

# Het Estera Regelboek



Voor Spelers

v 19022018

<b>LARP en Veiligheid</b>	<b>3</b>
Risico sport	3
Diefstal	3
Consent	3
LARP wapens en Bogen	3
<b>Calls en Gebaren</b>	<b>5</b>
OC Calls	5
Veiligheid Calls	5
Gebaren en Voorwerpen	6
Consent Mechanics	6
<b>Leven en Dood</b>	<b>7</b>
Verwondingen	7
Genezing	8
Pantser	9
<b>Leren en Kunnen</b>	<b>11</b>
Achtergrond	11
Vaardigheden	11
Magie	11
Nieuwe Vaardigheden Leren	12
<b>Appendix A - Calls in Combat</b>	<b>13</b>
<b>Appendix B - Changelog</b>	<b>15</b>

# LARP en Veiligheid

## Risico sport

LARPen is een risicosport. Dit betekent dat mensen gewond kunnen raken door vervelende ongelukken. Er is altijd EHBO aanwezig op onze evenementen en er is altijd een noodplan voor de ergste gevallen. We vragen tijdens inschrijving om medische gegevens waar we vertrouwelijk mee om zullen gaan. Deze medische gegevens overleggen is op vrijwillige basis en wordt ook enkel verstrekt aan zij die ervoor getraind zijn. We vragen wel alle deelnemers veiligheidscalls van spelleaders, EHBO, BVH'er of medici op te volgen tijdens het evenement.

## Diefstal

Diefstal is uiteraard bij de Nederlandse wet verboden. Tijdens het spel is diefstal een ander verhaal. Indien je iets steelt vragen we je daarom om dit meteen of het liefst vooraf te melden bij een spelleiding. Dit geldt uiteraard niet voor duidelijke OC spullen, hierbij wordt altijd uitgegaan van echte diefstal. Wij zullen bij echte diefstal uiteraard de politie inschakelen.

## Consent

Binnen Estera LARP geldt de volgende richtlijn:

Aanraken tijdens ons evenement, IC of OC, is niet toegestaan zonder duidelijke toestemming, behalve waar het gaat om door de Nederlandse cultuur in het dagelijks leven goedgekeurde normen en waarden, zoals bijvoorbeeld het geven van een hand. Indien je iemand beter kent en aanneemt dat iets mag, is dit voor eigen risico. Als iemand bij de spelleiding klaagt over het breken van consent, zullen we hier serieus mee om gaan. In het volgende hoofdstuk staan consent mechanics om een snelle check aan te gaan of van deze regel afgeweken mag worden.

## LARP wapens en Bogen

Op Estera mag je gebruik maken van LARP wapens van alle gangbare verkopers. Als je een zelfgebouwde LARP wapen mee neemt vragen we om de constructie van het wapen duidelijk aan de wapenmeesters te beschrijven, waarna zij besluiten of het wapen geaccepteerd wordt.

Alle LARP wapens moeten voor dat ze gebruikt mogen worden in het spel worden gekeurd door een van de door de organisatie aangewezen wapenmeesters. Goedgekeurde wapens zijn te herkennen aan een stukje leer met daarin een RFID tag. Het gebruik van een wapen wat niet gekeurd is door een van de wapenmeesters kan betekenen dat je per direct van het evenement verwijderd wordt. Als je merkt dat het leertje van je wapen kwijt bent, kom dit dan direct bij een SL melden. Dan zal er voor een nieuwe gezorgd worden.

Estera staat het gebruik van handbogen en kruisbogen tot een maximale trekkracht van 25lb toe. Eventuele zwaardere bogen kunnen mogelijk in overleg. Qua pijlen staat Estera de bekende 'platte koppen' als ook de nieuwere, grotere ronde koppen toe. Zelfgebouwde pijlen worden onderworpen aan dezelfde regels als zelfgebouwde wapens. Voor kruisbogen heeft Estera als extra eis dat deze moeten zijn voorzien van een werkende veiligheidspal. Zonder veiligheidspal mag de kruisboog niet gespannen worden.

Estera staat het gebruik van steeksperen van de gangbare makers toe. Ook zelfgebouwde speren worden toegestaan, mits de deelnemer stalen van de gebruikte materialen kan overleggen of anders aan de wapenmeesters kan demonstreren dat de steekspeer geschikt en veilig is.

*Voor het gebruik van steeksperen en/of (kruis)bogen is altijd toestemming van de organisatie vereist.*

# Calls en Gebaren

Alle calls binnen Estera zijn in het Engels.

## OC Calls

OC of OoC: Dit betekent Out of Character. De persoon of het object waar het over gaat is er niet in het spel.

IC: Dit betekent In Character. De persoon of object bestaat wel in het spel.

Time In: Als het spel stil lag om wat voor reden dan ook, gaat het nu weer verder. Tenzij speciaal vermeld, kunnen alleen SL's een Time In callen.

Time Out: Het spel wordt stilgelegd en tenzij het duidelijk is door context wordt uitgelegd wat er aan de hand is. Tenzij speciaal vermeld, kunnen alleen SL's een Time Out callen.

Time Down: Het spel voor de dag is officieel over. Tenzij het zondag is, kun je nog wel gewoon doorspelen, maar het betekent vooral dat de spelleiders gaan slapen. Alleen SL's kunnen een Time Down callen.

Time Stop/Freeze: Het spel wordt stilgelegd en iedereen gaat neuriën met hun ogen dicht en hun vingers in hun oren. Dit omdat er iets gaat gebeuren wat onmiddellijk gebeurt en je mag het niet zien of horen. Tenzij speciaal vermeld, kunnen alleen SL's een Time Stop/Freeze callen.

Hendrikus: Staat voor SL voor gebruik in gewone conversatie: "Ik weet dit niet zeker, maar misschien weet Hendrikus dit? Ik ga hem wel even zoeken".

## Veiligheid Calls

De volgende veiligheid calls gelden binnen Estera:

Man Down: Er is iemand OC gewond. De persoon die dit geroepen heeft blijft staan, de rest van de mensen gaat (veilig) naar de grond. De call Man Down moet doorgegeven aan anderen, zodat er heel duidelijk is waar de EHBO'ers heen moeten.

No Play: Het mentale equivalent van Man Down. Het spel is voor iemand OC mentaal te intensief en er moet onmiddellijk een oplossing gevonden worden. Het spel moet onmiddellijk stil gezet worden en iedereen stopt waarmee ze bezig zijn en geeft de persoon die dit geroepen heeft de ruimte. Laat onmiddellijk een vertrouwenspersoon halen en/of iemand die de persoon die No Play gezegd heeft aangeeft.

Rood/wit lint (bekend als politie afzetlint): Deze persoon of dit object mag *op geen enkele manier* fysieke interactie gemaakt mag worden vanwege OC redenen.

## Gebaren en Voorwerpen

Hand omhoog: Deze persoon is OC en wordt geen interactie mee gedaan.

Een vinger omhoog of zwart/geel lint: De persoon of het object in kwestie is onzichtbaar.

Twee vingers omhoog: De persoon in kwestie is doorzichtig en erg moeilijk te zien. Indien je geen onderscheid kunt maken tussen één of twee vingers, zie je die persoon niet.

Los paars lint om beide polsen: Deze persoon is een SL en is momenteel een karakter aan het spelen, maar mag gewoon gestoord worden voor calls.

Breaklights: Personen die breaklights dragen zijn er niet, tenzij anders gecalled.

## Consent Mechanics

“Red Light”: De persoon in kwestie geeft aan de huidige situatie OC erg onprettig en verlaat de situatie. De scene kan in dit geval wel gewoon door gaan, maar er wordt gespeeld alsof de persoon die net Red Light gezegd heeft er niet meer is op een manier die zo min mogelijk storend is voor het spel. De persoon in kwestie meldt bij een SL wat hij of zij nodig heeft en dat ze het spel verlaten, en meldt zich ook weer voor ze het spel in gaan, voor ieders veiligheid.

“Orange Light”: De persoon in kwestie geeft aan de huidige situatie OC onprettig te vinden. Het betekent “Tot hier en niet verder” en “Neem iets gas terug”. De opmerking zelf wordt IC genegeerd, maar moet OC opgepakt worden en het spel moet iets terug genomen worden.

“Green Light”: Dit is een aanmoediging tot meer spel, of kan ook ter controle vraag gesteld worden met een “Green Light?”. Het antwoord hierop kan bevestigd worden met “Green Light”, er kan aangegeven dat dit niet gewenst is met “Orange Light”. “Red Light” blijft enkel voor mensen die het spel uit willen stappen.

Duim naar beneden: Een non-verbale uiting van een Red Light situatie.

Duim omhoog: Een non-verbale uiting van een Green Light check.

“Is that all you’ve got?”: Uitnodiging tot meer intensief spel.

Los rood lint om beide polsen: Deze persoon geeft in de basis geen consent voor meer dan alleen handen schudden. Dit is een hulp indicator, vragen mogen nog steeds gesteld worden.

Los geel lint om beide polsen: Deze persoon geeft in de basis consent voor aanraking zoals knuffels, strelingen op armen en rug en dicht op elkaar zitten. Dit is een hulp indicator, vragen mogen natuurlijk nog steeds gesteld worden.

# Leven en Dood

## Verwondingen

De mensen op Estera zijn relatief stevig en gezond. Wonden genezen iets sneller en botten zetten iets sneller dan je gewend bent. Dat is mooi, want Estera is geen veilige plek en sterven is een reëel risico. Genezing is zeldzaam en zelfs met gebruik van magie kan herstel lang duren. Gevechten en 'domme' experimenten hebben hierdoor kostbare gevolgen. Wel is er geprobeerd om spelbederf tegen te gaan, en kan de tijdsduur van genezing worden opgevuld door in de tussentijd een NPC-rol te spelen.

Een normaal persoon heeft vijf locaties, namelijk: twee armen, twee benen, en een torso. Het hoofd is in gevechten geen locatie, maar valt roleplay-technisch onder torso. Door (magische) effecten is het mogelijk dat een persoon minder of zelfs meer locaties heeft. In dat geval zullen de regels en uitzonderingen goed beschreven zijn in de gerelateerde effecten, zodat deze persoon hier zelf rekening mee kan houden.

Iedere locatie heeft 3 hitpoints (levenspunten), in het kort HP. Een klap van een normaal wapen, ongeacht het type, doet 1 schade. Je zult echter altijd 1 levenspunt in een locatie overhouden, tenzij dit expliciet door een effect veroorzaakt wordt of bewust uitgespeeld wordt. Als iemand uitgebreid je been met een moker bewerkt, of je arm los zaagt, kun je dus naar 0 HP zakken op die locatie.

- *3 HP*: De locatie is niet gewond. Kleine schrammen of blauwe plekken tellen niet als verwonding. Als je door een bramenstruik loopt, of je knie stoot, kost dat je dus geen levenspunten.
- *2 HP*: De locatie is lichtgewond. Je hebt een diepe snee of een kneuzing opgelopen. Een snee zal verbonden moeten worden, en bij een kneuzing zal de zwelling moeten afnemen. Een lichtgewonde locatie kan nog gebruikt worden, maar het zal wel pijnlijk zijn. Een schild kan bijvoorbeeld op een lichtgewonde arm gedragen worden, maar het doet wel pijn als iemand er een klap op geeft.
- *1 HP*: De locatie is zwaargewond. Dit kan een snee tot op het bot zijn, een gebroken bot of een zware klap op het hoofd. De locatie is niet meer te gebruiken en heeft direct medische hulp nodig. Als je torso zwaargewond is, dan heb je moeite om bij bewustzijn te blijven en kun je ook niet helder nadenken.  
Voor elke 30 minuten dat je torso op 1 HP staat, verlies je 1 HP op je torso.
- *0 HP*: De locatie is kritiek. Je hebt bijvoorbeeld een rotsblok op je been, een zwaard door je maag, een verkoolde hand of een afgehakte voet. Zonder medische hulp ben je ten dode opgeschreven. Als je 0 HP op je torso hebt, dan verlies je het bewustzijn. Als je nog wel bij bewustzijn bent, dan ben je compleet in paniek en verward, en ben je niet af te leiden van je kritieke ledemaat.

Voor elke 15 minuten dat een locatie 0 HP heeft, verlies je 1 HP op je torso. Als je torso daarmee onder de 0 komt, dan is je personage dood.

## Genezing

Hoe snel een wond geneest is afhankelijk van de ernst van de verwonding(en) en welke zorg er gegeven is. Genezing houdt in dat de locatie steeds 1HP zal toenemen totdat deze volledig genezen is.

Magische genezing is geen antwoord op alles, en het is nog niet duidelijk wat de mogelijkheden zijn en hoe betrouwbaar de resultaten zijn.

Gelukkig kunnen de inwoners van Estera vertrouwen op natuurlijke genezing en geneeskunde.

- *Natuurlijke genezing:* Dit kan alleen gebruikt worden om een locatie van 2 naar 3 HP te krijgen. Het kan worden uitgespeeld door bijvoorbeeld de wonden uit te spoelen of de zere plek te masseren.  
Na een nachtje slapen heeft de locatie weer 3 HP en is voldoende genezen om de locatie te kunnen gebruiken. Het kan wel nog stijf of gevoelig zijn.
- *Geneeskunde:* Geneeskunde op Estera is goed ontwikkeld. Er wordt steriel gewerkt, en aderslating en bloedzuigers worden niet gebruikt.  
Er zijn 3 vormen van geneeskunde:
  - *Eerste hulp:* De verwonding kan hiermee verbonden worden en stopt 2 uur met verder bloeden. Na die 2 uur kun je weer HP verliezen aan een onbehandelde locatie. Je kunt hiermee bijvoorbeeld een torso dat op 1 HP staat verbinden zodat de situatie niet verslechtert.
  - *Dokter:* Een dokter is beter in botten zetten en wonden hechten en verbinden. Voor locaties die op 2 HP staan, is de behandeltijd 10 minuten en daarna 5 uur rust. Voor locaties die op 1 HP staan, is de behandeltijd 30 minuten en 10 uur rust.  
De dokter neemt alle locaties van dezelfde ernst tegelijkertijd mee. Na de benodigde rustperiode geneest elke behandelde locatie 1 HP.  
Een dokter kan ervoor kiezen om de twee behandelingen achter elkaar te doen, zodat de patiënt 2 HP per locatie terugkrijgt. In dat geval is de behandeltijd 30 minuten, en de rusttijd 15 uur.
  - *Chirurg:* Een chirurg kan door te opereren een locatie van 0 HP naar 1 HP helpen. De behandeltijd is 30 minuten per locatie, waarna de patiënt een totale rustperiode van 10 uur moet nemen. Na de benodigde rustperiode geneest elke behandelde locatie 1 HP. Als deze periode NIET genomen wordt, zullen de wonden weer openspringen en zal de patiënt weer gaan bloeden, met alle risico's van dien.



De eerste 10 minuten behandeltime moet aaneensluitend worden uitgevoerd. Alle extra behandeltime kan als aanvullende zorg verspreid worden over de rustperiode.

## Pantser

Op Estera mag iedereen pantser dragen. Je hebt er geen vaardigheid voor nodig en je kunt het gewoon aantrekken. Als je voor een uitgebreid pantser gaat vragen we je wel om dit of in je background te verwerken, of om dit binnen het spel te verzamelen. Let wel op dat niet elke cultuur alle soorten pantser draagt. Het is bijvoorbeeld erg vreemd om een volledig plaatstaal pantser te zien bij iemand die niet Rethiaan of Perlaan is, al komen Contivalen met borstplaten of metalen arm- of been-stukken regelmatig voor.

Pantser in Estera werkt met twee termen:

- *Armor Points (AP)*: Armor Points (harnas punten) zijn de hitpoints van je pantser. Als je met een normale klap geraakt wordt op pantser, gaat er 1 AP van het totaal af. Als een pantser 0 AP over heeft, dan geeft het pantser geen bescherming meer. Er zijn effecten zoals "double" of "triple" die meer schade doen. Deze effecten doen net zo veel armor points aan schade als ze normaal hitpoints zouden doen.

Om Armor Points terug te krijgen zul je een pantser moeten laten repareren of een nieuw pantser moeten vinden. Het repareren van een pantser kan gedaan worden door iedereen met een toepasselijke ambacht. Zo kan een leerbewerker bijvoorbeeld wel een pantser van leer repareren, maar niet een borstplaat.

- *Damage Reduction (DR)*: Een pantser met Damage Reduction vermindert alle schade die je er op ontvangt met het niveau van de Damage Reduction. Als je dus een DR 1 pantser hebt, wordt alle schade verminderd met 1 en wordt normale schade volledig genegeerd. Let wel op dat er effecten zijn, zoals *Impale*, die DR negeren.

Bijna alle pantsers met een DR hebben ook een hoeveel AP. Als een aanval meer schade doet dan de DR van het pantser, zal deze schade eerst opgevangen worden door de AP. Als het AP van een pantser met DR op 0 staat is het kapot en geeft het ook geen DR meer.

Sommige pantsers met DR hebben geen AP. Deze pantsers kunnen niet kapot. Alle schade die boven de DR uit komt, gaat direct door naar de volgende laag. De DR blijft dus van toepassing.

Pantser in Estera is onderverdeeld in 4 niveaus. Pantser werkt alleen als je er op geraakt wordt. Als je dus pantser op je kuit draagt en je op je bovenbeen geraakt wordt, telt het pantser niet.

- *Soepel leer, Gewatteerde stof en andere ultra-lights:* Deze categorie werkt puur met armor points en deze pantsers hebben 1 AP. Een helm uit deze categorie geeft geen extra bescherming.
- *Hard leer, Gambesons en ander Licht Pantser:* Deze categorie werkt puur met armor points en deze pantsers hebben 2 AP. Een helm uit deze categorie geeft 1 AP op torso.
- *Maliën en ander Middel Pantser:* Deze categorie werkt puur met armor points en deze pantsers hebben 4 AP. Een helm uit deze categorie geeft 2 AP op torso.
- *Plaatstaal, Coat of Plates en ander Zwaar Pantser:* Deze categorie werkt met een DR van 1 en 4 AP. Een helm uit deze categorie geeft 3 AP op torso.

*Meerdere Lagen:* Het is mogelijk om meerdere lagen pantser over elkaar heen te dragen, maar enkel de bovenste laag telt, tot deze kapot is. Als je meer schade krijgt dan je bovenste laag aan AP heeft, gaat de resterende schade door naar de volgende laag en uiteindelijk naar je lichaam.

*Voorbeeld 1:* Robin draagt een pantser van gekookt leer (2AP).

- Robin ontvangt 1 schade op zijn torso. Zijn pantser heeft een AP van 2 en vangt de klap dus op. Robin's pantser heeft nu nog maar 1 AP.
- Robin ontvangt nu twee schade op zijn torso. Zijn pantser was al beschadigd en had nog maar 1 AP. Het kan nu dus nog maar 1 schade opvangen en Robin krijgt (  $2 - 1 =$  ) 1 schade direct op zijn torso. Robin's torso is nu lichtgewond!

*Voorbeeld 2:* Jan draagt een Borstplaat (4AP, DR1) over een Gambeson (1AP).

- Jan ontvangt 1 schade op zijn torso. Door de DR van zijn borstplaat ontvangt Jan nog (  $1 - 1 =$  ) 0 schade. De aanval ketst dus af zonder Jan schade te doen. Hij zal de klap echter nog wel voelen!
- Jan ontvangt 5 schade op zijn torso. Door de DR van zijn borstplaat ontvangt Jan nog (  $5 - 1 =$  ) 4 schade. Dit zorgt er voor dat Jan's borstplaat op (  $4 - 4 =$  ) 0 AP komt en dus kapot is. Jan heeft nu nog maar 2 AP (van zijn Gambeson) en geen DR meer op zijn torso. Tijd om weg te wezen!
- Jan heeft zijn borstplaat laten repareren en weer aangetrokken, maar nu valt er een piano op hem voor 8 schade! Door de DR van zijn borstplaat ontvangt Jan nog (  $8 - 1 =$  ) 7 schade. Dit is meer dan de 4 AP van zijn borstplaat en dus lekt er (  $7 - 4 =$  ) 3 schade door. Jan's Gambeson vangt ook nog 2 schade op en Jan krijgt dus (  $3 - 2 =$  ) 1 schade op zijn torso. Jan heeft nu niet alleen geen bescherming op zijn torso meer, maar hij is ook nog eens lichtgewond!

Deze regels zijn complex, maar je hoeft ze (meestal) niet allemaal te kennen. Je hoeft enkel de regels te kennen die van belang zijn voor het pantser dat jij draagt. Verder lopen er in het spel de nodige Battle Refs rond die je altijd om hulp mag vragen.

## Leren en Kunnen

### Achtergrond

Bij het beginnen van je personage maak je een achtergrond en je kiest een paar achtergrond-fragmenten die daarbij passen. Je kunt dan bijvoorbeeld denken aan “Slechte relatie met vader”, “Gediend in het leger” of “Opgevoed op een privé school”. Elke achtergrond heeft dan een paar vaardigheden die erbij passen, die je niet van tevoren kan zien. Het kan ook andere vaardigheden moeilijker te leren maken, maar dit maakt na je achtergrond niets meer uit.

Je beslist zelf hoeveel achtergrond-fragmenten je pakt, met elk hun voor en nadelen. Het is volledig toegestaan om geen achtergronden te pakken. Je mag één vaardigheid kiezen die jou uniek maakt, zolang ook dit maar in je achtergrond uitgelegd wordt. Ons inschrijfsysteem genereert automatisch een karakter met vaardigheden voor je met behulp van de fragmenten die jij gekozen hebt. Hierdoor is elk personage uniek en heb je een personage gebaseerd op jouw persoonlijke achtergrond. Daarnaast probeert het systeem goede dingen en slechte dingen te combineren.

### Vaardigheden

Onze vaardigheden werken anders dan meestal. Ten eerste zien we alle vaardigheden alleen als ondersteuning van de roleplay. Dit kunnen dus zowel gevechtvaardigheden zijn, maar ook vrienden die je thuis hebt of bepaalde inkomsten of spullen die je kan krijgen. Het kan ook een vijand zijn die thuis je plannen probeert te saboteren. Daarnaast zijn de vaardigheden veel losser gedefinieerd. Zo hebben vaardigheden over het algemeen drie niveaus en geven indicaties van wat je ongeveer op elk niveau kan doen, maar specificaties staan er niet in. Zo zal de Wapen-vaardigheid aangeven hoe goed je met wapens bent en hoeveel je er beheerst, maar zal het niet specificeren welke wapens en pinnen we je er ook niet op vast. Er kunnen ook uit de losse pols nieuwe vaardigheden toegevoegd worden voor je personage.

### Magie

Magie is de enige uitzondering hierop. Waar de normale vaardigheden een vrij losse structuur kennen, is magie bijzonder hard gestructureerd. De computer op het evenement zal je door alle benodigde stappen loodsen en je krijgt een loresheet als dit nodig is. De magie vaardigheden volgen wel gewoon uit het karakter bouwproces.

## Nieuwe Vaardigheden Leren

Daarnaast moet je na de start alles leren door leermeesters en zodra er genoeg leuk spel gemaakt is in mening van beide partijen, ken je de vaardigheid. Magie werkt ook hierin anders. Sommige soorten van magie zijn misschien wel gewoon “besmettelijk” of kan iedereen, als ze maar gewoon weten hoe.

## Appendix A - Calls in Combat

De volgende calls kunnen langskomen in combat in verband met magie, maar we verwachten niet dat iedere speler ze uit hun hoofd kent. Als een call niet begrepen wordt, speelt de persoon het uit naar het beste van zijn of haar kunnen en kan het later altijd controleren.

*Double/Two, Triple/Three:* Respectievelijk 2 en 3 schade. voor meer schade wordt er verder geteld.

*Crush:* Vernietigd het pantser van de geraakt/genoemde locatie. Als er geen pantser of enkel Ultralight gedragen wordt, staat de locatie er onder op kritiek. De locatie ligt in puin, dit kan alleen magisch genezen worden.

*Sever:* Vernietigd het pantser van de geraakt/genoemde locatie. Als er geen pantser of enkel Ultralight gedragen wordt, staat de locatie er onder op kritiek. De locatie is van het lichaam gescheiden, dit is niet-magisch weer vast te zetten.

*Through:* De aanval negeert pantser maar niet de Damage Reduction en kost geen Armor Points, dus pantser beschadigd niet.

*Impale:* De aanval negeert pantser en eventuele Damage Reduction en kost geen Armor Points, dus pantser beschadigd niet.

*Compact:* Als er geen zwaar pantser op de geraakte/genoemde locatie wordt gedragen, gebeurt er niets. Als er wel zwaar pantser wordt gedragen wordt dit samengeperst op de locatie. Het pantser is vernietigd en de locatie is kritiek.

*Wounding:* Je begint te bloeden. Zie Kritiek in Wonden voor de effecten.

*Strike:* De ontvanger vliegt 7 meter weg van de bron.

*Pull:* Trek een andere speler naar je toe (maximaal 7 meter)

*Slow:* Vertraag je acties met de helft voor een bepaalde duur. Effecten duren twee keer zo lang.

*Blind:* De speler kan (tijdelijk) niets zien.

*Evade / Dodge:* De spreuk, effect en/of aanval wordt ontweken door de gebruiker.

*Block / Shield:* De spreuk, effect en/of aanval wordt geblokkeerd door de gebruiker.

*No-Effect:* De spreuk en/of schade wordt genegeerd door middel van een ander effect.

*Area:* Een spreuk of effect wordt geworpen op de grond en iedereen in het gebied wordt geraakt.

*Mass:* Iedereen die een spreuk of effect met mass ervoor hoort, wordt hierdoor geraakt.

*Stun:* De ontvanger kan voor 5 minuten geen actie ondernemen, schade onderbreekt het effect vroegtijdig

*Confuse:* De ontvanger is voor 5 minuten verward, schade onderbreekt het effect vroegtijdig

*Freeze:* De ontvanger is bevroren voor 5 minuten, vuureffecten onderbreken het effect vroegtijdig.

*Sleep:* De ontvanger valt in slaap voor tenminste 10 minuten, tenzij anders aangegeven kan de ontvanger gewekt worden.

*Compel:* De ontvanger krijgt een opdracht en zal deze uitvoeren tenzij deze tegen de natuur van de ontvanger in gaat.

*Command:* De ontvanger krijgt een opdracht en zal deze uitvoeren.

*Hallucinate:* De ontvanger ziet dingen die er niet zijn, wat precies wordt beschreven bij het werpen van de spreuk/effect.

*Fear:* De ontvanger rent bang weg van de bron van de fear-effect.

*Trip:* De ontvanger struikelt en ligt op de grond.

*Irresistible:* Het genoemde effect kan niet worden tegengehouden door enige vorm van bescherming.

*Elemental [element]:* Geef aan welke type schade je doet (fire, water, earth or wind) met een slag, spreuk en/of effect.

# Appendix B - Changelog

v 1902108 - De eerste versie