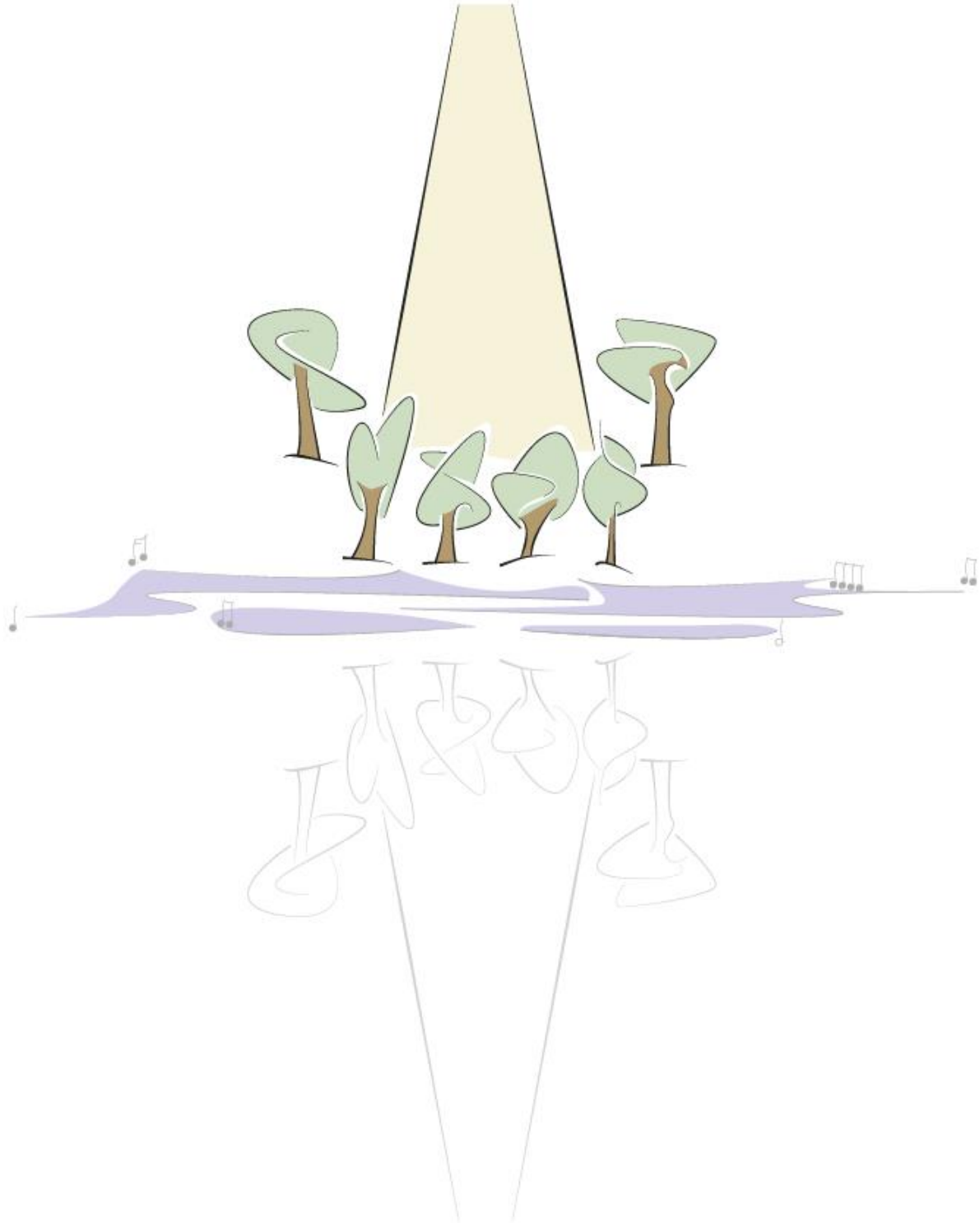


Regelsysteem Weerklank

Versie 2



1 december 20223

SPIRIT



| | |
|---|-----------|
| Introductie | 3 |
| Intentie..... | 3 |
| Aanpassingen..... | 3 |
| Termen..... | 4 |
| Basis <i>Calls</i> | 4 |
| LARP-jargon..... | 4 |
| Karaktereigenschappen en vaardigheden..... | 5 |
| Basislaag/ Pilaren..... | 5 |
| Fysiek (Leven, dood en vechten) | 7 |
| Vechten | 7 |
| Incasseringsvermogen | 7 |
| Pantser | 8 |
| Levenskracht | 8 |
| Doodgaan en bewustzijn verliezen..... | 9 |
| Kwaliteiten | 9 |
| Mentaal (Intelligentie, inzicht & reikwijdte) | 11 |
| Karakteristieken | 11 |
| Inzichten..... | 12 |
| Sociaal-Economisch (Inkomen, beroepen & status)..... | 13 |
| Inkomen, levensonderhoud en bijzondere objecten. | 13 |
| Economische systeem en beroepen | 14 |
| Reparatie..... | 21 |
| Gunsten | 21 |
| Aanvullende calls | 23 |
| Index..... | 26 |
| Tabellenlijst..... | 27 |



Introductie

Intentie

Bij Weerklank is er een regelsysteem om het verhaal en het spel te begeleiden. Het biedt handvatten en ondersteuning voor spelers bij het invullen van hun achtergrond en geeft de spelers en de spelbegeleiding (SB) een richtlijn voor wat maximaal mogelijk is. Uiteindelijk is ons doel om samen mooie verhalen te bouwen en we hopen dat het regelsysteem stimuleert en niet remt. Mocht je op een moment het gevoel geremd te worden door deze regels in het maken van een karakter of het spelen van je karakter, dan hopen we dat je contact met ons opneemt zodat we je misschien aan meer spelplezier kunnen helpen.

Verder is dit document vooral bedoeld als achtergrond en zou je een karakter volledig moeten kunnen maken met de *KarakterCreatieHelper (KCH)*. De KCH is een document waarin je je karakter kan gaan bouwen. Na het bouwen van je karakter in de KCH, stuur je deze op aan de SB. Iemand van de SB zal voor de voorstelling contact met je opnemen om je karakter en achtergrond te bespreken en definitief te maken. De SB zal dan ook de belangrijkste zaken voor je karakter uit dit document met je doornemen.

Aanpassingen

De aanvullingen ten opzichte van de vorige versie zijn groen gemarkeerd.

We hebben de inzichten-niveaus verwijderd, omdat dit het maken van *calls* te complex maakte voor SB.



Termen

Tijdens de voorstelling zullen er af en toe (Engelse) termen langskomen die de situatie in gevechten veranderen. Dit zijn "basis calls". Binnen de hieronder uitgewerkte regels kan elke speler deze gebruiken. Aanvullend op deze 4 basis calls kunnen spelbegeleiders nog aanvullende calls meegeven aan spelers. Deze zijn opgenomen in de bijlage Aanvullende calls. Mocht je tijdens het spel een call horen en niet het effect weten te plaatsen, probeer mee te spelen met de situatie zo ver je die begrijpt of ga knock-out tot de scene afgelopen is. Dan kun je na de scene informeren wat de call precies in hield.

Basis Calls

- ◇ *Double*: Je aanval doet 2 schade.
- ◇ *Dodge*: Je kunt een aanval (die anders raak zou zijn) ontwijken en ontvangt hierdoor geen schade
- ◇ *Disarm*: Je kunt het wapen van je tegenstander uit de handen slaan/schieten
- ◇ *Strike*: Je tegenstander wordt achteruit geslingerd en valt hierbij op de grond

Behalve deze calls zijn er nog een aantal termen die binnen Weerklank gebruikt worden, waarvan er vele bekend zullen zijn binnen de LARP-gemeenschap.

LARP-jargon

- ◇ *SB*: Spelbegeleiding. De mensen die de wereld kennen en jou aanwijzingen en instructie geven.
- ◇ *(SB)-Call*: De aanwijzingen en instructies van de SB.
- ◇ *KCH*: KarakterCreatieHelper. Een document waarin je je karakter kan gaan bouwen. Deze is niet definitief, maar geeft wel richting en hulp.
- ◇ *Check-in*: Het moment dat je aankomt op de voorstelling, de SB kenbaar maakt dat je er bent en met de SB een kort momentje neemt om het over jouw karakter te hebben. Wat je zou kunnen verwachten bij momentje is het ontvangen van je inkomsten en goederen, berichten over wat er tussendoor gebeurd is en wat je dit evenement moet verzamelen aan levensonderhoud.
- ◇ *Check-out*: Het moment dat je klaar bent om de voorstelling te verlaten en met de SB een kort momentje neemt om het over jouw karakter te hebben. Bij dit momentje willen we dingen van je weten zoals wat voor jouw karakter het meest memorabele was van de voorstelling, of je inkomsten en goederen over hebt en wat je plannen en doelen zijn.



Karaktereigenschappen en vaardigheden

Basislaag/ Pilaren

Een karakter is op te bouwen uit 3 groepen karaktereigenschappen, die we de 3 pilaren noemen:

- A. **Fysiek**
- B. **Mentaal**
- C. **Sociaal-Economisch**

De pilaren zeggen iets over je karakter, maar voegen daarnaast ook speltechnische elementen toe. Fysiek geeft aan hoeveel schade je kunt verdragen en welke vaardigheden je hebt om te vechten; Mentaal geeft aan hoeveel inzichten je verkrijgt en hoeveel je geest kan verdragen; Sociaal-Economisch gaat over je sociale en economische status; hoeveel geld je kan verdienen, wat voor gunsten je kunt uitzetten, en hoe goed je in je beroep(en) bent. Iedereen heeft al deze eigenschappen in een meer of mindere mate, en de balans hiertussen kan al een goed beeld geven van je persoonlijkheid. Er zijn 5 scores waarmee deze aspecten beschreven kunnen worden:

- 0. Uitzonderlijk onbedreven, het is duidelijk dat je een “gebrek” hebt in deze eigenschap.
- 1. Niet slecht, je valt weg in de massa.
- 2. Redelijk goed, maar je valt niet direct op.
- 3. Je bent goed en mensen weten ook dat je goed bent.
- 4. Je bent zeer begaafd en behoort tot de top. Het is karakter bepalend en herkenbaar hoe goed jij bent in deze eigenschap.

Bij het maken van een karakter krijg je karakterpunten, je kunt deze punten ‘uitgeven’ om je karaktereigenschappen te bepalen. Elke eigenschap begint op 0 en per punt stijgt de score van één gekozen karaktereigenschap met één. De meeste mensen in de wereld van Weerklank hebben een karakter dat bestaat uit 5 ‘uitgegeven’ punten. Kinderen of mensen in de onderklasse kunnen minder hoge karaktereigenschappen, heroïsche of succesvolle personen hebben er vaak juist hogere. Niet uitgegeven karakterpunten noemen we potentie.

Elk karakter heeft 7 karakterpunten, jij dus ook. De meeste karakters hebben die niet allemaal uitgegeven - zoals eerder gezegd hebben de meesten 5 punten uitgegeven - en hebben dus nog veel potentie. Bij het gebruik van de KCH zal die een verdeling maken op basis van je ingevulde achtergrondkenmerken. In karakters zijn vaak drie fasen te onderscheiden:

- I. **Opbouw, groei en/of identiteitsontwikkeling.** Je hebt zo'n vijf karakterpunten uitgegeven en dus nog veel potentie.
- II. **Hoogtijdagen.** Je hebt al je karakterpunten aan de karaktereigenschappen uitgegeven, je hebt je volle potentie gerealiseerd.
- III. **Transformatie, regressie en/of aftakeling.** Je karakterpunten verschuiven van de ene karaktereigenschap naar de andere, schuiven terug naar potentie en/of verdwijnen.



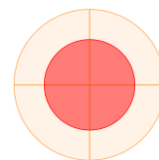
De keuze van gekochte karaktereigenschappen is niet permanent. Tussen elk evenement mag er één punt van één karaktereigenschap naar één andere karaktereigenschap (of naar de potentie) verplaatst worden. Zo kun je de veranderingen van je karakter laten zien. Daarnaast mag tussen elk evenement nog een karakterpunt uit de potentie uitgegeven worden.

We zullen de diepere principes achter deze drie basiseigenschappen in dit document verder uitwerken, maar willen je ook de tip geven om alvast voor het karakter dat je in je hoofd hebt een verdeling te maken voordat je de precieze gevolgen van die verdeling gaat invullen. Vul deze gelijk in de KCH in, zodat je keuze op basis van achtergrond, je eigen gevoel en ideeën gemaakt kunnen worden en niet op basis van optimaal toepassen van de regels.



Fysiek (Leven, dood en vechten)

Je score op Fysiek heeft te maken met je levenskracht en je kunde en kwaliteiten in het gevecht. We gaan eerst in op die levenskracht.



Elk karakter kan een beperkte hoeveelheid schade ontvangen. Dit gaat via twee lagen. Schade aan de eerste laag, je incasseringsvermogen, geeft oppervlakkige verwondingen, zoals schrammen, die in een dag helen. Schade aan de tweede laag, de levenskracht, geeft diepe wonden die medische hulp (zie Genezer voor het genezingsysteem) vereisen en vaak langdurige gevolgen hebben, zoals een gebroken been. Als je levenskracht op is dan ben je dood. Zie Tabel 1 Effecten van de Fysiek score. voor de precieze verdeling van de lagen. Sommigen dragen pantser om schade te voorkomen.

Er zijn ook nog kwaliteiten die je Fysieke vaardigheden verbeteren, zoals bijvoorbeeld Kracht. Deze kan je vinden in Tabel 3.

De basis voor elk karakter is een levenskracht van 2 en het kunnen verdragen van 2 schade aan je incasseringsvermogen. Voor elk punt meer in Fysiek neemt alternerend je levenskracht of je incasseringsvermogen toe, zie Tabel 1 Effecten van de Fysiek score.. Je incasseringsvermogen kan tevens nog vergroot worden door het gebruik van kwaliteiten.

| Fysiek score | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----------------------|---|---|---|---|---|
| Incasseringsvermogen | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 |
| Levenskracht | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| Kwaliteiten | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |

Tabel 1 Effecten van de Fysiek score.

Vechten

Het vechten is redelijk recht toe recht aan. In de basis doe je één schade wanneer je iemand raakt met een wapen. In Weerklank bepaalt iedereen zelf voor zijn/haar karakter met welke wapens die om kan gaan.

Let bij het vechten op de standaarden voor veilig vechten binnen de LARP-wereld: sla niet op het hoofd, sla niet recht van onderen op iemand in, en hou je slagen in. Heb je nog nooit in een LARP gevochten, meld je dan bij een SB voor een korte instructie.

Incasseringsvermogen

Schade aan je incasseringsvermogen is licht, dit zijn schrammen en oppervlakkige wonden. Deze wonden genezen in Weerklank redelijk snel, dus kunnen missende punten op het incasseringsvermogen redelijk makkelijk teruggekregen worden. Enkele uren bedrust (zoals een nacht slapen) is een manier om deze allemaal te genezen. De genezing kan nog sneller verlopen (en leuker spel opleveren dan uren in een bed liggen) door een genezer te bezoeken. Wil je meer lezen over de Genezer, ga dan naar het hoofdstuk Sociaal-Economisch (Inkomen, beroepen & status).



Pantser

Je hoeft schade niet per se op te vangen met je incasseringsvermogen; dit kun je ook doen met een pantser dat je draagt. Iedereen kan in principe pantser dragen. Je mag zelf bepalen of je schade opvangt met je lichaam of je pantser. Wij raden echter aan dat je dit laat voortkomen uit het spel, door op te letten waar je geraakt bent. De hoeveelheid punten die je krijgt van een pantser hangt af van het type pantser wat je draagt. Tabel 2 Verschillende typen pantser. geeft aan hoeveel punten je van een pantser krijgt. Bij twijfel kies je wat het meeste spel oplevert. Overleg hier eventueel met de spelbegeleiding.

| Type pantser | Pantserpunten |
|---|---------------|
| Simpel pantser (leer/bont) | 2 |
| Hoogwaardig pantser (chainmail/hoge kwaliteit leer) | 3 |
| Superieur pantser (plaatpantser) | 4 |

Tabel 2 Verschillende typen pantser.

Wanneer pantser schade krijgt, gaat dit van de pantserpunten af. Als de pantserpunten naar 0 gaan is het pantser stuk en biedt het geen bescherming meer. Als een klap of effect meer schade doet dan het aantal pantserpunten dan gaat de resterende schade naar je incasseringsvermogen. Een pantser dat stuk of beschadigd is kan gerepareerd worden. Wil je meer weten over repareren ga dan naar het hoofdstuk Sociaal-Economisch (Inkomen, beroepen & status). Sociaal-Economisch. Let op dat een beter pantser meer onderhoud kost en dus een hogere Sociaal-Economische-score nodig kan zijn, om deze te onderhouden.

Levenskracht

Schade aan de Levenskracht stelt een heftige wond voor, of zwaar letsel, wat langere tijd nodig heeft om te genezen. Er zijn ernstige complicaties verbonden aan deze wonden. Een SB bepaalt deze complicaties op een goed moment, bijvoorbeeld wanneer je bent neergegaan in een gevecht of gediagnosticeerd wordt door een genezer. Het is aan jouzelf om te bepalen hoe je dit vervolgens uit speelt. Het kan ook zo zijn dat complicatie of de genezing langdurige of permanente gevolgen heeft (denk aan amputaties). De risico's zijn breed bekend en iedereen met training in vechten weet dat er een kans is op zwaar langdurig letsel wanneer je te lang door vecht, en waar ongeveer die grens voor het eigen lichaam ligt.

Je zult een genezer moeten bezoeken om schade aan de levenskracht te laten behandelen. Een genezer kan vaststellen wat je wond voor gevolgen heeft en wat er nodig is om dit te verhelpen. De levenskracht kan na een behandeling beginnen met genezen en zal meestal pas het volgende evenement weer hersteld zijn.

Er zijn strijders die bewust kiezen om toch door te vechten als hun levenskracht in gevaar komt. Schade aan de Levenskracht heeft namelijk een klein voordeel: wanneer je schade aan de levenskracht krijgt mag je één van de kwaliteiten die je bezit in dat gevecht één keer extra gebruiken. Zie dit als een uiting van adrenaline, gebruik het daarom direct; deze extra keer gebruiken is niet op te sparen voor een later moment.



Doodgaan en bewustzijn verliezen

Doodgaan is een belangrijk deel van het leven. Wij zien dit ook als een belangrijk onderdeel van je verhaal. Als je levenskracht op is, dan ben je dood. Dan kan geen genezer je meer redden. Er is geen timer voor je laatste adem. Wees dus alert op hoe ver je gaat in een gevecht: hoe lang blijf je staan, wanneer val je neer, en wanneer ga je buiten bewustzijn. Jij bepaalt zelf wanneer dit is afhankelijk van wat je bij je karakter vindt passen en mooi spel vindt. Je mag eerder neer gaan dan pas op je laatste punt levenskracht, misschien word je dan met rust gelaten en overleef je een gevecht. Als het voor jouw spel leuker is als jij gedurende je incasseringsvermogen al naar de grond gaat dan kies je daar voor. Speel het uit hoe jij het leuk vindt. Je mag natuurlijk altijd de mogelijkheid van goed spel aangrijpen om buiten bewustzijn te raken, of anderzijds gewond te raken, ook als dat niet door een SB is aangegeven.

Kwaliteiten

Een Fysieke kwaliteit is een kleine bonus, die je kunt beschouwen als een kenmerkende "vaardigheid". Alle Fysieke kwaliteiten staan in Tabel 3 Fysieke Kwaliteiten. Je kiest voor elke Fysiek punt dat je hebt één kwaliteit uit de lijst; je kunt dezelfde kwaliteit meerdere malen nemen. Kies vooral kwaliteiten uit die passen bij de reden achter de hoogte van jouw fysieke score.

Je kunt tussen twee evenementen door maximaal één wijziging in de kwaliteiten doorvoeren, als je door het wijzigen van je Fysiek score al een verandering in kwaliteiten hebt (een nieuwe krijgen of een moeten weg doen) kun je dus niet nog een extra wijziging doen.

| Kwaliteit | Toelichting |
|----------------------|---|
| Agressief | Door extra hard aan te vallen kun je eenmaal (extra) per dag in een aanval dubbele schade doen. Wanneer je iemand raakt met een wapen kun je de term " <i>Double</i> " gebruiken. |
| Vlug en flexibel | Door extra snelheid kun je eenmaal (extra) per dag een aanval met een handwapen ontwijken. Wanneer iemand jou raakt met een handwapen kun je de term " <i>Dodge</i> " gebruiken. Deze kwaliteit kun je niet gebruiken als je superieur harnas draagt. |
| Kracht | Door extra inspanning kun je eenmaal (extra) per dag in een aanval iemand naar achter laten vliegen. Wanneer je iemand raakt met een wapen kun je de term " <i>Strike</i> " gebruiken. |
| Techniek | Door extra focus te leggen kun je eenmaal (extra) per dag met je aanval iemand ontwapenen. Wanneer je iemands wapen raakt met een aanval kun je de term " <i>Disarm</i> " gebruiken. |
| Doorzettingsvermogen | Je kunt eenmaal (extra) per dag door uitgebreid te focussen of op een andere manier uit te spelen (min. 10 seconde) twee verloren punten van je incasseringsvermogen direct "genezen". |
| Stevig | Je hebt 1 extra punt aan incasseringsvermogen. |



Tabel 3 Fysieke Kwaliteiten.

Elke keer dat je een schade aan je levenskracht krijgt, dan ontstaat er een dusdanige adrenaline boost dat je één kwaliteit die je bezit gelijk een keer extra kunt gebruiken. Je moet dit direct doen, en kan kiezen welke van je kwaliteiten je gebruikt. Als je de kwaliteit 'stevig' gebruikt en geen incasseringsvermogen meer hebt dan krijg je één incasseringsvermogen terug alsof je die direct geneest.



Mentaal (Intelligentie, inzicht & reikwijdte)

Het mentale aspect van de personages geeft aan hoe hun geest in staat is om om te gaan met kennis. Veel hiervan hoeft niet in regels samengevat te worden, of bepaalt zaken op de achtergrond. Mentaal komt terug in inzichten (feedback van de SB) en in de karakteristieken die men kan verkrijgen. Een derde manier van mentaal gebruik is nieuw voor elk karakter en komt alleen voor gedurende een korte tijdsperiode, tijdens de Weerklank voorstellingen. Dit gebruik kan lijden tot mentale uitputting.

Karakteristieken

Een Mentale karakteristiek vergroot je mentale vaardigheden. In het spel helpen de karakteristieken vooral bij SB-calls, die je in verschillende spelsituaties tegen kunt komen. In Tabel 4 staan alle mentale karakteristieken. De karakteristieken kunnen een rol spelen in situaties waar een SB-calls maakt, je kunt dan denken aan genezen van consequenties, tijdens het uitspelen van een beroep, bij het oplossen van een puzzel, of bij een inzicht. Je kiest voor elk Mentaal punt dat je hebt één kwaliteit uit de lijst. Je kunt (in tegenstelling tot Fysieke kwaliteiten) elke karakteristiek maximaal twee keer kiezen om dat effect te vergroten/verdubbelen.

Je kunt tussen twee evenementen door maximaal één wijziging in de karakteristieken doorvoeren. Als je door het wijzigen van je Mentaal-score al een verandering in een karakteristiek hebt (een nieuwe krijgen of één moeten wegdoen) kun je dus niet nog een extra wijziging doen.

| Karakteristieken | Toelichting |
|----------------------------|---|
| (Zeer) Oplettend | Je kunt tijdens observaties of in dromen etc. net wat andere (extra) informatie oppikken. |
| Geestelijk (zeer) weerbaar | Negatieve gevolgen op je geestelijke gezondheid hebben net iets minder effect. |
| (Zeer) Wilskrachtig | Ondernemingen die je geestelijk uitputten kun jij net een keer meer doen dan anderen. Je telt als een Mentaal score hoger voor het bepalen van je uitputtingsgraad en de consequenties door uitputting. |
| (Zeer) Identiteitsbewust | Jouw geest is heel bewust van het eigen en de identiteit. |
| (Zeer) Scherpzinnig | Je telt als een Mentaal score hoger voor het bepalen van de hoeveelheid Inzichten. |

Tabel 4 Mentale karakteristieken.

Bewegen door de schaduw is lastig, omdat je slecht zicht hebt en het beangstigend werkt. Door je karakteristieken zoals (Zeer) Oplettend of Geestelijk (zeer) weerbaar heb je iets minder last van de effecten. Bij daglicht vragen we je met stof je ogen te bedekken. Je mag door de stof nog wel iets zien. Je kunt dunnere stof nemen als je vanuit verhaal of karakteristieken beter zicht in de schaduw hebt.



Inzichten

Mentaal geeft je ook ruimte om extra informatie of diepgang te vragen op kennis die jij op een of andere manier logischerwijs hebt of zou kunnen hebben, maar kan ook een hint zijn bij de oplossing van een puzzel. Dit noemen we een Inzicht en deze kun je vragen aan de SB. Een hoge mentaal score en/of een karakteristiek kan een positief effect hebben op je inzicht. Een inzicht moet passen in je verhaal, dus geef vooral bij de SB aan waarom jouw karakter logisch het antwoord op je vraag zou kunnen weten. Bijvoorbeeld, "Mijn karakter is zeer identiteitsbewust, expert vechter en heeft in diens jeugd veel gesproken met Kindervrienden, zou ik iets kunnen zeggen over wie de entiteit met het kromzwaard was die uit mijn droom?". De SB kan dan deze elementen gebruiken om je antwoord te geven en het inzicht aanpassen op jouw verhaal. Je kunt ook je karaktersheet geven, mocht je het zelf lastig vinden om te plaatsen.

In het spel zijn er manieren dat spelers "wilsbewerking" uit kunnen voeren. Dit soort krachten zijn voor de karakters onbekend en hebben ze mogelijk alleen in sprookjes uit de mythische tijd over gehoord, maar voor fabel aangenomen. Het doen van wilsbewerking kun je niet te vaak doen zonder consequenties. Elk karakter heeft een uitputtingsgraad voor het hele weekend. Elke wilsbewerking in een weekend telt bij aan je mentale uitputting. Wanneer je door wilsbewerking je mentale uitputting over je uitputtingsgraad gaat, moet je bij de SB een (mentale) consequentie halen.

| | | | | | | | |
|-------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Mentaal score | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Karakteristieken | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| Inzichten per evenement | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uitputtingsgraad | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |

Tabel 5 Effecten van de Mentaal-score.

Sociaal-Economisch (Inkomen, beroepen & status)

De sociaal-economische karaktereigenschap geeft aan hoe goed jij je presenteert in het dagelijkse leven, hoe goed jij een inkomen weet te verdienen, of je betrouwbaar over komt, en in welke mate je in groepen in de wereld bekend staat. Je beroep (dagbesteding) is het meest toonaangevende waarmee jouw karakter zich verhoudt in de sociale orde en daar draait deze pilaar dus vooral om. Daarnaast heeft je Sociaal-Economische score invloed op het gunstensysteem.

Inkomen, levensonderhoud en bijzondere objecten.

Aan het begin van elk evenement ontvangt elk karakter een inkomen afhankelijk van zijn of haar Sociaal-Economische score. Hoe hoger je score, hoe meer je krijgt. Dit inkomen kan deels bestaan uit geld maar bestaat vaak ook uit grondstoffen, voorwerpen, kennis en/of contracten. Dit inkomen is representatief voor wat je karakter in de tijd voor de voorstelling heeft overgehouden. Wat je precies krijgt, is dus afhankelijk van wat je tussen twee evenementen door hebt gedaan. Standaard wordt er door de SB vanuit gegaan dat je tussen twee evenementen door vooral met je beroep bezig bent geweest. Je kunt altijd aangeven als dit anders is.

Tijdens de voorstelling kun je met je inkomen jouw situatie in Weerklank verbeteren. Je zou bijvoorbeeld gereedschappen kunnen kopen waarmee je meer kan produceren, wat een positief effect heeft op je inkomen. Er wordt in Weerklank vanuit gegaan dat je geld en middelen die je aan het eind van de voorstelling overhoudt in de periode tot het volgende evenement hiervoor zal gebruiken. Dit betekent dat je geld en productiemiddelen die je aan het eind van de voorstelling inlevert niet volgend evenement terugkrijgt. Je bent deze kwijt, maar deze hebben wel invloed op je inkomen voor het volgende evenement. Als vuistregel wordt aangehouden dat als je meer teruggeeft dan jouw inkomen, je ongeveer een tiende van die extra middelen als stijging van je inkomen kunt rekenen. Je levert alles met economische waarde dus bij de *check-out* in.

Elk karakter zal over het weekend heen in zijn of haar levensonderhoud moeten voorzien. Bij de *check-in* bij aanvang van de voorstelling wordt aangegeven welke producten jouw karakter over de voorstelling heen moet verzamelen en/of gebruiken en wat het gevolg is van dit niet halen. Dit zijn de economische doelen. Voor iedereen zal dit minstens een standaard hoeveelheid voedsel zijn. **Huis- en grondbezitters zullen daar bovenop extra middelen zoals hout nodig hebben voor het onderhoud.** Dit zijn voorbeelden van doelen welke een urgentie hebben, omdat dit doelen zijn die gaan over je primaire levensonderhoud. Daarnaast zijn er nog doelen welke positieve gevolgen hebben, denk aan investeringen in/ **ontwikkeling van nieuwe inzichten**, kennis, huizen of werkplaatsen. Deze doelen zijn suggesties vanuit ons, maar deze doelen kun je vrijelijk negeren of je kunt voorstellen doen voor alternatieven. **Voor de bouw van een huis, werkplaats of andere grote investeringen moet je dit in het spel met de aannemer regelen. De aannemer is een SB-gestuurd karakter.** Het wel of niet behalen van de overige economische doelen wordt bij de *check-out* **gecontroleerd en meegenomen** in het bepalen van de verhoging je inkomen voor volgend evenement.



Tijdens de voorstelling kun je ook je beroep uitoefenen voor een aanvulling op je inkomen, maar ook speciale taken uitvoeren die in de downtime niet aangepakt zijn. Denk aan een zieke boom op je erf verzorgen of een nieuwe groeve slaan, welke mogelijk effect kunnen hebben op je toekomstige inkomen. Dit zou als een investering kunnen gelden. Bespreek dit daarom ook bij de *check-out*.

Check-out

De *check-out* is een moment waarop we willen weten wat je karakter heeft gedaan, om de ontwikkeling van je karakter te volgen; te weten wat memorabele momenten waren op de voorstelling en ook om de gevolgen voor je economische situatie te bepalen voor jouw karakter. Dat laatste houdt in dat we kijken of je aan je levensonderhoud hebt voldaan; of je zelfstandig activiteiten ondernomen hebt ter aanvulling op je levensonderhoud. De economische middelen hiervoor nemen we in, daarna vergelijken we wat je overhoudt in relatie tot je inkomen. Al deze factoren bepalen hoe hoog je nieuwe inkomen zal worden.

Er zijn enkele zaken die we bij de *check-out* niet innemen, namelijk bijzondere objecten. Een bijzonder object is iets van zeer hoge waarde, zoals de Speer van een bijzondere generaal; een uniek kruid; onroerend goed met land of grote hulpmiddelen zoals karren. Bijzondere objecten zijn de enige zaken die over de evenementen meegaan. Zaken als gereedschap, een gewoon zwaard, een tent of kleding rekenen we niet tot bijzondere objecten, maar ben je vrij om zelf van te bepalen of je karakter deze bezit. Bij de *check-out* kun je met de SB overleggen welke economische middelen als bijzonder object tellen.

Economische systeem en beroepen

Het economische systeem zorgt ervoor dat ieder karakter vraag en aanbod heeft voor goederen en diensten. Dit stimuleert interactie tussen karakters. Waarde wordt gecreëerd door circulatie van producten en grondstoffen. Grondstoffen zijn nodig om te leven en dingen te maken zoals gereedschap of werkplaatsen. Deze zijn weer nodig om efficiënt grondstoffen te verkrijgen of verwerken. Eveneens zijn kennis, of geld, of bijzondere goederen die verhandeld moeten worden, ook nodig in de Sociaal-Economische cirkel. Iedereen kan door omstandigheden beter zijn beroep uitvoeren, met als gevolg een hoger inkomen; een smid werkt beter in een smidse en een handelaar is efficiënter met een opslag of handelshuis.

Producten en beroepen

Het economisch systeem is versimpeld door de meeste verhandelde waren samen te vatten in enkele basisproduct(groepen) en verzamelde beroepen in 20 beroepsgroepen. Er zijn 5 type basisproducten die door een producent het spel in gebracht kunnen worden, namelijk voedsel / hout / wol / klei / erts die allemaal verwerkt kunnen worden door een verwerker van die grondstof tot bewerkt voedsel/ bewerkt hout/ .../ bewerkt erts. Een verwerker van voedsel is bijvoorbeeld een kok, die door te koken meer voedingswaarde uit voedsel kan halen. De bewerkte producten zijn verbeterde basisproducten, en kunnen niet nogmaals bewerkt worden. Behalve voedsel heeft elk type ook een handwerker, die specifieke eindproducten zoals gereedschap of huizen kan maken. Bijvoorbeeld: het product hout wordt Verwerkt tot planken waar een Handwerker lepels (eindproduct) van maakt. Echter een handwerker hoeft niet vanuit planken te werken, maar kan ook direct uit hout.



Een genezer 'produceert' gezondheid. Een kenniswerker is een verzamelterm voor beroepen die kennis voortbrengen, denk aan priesters, barden of ambtenaren. Vechter is een verzamelterm voor beroepen die veiligheid brengen, van strijdmuzikanten en kapiteins van de wacht tot persoonlijke lijfwachten. Handelaren zijn beroepen die een verscheidenheid aan middelen om kunnen zetten naar geld en terug. De handelaar kan naast de reproduceerbare goederen ook eindproducten, zoals kruiden, regelen. De adel en bestuurders zorgen ervoor dat er geld in het spel komt, maar deze hebben een achterban die ze tevreden moeten houden. Tot slot is er de dagloner die kan assisteren bij elk beroep, zolang er maar iemand is die direct toezicht houdt.

Per beroepsgroep zijn er 3 niveaus van bekwaamheid. Een assistent is niet volledig in staat om zelfstandig het beroep uit te oefenen, maar kan wel na een duidelijke instructie van een vakman op assistent-niveau het beroep uitoefenen. Een vakman kan het beroep goed en zelfstandig uitoefenen en er een redelijk inkomen uitslaan. De meest bekende, en zij die kunnen zorgen dat er meer verdiend wordt, zijn de meesters. Een combinatie van personen kan meer voor elkaar krijgen: vier assistenten kunnen ongeveer net zoveel bereiken als een vakman, drie vakmannen kunnen iets vergelijkbaars aan als een Meester, en meerdere Meesters kunnen iets extra verkrijgen door samen te werken. Tot slot heeft iemand met een beroepsklasse op Meester een of meerdere specialisme binnen die klasse, die in de KCH opgegeven moet worden. Een specialisme geef je aan voor achtergrond en spel, zo kan SB dit gebruiken in hun *calls*.

De Dagloner is niet in staat zelfstandig beroepen uit te voeren. Hij kan helpen en bijstaan maar heeft constante supervisie nodig, dat kan van een aangestuurde assistenten zijn. De dagloner voert vaak klussen uit die geen kennis nodig heeft, zoals het sjouwwerk of een ladder stabiel houden. Daarom draagt deze economisch gezien minder bij dan een assistent.

Beroepspunten

Elk personage krijgt beroepspunten afhankelijk van de Sociaal-Economische score zoals aangegeven in Tabel 7 Beroepskosten-tabel. Een karakter geeft deze beroepspunten uit, zie Tabel 6 Effecten van de Sociaal-Economische score voor de kosten per beroepsgroep. We hebben beroepen dus gegroepeerd, zo is een graanboer bijvoorbeeld een producent van voedsel en een kok een verwerker van voedsel. Sommige beroepen vallen in meerdere groepen en iemand kan dus meerdere beroepen uitvoeren. Iemand met een hogere Sociaal-Economische score heeft meer beroepen waaruit deze inkomen krijgt of is beter in een beroep. Hoe beter je in een beroep bent hoe meer je produceert en verdient met je beroep en/of hoe goed je anderen kan overtuigen/aansturen bij het uitvoeren van taken binnen het beroep. Zo kan iemand die vechter als specialisme heeft dat bijvoorbeeld uiten door een rang als aanvoerder te hebben, maar dat duidt niet op zijn of haar vechtkunsten zelf. Ook kan een houthakker misschien heel goed zijn in het hakken zelf, maar weet zijn hout niet te verkopen. Vaak geeft het toch ook wel aan wat iemand kan en daarom hebben we systemen als genezing en handel die gekoppeld zijn aan deze niveaus. Wees vrij om als speler deze naast je neer te leggen als jij de vaardigheid van je karakter anders inschat.



Voor elk meesterschap krijg je 1 specialisatie gratis. Per meesterschap kun je extra specialisaties kiezen, in ruil voor beroepspunten. Elke extra specialisatie kost het aantal specialisaties dat je dan hebt aan beroepspunten. Bijvoorbeeld iemand die tweemaal meester is wil 3 specialisaties. De eerste twee zijn dan gratis en de derde kost 3 beroepspunten.

| | | | | | |
|---------------|---|---|---|----|----|
| SE - score | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Beroepspunten | 2 | 5 | 8 | 11 | 14 |

Tabel 6 Effecten van de Sociaal-Economische score

| Economische beroepsgroep | Assistent | Vakman | Meester |
|--|-----------|--------|---------|
| Producent (Voedsel/ Hout/ Wol/ Klei/ Erts) | 1 | +1 (2) | +2 (4) |
| Verwerker (Voedsel/ Hout/ Wol/ Klei/ Erts) | 1 | +2 (3) | +2 (5) |
| Handwerker (Hout/ Wol/ Klei/ Erts) | 1 | +2 (3) | +2 (5) |
| Kenniswerker | 2 | +3 (5) | +3 (8) |
| Handelaar | 2 | +3 (5) | +3 (8) |
| Adel/bestuurder | 3 | +4 (8) | +4 (11) |
| Genezer | 2 | +3 (5) | +3 (8) |
| Vechter | 2 | +3 (5) | +3 (8) |
| Dagloner | 1 | - | - |

Tabel 7 Beroepskosten-tabel.

Beroep uitspelen

Voor het uitspelen van je beroep ontvang je componenten passend bij het beroep. Zo produceert de producent naar verhouding 2 ruwe componenten, verwerkt de verwerker 1 ruw component tot 3 verwerkte componenten, vervaardigt de handwerker 2 ruwe of verwerkte componenten tot 4 eindproduct componenten. Kenniswerkers, handelaren en adel/bestuurders kunnen in deze tijd contacten leggen met hun netwerk en verzoeken doen. Voor Genezer, Vechter en Handelaar zijn er aanvullende regels.



Geef bij de SB aan voordat je dit gaat uitspelen, zodat zij de duur met je kunnen afstemmen. Factoren waardoor je sneller kunt werken zijn:

- ◇ Werken in een groep van 2 of meer personen (Met een dagloner geldt 3 of meer);
- ◇ De aanwezigheid van een meester op het vakgebied;
- ◇ Mooi spel;
- ◇ Werken in een geschikte werkplek met geschikte gereedschappen bij:
 - het omzetten van ruwe componenten naar verwerkte componenten,
 - verwerkte componenten omzetten naar eindproducten of
 - het netwerken.

Voor een dagloner geldt dat 2 keer zo lang moet werken voor hetzelfde resultaat. Doordat ze alleen assisteren zijn ze economisch inefficiënt.

De omgevingsfactoren hebben altijd invloed op de snelheid waarmee je componenten krijgt. Denk hierbij aan dat als je meerdere uren bent gaan jagen, dat daarmee minder wild aanwezig is en je dus minder ruw voedsel ontvangt als je weer een uur gaat jagen.

Genezer

Een genezer kan tijdens de voorstelling hoofdzakelijk 2 dingen doen, namelijk genezen en diagnosticeren. Onder diagnosticeren valt het vaststellen van schade aan het incasseringsvermogen en het vaststellen van consequenties bij schade aan de levenskracht.

Des te hoger de expertise van een genezer, des te meer medische handelingen kan die verrichten en des te sneller kan die simpele wonden behandelen. In onderstaande Tabel 8 Genezingsstelsel. vind je het overzicht van deze vaardigheden, verderop staan de drie verschillende medische handelingen in detail uitgelegd.

| Niveau | Kan patiënten diagnosticeren | Geneesmiddelen bij herstel incasseringsvermogen | Vaardigheid bij herstel van levenskracht |
|-----------|------------------------------|---|--|
| Assistent | Nee | 3 | Kan alleen helpen |
| Vakman | Ja | 2 | Kan meeste behandelen |
| Meester | Ja | 1 | Kan alle behandelen |

Tabel 8 Genezingsstelsel.

Een assistent kan nooit een beroep volledig zelfstandig uitvoeren, bij de genezer uit zich dit in dat de assistent niet kan diagnosticeren. Hij/zij kan wel simpele wonden behandelen. Dit betekent dat een assistent best een verband kan aanleggen, maar een vakman of meester nodig heeft om te weten dat er een gebroken been onder zit wat meer zorg nodig heeft. Voor alle aspecten van genezen geldt dat samengewerkt kan worden om een hoger niveau te bereiken. Zo tellen vier assistent genezers gezamenlijk als vakman en kunnen dan bijvoorbeeld dus toch een diagnose stellen.



Diagnosticeren

De eerste stap bij het behandelen van een patiënt is dat een genezer een diagnose stelt. De genezer kijkt wat er aan de hand is door OC aan de patiënt te vragen welke schade hij heeft, of de patiënt alleen schade heeft aan het incasseringsvermogen of ook aan de levenskracht. Wanneer de speler schade heeft aan de levenskracht dan zit daar een door de SB bepaalde consequentie aan vast, als de patiënt dit OC al te horen heeft gekregen kan hij/zij je dit vertellen, zo niet dan moet een SB gevraagd worden naar de consequentie. Hierna kan de genezing plaatsvinden zoals verderop beschreven, dit kan de genezer zelf doen of laten doen door een andere genezer aan wie de diagnose wordt verteld. Een assistent genezer kan niet diagnosticeren, daar heb je enige ervaring voor nodig en dit moet dus gedaan worden door een vakman of Meester. Hoe je diagnosticeert laten we over aan je eigen spel, speel uit wat jij realistisch vindt voor jouw karakter.

Als een patiënt wordt behandeld zonder dat er eerst een diagnose wordt gesteld, haal dan een spelbegeleider erbij. Deze kan dan bepalen wat er goed gaat en wat er fout gaat. Het kan zijn dat een patiënt in leven blijft door snel handelen, het kan ook zijn dat er juist iets extra's fout is gegaan. Zonder alsnog een diagnose te stellen kom je waarschijnlijk niet achter wat de SB heeft bepaald en zou het dus kunnen dat je patiënt toch sterft aan bloedverlies, een wondvergiftiging oploopt, of dat hij misschien toch helemaal is genezen.

Genezing incasseringsvermogen

Schade aan het incasseringsvermogen is altijd een oppervlakkige wond, elke punt van deze schade moet als een aparte wond worden behandeld. Voor de genezing van zo'n wond definiëren we drie geneesmiddelen: verband, reiniging, en een genezing stimulerend component. Het staat de genezer zelf vrij om zelf in te vullen hoe hij/zij elk geneesmiddel representeert, met wat het best past bij zijn/haar karakter. De een zal een verband van stof aanleggen, de ander bindt een blad om de wond. Iemand kan een wond reinigen met alcohol, terwijl sommigen de tijd nemen om met een natte doek het vuil eruit te vegen. En om genezing te stimuleren kunnen kruiden gebruikt worden, maar bijvoorbeeld ook een gebed. Om een wond te behandelen speelt de genezer de toepassing van geneesmiddelen uit. Elke genezer kan schade aan het incasseringsvermogen behandelen, nadat die de diagnose weet. Een assistent genezer moet drie van de drie benodigde geneesmiddelen uitspelen per punt schade aan het incasseringsvermogen, een vakman genezer twee van de drie en een Meester slechts één van de drie. Meer uitspelen mag natuurlijk altijd.

Een tijd na de eerste behandeling moet de patiënt terugkomen bij de genezer om te zien hoe de wond(en) geheeld is/zijn en om te bepalen of nazorg nodig is. De genezer bepaalt zelf hoeveel tijd dit is, dit kan bijvoorbeeld een kwartier zijn wanneer de genezer 'zijn rondes maakt', of een paar uur wanneer de patiënt terug moet komen voor 'een doktersafspraak'. Bij deze controle gooit de genezer een munt op per behandelde wond: bij kop is alles goed en is de wond genezen, de patiënt krijgt een punt incasseringsvermogen terug; bij munt dienen er extra middelen ingezet worden, de genezer moet één van de geneesmiddelen opnieuw uitspelen (ongeacht niveau van de genezer). De kop of munt kan ook vervangen worden door een ander IC toepasselijke indicator. Als er tussen de behandeling van de wond en de controle een nacht slaap heeft gezeten hoeft er geen munt opgegooid te worden maar is de wond altijd genezen.



Genezing levenskracht

Wanneer een patiënt punten levenskracht mist dan is daar een door de SB bepaalde consequentie aan verbonden die duidelijk wordt bij de diagnose. Een vakman genezer kan de meeste consequenties behandelen, en een meester kan ze allemaal behandelen. Niet elke consequentie kan iemand in zijn eentje behandelen, soms is er hulp nodig van andere genezers. Hoewel een assistent genezer een consequentie niet zelf kan behandelen, kan die vaak wel een helpende rol vervullen. Bij de diagnose wordt duidelijk wie en wat er nodig zijn om een consequentie te behandelen, dit is door de SB bij de consequentie bepaald. Bij het missen van meerdere punten levenskracht kunnen er meerdere consequenties zijn, en/of hele heftige consequenties.

Elke consequentie is weer anders. Het kan bijvoorbeeld zijn dat de patiënt aan het doodbloeden is en dat deze na een bepaalde tijd dood gaat. Een andere consequentie kan een gebroken bot zijn, wat tijd en middelen kost om te zetten. Zo zijn er nog veel meer. Veel consequenties zullen op maat gemaakte voorwerpen of speciale eindproducten nodig hebben; hierbij kan hulp nodig zijn van mensen met een ander beroep: zoals een handwerker hout voor het maken van een spalk, of een handwerker wol om een brace te fabriceren.

Na het behandelen van de consequentie is het acute probleem opgelost, maar is er bijna altijd nog een langdurig gevolg. Een patiënt met een gezet gebroken been zal niet snel kunnen lopen, en een ander zal misschien elke paar uur langs moeten komen voor een behandeling met medicijnen. Dit betekent ook dat de patiënt zijn levenskracht nog niet terugkrijgt. Herstellen van zwaar letsel kost meer tijd dan in één evenement zit. Tenzij anders aangegeven komt levenskracht (pas) weer terug bij een volgend evenement. Zonder genezing komt de levenskracht zelfstandig in principe niet terug.

Vechter

Een vechter biedt vooral bescherming. Tijdens de voorstelling is dit vooral zichtbaar doordat de vechter anderen kan aansturen. Dit aansturen gebeurt door een stukje spel, zoals een tactisch overleg of een training. Dit aansturen noemen we een inspiratie. Iemand die een inspiratie ontvangt kan het effect van alle kwaliteiten uit Tabel 3 Fysieke Kwaliteiten in de huidige of de snel volgende strijd gebruiken. De inspirator(s) bepalen welke kwaliteit toebedeeld wordt. Je kunt alleen vechters inspireren die eenzelfde of lagere rang/status hebben dan jij.

Het niveau van je vaardigheid bepaalt hoeveel mensen je tegelijkertijd kunt inspireren. Een assistent kan één keer per dag dagloners en/of assistenten inspireren, als deze een aansturing krijgt van een ervaren vechter. Een vakman kan per dag 2 vakmannen, assistenten en/of dagloners inspireren. Een Meester kan per dag 3 Meesters, vakmannen, assistenten en/of dagloners inspireren. De aanwezigheid van een Meester in een netwerk geeft daarnaast ieder andere vechter in dat netwerk 1 extra inspiratie om uit te delen. Deze bonus kan maar één keer ontvangen worden. Een netwerk is bijvoorbeeld de compagnie van de Meester.

Merk op dat vier assistenten gezamenlijk een inspiratie kunnen doen die een andere vakman inspireert. Drie vakmannen kunnen een Meester inspireren en meerdere Meesters zijn



fabuleus doordat ze elkaar kunnen inspireren te inspireren. Als je inspiratie geeft doe je dat bij een ander. Je geeft nooit jezelf inspiratie.

Het niveau van je vechter beroepsklasse heeft effect op je startmiddelen en dat is voor een vechter naast geld ook grondstoffen om je wapenuitrusting mee te kunnen repareren.

Handelaar

De handelaar is in staat om handel te drijven met grondstoffen en/of geld. Elke handelaar heeft een beperkte lijst eindproducten welke deze in korte tijd kan bemachtigen binnen het lokale netwerk van de handelaar. Tot slot kan een handelaar ook op bestelling werken, op deze manier is meer geld te verdienen/besparen, maar dat is enkel voor volgend evenement.

Voor de handel in grondstoffen is er een generieke standaard voor alle karakters, deze standaard is meer om een beeld te geven wat je vanuit je beroepen voor prijs kunt krijgen. Wees je bewust, handelen in de generieke standaard is altijd duurder dan ter plekke bij de verwerker of handwerker je grondstoffen te verkrijgen.

Elke handelaar krijgt aan het begin van de voorstelling een eigen prijslijst met minimale verhoudingen waarvoor deze kan ruilen met beperkte hoeveelheid en levertijd, die gebaseerd is op de achtergrond van het karakter, het niveau van de handelaar, via spel opgedane contacten met handelscontracten en de geopolitieke situatie. Karakters die een gezamenlijk handelshuis vormen, delen een voorraad en handelsnetwerk, maar kunnen op deze manier als een hoger niveau meetellen. Dit is relevant voor de prijslijst die je krijgt op het volgende evenement of als spelers gezamenlijk een nieuw contract opstellen met een externe verkoper. Tot slot kunnen handelaren in gezamenlijk handelsnetwerk hun handelstijden efficiënt laten werken: Als er meerdere deals tegelijk/sequentieel uitgevoerd worden dan hoeft alleen de langste levertijd in plaats van de som van de levertijden. Op de prijslijst staan ook een beperkte aantal eindproducten en grondstoffen die een handelaar binnen de voorstellingen kan verhandelen in ruil voor geld. Om te handelen binnen het netwerk kunnen spelers deze noteren op het handelsbord en leggen de inleg in de voorraad. Spelers controleren na de levertijd het handelsbord of een SB aantekeningen heeft gemaakt, zo niet dan nemen ze de levering uit de voorraad.

In het spel kan de handelaar handeldrijven met zijn/haar externe contacten volgens de eigen prijslijst door bij de bar goederen in te leveren. Vervolgens kan na de levertijd die op de prijslijst staat, de terug te ontvangen goederen opgehaald worden bij de bar. De bar simuleert dus de handel (vanuit je handelshuis) met externe contacten.

Tot slot zijn het de handelaren die handelscontracten kunnen sluiten met andere handelaren of producenten uit de omgeving. Hiervoor zullen ze kleine handelsmissies of reizen door de omgeving moeten opzetten of bezoekende reizigers aan moeten spreken. Deze contracten hebben vooral effect op de prijslijst voor komende evenementen. Echter, je moet het handelscontract met je eigen overtuigingskracht weten te sluiten.



Reparatie

Er gaat wel eens wat stuk. Handwerkers kunnen dit voor je repareren. Benader in spel de handwerker die je nodig hebt. De handwerker stemt met de SB af hoeveel grondstoffen nodig zijn om reparatie uit te voeren.

Gunsten

Binnen de wereld van Weerklank is er een systeem van gunsten dat door iedereen geaccepteerd wordt. Door gunsten is iedereen in staat om onafhankelijk van geld te handelen en leven. Het is voor iedereen beschikbaar, en is heel persoonlijk; een gunst kan niet aan derden verhandeld worden.

Gunsten komen in verschillende gradaties, en bij het afspreken wordt vastgelegd van en aan wie de gunst is. De hoogste gradatie gunst die je kunt uitschrijven is gelijk aan je Sociaal-Economische score. De gunst wordt fysiek vormgegeven en dat kan in het spel gedaan worden bij de bar.

We hebben een tabel gemaakt met een voorbeeld welke een richtlijn geeft voor de waarde van een gunst per niveau. Hier nemen we loon, onpure activiteiten en een voorbeeld eindproduct of benodigdheden voor dat product, maar er zijn vele andere voorbeelden te bedenken. Zie Tabel 8 Genezingsstelsel..

| Graad | Economisch | Ongure activiteit | Leren borststuk |
|-------|-------------------------------------|--|---|
| 0 | Dagloon | Dreigen overbrengen | Enkele grondstoffen (10 × nodig) |
| 1 | 2/3 daglonen | Licht vergrijpen (winkeldiefstal) | Enkele verwerkte stoffen (3 × nodig) |
| 2 | Week daglonen | Mishandeling | basis item |
| 3 | Maand daglonen | Mishandeling van iemand met redelijke status/permanente beschadiging | Meester gemaakt item |
| 4 | Maand riant leven/jaar zuinig leven | moord/ iemand van hoge status afranselen | Meesterlijk item, meerdere Meesters aan gewerkt incl. specialisatie |

Tabel 9 Gunsten.

Voorbeelden

Stel je voor dat een lokale edelman Jannes (SE-score 3) aan een minder bekende landwerker vraagt om zijn, voor het publiek onbekende, halfbroer een pak slaag te geven. In ruil daarvoor zal de landwerker Koi (SE-score 1) een gunst van graad 2 (Hij mag ook 3 aanbieden, 1 zou een affront zijn) ontvangen. Landwerker Koi en de edelman Jannes sluiten deze afspraak en



omdat Jannes een alibi wil gaat hij op reis. Dus ze gaan naar de bar om daar de gunst in bewaring te geven. Als landwerker Koi de halfbroer een pak slaag heeft gegeven, dan kan hij bij de bar een fysieke gunst ophalen met de tekst "Van edelman Jannes aan landwerker Koi een gunst van graad 2". Op een later moment kan Koi nu naar edelman Jannes stappen en hem om een wedergunst te vragen. Dit kan een lagere waarde actie zijn zoals een dreiging overbrengen aan een lokale handelaar of iets van graad 2, zoals nieuw gereedschap om het land mee te bewerken. Als de Edelman dit probeert te weigeren, dan kan Landwerker Koi met de fysieke gunst sociale druk uitoefenen door het weigeren van de Edelman Jannes publiek te maken.

Omgekeerd zou dit verhaal niet opgaan, want edelman Jannes zou nooit kunnen vertrouwen op landwerker Koi om zijn gunst waar te maken, omdat zijn status te laag is. Landwerker Koi zou niet geaccepteerd worden om een officiële fysieke gunst uit te geven. Wel zou landwerker Koi eerst de edelman Jannes kunnen vragen of hij voor hem een week kan werken in ruil voor een fysieke gunst van graad 2, omdat deze in dit geval dus door Jannes wordt uitgegeven. Daarna kan Koi de gunst gebruiken om Jannes te vragen om een persoon te mishandelen. Jannes kan besluiten dit niet zelf uit te voeren, maar een gunst die hij nog heeft uitstaan in te zetten en het daarmee iemand anders laten doen. Mocht Jannes echt bezwaar hebben, dan kan hij natuurlijk met Koi in onderhandelingen gaan. Echter uiteindelijk heeft Jannes de gunst uitgegeven en zal hij zorg moeten dragen voor elke wederdienst die Koi vraagt.

Aanvullende calls

Door wilsbewerking of andere manieren is het mogelijk dat er extra effecten in het spel komen. Het doelwit van een call is meestal duidelijk uit de situatie, bijvoorbeeld uit het verhaal dat de wilsbewerker houdt, of omdat deze iemand aanraakt of aanwijst.

Mocht je een aanvullende call niet begrijpen en wil je de scene niet onderbreken? Dan kun je proberen mee te spelen met de situatie zo ver je die begrijpt of ga knock-out tot de scene afgelopen is. Dan kun je na de scene informeren wat de *call* precies in hield.

Sommige *calls* kun je door je mentale weerstand minder last van hebben als je dat wilt uitspelen.

De meeste calls hebben een standaard duur of invloedssfeer, maar soms kan hiervan afgeweken worden. Als je niet weet wat de standaard duur is, neem aan de het effect blijft "tot genezen". Soms is een *call* voorzien van een aanpassing. *Attract* heeft een standaard duur van 10 seconde en een invloedssfeer van 2 meter om het doelwit, maar als iemand de *call* maakt "*Attract 1 minuut Mass*" dan wordt voor een minuut iedereen naar het doelwit getrokken die binnen gehoorafstand van de call is.

| Duur | Toelichting |
|-------------------------|--|
| X seconden/minuten/uren | X is hierbij een getal. |
| Tot genezing | Een genezer kan je helpen. |
| Tot rust | Rust is minstens 10 seconde ergens zitten/staan en op adem komen. |
| Tot slaap | Slaap betekend hierbij nachtrust, dus bij IC gaan in de ochtend is het over. |
| Permanent | Permanent betekend tot dat het effect verbroken wordt. |
| Channel | Zolang de wilsbewerker doorgaat met <i>casten/zingen/dansen/ etc.</i> |
| Invloedsfeer | Toelichting |
| X meter | X is hierbij een getal, meestal om het doelwit. |
| <i>Mass</i> | Iedereen binnen gehoorafstand van de call. |
| Verbonden | Iedereen die fysiek in connectie is met het doelwit. |
| <i>Cone X</i> | Iedereen voor de <i>caster</i> binnen het aangegeven gebied tussen de armen tot X meter van de <i>caster</i> |
| In/op X | X is hier een vorm/locatie zoals "In cirkel" of "Op mos". |

Tabel 10 Aanpassingen van calls

| Naam | Beschrijving | Duur | Invloedsfeer | Genezing | Weerstand |
|--|---|----------------|--------------|--|--|
| <i>Blind</i> | Je kunt niet zien. | 1 minuut | doelwit | Specifieke kruiden door genezer aangebracht | Geestelijk (zeer) weerbaar: verkort met 5(+5) seconde. |
| <i>Mute</i> | Je kunt niet praten. | 1 minuut | doelwit | Specifieke kruiden door genezer aangebracht | Geestelijk (zeer) weerbaar: verkort met 5(+5) seconde. |
| X schade/ Double/ Triple | X normale schade, dus eerst. | direct | doelwit | - | - |
| <i>Heal X</i> | Herstelt X Incasseringsvermogen en/of Levenskracht. | direct | doelwit | - | - |
| <i>Trough</i> | Doet schade, die voorbij pantser gaat. | direct | doelwit | - | - |
| <i>Wound</i> | Doet schade direct aan de Levenskracht | direct | doelwit | - | - |
| <i>Fire/ Lighting/ Divine/ Dark/ Spiritual/ Ice/ Stone/ Wind/ Shadow/...</i> | Geeft bij een eenmalig iets het <i>Elemental</i> effect mee. | - | - | - | - |
| <i>Burn</i> | Doet elke minuut 1 <i>fire trough</i> schade. | Tot genezing | doelwit | Doven van het vuur met grote hoeveelheid water | - |
| <i>Illiteracy</i> | Ontneem de mogelijkheid om te lezen en schrijven. | 1 uur | doelwit | - | Identiteitsbewust: Je bent je bewust dat je kennis is ontnomen. |
| <i>No-effect</i> | Je blokkeert een <i>call</i> en dus het effect gaat niet door. | direct | - | - | - |
| <i>Reflect</i> | Je stuurt een <i>call</i> terug naar de wilsbewerker en dus gaat het effect op het originele doelwit niet door. | direct | doelwit | - | - |
| <i>Inspire</i> | Je geeft een inspiratie alsof je een vechter bent en een toespraak gehouden hebt. | direct | Verbonden | - | - |
| <i>Attract</i> | Iedereen binnen de invloedsfeer wordt aangetrokken naar het doelwit. | 10 seconden | 2 meter | - | - |
| <i>Repel</i> | Iedereen binnen de invloedsfeer wordt afgestoten van het doelwit. | <i>channel</i> | 2 meter | - | - |
| <i>Banish</i> | Verwijder het doelwit tijdelijk van deze dimensie. Gebruik je vuist omhoog om dit aan te geven. | 30 seconden | doelwit | - | - |
| <i>Invisibility</i> | Het doelwit is niet te zien. Gebruik je vinger omhoog om dit aan te geven. | In schaduw | doelwit | - | - |
| <i>Beserk</i> | Je wordt ongecontroleerd gewelddadig en kunt een dubbel en een strike uitvoeren tijdens deze staat. Nb. Wees altijd bewust van het stoplichtsysteem en je eigen/elkaars grenzen. | 10 minuten | doelwit | - | Identiteitsbewust: Bewust van het effect, maar kunt het niet negeren. Geestelijk zeer weerbaar: Je kunt op elk moment het effect verbreken als je er bewust van bent. |
| <i>Confuse</i> | Je raakt verwart. | 30 seconden | doelwit | - | Identiteitsbewust of (zeer) geestelijk weerbaar: Bewust van het effect, maar kunt het niet negeren. Zeer identiteitsbewust: Je kunt zelfs het effect onderdrukken. |

| Naam | Beschrijving | Duur | Invloedsfeer | Genezing | Weerstand |
|-------------------------|---|--------------|--------------|--|---|
| <i>Fear</i> | Onbewust krijg je (vanuit angst) een dwingende drang om weg te rennen van de wilsbewerker | Tot rust | doelwit | Iemand die je vasthoudt, of op andere dwingt je rust te pakken. | Identiteitsbewust: Bewust van het effect, maar kunt het niet negeren. Geestelijk weerbaar: Je kunt op elk moment het effect verbreken als je er bewust van bent. |
| <i>Charm</i> | Je raakt onbewust zeer vriendelijk naar de wilsbewerker. Nb. Wees altijd bewust van het stoplichtsysteem en je eigen/elkaars grenzen. | 5 minuten | doelwit | De wilsbewerker is heel onaardig tegen je of doet iets wat extreem tegen je principes in gaat. | Geestelijk (zeer) weerbaar: verkort met 1(+1) minuut. Zeer identiteitsbewust: Bewust van het effect, maar kunt het niet negeren. |
| <i>Compel to X</i> | Onbewust krijg je een dwingende drang om je volledig over te geven om X te doen. Nb. Wees altijd bewust van het stoplichtsysteem en je eigen/elkaars grenzen. | Channel | doelwit | Schade | Geestelijk weerbaar: Je hoeft je niet volledig te focussen op X, maar kunt ook andere acties ondernemen. Identiteitsbewust: Bewust van het effect als het tegen je principes in gaat, maar kunt het niet negeren. Zeer identiteitsbewust: Bewust van het effect, maar kunt het niet negeren. |
| <i>Call of the void</i> | Onbewust dat er een magisch effect is, word je door licht overprikkelt en je ervaart een drang om de schaduw in te gaan. Negeer je deze drang, dan word je extreem bewust van manieren hoe je je bewustzijn kunt verliezen en binnen 5 minuten handel je ernaar. Zolang je in schaduw bevindt voel je rust. Nb. Wees altijd bewust van het stoplichtsysteem en je eigen/elkaars grenzen. | Tot genezing | doelwit | Afsluiten van alle visuele prikkels voor enkele minuten of 15 minuten in de schaduw. Over stimulering door bijvoorbeeld heftig middelen gebruik. Therapeutische en/of meditatieve sessie | Zeer geestelijk weerbaar: je bent je bewust van je mentale probleem, je kan de impulsen onderdrukken (maar je voelt ze wel) en je kan het effect zelf van je afschudden (door zelf genezing spel). Geestelijk weerbaar: je bent je bewust van je mentale probleem, je kan de impulsen met moeite onderdrukken of pas op het laatste moment, je hebt externe hulp nodig bij genezing. |
| <i>Urge to be one</i> | Onderbewuste aandrang om bloed te vermengen. Overhaken van anderen om mee te doen tot mogelijk actieve verwondingen om bloed te verzamelen. Effect is afhankelijk van eigen persoonlijkheid en duur, maar start ongeveer na 5 à 10 minuten. Nb. Wees altijd bewust van het stoplichtsysteem en je eigen/elkaars grenzen. | Permanent | In gebouw | - | Geestelijk weerbaar/ Identiteitsbewust: Je bent je bewust van de aandrang, maar kunt dit negeren. Geestelijk zeer weerbaar/ Identiteitsbewust: Je kunt zelfs de aandrang volledig onderdrukken. |

Tabel 11 Aanvullende call

Index

- aannemer, 13
- assistent, 15
- beroep, 13
- beroepsgroepen, 14
- beroepspunten, 15
- bijzondere objecten, 14
- Call*, 4
- Check-in*, 4
- Check-out*, 4
- consequenties, 12, 17
- diagnosticeren, 17
- Disarm*, 4
- Dodge*, 4
- Dood, 9
- Double*, 4
- economische doelen, 13
- eindproducten, 14
- erts, 14
- Fysiek, 5
- geneesmiddelen, 18
- genezen, 17
- gunsten, 21
- gunstensysteem, 13
- hout, 14
- incasseringsvermogen, 7
- inkomen, 13
- inspiratie, 19
- investeringen, 13
- inzichten, 11
- KarakterCreatieHelper (KCH)*, 3
- karakteristieken, 11
- karakterpunten, 5
- KCH*, 4
- klei, 14
- kwaliteiten, 7
- levenskracht, 7
- levensonderhoud, 13
- meesters, 15
- Mentaal, 5
- ontwikkeling, 13
- pantser, 7
- pilaren, 5
- potentie, 5
- prijslijst, 20
- SB, 3, 4
- Sociaal-Economisch, 5
- specialisme/specialisatie, 15, 16
- Strike*, 4
- Uitputting, 11, 12
- vakman, 15
- voedsel, 14
- wilsbewerking, 12, 23
- wol, 14



Tabellenlijst

| | |
|--|----|
| Tabel 1 Effecten van de Fysiek score..... | 7 |
| Tabel 2 Verschillende typen pantser..... | 8 |
| Tabel 3 Fysieke Kwaliteiten..... | 10 |
| Tabel 4 Mentale karakteristieken..... | 11 |
| Tabel 5 Effecten van de Mentaal-score..... | 12 |
| Tabel 6 Effecten van de Sociaal-Economische score..... | 16 |
| Tabel 7 Beroepskosten-tabel..... | 16 |
| Tabel 8 Genezingsstelsel..... | 17 |
| Tabel 9 Gunsten..... | 21 |
| Tabel 10 Aanpassingen van calls..... | 23 |
| Tabel 11 Aanvullende call..... | 25 |