

De Kentering

Regelsysteem 2023

Inleiding

Geachte deelnemer,

Wat leuk dat je deelneemt aan het LARP-evenement 'De Kentering'! Waarschijnlijk ben je een terugkerende deelnemer en zijn we reeds met elkaar bekend, of misschien kom je nieuw aanwaaien maar ben je reeds bekend met de basis van het spel LARP. Dit document zal dan ook niet ingaan op hoe je je wapen vasthoudt of hoe lang je er over moet doen om een drankje te brouwen. Het voornaamste doel van dit document is om je mee te krijgen in de flow van de Kentering: een spelwereld zonder vaardigheden maar met een duizend mogelijkheden.

Bij een evenement dat zich richt op een immersief verhaal vinden wij een regelsysteem dat jou toestaat zaken te doen die je in werkelijkheid niet kan uitbeelden, of die je juist beperkt in je vaardigheden, niet passen. We hebben er dan ook voor gekozen om zo min mogelijk regels als dat eerlijk en wenselijk is te stellen om mensen de vrijheid te geven om het personage te spelen dat zij voor ogen hebben. Deze vrijheid brengt echter ook een verwachting vanuit ons met zich mee, en wel de verwachting dat er eerlijk en sportief gespeeld wordt.

Het kan zijn dat het lezen van het regelsysteem vragen bij je heeft opgeroepen. Schroom niet om deze te stellen via ons emailadres (dekenteringlarp@gmail.com) of via de discord.

Wij wensen je veel spelplezier toe,

Chantal & Ingrid

I. Het Fundament

De Organisatie

Om de evenementen zo soepel mogelijk te laten verlopen en om iedere deelnemer bij alle mogelijke vragen en problemen te helpen, staat er een organisatie voor je klaar. Deze organisatieleden zijn op elk moment van de dag aan te spreken wanneer jij als deelnemer vragen of opmerkingen hebt. Om zo min mogelijk te breken met de wereld zullen ook deze organisatieleden doorgaans in in-spel kleding rondlopen en op een passieve manier deelnemen aan het spel. Laat dat je echter niet tegenhouden om hen alsnog aan te spreken. Voor de herkenbaarheid zullen de organisatieleden zich voor het spel begint aan iedere deelnemer voorstellen.

In geval van nood is het ook zaak om zo snel mogelijk een lid van de organisatie in te lichten. Op het evenement zal ten alle tijden een EHBO'er aanwezig zijn.

Hoewel het barpersoneel en de figuranten zeker hun bijdrage leveren aan het neerzetten van het evenement, dragen geen van hen een formele verantwoordelijkheid. Wij willen jou dan ook dringend verzoeken om je vragen en opmerkingen niet bij hen neer te leggen, maar bij de organisatie.

Deelname

Deelname aan Kentering is mogelijk voor iedereen boven de 18 jaar en met de nodige ervaring in LARP, TTRPG of theater. Het staat iedereen vrij om een ticket te kopen, maar deelname is niet geheel vrijblijvend. Deze LARP zal de nodige voorbereiding vergen, en verwacht wordt dat je actief deelneemt aan het spel en de spelwereld. Het is dat ook verplicht om een personage achtergrond in te sturen.

Daartegenover staat een evenement vol van plot-op-maat, met verhaallijnen en figurantenrollen die aansluiten op de personages die er rondlopen. Jouw aanwezigheid zal er toe doen. Mocht je het gevoel hebben dat we je tekort doen, schroom dan niet om dit aan te geven. Mogelijk heb je een interactie gemist of hebben we verkeerd geïnterpreteerd in welk soort spel jij geïnteresseerd bent.

Figuranten

Om het verhaal vorm te geven, hebben we een team van ervaren figuranten klaar staan. Deze zullen allen levendige personages neerzetten die vaak meerdere laagjes van verhaal met zich meedragen. Interactie aangaan met figuranten is natuurlijk niet verplicht, maar we benadrukken graag dat zij er zijn voor jullie spelplezier en dat je soms bij de meest onwaarschijnlijke personages flarden van informatie, overeenkomstige thema's en sleutelmomenten voor jouw verhaal zal kunnen vinden.

Teksten

Voor makers van verhalen is dit een logisch gegeven, maar deelnemers willen het nog wel eens over het hoofd zien: Alle tekst die in het spel te vinden is, is deel van de LARP! Niets wordt geschreven als opvulling, in alle geschreven stukken, brieven, dagboeken, nieuwsberichten of gedichten is mogelijk een deel van jouw verhaal te vinden! In het kort: LEZEN LOONT!

Eigen Verantwoordelijkheid

Als volwassen persoon ben jij ten alle tijden verantwoordelijk voor je eigen doen, laten en welzijn. Wij als organisatie kunnen en willen geen verantwoording dragen voor (incidentele) zaken die jou, door jouw eigen of je medespelers toedoen, kunnen overkomen. Je dient zelf je eigen veiligheid te garanderen en je eigen grenzen te bewaken. Mocht je onverhoopt toch in een vervelende situatie terecht komen, zullen wij altijd met je meedenken in de zoektocht naar, of de bemiddeling in een oplossing. Wij zijn echter niet verantwoordelijk te houden voor lichamelijke, geestelijke of materieel letsel dat jij In Spel of Uit Spel oploopt op ons evenement.

Heftige en Volwassen thema's:

Op De Kentering komen heftige of volwassen thema's aan bod, denk hierbij aan geweld, intimidatie, discriminatie, misogynie, onderdrukking, gaslighting, zelfmoord, verslaving en/of de implicatie van seks. (**Let wel:** aanranding of seksuele intimidatie zijn bij uitstek geen spelelementen voor/tussen spelers, maar kan wel verhalend terugkomen in de spelwereld, bijvoorbeeld tussen hierop gebriefte figuranten of in achtergronden van personages).

Dit doen we niet om deze thema's te verheerlijken, maar om een uitdagend evenement aan te bieden met verhalende situaties die jouw personage kunnen vormen. Verhalen worden immers gebouwd rond conflict en tegenslag alvorens ze tot een goed of slecht einde komen.

Het benutten van heftige en volwassen thema's kan voor gave spelmomenten zorgen, maar kan voor sommige deelnemers ook als vervelend of lastig ervaren worden. In het volgende punt staat genoemd wat je kan doen als je een spelsituatie voor jou niet meer prettig is.

Belangrijke uitroepen en gebruiken

Om spelsituaties beter te kunnen handhaven, bestaan er enkele belangrijke uitroepen en gebruiken. De meeste mogen alleen door de organisatie gebruikt worden, met uitzondering van 'Man neer' en 'Hand omhoog'. De belangrijkste daarvan zijn:

- 'Tijd In': Het spel begint (weer).
- 'Tijd Uit': Het spel eindigt of wordt voor een bepaalde tijd onderbroken.
- 'Man neer': In gevaarlijke situaties of bij echte verwondingen moet het spel meteen onderbroken worden. Daarvoor geldt de uitroep 'Man Neer'. Alle handelingen moeten meteen stilgelegd worden. Iedereen behalve de gewonde en degene die de uitroep doet, hurkt en zwijgt. Dit is nodig zodat voor de organisatie en EHBO overzichtelijk is waar precies hulp nodig is. Wanneer de situatie is opgelost, geeft een lid van de organisatie het sein dat er weer verder gespeeld kan worden ('Tijd In'). De stop geldt niet voor het gehele evenement, alleen voor de omgeving van de situatie, een kampement of slagveld (of een gedeelte daarvan). Let op! Het roepen van 'Man neer!' is een ingrijpende actie die het spel stil legt en heeft veel invloed op de sfeer. Controleer daarom eerst of het slachtoffer écht gewond is en of het niet mogelijk is om diegene nog veilig te verplaatsen.
- Hand omhoog: Door een hand omhoog te houden, geef je aan dat je op dat moment niet in het spel aanwezig bent en niet meedoet, je bent Uit Spel. Doe dit echter alleen als je echt uit spel bent en niet om bepaalde spelsituaties te vermijden. Figuranten die dood zijn en zich uit een gevecht terugtrekken geven dit ook wel aan door hun wapens op de kop omhoog te houden.

Het Stopsein:

Op ons evenement kunnen volwassen of heftige thema's aan bod komen. Mocht een spelsituatie als te heftig worden ervaren dan kan men dit op twee manieren aangeven.

- Kort met de armen een kruis voor de borst vormen: De tegenspeler dient dan een 'stapje terug' te nemen zodat het voor beide deelnemers weer leuk is. Probeer samen de escalatie af te schalen tot een gewenst niveau.
- Een kruis voor de borst vormen en 'no play' zeggen: De spelsituatie is te heftig en wordt onmiddellijk stopgezet. Als alle spelers zich weer prettig voelen (indien na tussenkomst van een lid van de organisatie) hervat het spel zich op een manier die iedereen prettig vindt, stopt de scene, of in een uiterst geval; zal de scène worden beschouwd als nooit plaatsgevonden.

II. De Werking van de Wereld

Het verhaal staat voorop

Een van de belangrijkste pijlers van LARP is dat we een verhaal spelen, en hoewel we een realistisch aanvoelende spelwereld van groot belang achten, zal realisme soms moeten wijken voor het narratief. Is het realistisch om binnen korte tijd al een brief terug te ontvangen? Is het realistisch dat je nét de persoon tegen het lijf loopt die je nodig hebt om je ambitie te volbrengen? Is het realistisch om al weer rond te rennen enkele uren na een zware verwonding? Is het realistisch om binnen een week een compleet nieuwe vaardigheid te leren?

Het antwoord op die vragen zal in de 'echte' wereld veelal nee zijn, maar wij spelen dan ook een verhaal! Elk personage is de protagonist in zijn eigen verhaal, en we vragen je dan ook om verdacht toeval, een onrealistische tijdsverloop of zelf natuurwet-tartende zaken door de vingers te zien in lieu van het verhaal.

Taal

De voertaal voor deze LARP is Nederlands, in de wereld het Nuallan. Iedereen kan deze taal spreken, lezen en schrijven. Er zullen geen andere uit-spel talen worden gesproken om vreemde talen uit te beelden (Engels voor de taal van de Trinh komt te vervallen). Bij uitzondering mag een deelnemer Engels spreken als deze de Nederlandse taal niet machtig is, in het spel zal dit dan ook gewoon dienen als Nuallan.

Geschreven talen kunnen wel variëren. Zo kunnen inwoners van elk gebied in hun eigen dialect schrijven. Dit zal worden aangeduid door het betreffende dialect tussen haakjes bovenaan het document te schrijven. Je mag voor je eigen personage bedenken welke van de dialecten deze kan lezen. Ook dialecten worden gewoon geschreven in het Nederlands.

Status

De Kentering is een intrige LARP waarin status een groot goed is. Maar status komt alleen tot zijn recht als iedereen hierin mee speelt. We vragen dan ook om mensen van hogere stand omhoog te spelen, en mensen van lagere stand omlaag te spelen. Dit betekent dat als jij een personage met erg veel status speelt, je inherent meer macht en invloed hebt, maar dat er ook meer ogen op je gericht zullen zijn.

Status is fragiel, en een reputatie is snel besmeurd. Houdt dan ook altijd in het achterhoofd dat de wereld meekijkt en dat je daden gevolgen kunnen hebben in heel het rijk.

Tassium

Onze spelwereld kent één narcoticum genaamd Tassium. Tassium is een zeldzaam en waardevol goed dat enkel in zijn puurste vorm kan dienen als narcoticum. Het is te herkennen aan zijn lichtblauwe kleur en gaat doorgaans rond in kleine flesjes. Tassium kan enkel nasaal worden ingenomen, maar gezien de prop voor Tassium doorgaans badzout of zand is, raden wij af om het daadwerkelijk zo uit te spelen ;)

Tassium heeft een verdovend en verdoezelend effect. Het zal alle nare prikkels als pijn, kou, honger en verdriet wegnemen en je achterlaten in een staat van rust en gelukzaligheid. De gebruiker zal een laag reactievermogen

hebben en moeilijk te motiveren zijn. Zo af en toe kan het gebruik van Tassium leiden tot bewusteloosheid of hallucinaties (per aanwijzing van de spelleiding of in overleg).

Verdere zaken van belang:

- Tassium is zeer verslavend, een regelmatige gebruiker zal al snel afhankelijk worden van het middel.
- Een te hoge dosis Tassium kan leiden tot overdosis, en kan zelfs dodelijk zijn.

Vuurpoeder

Een tweede toepassing van Tassium dat van brandstof voor vuurwapens. In samenstelling met enkele andere ingrediënten kan het door kundige mensen worden vermengd tot het begeerlijke vuurpoeder. Voor het afschieten van een vuurwapen is ten alle tijden Vuurpoeder nodig. Tassium dat verkocht wordt als narcoticum kan worden gebruikt om vuurpoeder te maken. Vuurpoeder kan echter niet weer worden terug veranderd naar Tassium dat geschikt is als narcoticum.

Vuurwapens

In de wereld van de Kentering zijn vuurwapens toegestaan, mits je hebt overlegd met de spelleiding over het bezit van dit wapen of je deze in het spel hebt verworven. Voor het gebruik van een vuurwapen, de effecten en het uitspelen zijn een aantal richtlijnen:

- Vuurdolken en vuurlansen (replica's van vroege pistolen en musketten) kunnen op 'de Kentering' gebruikt worden als het uiterlijk binnen de spelwereld past, zij een knallend geluid maken om het vuren aan te duiden en er geen daadwerkelijke voorwerpen uit schieten of op een andere manier daadwerkelijk gevaar leveren.
- Een vuurdolk, een pistool, is slechts op korte afstand trefzeker.
- Een vuurlans, een musket, is ook op langere afstand trefzeker.
- Een kogel van een vuurwapen gaat door alle lagen bepantsering heen.
- Zorg bij het afvuren van een vuurdolk of vuurlans dat het slachtoffer ziet dat er op hem gericht wordt, om misverstanden te voorkomen.
- Vuur een wapen niet te dicht bij iemands oren af, vanwege het knallende geluid.
- Met een vuurwapen kan alleen geschoten worden met een portie Vuurpoeder. Een portie staat gelijk aan het schieten van een kogel.

Vuurwapens zijn machtige voorwerpen die respect afdwingen in de spelwereld, en hoewel ze zeker bij tijd en wijlen dodelijk mogen zijn, willen we jullie met klem vragen om je Vuurwapen te gebruiken als spelelement, niet als executiemiddel. Bij onsportief gebruik zal je hierop worden aangesproken door de spelleiding.

Wapentuig en Bepantsering

Naast vuurwapens is ook ander historisch wapentuig toegestaan, zoals zwaarden, speren, bogen en andere zaken die middeleeuws ogen. Voor het gebruik van deze wapens hanteren we geen puntensysteem. We vragen aan onze deelnemers om gevechten realistisch danwel filmisch uit te spelen en bij een realistisch aantal verwondingen de tegenstander te laten winnen. Loop je in een gevecht ernstige verwondingen op, zal dit effect hebben op je Welzijn (pagina 8). Waar het gaat om wapens willen we je dan ook vooral vragen te spelen alsof je leven je lief is.

Voor bepantsering geldt hetzelfde principe, het geeft zoveel bescherming als dat realistisch verwacht kan worden. Zo zal een plaatpantser zeker de nodige bescherming bieden tegen het gemiddelde zwaard, maar zal een schotwond deze alsnog doorboren.

De Kentering draait niet om het vechten, en het draait niet om het winnen. Vechten is leuk en spannend en heeft zeker een plek in het spel, maar voorop staat ten alle tijden het verhaal.

Geld

Afhankelijk van je achtergrond zal de organisatie je met een bepaalde hoeveelheid geld het spel in te sturen. Mocht je een vermogend personage spelen, zal er altijd een mogelijkheid zijn om een bank aan te schrijven om meer geld op te nemen, mocht dit nodig zijn.

We werken met het koper-zilver-goudsysteem waarbij zilver de belangrijkste munt is. Vier koper maakt een zilver, en 40 zilver maakt een goudstuk. Goudstukken zijn vrij zeldzaam in de wereld, mensen dragen hun goud liever bij zich in de vorm van weelderige sieraden. Omdat mensen vaak niet met grote hoeveelheden munten op zak willen lopen, worden bankpapieren steeds populairder, uitgegeven door Crimeaanse en Steffonische banken. Koperstukken worden ook wel kronen, of koperen kronen genoemd, en zilverstukken hengsten, vanwege de afbeeldingen die te zien zijn op de munten. Een indicatie van de waarde van spullen in de spelwereld is als volgt:

Biertje – 1 koper	Lage schoenen – 6 zilver
Een brood – 2 koper	Simpele dolk – 6 zilver
Fles mede – 1 zilver	1 schot vuurpoeder – 10 zilver
Broedkip – 3 zilver	Zwaard – 200 koper
Kruidenmengsel – 4 zilver	Vuurdolk – 60 zilver
'Neusje' Tassium – 5 zilver	Vuurlans – 90 zilver
	Strijdpvaard – 120 zilver

De gemiddelde boer zal 4 zilver per week verdienen, een soldaat 7 zilver en een ambachtsman 20. Een rijke bankier kan wekelijks tientallen zilverstukken verdienen, een groot adelman honderden.

Diefstal

In Spel diefstal van je In Spel bezittingen is mogelijk op onze evenementen. Het verkrijgen, verliezen, vinden of stelen van (plot)voorwerpen moet altijd gemeld worden bij de organisatie. Dit zodat gevonden voorwerpen altijd bij hun eigenaar terugkeren en de organisatie altijd weet waar deze zijn en wie deze hebben. In principe mogen alleen de volgende zaken gestolen worden

- In-spel geld, zowel de munten als de bankbiljetten
- Tassium
- Vuurpoeder
- Documenten als brieven, kranten, contracten, heilige teksten, etc.,
- Voorwerpen die overduidelijk een plotfunctie hebben. (Bijvoorbeeld; de kroon van de koning is gestolen en figurant Klaas loopt met en kroon in zijn tas. In een dergelijk geval is de kroon een overduidelijk plotvoorwerp.)

In alle andere gevallen of bij twijfel dient er eerst met een lid van de organisatie overlegd te worden. Het meenemen van andere voorwerpen zonder toestemming van de eigenaar of een organisatielid valt onder Uit Spel diefstal.

III. Een Personage

Dit regelsysteem maakt geen onderscheid in soorten personages: zelf heb jij de vrijheid om een krijger, minstrel, genezer, landwerker of iets anders passend in de spelwereld te spelen. Het is ook aan jou om hier passende eigenschappen bij te kiezen om zoveel mogelijk uit je spelervaring te halen. We hebben er voor gekozen om niet langer te werken met een puntensysteem, maar met een rollenspel bevorderend systeem dat het makkelijkst te vatten is in; **je personage kan wat jij kan uitbeelden**. Dat betekent dat de limieten waaraan je personage gebonden zijn, samenhangen met dat wat jij overtuigend kan uitspelen.

Op de Kentering is het verplicht om een achtergrond te schrijven. Dit heeft te maken met de kleinschaligheid en intensiteit van het rollenspel. Het is voor de organisatie fijn om te weten welke personages er rondlopen, en we koesteren de ambitie om voor elke deelnemer persoonlijk plot te schrijven. Je achtergrond kan je opsturen naar de organisatie via dekenteringlarp@gmail.com.

Wij stellen enkele eisen aan je personage:

- Elk personage komt uit een van de drie gebieden (Steffonia, Crimea, Harland), of is van het reizende volk de Vaganten, en is (globaal) bekend met de insteek van de gekozen afkomst.
- Je personage kan de algemene taal, Nuallan, lezen en schrijven. Andere, streekgebonden talen zijn optioneel.
- Je personage is bekend met, en heeft een mening over algemene zaken zoals het Groot-Steffonisch Rijk, Tassium, De Leer, etc.

Optioneel maar zeker wenselijk:

- We moedigen het aan om een persoon van belang te spelen. Dit kan bijvoorbeeld iemand van adel zijn, of een rijke handelaar, een ingenieuze wetenschapper of de eigenaar van een drukkerij. Ook kan je denken aan iemand met goede banden in de onderwereld, zoals een drugshandelaar of huurmoordenaar. Zorg ervoor dat je iets te bieden hebt aan andere spelers, zij het invloed, geld of het klaren van vieze klusjes.
- Wees echter geen alleskunner! Zorg ervoor dat naast dat je iets te bieden hebt, je ook je duidelijke gebreken of zwaktes hebt voor anderen om aan te vullen of uit te buiten. Dit levert immers mooiere interacties op dan wanneer je al je eigen sores zou kunnen oplossen.
- We moedigen het aan om een ambitie te hebben. Wat brengt jou zo ver van huis? Wat wens je te bereiken in deze wereld, voor jezelf of voor het grotere goed? Is het wraak, hebzucht of liefde? Wat is dat ding waar je alles voor zou opofferen en waarvoor je keer op keer je eigen grenzen zal verleggen?

Kostuum

Personages dienen vervolgens te worden aangekleed door middel van passende kleding, kostuums, of zelfs make-up en protheses. Het voorkomen van een personage dient passend te zijn voor de spelwereld, dat wil zeggen op het oog historisch/filmisch. De organisatie is ook altijd bereid tips te geven om je verder te helpen. Wie naar ideeën voor een kostuum of make-up zoekt, kan terecht op onze [moodboards](#).

Twee Maatstaven

Opdat we de staat van je personage kunnen meten, heeft elk personage twee maatstaven die hij ten alle koste zal moeten beschermen, namelijk zijn Reputatie en zijn Welzijn.

Reputatie

Reputatie is dat wat anderen over je denken. Afhankelijk van jouw reputatie kan je leningen aanvragen bij de bank, een goed huwelijk afsluiten of mensen bewegen om dingen voor je te doen. Des te hoger je reputatie, des te meer je zal kunnen bereiken. Tegelijkertijd is het tegenovergestelde ook waar, mocht je reputatieschade hebben geleden, zullen zaken die zich in het publieke oog afspelen een stuk moeilijker worden om te bereiken, of zelfs onmogelijk.

Ieder personage begint met 3 Reputatie en kan een maximum van 5 hebben. Ben je al je Reputatiepunten verloren, dan zal je je personage moeten beëindigen.

Welzijn

Welzijn gaat over hoe jij je voelt, zowel fysiek als mentaal. Ben je gezond, zit je lekker in je vel? Dan kun je meer bereiken en ben je een stuk weerbaarder dan wanneer je onwel bent. Ben je bijvoorbeeld recent neergestoken, heb je een heftige traumatische ervaring meegemaakt of ben afhankelijk geworden van drank of drugs? Al deze zaken kunnen je welzijn beïnvloeden.

Ieder personage begint met 3 Welzijn en kan een maximum van 5 hebben. Ben je al je Welzijnspunten verloren, dan zal je je personage moeten beëindigen.

De Strijd aangaan!

Het zal ongetwijfeld gebeuren dat je op een gegeven moment een vijand of rivaal hebt gevonden die je een lesje wilt leren, of zelfs wilt uitschakelen. Of misschien ben jij inmiddels iemands vijand of rivaal geworden. Om de spanning erin te houden zijn er twee manieren om de strijd aan te gaan:

Strijden met Woord (Reputatie)

De Kentering is een politieke LARP waarin intrige voorop mag staan. Het is dan ook logisch dat een personage in deze wereld niet alleen met het zwaard maar ook zeker met het woord te bestrijden is. Het beschadigen van iemands Reputatie is dan ook de eerste manier om iemand te verslaan. Stel, je onthult een geheim, trekt iemands eer succesvol in twijfel of publiceert misschien zelfs een smaadpamflet om je tegenstander te schaden. Al deze acties kunnen iemands Reputatie schaden. Let wel: Reputatie gaat om wat anderen over iemand denken, om iemands Reputatie te beschadigen zal de strijd in het openbaar moeten worden aangegaan, of in ieder geval het gros van de mensen moeten bereiken.

Het is aan de spelleiding om te bepalen of dat jouw aanval op iemands Reputatie geslaagd is.

Strijden met Daad (Welzijn)

Soms zal de daad bij het woord moeten worden gevoegd, en zal je over moeten gaan op ingrijpendere maatregelen om je vijand de baas te worden, en wel door zijn Welzijn in het geding te brengen. Dit kan op de klassieke manier, door iemand aan te vallen, neer te slaan, steken of schieten. Maar ook het ontvoeren, ernstig bedreigen of martelen van iemand kan van invloed zijn op diens Welzijn. Daarbij kunnen je eigen daden ook je Welzijn beïnvloeden, zoals verslavende middel of overmatige stress.

Het is aan de spelleiding om te bepalen of dat jouw aanval op iemands Welzijn geslaagd is.

Als spelleiding houden wij de Maatstaven van alle personages bij. Het zal altijd aan de betreffende speler worden gecommuniceerd wanneer hij een punt in Reputatie of Welzijn heeft verloren. We gaan er vanuit dat mensen sportief om kunnen gaan met tegenslag en juist hierin spel kunnen vinden. Daarbij nodigen wij spelers ook uit om zelf aan te geven wanneer zij zich aangetast voelen in hun Reputatie of Welzijn wanneer wij als spelleiding geen getuige zijn geweest van de actie die hiertoe heeft geleid. Voel je altijd vrij om overleg te plegen over de staat van je personage.

Herstellen en Winnen

De schade aan je Reputatie of Welzijn die je hebt opgelopen op een evenement is niet per definitie blijvend. Sommige acties kunnen, bewust of onbewust, de schade herstellen. Zo kan een machtige bondgenoot je helpen met je Reputatieschade, of kan een intens traject om je van je verslaving af te helpen je Welzijn ten goede komen.

Ook kunnen acties, bewust of onbewust, ervoor zorgen dat jouw Welzijn of Reputatie boven de 3 punten uitstijgt. We nodigen jullie allen van harte uit om in het spel te onderzoeken welke acties hiertoe leiden en welke voordelen deze extra punten met zich mee brengen, naast natuurlijk het zijn van een extra buffer.

Het is aan de spelleiding om te bepalen of jouw poging tot herstel geslaagd is, of wanneer je een extra punt in Welzijn of Reputatie hebt verdiend.

Het Einde van een Personage

Op een evenement kan het altijd voorkomen dat een personage wordt beëindigd. Dit gebeurt per definitie wanneer of jouw Reputatie of jouw Welzijn tot nul punten is gezakt. Dit is een deel van het spel en houdt het spannend. Dit betekent niet dat jouw personage per sé dood moet, maar wel dat hij niet langer kan meespelen in de spelwereld, hij of zij is dan dusdanig beschadigd dat er niets meer voor hem of haar te bereiken valt.

Wanneer jouw Reputatie of Welzijn tot nul punten is gezakt, zul je niet a la minute hoeven inpakken, we zullen dan in overleg gaan wat een bevredigend en verhalend einde kan zijn voor jouw personage. Je laatste spel-uren zullen dan ook bedoeld zijn voor afscheid en afsluiting, en niet voor herstel of wraak. Samen maken we de beste ervaring voor elkaar, en de spelleiding zal zich altijd inzetten opdat je einde niet een dieptepunt maar een hoogtepunt zal worden.

Er mag natuurlijk altijd voor gekozen om op een passend moment een personage te beëindigen wanneer dit voor de speler een bevredigend einde oplevert.

Opgesteld door Chantal van Wijngaarden voor De Kentering LARP/Stichting PickleLARP

In hartelijke dankbaarheid en erkenning voor alle inspirerende LARP-makers in mijn omgeving <3

dekenteringlarp@gmail.com