. Dit geeft iedereen een kans om te schitteren. Er gebeurt iets spannends gebeurt. Het brengt mensen een beetje uit hun comfortzone.

De ups en downs en alle turbulentie maken het spel interessant en leuk.

En aan het eind kom je veilig terug met een geweldige ervaring!

Voor het personage in het spel zou dat betekenen tegenslagen en successen, geluk en pech, verliezen en winnen, durven en soms bang zijn. Het gaat om kinderlijke vreugde, het plezier van de ervaring, de adrenaline en de gelukshormonen, de heldenmomenten of het gevoel de hoofdpersoon te zijn in je eigen film.

Enkele oneliners

- Stay in the Game!
- Serious Gaming - Take the game and the created world seriously.
- Share your secret.

Praktische info

Eten en drinken

We voorzien een snelle hap op vrijdag avond. Zaterdagmorgen wordt er gestart met een lekker ontbijtje om er nadien stevig in te vliegen. Later op de dag is er een warm gerecht om dan 's avonds af te sluiten met een overheerlijke warme maaltijd. Zondag is er dan weer een stevig ontbijt en 's middags kan er afgesloten worden met sandwiches.

Drinken wordt doorlopend voorzien

- Alcoholische dranken zijn **verboden** tijdens het spel **en is voor elke speler gedurende het ganse evenement verboden.**
- Eten en drinken gebeurt binnen spel en men brengt dan ook eigen eet en drinkgerei mee die aangepast zijn aan de spelwereld.
- **Voedselallergieën** dienen bij inschrijving altijd doorgegeven te worden en in de mate van het mogelijke gaan we hier rekening mee houden. Indien dit niet moest lukken, gaan we u vragen om zelf een alternatief te voorzien (ter compensatie krijg je korting op het inschrijvingsgeld)

Slaapplaats

Er is voor iedereen een bed voorzien maar je moet zelf nog een slaapzak of deken meebrengen en eventueel een kussen. Vergeet je toiletgerief, handdoeken en propere kleding niet.

In sommige situaties gaan we nood hebben aan mensen die in een tent willen slapen dit wordt dan bij inschrijving duidelijk vermeld. We vragen dan om aan te geven of men binnen slaapt of tent. Hier werken we volgens het principe wie eerst betaald krijgt een bed indien gewenst.

De slaapplek is buiten spel: hier wordt niet gespeeld, tijdens het spel zijn deze niet toegankelijk zonder medeweten van de crew. De slaapkamers worden enkel gebruikt om te slapen

Opmerking: de organisatie verbindt zich om iedere speler in bed te steken tegen 00.05

Ouders die toch wensen dat hun jongeren vroeger gaan slapen dienen dit zelf met hun kinderen te bespreken en hier zelf voor te zorgen. Als er ouders zijn die niet aanwezig zijn en toch wensen dat jongeren vroeger gaan slapen moeten dit schriftelijk aan de organisatie meedelen. Wij zullen hier dan op toe zien. (Niet voor 22.00)

We spelen telkens tot 00.00 daarna wordt het spel volledig stopgezet, en verwachten we dat iedere speler gaat slapen (zonder uitzondering). Het is de bedoeling dat iedereen in zijn eigen bed slaapt.

Zaterdag voor zien we een climax (scenario) tussen 20.00 en 22.00

Na 22.00 is het uitbollen hierin gebeurt niks meer dat cruciaal is voor het scenario.

Na 23.00 loopt het spel ten einde en gaat er niks meer gebeuren.

Om 9.00 staat iedereen op en schuift in kledij aan de ontbijt tafel. Het spel is dan al bezig

Elektronica en gadgets

Er wordt tijdens het spel geen elektronica of gadgets getolereerd, gsm en dergelijke laat je achter in je kamer of geef je af in het spelkot.

Iedereen is verantwoordelijk voor zijn eigen materiaal en het materiaal dat ze gebruiken.

Verzekering

Iedere deelnemer moet aangesloten zijn bij een erkende Belgische mutualiteit en moet een familiale verzekering hebben.

Gelieve ook steeds uw identiteitskaart mee te nemen naar elk evenement.

Gevechten en wapens

Gevechten tijdens een LARP worden uitgespeeld met speciale, veilige wapens.

Deze wapens zijn meestal gemaakt van schuimrubber en zijn bedekt met latex.

- Controleer of je wapens veilig genoeg zijn om spelers mee te slaan zonder ze effectief te verwonden. Ze mogen niet te hard zijn en geen scherpe uitsteeksels of punt hebben.
- LARP-wapens zijn redelijk prijzig. Moest je als speler geen wapen hebben dan kan je deze bij de organisatie huren op het moment zelf aan 5 euro per evenement. (Dit dien je bij inschrijving te vermelden)

Aarzel niet om ons te contacteren moest je hierover nog vragen hebben

Veiligheid

Veiligheid staat bij LARP hoog in het vaandel. Mocht er een gevecht ontstaan op een risicolocatie (bv: vlakbij prikkeldraad, een te kleine ruimte of een locatie waar veel wortels liggen of obstakels zijn), dan wordt het spel meteen stilgelegd met een zogenaamde "Time Stop" en wordt het gevecht verplaatst naar een veiligere locatie.

EHBO

Met een goed gevulde EHBO-koffer staan wij paraat om eventuele blessures te verzorgen.

Als er zich een blessure voordoet wordt het spel onmiddellijk stilgelegd en kan de EHBO-verantwoordelijke de geblesseerde op een gepaste manier verzorgen.

- Als de blessure verdere opvolging vraagt van een arts wordt de geblesseerde naar het dichtstbijzijnde hospitaal gebracht.
- Alle reeds aanwezige aandoeningen, blessures of ziektes dienen bij inschrijving aan de crew doorgegeven te worden.

Verlaten van het domein

Het verlaten van het domein is ten strengste verboden voor alle deelnemers gedurende het gehele spel dit vanaf vrijdag bij aankomst tot zondag bij uitcheck. Als er toch een uitzonderlijke reden zou zijn die niet medisch van aard is dient men minstens een week voor aanvang van het spel dit te communiceren met spelleiding. In dit overleg zal gekeken worden naar de mogelijkheden om dit toegestaan het kan dus heel goed zijn dat dit het spel te veel stoort en dus niet wordt toegestaan het is uiteraard de vrij keuze van de deelnemer om zijn haar inschrijving te annuleren. Het verlaten van het domein tijdens het spel is steeds de verantwoordelijkheid van de persoon in kwestie en diens ouders ingeval van minderjarigheid. Wij zullen nooit toestaan dat een minderjarige deelnemer het domein verlaat zonder begeleiding van een volwassene aangeduid door de ouders.

Belangrijke begrippen

“Binnen spel” of “IC”

Alles wat met het spelgebeuren zelf te maken heeft wordt “binnen spel” of “IC” (kort voor In Karakter) genoemd.

Dit geldt voor zowel acties, als locaties, als informatie.

Crewleden of sommige figuranten kunnen ook in bepaalde situaties binnen spel o een afgesproken roepterm gebruiken.

“Buiten spel” of “OC”

Alles wat erbuiten valt wordt “buitenspel” “OC” (kort voor Out of Karakter) genoemd. Dit geldt voor zowel acties, als locaties, als informatie.

Crewleden of sommige figuranten kunnen ook in bepaalde situaties buiten spel een afgesproken roepterm gebruiken.

Time Stop

Het spel wordt stil gelegd, iedereen stopt meteen met zijn bezigheden en blijft ter plaatse staan. Dit kan geroepen worden om de schade en effecten tijdens een gevecht duidelijk bij te houden (noteren op het combat sheet) OF omdat er een gevaarlijke situatie is opgetreden (een valpartij, een obstakel etc.) waardoor het gevecht/rollenspel moet verplaatst worden.

Time Freeze

Als men dit hoort, dienen ALLE SPELERS de ogen dicht te houden en handen op/in de oren te houden en te neuriën. Spelleiding zal dan effecten, objecten of figuranten in het spel brengen die als verrassing dienen of iets verplaatsen wat niet gezien mag worden door spelers. Bij “Time In” moet men weer verder doen alsof er niets is gebeurd en gepast reageren op plotse veranderingen.

Time In

Na de effecten of uitkomsten van voorgaande begrippen zijn uitgewerkt wordt er terug Time In geroepen. Het spel gaat dan weer verder als normaal.

Time Hold

Als men dit hoort, gebeurt er iets razendsnel wat normaal gezien niet “echt” kan uitgespeeld worden. Iedereen dient dan alle bewegingen te stoppen en stil te blijven staan. Men mag de ogen en oren openhouden want men ziet wat er gebeurt, het is alleen te snel om op te reageren. In sommige gevallen is een Time Hold enkel nuttig voor een paar personages in de omgeving van het effect, het is dan niet nodig om iedereen te affecteren, enkel diegenen rondom zich.

Kiwiplantage

Je kan soms in een rollenspelsituatie terecht komen waar je je zeer ongemakkelijk in kan voelen (een verleiding, een foltering etc.) In dit geval zeg je het stopwoordje “kiwiplantage” waardoor men weet dat ze je grens hebben bereikt en niet verder zullen gaan. Het rollenspel zal dan om een minder intensieve manier worden verdergezet. Gebruik dit woord dus niet als grap! Het klinkt grappig maar dat is een bewuste keuze omdat het niets met LARP heeft te maken.

Buitenspel informatie

Dit is informatie die de speler zelf kent, maar zijn/haar personage niet. De betreffende informatie mag dan ook niet binnen spel gebruikt worden. Het binnen spel gebruiken van

buitenspel kennis wordt ook wel meta-gamen genoemd, en is altijd een reden tot sancties omdat er eerlijkheid verwacht wordt van alle deelnemers.

Profiel

Elk personage begint met een aantal basiswaarden of pools:

LP torso	LP ledematen	Ziekteresistentie	Gif resistentie	Focus
5	3	5	5	10

Levenspunten (LP)

Dit zijn je fysieke gezondheid en weerstand tegenover fysieke schade die je tijdens het spel zal ontvangen.

- Elk personage begint met een standaard aantal levenspunten: je basis van 5/3 + extra uit gekozen vaardigheden.
- Alle schade die men ontvangt door pantser of als mijn geen pantser draagt wordt van de getroffen locatie afgetrokken (lp).
- Een standaard aanval met een 1-handig wapen doet 1 punt schade, een 2-handig wapen doet 2 punten schade.
- Deze ontvangen schade moet uitgespeeld worden! Elke slag is een diepe snee of ernstige verwonding die pijnkreten veroorzaken.
- Als een ledemaat op 0 komt is het onbruikbaar en men moet dit uitspelen alsof men hevige pijn heeft.
- Een ledemaat dat op -1 komt kan alleen maar genezen worden met speciale vaardigheden of effecten.
- Als de torso van een personage op 0 komt te staan, valt men bewusteloos en is men stervende. Een personage met 0 torso sterft niet indien er minstens 1 persoon met "veldhulp" hem helpt. Zo niet zakt het na 5 minuten op -1.
- Als de torso van een personage op -1 komt te staan is het personage onherroepelijk dood en dient men het spelkot te verwittigen.
- Er zijn binnen spel mogelijkheden om je levenspunten te herwinnen.

Ziekteresistentie (ZR)

Dit is je natuurlijke weerstand die je hebt opgebouwd tegen ziekten.

- Elke ziekte heeft een sterkte, symptomen en 1 of meer effecten.
- Op het moment dat een speler in contact komt met een ziekte, kijkt hij naar de sterkte. Deze wordt afgetrokken van zijn ziekteresistentie.

Bijvoorbeeld: ZR staat op 5 je krijgt een griep met sterkte 1, dan schrap je 1 punt. Je staat nu op 4 ZR. Er zijn verder ook geen gevolgen voor je karakter en je merkt dit binnen spel ook niet.

- Vanaf het moment dat je lager dan 0 komt, word je ziek en ga je kijken naar de symptomen en speel je die uit zolang dit nodig is, en laat je de effecten noteren op je sheet.

Bijvoorbeeld: ZR staat op 4 en je krijgt een ziekte binnen van sterkte 5. Hierdoor kom je op -1 en word je ziek.

Symptoom: je begint te ijlen en je ziet overall monsters die je willen aanvallen.

Effect: je verliest elk dagdeel 2 focus.

- Er zijn binnen spel mogelijkheden om je ZR te herwinnen.

Gif resistentie (GR)

Dit is je natuurlijke weerstand die je hebt opgebouwd tegen giften.

- Elke gif heeft een sterkte, symptomen, en 1 of meer effecten.
- Op het moment dat een speler in contact komt met een gif, kijkt hij naar de sterkte. Deze wordt afgetrokken van zijn gif resistentie.

Bijvoorbeeld: GR staat op 5 je krijgt een slaap gif sterkte 1, dan schrap je 1 punt. Je staat nu op 4 GR. er zijn verder ook geen gevolgen voor je karakter en je merkt dit binnen spel ook niet.

- Vanaf het moment dat je lager dan 0 komt, ben je vergiftigd en ga je kijken naar de symptomen en speel je die uit zolang dit nodig is, en laat je de effecten noteren op je sheet.

Bijvoorbeeld: GR staat op 4 je krijgt een verlamrend gif binnen sterkte 5. Hierdoor kom je op -1, dan ben je vergiftigd.

Symptoom: je valt neer en kan je niet meer bewegen

Effect: je verliest 1 LP op torso.

- Er zijn binnen spel mogelijkheden om je GR te herwinnen.

Focus

Dit zijn pure lichaamskracht, fysieke concentratie, energie en vaardigheden. Focus is de brandstof die iedereen in staat stelt om uitzonderlijke dingen te doen of te maken.

- De meeste mensen hebben een standaard focus van 10. Het terugvallen op 0 heeft dan ook geen speltechnisch nadeel, men kan niet negatief gaan op focus. Focus kan men herwinnen door een aantal andere vaardigheden, brouwsels, meditatie etc....
- Ambachtslieden hebben focus nodig om uitrusting en wapens te maken, magiërs hebben focus nodig om hun spreuken te gebruiken, genezers hebben focus nodig om te helen, priesters hebben focus nodig om hun gaven uit te voeren en krijgers hebben focus nodig om hun krijgstechnieken toe te passen. Zelfs vagebonden gaan focus nodig hebben.
- Kortom: elke klasse heeft focus nodig.
- Er zijn binnen spel mogelijkheden om je focus te herwinnen.

Creëren & Evolutie van een personage

- Een personage koopt zijn vaardigheden met **Ervaringspunten (EP)**. Bij de creatie van een personage ontvang je 15 EP + 5 extra EP naargelang het ingestuurde **achtergrondverhaal**.
- Je kiest eerst **welk volk** je wilt spelen (info vind je op de website),
- Dan kies je welke **klasse** je wilt spelen (info vind je op de website),
- Daarna kies jij je **vaardigheden** uit de lijst van je gekozen klasse.
- Sommige vaardigheden vereisen dat je andere vaardigheden al kent vooraleer je deze kunt en mag nemen. (Dit noemt men **voorkennis**) Hou hier rekening mee.
- Per overleefd evenement verdien je 3 EP om te verdelen in je huidige lijst.
- Nadat je je vaardigheden hebt gekocht moet je nog je uitrusting kopen. Je hebt 10 **uitrustingspunten** (ambachten hebben er 15) waarmee je deze kan en mag kopen. (Zie uitrusting)
- Als jouw personage sterft mag je per evenement dat je hebt meegedaan 1 extra EP besteden boven op je 15 EP + 5 extra EP naargelang het ingestuurde achtergrondverhaal. (Spelleiding kan hier uitzonderingen op maken als beloning voor goed rollenspel met vorig personage)

Achtergrondverhaal

We motiveren spelers om een achtergrondverhaal te schrijven voor hun personages. Volgende bonus verdien je bij het insturen van je persoonlijk achtergrondverhaal van je eigen personage: + 5 start EP (ervaringspunten)

We geven graag nog enkele richtlijnen mee voor een goed achtergrondverhaal:

- Hou het persoonlijk: vertrek steeds vanuit je eigen personage of groep en niet vanuit wereldschokkende gebeurtenissen.
- Respecteer ongeveer een minimum van twee bladzijden en maximum van tien bladzijden.
- Houd het realistisch: schrijf bijvoorbeeld niet 'en toen vond ik plots een Uber-magisch zwaard en een koffer met 100 goudstukken en bleek ik de zoon van een god te zijn.'
- Wikkel niet alles af, laat wat ruimte voor ons om je achtergrondverhaal te gebruiken.
- Breng geen elementen in je verhaal die niet stroken met de wereld (draken, geweren, aliens, ...) of die speltechnisch niet mogelijk zijn (geleerden, mensen die kunnen vliegen)
- Baseer je verhaal niet op waargebeurde feiten of figuren.

We kunnen je achtergrondverhaal (of delen ervan) afkeuren als we vinden dat het absoluut niet strookt met de wereld of je personage. We zijn hier weliswaar heel fair in en zijn steeds bereikbaar voor vragen of mocht je hulp nodig hebben bij het schrijven van je verhaal.

Volk

Als speler kan je kiezen uit verschillende volkeren. Dit wil niet zeggen dat er geen andere volkeren (of wezens) kunnen zijn binnen spel.

Als speler kun je kiezen uit:

- Vikingen
- Kelten
- Pikten
- Germanen
- Goten

Vikingen

Dit is een barbaren volk. Natuur en geloof zijn voor hen zeer belangrijk. Er zijn drie belangrijke goden. Er is magie bij de Vikingen en dat noemt men occultisme.

De klederdracht van de Vikingen bestaat over het algemeen uit hardleer, Malien, en een sieraad met een Viking symbool (verplicht). Het geloof van Vikingen draait om kracht, vechtlust en strijd. De sterkste en dapperste is meestal de leider bij de Vikingen. Er is geen verschil tussen man en vrouw. Ze gebruiken veel schilden, bijlen, zwaarden, en kruisbogen. Vikingen wonen aan het water (zee-inham) ten zuidoosten.

Kelten

Dit is een barbaren volk. Natuur en geloof zijn voor hen zeer belangrijk. Er zijn drie belangrijke goden. Er is magie bij de Kelten en dit is gebaseerd op fauna en flora. Kelten dragen veel leer maar ook geruite stof. Vele onder hen dragen schotse rokken (iets geruit is verplicht). Hun geloof is gebaseerd op het leven. De priesteres is meestal de leider bij de Kelten. De Kelten hebben veel respect voor de vrouwen. Ze gebruiken veel bogen, zwaarden, de staf en schilden. Ze wonen in de wouden en komen veel voor in het binnenland.

Pikten

Dit is een barbaren volk. Natuur en geloof zijn voor hen zeer belangrijk. Er zijn drie belangrijke goden. Er is magie, bij de Pikten draait dit rond de elementen. De Pikten dragen voornamelijk zacht leer,

jutte en een klein beetje bont. Ze zijn altijd versierd met blauwe verf (verplicht). Het geloof van de Pikten draait rond de natuur. De genezeres is meestal de leider, bij hen is de vrouw de baas en de man minderwaardig. Ze gebruiken veel bogen, zwaarden, blaaspijpen en schilden. De Pikten wonen in de steppe (woestijn) in het noordwesten.

Germanen

Dit is een barbaren volk. Natuur en geloof zijn voor hen zeer belangrijk. Er zijn drie belangrijke goden. Er is magie, bij de Germanen is dat hekserij, Germanen dragen over het algemeen veel bont (verplicht). Hun geloof heeft altijd te maken met hun voorouders. Bij hen wordt de clanleider verkozen. De mannen hebben het voor het zeggen, dat denken ze althans. Ze gebruiken veel kruisbogen, bijlen en zwaarden. Ze wonen tussen de grens van het woud en onderaan de noordelijke bergketens

Goten

Dit is een barbaren volk. Natuur en geloof zijn voor hen zeer belangrijk. Er zijn drie belangrijke goden. Er is magie bij de goten en dat is voodoo. Ze dragen veel bond, wat beenderen en besmeren hun gezicht met bloed (verplicht). Hun geloof is gebaseerd op het onbekende en offers. Hier is meestal de magiër de leider. De vrouw is een minderwaardig schepsel. Ze gebruiken veel primitieve wapens: knotsen, stenen, bijlen en klauwen. Je kunt ze vooral vinden in het moeras in het zuidwesten. Ze maken ook gebruik van dieren totems.

Klasse

Als speler kan je kiezen uit verschillende klassen. Elk heeft zijn invloed op vaardigheden die je dan wel of niet kunt nemen. Bepaalde vaardigheden kun je in meer of mindere mate, beter of niet afhankelijk van je gekozen klasse.

Klassen kunnen verschillende namen hebben afhankelijk van tot welk volk je behoort.

De volgende klassen kunnen gekozen worden:

- Ambachtsman/vrouw
- Genezer/heler
- Krijger
- Vagebonden
- Priester
- Magiër

Ambachtsman/vrouw

Als je hiervoor kiest ga je je specialiseren in het maken, herstellen, creëren, onderzoeken en verzamelen van dingen. Je verzorgt ook de ruilhandel in de groep. Je bent essentieel want zonder jou gaan ze geen pantsers kunnen dragen, speciale items kunnen maken enz.

Roleplay en vaardigheden uitspelen zal hierin heel belangrijk zijn. Alles wat je doet staat in relatie met het verbruiken van focus. Om dit goed te kunnen doen ga je gebruik moeten maken van props (zie uw vaardigheidslijst). Je kunt net zo goed als iedereen deelnemen aan de verhaallijn en je gaat meestal heel belangrijk zijn bij rituelen of oplossingen, uiteraard kan je vechten en zelfs goed. Als bonus krijg je 5 punten extra om materiaal mee aan te kopen

Genezer/heler

Als je hiervoor kiest ga je je specialiseren in alles wat met geneeskunde te maken heeft. Roleplay en genezing uitspelen zal hierin heel belangrijk zijn.

Alles wat je doet staat in relatie met het verbruiken van focus. Om dit goed te kunnen doen ga je gebruik moeten maken van props (zie uw vaardigheidslijst).

Krijger

Het woord zegt het zelf, jij houdt van vechten en je staat waarschijnlijk vooraan. Je bent stoer en sterk. Je beschikt over krijgstechnieken die je nog beter maken in een gevecht. Hier zal vechten uiteraard een belangrijke factor zijn. Alles wat krijgstechnieken betreft zal in relatie staat tot je focus.

Vagebonden

Kun je niet kiezen of je laat graag je optie open? Dan neem je best deze klasse.

Je kan van alles een beetje en je kunt je specialiseren in kleine dingen bv: spoorzoeker of dief, misschien een soort van Robin Hood. Voor veel van je vaardigheden ga je focus nodig hebben.

Priester

Hou je van rituelen verzinnen en vooraan in de groep alle aandacht te krijgen dan is dit ideaal. Door middel van rituelen en gebed sta je dicht bij de goden en kun je spreuken krijgen of inzichten die je verder kunnen helpen. Roleplay is hier essentieel. Je hebt focus nodig om spreuken (gaven) te gebruiken. Je gaven zijn meestal van toepassing op je volgelingen.

Magiërs

Hou je van de het mysterieuze rond magie? Magiërs zijn meestal niet zo geliefd omdat de mystiek rond magie groot is. Er zijn verschillende vormen van magie mogelijk: spreuken, voodoo, recepten, rituelen...

Roleplay is hier essentieel. Je hebt focus nodig om spreuken te kunnen uitvoeren.

Vaardigheden

Nadat je je volk en je klasse hebt gekozen kies jij je vaardigheden uit de lijst van je gekozen klasse.

Aanleren van vaardigheden die niet in je lijst voorkomen

Het is mogelijk om een vaardigheid aan te leren die niet in je lijst staat. Hiervoor heb je een leermeester nodig die de vaardigheid al bezit en bereidwillig is deze jou te leren.

Dit moet je een heel het evenement uitspelen en beide spelers noteren dit op hun sheet.

Je betaalt steeds 1 EP voor een vaardigheid die je niet terugvindt op je lijst. (Ten zij spelleiding anders beslist)

Per evenement kan men maximum 3 vaardigheden aanleren.

Sommige vaardigheden vereisen dat je al een andere vaardigheid kent vooraleer je deze kunt en mag nemen. Hou hier rekening mee.

Aanleren van vaardigheden die je enkel binnen het spel kunt leren.

Het is mogelijk dat door contact met bepaalde figuranten, men extra vaardigheden kan aanleren die nergens voorkomen in de vaardigheid lijst. Je kan dit leren via rollenspel.

De meeste van deze zullen betrekking hebben op kennis, soms hebben ze een ep kost (meestal niet).

Per evenement kan men meerdere vaardigheid aanleren. (Hiervoor geldt de regel dat je dit uitspeelt met de figurant (2X30 min minimum).

De figurant geeft dit door aan ruiltent en noteert dit op de sheet van de speler

Sommige vaardigheden vereisen dat je al een andere vaardigheid kent vooraleer je deze kunt en mag nemen. Hou hier rekening mee.

Het aanleren van niet-vaardigheden

Bepaalde vaardigheden geven je een selectie van enkele bijzondere technieken, recepten, spreuken die je tijdens een evenement kan uitoefenen

Hieronder verstaan we:

- Herbalistische Recepten (drankjes)
- Gif recepten
- Spreuken
- Gaven
- Vallen

Men kan deze recepten, spreuken, gaven, vallen bijleren zonder EP te spenderen maar dan moet men enkele richtlijnen respecteren:

- Je moet iemand vinden die leermeester is, die het kan en wil leren.
- Je moet aan alle voorwaarden voldoen om dit te kunnen leren
- Je moet dit doen door rollenspel van minstens 2x30 min
- **Je kan maximum 3 niet vaardigheden aangeleerd krijgen per evenement.**

Als men deze regels respecteert, ontvangt men in het spelkot het aangeleerde snufje gratis

Handleidingen:

Dit zijn bouwplannen die je nodig hebt om dingen te maken

- Zonder bouwplan kun je deze dingen niet maken
- Je moet iemand vinden die leermeester is, die het kan en wil leren.
- Je moet aan alle voorwaarden voldoen om dit te kunnen leren
- Je moet dit doen door het voorwerp gemaakt te hebben
- De leermeester geeft jou dit plan of je schrijft het zelf ingame volledig over.
- Bouwplannen zijn ingame en kun je dus verliezen

Uitrusting

Iedereen krijgt bij het maken van zijn personage 10 punten (behalve ambachten, die krijgen 15 punten).

Al je uitrustingen kost je 1 punt (pantser kost 5 punten: torso, LA, RA, LB, RB)

Pantsers

- Versterkte Kledij
- Lederen Pantser
- Bontpantser
- Hard Lederen Pantser
- Beenderpantser
- Maliënkolder

Schilden

- Beukelaar
- Strijdschild

Wapens

- Zwaarden:
Dit zijn scherpe wapens met een lang lemmet. We maken een onderscheid tussen 1-hander, bastaarden en 2-hander. Hiervoor zijn ook aparte skills want het hanteren van een 1-hander is heel anders dan een bastaard of een 2-hander.
- Slagwapens:
Een slagwapen is zoals de naam aangeeft, bedoelt om mee te slagen en niet te steken. Hieronder vallen alle knotsen, knuppels en hamers

- **Bijlen:**
Dit zijn scherpe wapens met een kort, breed lemmet. Er zijn verschillende soorten, maar er wordt in de skills geen onderscheid gemaakt.
- **Dolken:**
Een dolk of mes ziet men overal maar het vergt kunde om ermee te kunnen omgaan. Enkel geoefende personen kunnen zich meten tegen andere wapens met een dolk in de hand. Dolken doen in Roanoke standaard weinig schade tenzij men zich daarin specialiseert.
- **Paalwapen:**
Dit zijn lange wapens die aan het einde scherp zijn. Het zijn met pinnen, hetzij met een lemmet. Denk hier vooral aan speren.
- **Staven:**
Een staf is gewoonweg een lange stok, dit wordt vaak gezien bij reizigers. In Roanoke doen staven weinig tot geen schade tenzij men zich daarin specialiseert.
- **Bogen:**
Hiermee worden de handbogen bedoeld. Dit is een afstandswapen en doet in Roanoke in het algemeen veel schade. Je moet echter wel raak kunnen schieten.
- **Kruisbogen:**
Dit zijn ook afstandswapens en doen tevens veel schade, als je raak schiet in Roanoke.
- **Werpwapens:**
Stenen, dolken, bijlen, alles moet zonder kern zijn.
- **Blaaspijpen:**
Voor pijltjes gebruikt men het beste Nerf-pijltjes, altijd zonder kern!
- **Vuurwapens:**
Moeten realistische look hebben (metaal/hout), je hebt hiervoor trek bommetjes (buskruit) dat je aan je pistool bevestigd. Men mag zelf geen bommetjes meenemen die moet je ingame verkrijgen. Geeft een trek bom geen knal dan is je kruit nat en heb je dus niet geschoten. Binnen een afstand van 3 meter is je schot altijd raak

Overzicht Ambachtsuitrusting.

- Materiaal schrijf set
- Materiaal vaandel
- Materiaal beender werktuig set
- Materiaal rituele dolk
- Materiaal medische kit
- Materiaal bont bewerking set
- Materiaal delving set
- Materiaal steen smeed set
- Materiaal folterwerktuigen
- Materiaal gif meng set
- Materiaal gokker set
- Materiaal leerbewerking set
- Materiaal kruiden meng set

- Materiaal houtbewerking set
- Materiaal leerlooier set
- Materiaal pendel
- Materiaal touw
- Materiaal smidse set
- Materiaal blauwe verf
- Materiaal naai grijf
- Materiaal slotenmaker set
- Materiaal inbreker set
- Materiaal houthakker set
- Materiaal steenslijper set
- Materiaal uitbeen set
- Materiaal werktuigen vallen
- Materiaal vermomming set
- Materiaal wichelarij
- Postduif Speltechnisch: men kan een postduif inzetten om snel via spelleiding een bericht of brief te versturen naar derden in de wereld van Roanoke. Spelleiding zal oordelen wanneer men bericht terugkrijgt

Diverse grondstoffen

Hieronder verstaan we allerlei materialen die men nodig heeft om iets te maken of te gebruiken voor een ritueel enz.

- De meeste hiervan zijn verbruikbaar.
- Moet je zelf zoeken, maken of kopen
- Dit zijn enerzijds kaartjes (of kunnen ook bijkomend props zijn)
- Ze worden onderverdeeld in verschillende rubrieken

Rubrieken:

- Ertsen & mineralen
- Planten
- Kruiden
- Bessen & cactussen
- Hout & paddenstoelen
- Zee grondstoffen
- Drankjes
- Giffen
- Grondstoffen (zelf)

De Wereld Speltechnisch

Begrippen:

We herhalen nog eens de belangrijkste begrippen. Als je deze hoort roepen, dien je onmiddellijk het juiste gevolg te geven.

- Time Stop
- Time Freeze
- Time In
- Time Hold
- Kiwiplantage

Tijdsindeling

Een evenement is speltechnisch ingedeeld in 5 dagdelen. Bepaalde vaardigheden, spreuken en andere effecten hebben een periodieke waarde.

- Dagdeel 1 omvat de ganse vrijdagavond
- Dagdeel 2 omvat de ganse zaterdag voormiddag
- Dagdeel 3 omvat zaterdag namiddag
- Dagdeel 4 omvat zaterdag avond
- Dagdeel 5 omvat zondag voormiddag

Wie is Wie?

Er zijn verschillende soorten deelnemers aan een evenement. Spelers, figuranten etc. Binnen spel maken we geen onderscheid. Iedereen speelt een personage in de wereld van Roanoke, zelfs de keukenploeg.

Crew

Dat is het team dat je weekend verzorgt van A tot Z. Ieder van hen is een enorme kracht en steekt al zijn energie in jouw weekend.

Een spelleider

Is lid van de crew en organisator van het evenement. Deze enkelingen zorgen dat het gehele spel vlotjes verloopt en leuk blijft voor iedereen. HUN WOORD IS WET!

Ook al komt dit in conflict met regels, vaardigheden of geschreven effecten. Een spelleider heeft steeds gelijk. In discussie gaan met een spelleider zorgt voor vertragingen en frustraties bij iedereen. Houdt dit voor een privégelegenheid of een buitenspelperiode wanneer men het verdere spel niet stoort.

Begeleider:

Is meestal lid van de crew of ervaren figurant hij of zij begeleid een bepaald deel van het spel en kan soms oc toelichting geven of instructies influisteren bij een figurant of speler. Hij zal ook og vragen kunnen beantwoorden met betrekking tot dit deel

Keuken

Zij zorgen voor alles wat met eten en drank te maken heeft. Het zijn vrijwilligers die voor jullie koken en dus heel het weekend werken voor uw buikje te vullen.

Figuranten

Zij zorgen voor het tot leven komen van het verhaal en de realisatie van het scenario. Zij spelen samen met en tegen jou. Je kan ze altijd aanspreken als je vragen hebt ze helpen je graag verder.

- Een figurant moet enkel zien dat hij/zij neutrale kledij bij heeft. Natuurkleuren zonder opschrift. Al de rest krijgt hij/zij van de spelleiding. Uiteraard stellen we het op prijs moest de figurant zelf kledij en/of wapens kunnen voorzien alsook props die zijn/haar rol nog aangenamer en realistischer maken.
- Een figurant krijgt een rol en karakter en probeert deze zo goed mogelijk in te vullen.
- We hebben ook **bash figuranten** deze krijgen kleine tijdelijke rollen maar worden ingezet om monsters en gevechten uit te spelen

Speler

Een speler zorgt voor een persoonlijke achtergrond. Een speler creëert een eigen personage door een volk en een klasse te kiezen. Hij/zij kiest nadien zijn vaardigheden uit. Een speler is zelf verantwoordelijk voor de nodige kledij, wapens en props.

Linten

Er worden linten gebruikt om bepaalde effecten en toestanden te simuleren:

Een wit/rood lint

Duidt op een persoon, voorwerp of locatie die buitenspel is. Er wordt dus niet op gereageerd binnen spel, het bestaat gewoon niet.

Een geel/zwart lint

Duidt op een onzichtbare entiteit (geest) die men niet kan waarnemen. Enkel personen met de juiste vaardigheid kunnen dat. De rest moet doen alsof ze het niet zien. Let op, de 'onzichtbare' kan wel dingen aantasten of verplaatsen die wel zichtbaar zijn!

Een wit lint rond het voorhoofd

Duidt op een personage dat 'in camouflage' is. Deze kan men eveneens niet waarnemen tenzij met de juiste vaardigheid. De gecamoufleerde moet ook aan strenge criteria voldoen om dit te doen slagen. Hij moet zeer traag bewegen. Rennen of vlugge handelingen verraden hem. Hij kan niets zeggen of zelfs maar fluisteren. Offensieve acties of schade ontvangen verraden hem.

Een gekleurd lint rond een boom

(En mogelijks enkele bomen daarrond) of een bepaald gebouw, deur of item duidt een bepaald iets aan met gevolgen. Men zal dan aan het lint een notificatie vinden met wat het moet voorstellen.

Locaties

Elk evenement speelt zich af op een plaats in de wereld van Roanoke. We hanteren hierbij een aantal regels mbt tot plaatsen

Slaapplaatsen

Slaapplaatsen zijn heilig en buitenspel. Daar wordt niet in gespeeld of gevochten. Als ze toch binnen spel zijn wordt dit vermeld bij de briefing voor aanvang en zal het rollenspel zich tot een minimum beperken.

Tentenkampen

Tentenkampen zijn bangelijk en zeer sfeervol. Wij moedigen dit ten zeerste aan! Een tentenkamp is volledig binnen spel.

Buitenspel tentenkampen:

Worden opgezet buiten het spelterrein en zijn tijdens het spel niet toegankelijk

Keuken

De keuken is de allerheiligste plaats en zit vol met hardwerkende mensen. Deze is niet toegankelijk, om welke reden dan ook.

BBQ

BBQ is binnen spel en de koks zijn figuranten die ook volledig meedoen met het spel.

Alle vragen over keuken kan aan hen gesteld worden zowel binnen spel als buitenspel (indien dit niet binnen spel kan gedaan worden).

EHBO

Bevindt zich in het spelkot. Spreek eerst spelleiding aan

Spelkot

Het spelkot bestaat niet binnen spel! Er is altijd ergens een spelkot aanwezig waar die nare spelleaders zitten. We pogen altijd het spelkot bemand te houden, 24 op 24 om iedereen bij te staan met vragen en hulp. Als er niemand is, ben je waarschijnlijk iets belangrijks aan het missen. Er zal altijd een briefje hangen waar en bij je dan terecht kan.

Ruilent

De ruilent is volledig binnen spel, daar woont een chagrijnig en niet sympathiek wezen/wezens die mee reist. Of er al is. Zij spelen mee met het verhaal je kan met hen dus ook spelen en onderhandelen ze baten binnen spel een handelspost uit waar je van alles kunt ruilen en verhandelen. Ze baten ook samen met de spelers de handelsgilde uit (meer kom je ingame te weten) Je kan hier ook terecht voor alle buitenspel vragen, heb OC vragen of bemerkingen van speltechnische aard of regels zullen zij u helpen en de knoop doorhakken.

Vragen

- Speltechnisch: de ruilent
- Voedselallergieën enz.: keuken
- Scenario: spelkot
- EHBO: zoek vaandel of vraag het aan figurant meestal in buurt van keuken
- Problemen, discussies: spelkot,
- Alle andere vragen: zelf oplossen of spreek figurant aan.

Handel

Geld

Geld bestaat in deze wereld niet voor zover je weet wordt er enkel aan ruilhandel gedaan. Nu zodra je ingame bent zul je merken dat er mensen zijn die munten hebben deze noemen we dragma en je hebt ze in goud, zilver en koper. En hebben enkel waarde voor de avonturiers de ruilent en handelsgilde zullen hiermee werken. Je kan deze gebruiken om dingen te kopen en te verkopen. 1 goud is 10 zilver, en 1 zilver is 10 koper dragma. Geld is iets nieuws in de wereld en zolang je geen munt effectief hebt gezien bestaat het voor jou personage niet

Ruilhandel

Ruilhandel is mogelijk en gaat onderling georganiseerd moeten worden via rollen spel. Dit zal voornamelijk geïnitieerd worden door handelaars en verzamelaars. Iedereen kan hieraan deelnemen.

Ruilen kan met goederen, grondstoffen of diensten en is volledig binnen spel uit te spelen. Er zijn hier geen specifieke richtlijnen voor.

Bij vragen over ruilen & handel kan iedereen altijd terecht in de ruilhandel-tent.

Handelsgilde

Spelers (ambachten) kunnen zich aansluiten via de ruilent bij de handelsgilde. Hoe dit gebeurt moet je ingame maar uitzoeken. Dit kost 1ep.

- Eenmaal aangesloten kan jij jezelf specialiseren in een of meerdere categorieën van producten. Je kan deze producten bij de ruiltent goedkoper aankopen. (voor meer vragen kan je terecht bij de ruiltent)

Geloof

De keuze van je geloof speelt een belangrijke rol op Roanoke.

- Elk volk heeft zijn eigen geloof en daaraan zijn Goden verbonden. Kies voor alle drie of één van de drie specifieke goden en je telt als een Gelovige voor die godheid.
- Het bepaalt ook of een priester zijn gaven op jou kan gebruiken.
- Men kan te allen tijde van Geloof veranderen.
Dit is geen lichte keuze maar een zware verandering in iemands leven. Na het afzweren van je geloof, moet je een heel evenement uitdoen zonder geloof (dit stelt je overgangperiode voor). Vervolgens mag je op het volgende evenement ingezworen of 'gedoopt' worden door een priester van je nieuwe geloof. Dit heeft verder geen speltechnische gevolgen maar kan wel voor intens rollenspel zorgen.
De spelleiding kan ook beslissen dat je omwille van bepaalde acties in het spel, je geloof verandert. Indien je echt het varken uithangt en vrijwillig van de één ketterse viering in de andere sukkelt, dan zal je je geloof ook verliezen.
- Een Priester die van geloof verandert is een ander paar mouwen. Een uit Verkorene is namelijk gekozen als gids op aarde door zijn Godheid. Om dit af te zweren en elders aan te kloppen is bijna letterlijk die God in het gezicht spuwen... maar het is mogelijk.
Ten eerste krijgt de priester een loeiharde goddelijke straf die, in het geval van sommige goden, best wel eens dodelijk zou kunnen zijn.
Ten tweede worden alle vaardigheden met betrekking tot gaven en ritens geschrapt! De gependeerde EP is men niet kwijt maar deze wordt terug opgepot. Vervolgens mag men op een evenement de gunst van de nieuwe god proberen te winnen en geleidelijk aan kan men daarna terug vaardigheden kopen. Dit mag niet in één keer door alle open EP erin blazen maar spelleiding zal dit proces begeleiden.

Gevechten

Een gevecht is een situatie waarin schade wordt toegebracht: met wapens, spreuken of andere effecten. Een gevecht is pas ten einde als één partij als overwinnaar eruit komt (of als buitenspel het gevecht wordt gestaakt.) en de andere partij duidelijk verslagen of weggevlucht

Wapens

Men kan een wapen pas hanteren als men de gepaste vaardigheid heeft. Deze vaardigheid duidt aan hoeveel schade je met het wapen zal doen

Overzicht Wapens

- 1-handig Slagwapen - 1 schade op pantser
- 1-handig zwaard - 1 schade op pantser
- 1-handige bijl - 1 schade op pantser
- 2-handig Slagwapen - 2 schade op pantser
- 2-handig zwaard - 2 schade op pantser
- 2-handige bijl - 2 schade op pantser
- Bastaardzwaard - 2 schade op pantser
- Blaaspijp - 0 schade*
- Dolk - 1 schade als het niet op pantser is

- Handboog - 2 schade dóór pantser
 - Kruisboog - 2 schade dóór pantser
 - Paalwapen - 2 schade op pantser
 - Staf - 1 schade op pantser
 - Werpwapen - 1 schade op pantser
 - Vuurwapens – 2 schade door pantser
- ☞ Bepaalde wapens doen standaard geen schade zoals de blaaspijp (enkel met specialisatie doet men hiermee schade.)
 - ☞ Om schade te doen op een ander personage moet je een geldige treffer scoren: dit betekent dat je arm minstens een hoek van 90° graden moet maken tussen elke slag. Er wordt niet geslagen met schilden (of andere niet-LARP wapens).
 - ☞ Er wordt realistisch en cinematografisch gevochten, geen geroffel. We hameren dit erin bij onze figuranten en verwachten van de spelers dezelfde mooie gevechten.
 - ☞ **Tijdens de onvermijdelijke time-stop laat je noteren hoeveel schade je waar ontvangen hebt. Zowel jij als de figuranten hebben de taak dit fair in het oog te houden. We gaan pogen het aantal time-stops tot een minimum te beperken. We streven ernaar om er zelfs geen te roepen in een gevecht, dit om de immersie te bevorderen.**
 - ☞ De schade laat je noteren op je Levenspunten op de getroffen locatie, tenzij je een pantser draagt of bufferpunten hebt. Elke schade die je krijgt op levenspunten doet pijn dus speel dit ook uit. We briefen onze figuranten om dit ook te doen.

Buskruit:

Buskruit voor vuurwapens kan je ingame op verschillende manieren verkrijgen.

Als je het recept hebt, en de nodige ingrediënten kan je buskruit maken hiervoor moet je wel de vaardigheid alchemie hebben en die kan je enkel binnenspel aanleren. Buskruit zijn trek bommetjes die je aan het geweer bevestigt.

Je mag zelf geen trek bommetjes meenemen doe je dit toch dan volgt daar een ingame reactie op.

Vuurwapens:

Als je een vuurwapen wilt gebruiken ga je die ingame moeten aanschaffen. Je zal de prop zelf moeten voorzien. Dit moeten realistische flintlocks of bulderbussen zijn en een realistische uitstraling hebben liefst hout en metaal. Er mag enkel geschoten worden met geweren en pistolen. Je mag ze nergens anders voor gebruiken.

Om een vuurwapen te kunnen gebruiken heb je hiervoor de vaardigheid nodig dit moet je ingame leren

Pantsers

Er zijn vele verschillende soorten pantsers in Roanoke, elk met een eigen pantserwaarde. Als men effectief, fysiek pantser draagt, wordt dit eerst getroffen in plaats van je levenspunten. De schade wordt dus eerst van je pantserpunten afgetrokken.

- Indien je pantserpunten op 0 vallen, is je pantser kapot op die locatie en kan de volgende treffer op je levenspunten komen.
 - Schade geroepen met de term 'Door pantser' negeert je pantser en komt toch door op je levenspunten. (Bogen en kruisbogen doen automatisch schade door pantser!)
 - Als je pantser op 0 staat dien je deze te laten herstellen om hem terug te kunnen gebruiken. Schade door pantser beschadigen het pantser niet.
- In Roanoke bestaan er lichte pantser en zware pantsers:
 - Voor het dragen van pantser heeft men een vaardigheid nodig!!!!

Versterkte Kledij:

+1 pantserpunt

Versterkte kledij wordt vooral gedragen door pikten

Speltechnisch: hieronder verstaan we alles waarin jutte wordt verwerkt

Lederen Pantser:

+2 pantserpunten

Dit is het meest voorkomende 'pantser' in Roanoke en biedt geringe bescherming. Het biedt volle vrijheid en wordt als niet-agressief gezien door de meerderheid van de bevolking. Lederen pantsers zijn favoriet bij vagebonden en verkenners, de klassen waar lenigheid een troef is.

Speltechnisch: hieronder verstaan we alle 'zachte' lederen pantsers en klederdracht. (Vesten, broeken, etc.)

Bontpantser:

+ 3 pantserpunten

Veel voorkomend in de noordelijke streken en vooral gedragen door Germanen. Bont pantser kan meer schade absorberen dan leder.

Speltechnisch: alles wat vacht of bont is kan tellen als bontpantser.

Hard Lederen Pantser:

+4 pantserpunten

Dit biedt bescherming, maar volle vrijheid. Hard Lederen pantsers zijn favoriet bij Kelten.

Speltechnisch: hieronder verstaan we alle hard lederen pantsers

Beenderpantser:

+4 pantserpunten

De goten hebben een lugubere en angstaanjagende traditie, namelijk het dragen van beenderen en botten als pantser. Bij bepaalde grafriten van belangrijke stamleden of machtige prooidieren, verwerken de primitieve sjamanen de beenderen van de gestorvene in een soort pantser. Dit zou de geest met zich meedraagt.

Beenderpantser heeft een bepaalde weerstand, maar is moeilijker in te schatten dan alledaagse pantsers.

Speltechnisch: ongeacht het materiaal moet beenderpantser er uitzien als botten en beenderen. Een Beenderpantser telt de schade niet in punten maar in slagen, ongeacht de geroepen schade telt men alleen maar het aantal rake slagen. Deze bonus geldt enkel zolang men pantserpunten heeft! Bv: een krachtslag 4 zal tellen als 1 schade op het beenderpantser en niet als 4.

Maliënkolder:

+5 pantserpunten

Een zware beschermingsvest van aaneengeregen metalen ringen.

Viking-smeden hebben er eeuwen over gedaan om het pantser zo licht en draagbaar mogelijk te maken.

Speltechnisch: onder 'gewone' maliënkolder verstaan we alles wat geen 'echte' maliënkolder is zoals touwmaliën, aluminium etc.... Alles wat licht en comfortabel is om te dragen.

Schilden

Schilden hebben elk een eigen waarde in schildpunten waarbij je schade kunt vermijden door je schild de slag te laten opvangen. Het gebruik van schilden vereist een gepaste vaardigheid. Schilden die naar '0' herleid worden zijn kapot en moeten worden neergelegd van zodra het schild op 0

komt. Dit wil dan ook zeggen dat je een nieuw schild moet laten maken of een licht beschadigd schild kunt laten herstellen.

- Er zijn technieken zoals “schild breker” die je schild direct herleiden tot 0.
- Beukelaar heeft een diameter van ongeveer 40 cm, en heeft 15 schildpunten.
- Strijdschild heeft een diameter tussen 40 en 80 cm, en heeft 30 schildpunten.

Bufferpunten

Er bestaan enkele vaardigheden en effecten (voornamelijk van spreuken, rituelen of drankjes) die bufferpunten creëren. Bufferpunten zijn een speciale term om een extra bescherming of ‘hardheid’ van een personage voor te stellen. Men moet vaak aan bepaalde eisen voldoen om deze punten te kunnen activeren, dit staat steeds uitgelegd in de bijhorende vaardigheid. (zoals ‘Berserk’ of ‘Afbakening’.)

- Bufferpunten staan apart genoteerd op het combat sheet.
- Het is mogelijk om vanuit verschillende bronnen bufferpunten te krijgen. (Een Berserker krijgt bijvoorbeeld een zegen van een priester die extra bufferpunten geeft.) Dit heeft zeker ook effect, werk gewoon je bufferpunten af voordat er schade komt op pantser (of levenspunten.)

Je ontvangt schade in deze volgorde:

1. Op Bufferpunten m.b.t. tot pantser
2. Op Pantser en/of Schildpunten
3. Bufferpunten m.b.t. tot Levenspunten
4. Op levenspunten

Extra punten die je krijgt op ziekteresistentie, gif resistentie of focus worden gewoon bij het totaal bijgeteld. (Men kan hierin nooit boven je maximum gaan)

Soorten Schade

Er bestaan slechts 2 soorten schade in Roanoke. De meest voorkomende en alledaagse is normale schade die door iedereen op de wereld kan gedaan worden. Indien niet specifiek vermeld doet een techniek/wapen/vaardigheid normale schade.

Magische Schade is een speciaal effect verkregen door een spreuk, gave of ‘iets anders’ dat het wapen oplaadt met magische energie. Dit doet verder niets speciaal maar stelt je in staat om bepaalde monstersoorten wel te raken die immuun zijn tegen normale schade. Indien je magische schade doet, dient men steeds na een rake treffer ‘Magisch’ te roepen.

Het Combat Sheet

Bij aanvang van het evenement krijg je je zakje met daarin al zeker:

- Een overzicht van je vaardigheden
- Een Combat Sheet
- Eventueel spreuken, recepten
- Mogelijke hand-outs met meer info over een bepaald gekozen vaardigheid.

Als speler word je altijd geacht je Combat Sheet op zak te hebben, zeker tijdens gevechten. Het niet naleven hiervan kan resulteren in nadelige gevolgen voor je personage.

Hier volgt een uitleg van hoe het Combat Sheet te gebruiken.

Het Combat Sheet bevat de belangrijkste informatie en gegevens over je personage:

- Persoonlijke informatie van je personage. Dit staat ook vermeld op je overzicht.

- De meest belangrijke statistieken staan hier ingevuld: LP (levenspunten), ZR (ziekte resistentie), GR (gif resistentie), focus, patserpunten, schildpunten, bufferpunten.
- De vaardigheden van je personage. Doorstreep ze wanneer je ze gebruikt.
- Er wordt plaats voorzien om opmerkingen toe te voegen en eventueel aangeleerde vaardigheden of niet-vaardigheden.
- Je eigendommen.

Massagevechten

Het kan vaak gebeuren dat er grootschalige gevechten uitbreken tussen tientallen personages. We drukken er nogmaals op dat men vooral voorzichtig maar ook eerlijk is in grote gevechten waar alles snel onoverzichtelijk kan worden.

Linie: Bepaalde vaardigheden vereisen het vormen van een linie. Om dit te verduidelijken telt een formatie pas als linie indien:

- Er een duidelijk aangewezen leider is (deze hoeft niet in de linie te staan)
- Er minstens 5 'strijders' op één lijn staan en een linie vormen.

Krijgstechnieken

Er bestaan een massa krijgstechnieken die men tijdens een gevecht kan uitvoeren. Allen vereisen ze het spenderen van Focus. Wanneer deze gebruikt worden en effectief raken, staan we erop dat ze goed worden uitgespeeld! Er is niets zo frustrerend dan punten spenderen en zien dat niemand je techniek wil uitspelen.

Bij het gebruik van een techniek (zeker een complexe) moet men dus duidelijk uitleggen aan de tegenstander(s) wat er precies moet gebeuren. De vaardigheid zal specificeren of er een Time Hold wordt uitgeroepen of niet.

Van de tegenstander(s) verwachten we dan dat dit mooi wordt uitgespeeld.

Sommige krijgstechnieken kunnen in combinatie met vaardigheden of andere effecten (spreuken, giften, etc.) meer schade doen of meer bufferpunten geven.

Men moet hierbij 1 regel hanteren omtrent deze bonussen: het maximumeffect telt!

Roep termen

Er bestaan een hoop roep termen, de meesten zullen met een korte verduidelijking vergezeld worden, maar de volgende dient men echt te kennen aan slechts dit ene woord:

Angst:

Een bloedstollende techniek of een monsterachtig creatuur kan terreur zaaien en personages in blinde paniek doen weglopen. Als men deze roep-term hoort, ren je zo snel mogelijk weg van de bron en val je het zeker niet aan voor de rest van het gevecht tenzij je over de juiste vaardigheid beschikt (Angst Resistentie, Berserk, etc.).

Bloeding:

Een effect geroepen na een slag met een zeer scherp of puntig wapen, of een krijgstechniek die een belangrijke ader geraakt heeft. Na het gevecht begint de geraakte locatie hevig te bloeden. De slag dient steeds op een 'ontblote' locatie gedaan te worden (geen pantser of schild.) Na het gevecht verliest het slachtoffer 1 LP tot een max. van 0 op de getroffen locatie.

Bottenbreker:

een effect geroepen na een slag met een zeer zwaar wapen of een techniek bedoelt om beenderen te breken. Indien raak op levenspunten van een ledemaat (niet op pantser of schild) wordt de getroffen locatie automatisch op 0 gezet ongeacht de overgebleven levenspunten.

Door Pantser:

Een effect geroepen door precisie slag die meestal met scherpe wapens gedaan worden. De slag negeert dan het pantser van de vijand. Sommige krijgstechnieken laten toe om enkel bepaalde pantsers te negeren dus lees je krijgstechnieken goed alvorens ze te gebruiken op een tegenstander!

Gif:

Dit betekent dat het wapen ingesmeerd is met gif. Als men dit hoort roepen voelt of ruikt men meteen dat er gif aanhangt. Na het gevecht (of tijdens een time-stop) informeert men het effect en niveau van het gif. Giffen die meteen effect hebben worden direct na de slag uitgevoerd.

Impact:

Een effect geroepen na een zeer krachtige slag. Indien raak (zelfs op pantser of schild) moet het slachtoffer 3 passen achteruit nemen en gaan liggen zodat zijn schouders de grond raken (of hurken voor 3 tellen als de ondergrond er niet geschikt voor is).

Infectie:

Bepaalde creaturen of besmette wapens laten gruwelijke infecties na. Als men geraakt is op een 'ontblote' locatie (geen pantser of schild) wordt dit genoteerd met een 'I' op je sheet. Je kan nadien niet genezen worden op die locatie tenzij de infectie eerst verwijderd is door de juiste vaardigheid.

Krachtslag:

Dit simuleert een ongewoon harde en krachtige slag, meestal gedaan met een 2-handig wapen. IN GEEN GEVAL betekent dit dat men effectief harder moet gaan slaan! Deze slag doet gewoon meer schade dan andere slagen en dient ook zo uitgespeeld te worden!

Magisch:

Dit zorgt ervoor dat dingen die normaal niet geraakt worden nu wel schade krijgen.

Pareer:

Dit simuleert een bliksemsnelle en kundige pareer van het personage. Als men dit roept, negeert het personage een niet-magische slag zonder roep-term. Hij heeft deze 'zogezegd' pijlsnel gepareerd ook al was het raak. Men kan geen afstandswapens pareren.

Ontwapen:

Een speciale techniek om iemand te ontwapenen. Men dient het wapen van de tegenstander te raken en 'ontwapen' te roepen. De tegenstander moet direct zijn wapen laten vallen op de grond. Hij mag dit ook direct proberen weer op te rapen.

Ontwijk:

Dit simuleert een bliksemsnelle sprong of manoeuvre om een slag te ontwijken. Indien men dit roept, negeert het personage een niet-magische slag of schot zonder roep-term. Hij heeft deze zogezegd ontweken ook al was het raak.

Resist:

Een algemene term voor als men een verdediging activeert tegen een bepaald effect.

Schildbreker:

Een speciale, krachtige slag bedoeld om een schild in 1 keer te verpulveren. Indien raak op een schild moet men direct het schild neerleggen, het is kapot.

Zuur:

Een effect geroepen door sommige monsters of alchemistische recepten. Wanneer een pantser locatie of object geraakt wordt door zuur-schade, vernietigt dit automatisch het getroffen voorwerp.

Magie

Priester en magiërs kunnen magie gebruiken.

Magiërs

Onder magiërs verstaan we personages die in staat zijn om via focuspunten spreuken te doen. Elk van de klassen ontvangt magische krachten op een eigen manier en men heeft een aparte manier om deze te activeren.

Let wel: je kan je vaardigheden zo kiezen dat je wel magiër bent maar nog geen ervaring hebt in het gebruiken van deze krachten.

Men kan slechts 1 van volgende magie-strekkingen hebben, afhankelijk van welk volk je kiest:

- Vikingen: occultisme
- Kelten: natuur magie
- Pikten: elementale magie
- Germanen: hekserij
- Goten: voodoo

Priesters

Onder priesters verstaan we personages die dicht bij hun goden staan. Door middel van misvieringen of gebeden kunnen ze magie gebruiken op een groep mensen of wezens.

Dit worden gaven genoemd. Het gebruik van gaven wordt geregeld via de focus punten. Priesters zijn verschillend van volk tot volk en hebben elk hun eigen benaming.

Je hebt zo volgende priesters:

- Vikingen: moed, kracht, strijdlust
- Kelten: het leven
- Pikten: natuur
- Germanen: voorouders
- Goten: het onbekende, offers

Gebed/misviering

Priesters en magiërs moeten minstens 1 maal per dag een gebed/misviering of ritueel doen. Dit duurt minimum 20 min. Als dit niet gedaan wordt verliezen ze alle focus. Als men dit doet gelieve spelleiding altijd op de hoogte te brengen.

Uitspelen van magie, spreuken, gaven

Er zijn geen incantaties (spreuken)! Men doet onderstaande handeling of iets gelijkaardigs. En zegt dan wat de spreuk doet.

Priesters

Roepen:

“Bij de naam van...: een vuurbal raakt je 2 door pantser op torso.” (Voorbeeld)

Magiërs:

- Vikingen: brengen een snijwonde aan wijzen naar het doel. Ze zeggen dan: “Een vuurbal raakt u 2 door pantser op torso.” (Voorbeeld) De schade door het snijden geneest direct en men verliest geen LP
- Kelten: dragen een totem. Zij nemen die vast en wijzen naar het doel. Ze zeggen dan: “Een vuurbal raakt u 2 door pantser op torso” (voorbeeld)
- Pikten: Ze krijgen in ruiltent een zakje met bloem. Ze nemen een beetje bloem in de hand en blazen. Ze zeggen dan: “Een vuurbal raakt u 2 door pantser op torso” (voorbeeld)
- Germanen: Ze krijgen een zakje met vruchten of zaden in ruiltent. Gooien deze richting vijand en zeggen dan: “Een vuurbal raakt u 2 door pantser op torso” (voorbeeld)
- Goten: krijgen in ruiltent een voodoo pop. Ze wijzen de vijand aan en doen de pop schade. Ze zeggen dan: “Een vuurbal raakt u 2 door pantser op torso” (voorbeeld)

Uitrusting

Uitrusting is essentieel voor elk personage in Roanoke.

Van wapens voor krijgers tot schrijfgerei voor geleerden en verband voor helers. Alle belangrijke en waardevolle stukken uitrusting moeten men in Roanoke fysiek hebben.

- Alle voorwerpen die men steelt, vind of krijgt moet men melden aan de ruiltent.
- Voor sommige voorwerpen krijgt men grondstoffen of geld. Voor anderen krijg je een kaartje en moet je volgend evenement het goedje of voorwerp mee hebben. Indien je dat niet doet, verdwijnt het en heb je niets.
- Andere voorwerpen moet je effectief bijhouden en kan je gebruiken.

Grondstoffen

Veel vaardigheden hebben grondstoffen nodig om ze tot uitvoering te brengen.

- De grondstoffen in Roanoke worden voorgesteld door kaartjes die men kan inruilen in de ruiltent voor de gewenste producten.
- Grondstoffen kan men enkel plukken, ontginnen, maken, vangen enz.
- Als men beschikt over de juiste vaardigheid, afhankelijk van het niveau van deze vaardigheid, kan je meer grondstoffen verzamelen.
- Als je begint aan een vaardigheid laat je dit eventjes weten aan een figurant, en speel je dit uit. Hoe je dit moet doen staat vermeld in de hand-out van je vaardigheid.

Bv.: een kruidenplukker zegt in de ruiltent “ik ga daar kruiden zoeken”. Na een half uur dit uitgespeeld te hebben komt hij bij de ruiltent en krijgt hij bv. 5 kruiden die hij wenst.

Let wel op: dit kan enkel als die kruiden op dat moment daar ook groeien.

Herstellen en maken

Als men beschikt over ambachtsvaardigen, staat er bij de speltechnische info wat men allemaal kan maken en hoeveel dit gaat kosten aan grondstoffen. De tijd die men moet steken om iets te maken of te herstellen staat ook vermeld op de hand-out. Dit wordt verrekend via focuspunten.

- Alle pantsers en schilden hebben een bepaalde pantserwaarde uitgedrukt in punten. Als deze punten naar 0 herleid worden, is het pantser ‘kapot’ en ontvangt men schade op de levenspunten. Deze pantsers en schilden moeten hersteld worden.

- Het kan soms gebeuren dat je wapens ook stuk gaan (ook al hebben deze geen 'punten'). Dit is meestal het gevolg van een effect of spreuk. Ze moeten dus hersteld worden. Het vervaardigen van items of andere voorwerpen gebeurt door ambachten.

Leermeester

Als je deze vaardigheid hebt laat dit je toe (indien je dat wilt) om je vaardigheden, spreuken, recepten enz. aan te leren aan anderen. (Zie je vaardigheid)

- Het aanleren van vaardigheden moet door rollenspel van minimum 2x30 min.
- Je kan enkel iets doorleren als je het zelf al kan.
- Vaardigheden, spreuken en recepten die met niveaus werken kun je alleen aanleren aan iemand met een lager niveau.

Let op: iets doorleren kan invloed en gevolgen hebben binnen spel, zowel voor leermeester als de persoon die iets wilt leren.

Heling

We hanteren een zekere graad van grimmig realisme in Roanoke dus iedereen zal dan ook zijn verwondingen uitspelen. Het systeem zorgt ervoor dat men snel terug op maximum Levenspunten staat maar dit is er om het spelplezier erin te houden. Niemand herstelt volledig van een zwaardhouw na enkele minuten in het echte leven. Ben je gewond geraakt op een locatie op je levenspunten? Draag daar dan een verband voor de rest van het evenement. Je kan eventueel ook nep bloed gebruiken.

Gif

Er zijn verschillende soorten giften in Roanoke. De giften die zijn aangebracht door een wapen of beet kan men er nog uitzuigen. Dit kan op voorwaarde dat je er snel genoeg bij bent en over de juiste vaardigheid of een antigif beschikt.

- Het is aangeraden om Gif Resistentie te hebben in zulke gevallen.
- Bij een gif krijgt men ook een kaartje met alle info over het gif (deze is volledig buitenspel behalve met bepaalde vaardigheid. Zie kaartje zelf)

Infectie

Bepaalde creaturen of besmette wapens laten gruwelijke infecties na als je geraakt bent op een 'ontblote' locatie (geen pantser of schild).

- Indien je geïnfecteerd bent krijg je een infectie kaartje.
- Je kan niet genezen worden op die locatie tenzij eerst de infectie verwijderd is door de juiste vaardigheid.

Bloeding

In bepaalde situaties kan men een bloeding krijgen.

- Dit kan door bloedslag, bloedpijl of een wonde van een creatuur.
- Na het gevecht begint de geraakte wonde hevig te bloeden. Per min verliest deze locatie 1 levenspunt.
- Komt deze locatie op 0 levenspunten dan begint men levenspunten op torso te verliezen.
- Als torso 0 komt is men stervende.
- Iedereen kan de bloeding vertragen door de wonde dicht te duwen met beide handen. Hierdoor verliest met 1 levenspunt per 2 min.
- Er zijn mogelijkheden om bloedingen te stoppen.

Ziekten

Er zijn helaas een hoop nare ziekten op Roanoke.

- Wanneer iemand besmet is, geraakt hij daar niet vanaf tenzij via een vaardigheid of middelkje.
- Sommige ziekten zijn gewoon lastig en hebben nauwelijks speltechnisch effect.
- Deze kunnen wel evolueren naar ergere ziekten als ze niet behandeld is voor het volgende dagdeel.
- Als deze niet behandeld is start men het volgende dagdeel met een sterkere ziekte.
- Bij ziekte krijgt men ook een kaartje met alle info van de ziekte (deze is volledig buitenspel behalve met bepaalde vaardigheid, zie kaartje zelf).
- Ziektes worden op verschillende manieren verspreid. Meestal zal het rollenspel bepalen of je meer of minder kans maakt om een besmetting op te lopen.

Als je ziek bent dien je je net voor je gaat eten aan te melden bij de ruilent!!!!

Visioenen, vragen aan goden, dromen, hallucinatie enz....

Er zijn wezens, goden of anderen die communiceren met visioen, dromen of telepathie. Als deze niet direct uitgespeeld kunnen worden krijgt men een hand-out met alle info.

Het is de bedoeling dat men dit na het lezen ook uitspeelt. De manier waarop men dit doet is vrij te bepalen tenzij anders vermeld.

Ankers, Relieken, Talismans, goddelijke -en magische voorwerpen

Dit zijn voorwerpen waar magie is ingebonden door middel van de vaardigheid 'Binden'. Deze voorwerpen zijn zeldzaam en worden met angst en ontzag onthaald door de meerderheid van de bevolking.

Anker

Een Anker duidt op een voorwerp waaraan een geest nog gebonden zit. Dit maakt Ankers het meest angstaanjagend en worden het minst getolereerd. Vaak worden ze zelfs als kettlers of duivels bestempeld!

Reliek

Een Reliek duidt op een voorwerp dat gezegend is door een priester, in naam van een bepaalde Godheid.

Talisman

Een Talisman is meestal een natuurlijk voorwerp gedragen door een Druïde of een sjamaan. Het is vaak niet te onderscheiden van de rest van hun klederdracht dus de bevolking weet nauwelijks dat zulke dingen bestaan.

Magisch voorwerp

Een magisch voorwerp is iets dat een bepaalde energie of kracht geeft. Niemand weet hoe dit ontstaat.

Goddelijk voorwerp

Een goddelijk voorwerp is zeer krachtig en is gemaakt voor en door de Goden. Het heeft niks te zoeken in de handen van een stervelingen.

Al deze voorwerpen zijn voorzien van een kaartje met daarop alle informatie over het voorwerp.

Recepten en rituelen en bouwplannen

Het kan zijn dat je bijvoorbeeld in een boek een recept, ritueel of bouwplan, vindt. Je kan dit bijhouden. Maar...

- Dit wil niet zeggen dat je het ook automatisch gaat kunnen doen.
- Hiervoor moet je de juiste vaardigheid en niveau hebben.
- Het is best dat je een leermeester hebt die het je kan aanleren.

Als je het zelf wil leren, zonder leermeester, contacteer dan de spelleiding. Afhankelijk van je rollenspel en verhaallijn gaat dit lukken of niet. Al dan niet met bijkomende gevolgen.

Geluk

Iedereen kan alles proberen. Met veel geluk gaat het je lukken, of niet en draag je de gevolgen. Veel zal afhangen van de verhaallijn en rollenspel. Als je jou geluk wilt proberen haal er altijd iemand van spelleiding bij.

Gebruik giften

Iedereen die een gif heeft kan deze gebruiken:

- Wapen gif moet men op het wapen smeren en het gif werkt vanaf het moment dat je door pantser bent. Elke slag op pantser verliest het gif 1 sterkte.
- Rook, poeder en zuur werken direct als men het toepast.
- Contact gif: hiervoor moet je in ruiltent een rode alcohol stift vragen. Men dient een puntje te zetten op de huid van het slachtoffer. Het gif werkt enkel als er effectief een stip staat op het slachtoffer.
- Consumptie gif: men dient in ruiltent azijn te halen deze kan je enkel in het drankje van het slachtoffer. Het gif werkt pas als men het drankje drinkt (reactie zal niet uitblijven).

Let op: je kan altijd betrapt worden! Dit moet je dan via rollenspel uitspelen.

Dood & doodgaan

Let op men kan effectief doodgaan in dit spel. (Dit is geen spelletje)

- Je kan doodgaan vanaf het moment dat je torso op 0 komt.
- Als je geen hulp krijgt ben je na 5min op -1 en dus dood (Dit is 90% definitief).
- Geen enkele schade loopt door tot -1 alle schade stopt aan 0.

Bijvoorbeeld:

- Je hebt nog 1 lp en krijgt een krachtslag 5 op je torso. Dan sta je op 0 en ben je stervende.
- Je staat op 3 lp en krijgt een gif -4 lp schade, dan sta je op 0 en ben je stervende.

Let op: als je op 0 staat en je krijgt bijkomende schade door een slag, gif of 2^{de} effect, is men onherroepelijk dood. (Dit is 99% definitief). Dus als je op 0 staat zorg ervoor dat je het gif kunt genezen want het 2^{de} effect kan je eventueel wel doden.

Wat als je dood bent?

Dan ga je naar het spelkot

- Je krijgt alle tijd om een nieuw personage te maken met hulp van de spelleiding.
- Je start dan terug met 20 EP en 1 EP extra voor elk gespeeld evenement.
- Alles van je vorig personage bestaat niet meer
- Je moet alles vergeten wat dat personage kon en wist.
- Je begint volledig opnieuw met nieuwe kennis, kleren en wapens.

Als het scenario het toelaat kan je ook opteren om de rest van het evenement te figureren.

- Vraag dit aan spelleiding.

Vragen

Moest er iets zijn dat nog niet duidelijk is of moest je nog vragen hebben kan je ons altijd bereiken.

Via:

larproanoke@gmail.com

<https://www.roanoke-larp.com/>

<https://www.facebook.com/>

Of via discord

Belangrijk

Drugs, alcohol en seksuele handelingen of elementen die als zodanig kunnen worden geïnterpreteerd worden niet getolereerd op Roanoke.

Wij zijn als organisatie voorstander van inclusiviteit. Om het heel duidelijk te stellen iedereen is welkom op onze evenementen ongeacht, status, geloof, politiek en gender.

We distantiëren ons van elke vorm van seksisme, racisme, discriminatie, geweld of onderdrukking.

We willen dat iedereen een complex en leuk spel met elkaar kan spelen en ervaren.

Ervan uitgaand dat iedereen zich aan de regels wil houden. Dit houdt in respectvolle en goede samenwerking buiten het spel. Iedereen die deze principes niet respecteert wordt verwijderd van het evenement.