

# Regelsysteem Dark Intent

versie 1.3, januari 2014

*Wijzigingen ten opzichte van versie 1.2*

*- Een verduidelijking over voertaal is toegevoegd, de informatie over calls is uitgebreid en gesplitst*

*Wijzigingen ten opzichte van versie 1.0*

*- Een aantal calls zijn toegevoegd*

*- Een aantal algemene opmerkingen aan het begin van het hoofdstuk Vaardigheden zijn toegevoegd*

*- De speciale vaardigheid "Sense motive" (Bankier / Zakenman) kan nu ook gebruikt worden om een andere "Sense motive" tegen te gaan*

## Algemeen

Deelname aan een evenement van Dark Intent is volledig op eigen verantwoordelijkheid. De organisatie is niet aansprakelijk voor ongevallen en verlies, diefstal of schade aan persoonlijke eigendommen.

Neem altijd de veiligheidsregels in acht. In het kort: houd zwaardslagen in, schiet niet op te korte afstand, en vermijd gevaarlijke of gevoelige lichaamsdelen te raken in een gevecht (hoofd, kruis, boezem).

Tijdens het evenement willen we het liefst dat het rollenspel voorop staat. Voor die gevallen waarin dat niet voldoet, hebben we dit regelsysteem.

## Voertaal en algemene calls

Het evenement speelt zich in Engeland af en je personage spreekt daarom normaal gesproken Engels. Om dat niet zelf ook te hoeven doen, stellen we dat al het Nederlands dat tijdens het evenement gesproken wordt, eigenlijk Engels is.

Hoor je toch Engels, dan is dit een speltechnische 'call'. Niet alles dat tijdens het evenement gebeurt kan ook echt uitgespeeld worden. In zo'n geval wordt er een call gebruikt om aan te geven dat er binnenspels iets gebeurt dat je buitenspels niet kunt zien. Calls worden altijd in het Engels gemaakt om zo het verschil tussen normale gesprekken en speltechnische effecten duidelijk te maken.

Sommige calls hebben betrekking op het evenement zelf en worden alleen door spelleiding gemaakt. Dit zijn de volgende drie:

**Time in:** het spel start of hervat.

**Time out:** het spel eindigt.

**Time freeze:** het spel wordt tijdelijk stopgezet, bijvoorbeeld om een binnenspels effect voor te bereiden. Iedereen dient zijn ogen te sluiten en zachtjes te neuriën.

Er is één call die door iedereen gemaakt mag worden in het geval van een noodsituatie:

**Man down:** iemand heeft zich daadwerkelijk, buitenspels verwond. Het spel wordt automatisch stopgezet totdat de EHBO het heeft vrijgegeven.

De rest van de calls hoort bij binnenspelse effecten en zulke calls kunnen ook door spelers of NPC's met specifieke vaardigheden of krachten geroepen worden. Een complete lijst van calls vind je aan het einde van dit document.

# **Personages**

## **Achtergrond**

Voor het maken van een personage zijn een achtergrond en wat kenmerkende karaktertrekken erg belangrijk (zie ook de pagina met tips). Bedenk waarom jouw personage is zoals hij/zij is.

De organisatie van het evenement zal soms extra achtergronden aanleveren.

## **Beroep en vaardigheden**

Het is verplicht om een beroep voor je personage te kiezen. Elk beroep heeft zijn specifieke voordelen (en soms nadelen). Een lijst van beroepen vind je verderop.

Om dat beroep goed uit te kunnen oefenen heeft je personage ook vaardigheden. Elke vaardigheid biedt specifieke speltechnische mogelijkheden.

## **Verwondingen**

Voor verwondingen (bijvoorbeeld als gevolg van een gevecht) gelden de volgende eenvoudige regels.

Je personage heeft 2 levenspunten per locatie (torso en de vier ledematen). Een zwaardslag of kogelschot kost altijd 1 levenspunt op de getroffen locatie, tenzij anders aangegeven wordt. Bij andere oorzaken van schade wordt altijd expliciet aangegeven hoe groot deze is.

Wonden genezen niet automatisch, ook niet na nachtrust. Een dokter kan zijn chirurgische kennis gebruiken om het ergste te verhelpen. Morfine of andere verdovende middelen kunnen de pijn tijdelijk wegnemen. Een wond kan ook verbonden worden om te voorkomen dat deze leegbloedt.

Als een ledemaat op 0 levenspunten staat, is dit niet meer bruikbaar. Als je torso op 0 levenspunten staat, raak je bewusteloos. Vanaf het moment van bewusteloos raken heb je nog 10 minuten om verbonden of genezen te worden; na deze 10 minuten kom je te overlijden.

Een locatie die op 0 levenspunten staat en verbonden is bloedt niet verder leeg, maar kan nog steeds niet intensief gebruikt worden.

## Beroepen

Elk personage heeft een beroep.

### Alchemist

Een alchemist heeft zich toegelegd op kennis van chemische stoffen. Hij weet welke vrijelijk gebruikt kunnen worden en welke veel voorzichtiger behandeld moeten worden, en welke een helende of juist kwalijke werking hebben. Waar de dokter zijn kennis van het lichaam kan gebruiken om verwondingen te behandelen, is de alchemist diegene die het juiste poeder of drankje voor een kwaal weet.

**Vaardigheden:** Een alchemist krijgt standaard de vaardigheid Stoffenkennis.

**Speciaal:** Een alchemist kan chemische stoffen mengen en zelf door middel van experimenteren nieuwe stoffen uitvinden.

### Bankier

Een bankier beheert geld en beleggingen en weet hoe hij vermogen het beste kan laten groeien. Hij heeft door zijn dagelijks werk veel verantwoordelijkheden en inzicht. Hij mag zich niet laten verleiden tot het doen van overhaaste beslissingen en moet daarom goed kunnen beoordelen of iemand de juiste motieven heeft.

**Vaardigheden:** Een bankier krijgt standaard de vaardigheid Rijkdom.

**Speciaal:** Een bankier mag tweemaal per dag de call “Sense motive” maken.

Hiermee kan hij aanvoelen wat een gesprekspartner precies wil of bedoelt, en of deze liegt. Als er een “Sense motive” tegen de bankier zelf gebruikt wordt, mag deze de call zelf ook maken. De tegen hem gemaakte call heeft dan geen effect.

### Dokter

Geoefend in de voor velen onbegrijpelijke wereld van de geneeskunst, staat een dokter vaak hoog in achting.

**Vaardigheden:** De dokter krijgt standaard de vaardigheid Eerste hulp.

**Speciaal:** Een dokter kan patiënten opereren, eventueel onder verdoving. Een operatie duurt minimaal 10 minuten en heeft als effect dat de geopereerde locatie weer 1 levenspunt herstelt. Omdat een geopereerd lichaamsdeel altijd wat zwakker blijft, is het niet mogelijk om met een volgende operatie nog een levenspunt te herstellen op een reeds geopereerde locatie.

### Geestelijke

Een geestelijke heeft een connectie met een hogere macht en weet daar kracht uit

te putten. Hij heeft zich verdiept in boeken, symboliek en rituelen. De invulling hiervan wisselt sterk: de ene geestelijke is een gepassioneerd spreker, de andere zoekt juist de hulpbehoevenden op.

**Vaardigheden:** De geestelijke krijgt standaard de vaardigheid Meditatie en één van de twee vaardigheden Religieuze Kennis of Occulte Kennis. Hij mag daarnaast slechts 1 vaardigheid vrij kiezen.

**Speciaal:** Tweemaal per dag kan de geestelijke aan drie personen een heilige bescherming geven. De geestelijke mag zelf een van deze personen zijn. Om dit te doen moet gedurende een minuut een zegening uitgespeeld worden, die beëindigd wordt met de call "Holy protection". Een gezegend persoon mag 1 punt aan schade, ongeacht de oorzaak, negeren met de call "Protected".

## **Militair**

Een militair is geoefend in het gebruik van wapens, heeft geleerd een harnas te dragen of kan door zijn behendigheid voorkomen dat hij geraakt wordt, en heeft tactisch inzicht.

**Vaardigheden:** De militair heeft standaard één van de twee vaardigheden Zwaardgebruik of Pistoolgebruik en één van de twee vaardigheden Harnasgebruik of Ontwijken. Hij mag daarnaast slechts 1 vaardigheid vrij kiezen.

**Speciaal:** Tweemaal per dag kan de militair drie personen voorbereiden op een gevaarlijke situatie. De militair mag zelf een van deze drie personen zijn. Om dit te doen moet gedurende een minuut een tactische uitleg uitgespeeld worden, die beëindigd wordt met de call "Tactics". Een persoon die deze tactische uitleg heeft gevolgd, mag eenmalig de call "Dodge" gebruiken om een wapenslag of schot te ontwijken.

## **Nobele**

De nobele heeft een uitgebreide opvoeding en opleiding genoten en heeft ervaring met leiderschap. Hij weet als geen ander hoe je een standpunt goed kunt overdragen en mensen kan aanzetten tot het opvolgen van zijn advies.

**Vaardigheden:** Een nobele krijgt standaard een kennisvaardigheid naar keuze.

**Speciaal:** Een nobele mag tweemaal per dag voorafgaand aan een gesproken zin de call "Persuasion" maken. Hiermee overtuigt hij zijn gesprekspartners van het standpunt dat hij in die zin naar voren brengt en zet hij desgewenst de gesprekspartners aan tot actie.

Als de call "Persuasion" eenmaal in een gesprek gemaakt is, kan in dat gesprek geen andere call "Persuasion" of "End of discussion" meer gemaakt worden.

## **Ontdekkingsreiziger**

Een ontdekkingsreiziger is van alle markten thuis. Hij heeft de wereld gezien en daarbij allerlei ervaringen opgedaan en kennis vergaard. Door de slechte medische omstandigheden op zijn reizen heeft zijn gestel het echter zwaar te

verduren gehad.

**Vaardigheden:** Een ontdekkingsreiziger mag twee extra vaardigheden vrij kiezen.

**Speciaal:** Een ontdekkingsreiziger heeft gedurende zijn reizen veel ziektes opgelopen. Alle ledematen hebben een levenspunt minder dan normaal.

## Schout

De schout is het eerste aanspreekpunt bij geschillen. Hij vertegenwoordigt de wet en kan daardoor voorkomen dat een discussie uit de hand loopt.

**Vaardigheden:** Een schout krijgt standaard één van de twee vaardigheden Zwaardgebruik of Pistoolgebruik.

**Speciaal:** Een schout kan tweemaal per dag een discussie beëindigen door het laatste woord te nemen. Hij neemt hiermee een besluit dat door de deelnemers aan de discussie zo goed mogelijk opgevolgd moet worden. De bijbehorende call is “End of discussion”.

De schout moet bij deze call rechtvaardig zijn en mag geen onwettige besluiten nemen.

Als de call “End of discussion” eenmaal in een gesprek gemaakt is, kan in dat gesprek geen andere call “Persuasion” of “End of discussion” meer gemaakt worden.

## Uitvinder

Door het slim combineren van kennis en niet bang te zijn om te experimenteren, maakt een uitvinder het leven gemakkelijker. Principes uit de natuur kunnen gebruikt worden om apparaten te ontwerpen, en bestaande uitvindingen kunnen tot een nieuwe gecombineerd worden.

**Vaardigheden:** De uitvinder mag een extra vaardigheid vrij kiezen.

**Speciaal:** De uitvinder mag apparaten uitvinden en ingewikkelde oplossingen bedenken voor problemen. Dit dient uiteraard goed uitgespeeld te worden.

## Zakenman

Een zakenman heeft niet alleen verstand van geld, maar ook van mensen. Hij kan een fabriek bezitten, winst maken door een product van iemand anders op de markt te brengen, of juist met sluwe plannen voorkomen dat een concurrent met diens investeringen succes behaalt.

**Vaardigheden:** Een zakenman mag een extra vaardigheid vrij kiezen.

**Speciaal:** Een zakenman mag tweemaal per dag de call “Sense motive” maken. Hiermee kan hij aanvoelen wat een gesprekspartner precies wil of bedoelt en of hij/zij liegt. Als er een “Sense motive” tegen de zakenman zelf gebruikt wordt, mag deze de call zelf ook maken. De tegen hem gemaakte call heeft dan geen effect.



## **Vaardigheden**

Tenzij bij je beroep anders beschreven staat, beschikt je personage over 2 vrij te kiezen vaardigheden. Hierbij gelden verder geen restricties. We vragen alleen wel om de vaardigheden aan te laten sluiten bij de keuze van je beroep en de achtergrond van je personage. Een dokter met de vaardigheid Kracht is bijvoorbeeld verklaarbaar als deze vroeger veel gewonden in veiligheid heeft gebracht.

### **Algemene opmerkingen**

Je zult in het spel documenten tegenkomen waarop bovenaan aangegeven staat dat deze in een bepaalde taal geschreven zijn. Beschik je niet over de bijbehorende Talenkennis-vaardigheid, dan kan je personage het document niet lezen.

Personages met een van de twee vaardigheden Talenkennis kunnen de betreffende talen ook spreken. Als je in een bepaalde taal wilt praten, laat je elke zin die je daarin spreekt, voorafgaan door de call “Speak language (naam van de taal)”. Zo is het voor omstanders duidelijk of ze je kunnen verstaan of niet. Je mag ook de bedoelde taal daadwerkelijk spreken, als jij en je gesprekspartners dat goed genoeg kunnen.

Bij een aantal kennisvaardigheden krijg je (bij de incheck op het evenement) een kennisblad waarop een aantal basiszaken over je kennisvaardigheid staat aangegeven. Dit zijn zaken die je personage gewoon weet en kent. Je hoeft op die manier daarvoor niet steeds naar een spelleider te lopen.

### **Biologische kennis**

Dit omvat kennis van het dierenrijk en van de werkingen van het menselijk lichaam. Denk bijvoorbeeld aan het herkennen van bepaalde kenmerken van een dier, of het weten hoe de bloedsomloop in elkaar zit.

### **Eerste hulp**

Iemand met Eerste hulp kan wonden provisorisch worden verbonden zodat ze niet verder leegbloeden. Het aanleggen van een verband zorgt ervoor dat de gewonde de desbetreffende locatie tijdelijk weer kan gebruiken, bijvoorbeeld om weg te strompelen naar een veiligere plaats. Ook levert de vaardigheid Eerste hulp kennis van verdovende middelen zoals morfine en kun je deze herkennen en toedienen.

### **Giffenkennis**

Giffen zijn gevaarlijk in gebruik, maar soms erg handig. Iemand met giffenkennis kan ze niet alleen herkennen, maar weet er ook genoeg van om ze te kunnen



toedienen en zichzelf daarbij niet te vergiftigen.

### **Harnasgebruik**

Iemand met deze vaardigheid kan bepantsering dragen (van stevig leer of equivalent). De eerste wapenslag of schot op een locatie beschadigt het pantser op die locatie, in plaats van direct lichamelijke schade te doen. Met de juiste materialen kan in 10 minuten een harnaslocatie gerepareerd worden.

### **Kracht**

Tweemaal per dag kan een uitzonderlijke krachtsinspanning geleverd worden. Hierbij horen twee calls. Met de call "Strength" kan, bijvoorbeeld, in één keer een deur ingetrapt worden of korte tijd een ander persoon gedragen worden zonder daarbij aan snelheid in te boeten. Met de call "Double" doet een zwaardslag 2 schade.

### **Meditatie**

Iemand met deze vaardigheid kan door 10 minuten te bidden of mediteren in verbinding komen met een hogere macht of met zijn innerlijke ik. Hiermee kan extra informatie verkregen worden.

### **Occulte kennis**

Dit is kennis van mystieke zaken, rituelen, boeken, enzovoort.

### **Ontwijken**

Met deze vaardigheid kan tweemaal per dag de call "Dodge" gebruikt worden om een wapenslag of schot te ontwijken.

### **Pistoolgebruik**

Iemand met deze vaardigheid kan met een pistool of kruisboog omgaan.

### **Religieuze kennis**

Dit is kennis over heilige symbolen, rituelen, boeken, enzovoort.

### **Rijkdom**

Iemand met Rijkdom ontvangt aan het begin van het evenement extra geld.

### **Stoffenkennis**

Dit omvat kennis van chemische stoffen. Denk aan metaalpoeders en oliën, maar ook aan geneesmiddelen. Ook kan iemand met deze vaardigheid geneesmiddelen op de juiste manier toedienen.

### **Talenkennis (klassiek)**

Een klassiek geschoold iemand kan Latijn en Grieks spreken, verstaan, lezen en

schrijven. Je kunt hiervoor de call “Speak language (Latin/Greek)” gebruiken.

### **Talenkennis (modern)**

Een modern geschoold iemand kan Frans en Duits spreken, verstaan, lezen en schrijven. Je kunt hiervoor de call “Speak language (French/German)” gebruiken.

### **Zwaardgebruik**

Iemand met deze vaardigheid kan met een dolk of eenhandig zwaard omgaan.

## Alfabetische lijst van calls

**Dodge:** Een wapenslag of schot dat anders raak zou zijn, wordt behendig ontweken en de betreffende schade wordt genegeerd.

**Double:** Je krijgt 2 in plaats van 1 schade door een rake wapenslag of schot. Hiermee wordt een ledemaat of torso direct uitgeschakeld, zie Verwondingen.

**End of discussion:** Hiermee wordt een discussie afgesloten en een besluit afgedwongen. Je dient het besluit zo goed mogelijk op te volgen.

**Fear:** Je bent bang van iets of iemand. Je probeert de eerste 10 seconden zo ver mogelijk hiervandaan weg te rennen, na een halve minuut durf je voorzichtig weer in de buurt te komen. Als je niet wegekunt duik je een halve minuut bibberend van angst in elkaar.

**Holy protection:** Je bent gezegend door een geestelijke. De eerstvolgende 1 punt aan schade mag je negeren met de call "Protected".

**Man down:** Iemand heeft zich daadwerkelijk, buitenspels verwond. Het spel wordt automatisch stopgezet totdat de EHBO het heeft vrijgegeven.

**Mass ...:** De call die op "Mass" volgt, geldt voor iedereen die hem hoort.

**Persuasion:** Je bent overtuigd van het standpunt dat in de volgende zin wordt uitgesproken en dient hier zo goed mogelijk naar te handelen.

**Protected:** Een gezegend persoon mag met deze call 1 punt aan schade negeren.

**Sense motive:** Je gesprekspartner voelt je gedachten aan. Je dient (buitenspels) aan te geven of je liegt of niet, en kort aan te geven wat je intenties zijn.

**Speak language ...:** Je gesprekspartner spreekt in een bepaalde taal.

**Strength:** Er wordt een uitzonderlijke krachtsinspanning geleverd.

**Strike:** Je krijgt een zeer zware klap en vliegt 5 meter achteruit.

**Tactics:** De tactische uitleg van een militair wordt hiermee afgesloten. Je mag na deze uitleg eenmaal met "Dodge" een wapenslag of schot ontwijken.

**Time in:** Het spel start of hervat. Deze call wordt alleen door spelleiding gemaakt.

**Time out:** Het spel eindigt. Deze call wordt alleen door spelleiding gemaakt.

**Time freeze:** Het spel wordt tijdelijk stopgezet, bijvoorbeeld om een binnenspels effect voor te bereiden. Iedereen dient zijn ogen te sluiten en zachtjes te neuriën. Deze call wordt alleen door spelleiding gemaakt.

**Trip:** Je struikelt (of, als je stilstaat: je valt op de grond).