

BE LARP

BOEK DER GILDEN

V1.0



BE LARP

INHOUDSTAFEL

Inhoudstafel..... 1

Introductie 2

Wat is een gilde? 2

Voor wie is een gilde ? 2

Hoe kan ik bij een gilde behoren? 3

Hoe werkt een gilde ? 3

 inschrijven en vaardigheden aanleren 3

 ontgrendelen van gilde vaardigheden..... 3

 Vaardigheden van het jaar dat bezig is 4

 Het heractiveren van vroegere vaardigheden 4

 Het gilderegister 5

Hoe maak ik een gilde aan?..... 5

Gilden festival..... 5

Contact..... 5

INTRODUCTIE

Het consortium der gilden heet u van harte welkom op de 147ste consilium, Calderanen. Vele verschillende redenen brengen de ene en de andere samen in Caldera. Sommige komen om te beginnen aan een zoektocht andere om hun kunnen aan elkaar te tonen. En nog andere om een stukje van de buit te krijgen die bestaat uit verschillende kostbare grondstoffen van Caldera.

Maar de slimste onder ons hebben al lang de voordelen gezien van zo een samenkomst. Wat is een krijger zonder training ? Wat is een genezer die niet met zijn tijd meegaat? Wat zijn we zonder te leren?

Delen van kennis , samen nieuwe dingen ontdekken, ontdekken van nieuwe nog ongekende krachten. Door kennis en wijsheid te bundelen kunnen deze objectieven misschien bereikt worden.

Vind je jezelf weer in deze omschrijving? Maak dan zelf je gilde of sluit je bij een reeds bestaande aan. En wordt een geleerde van de kennis en wijsheid.

WAT IS EEN GILDE?

Een gilde is een groep of onderneming van spelers rond een zelfde beroep ,kunst, passie of specialisatie. Concreet je aansluiten bij een gilde betekent voor een speler:

- Het aanleren van nieuwe vaardigheden ,die nog niet bestaan in het spel
- Deelnemen aan scenario's en evenementen speciaal voor gilden
- Zich positief en actief inzetten voor het welzijn van de stad
- Zich afzijdig houden van politieke conflicten om samen te werken met iedereen in de zoektocht naar kennis

VOOR WIE IS EEN GILDE ?

Een gilde is er voor iedereen. Om te genieten van het gehele potentiël, is het aangeraden om tenminste het beroep uit te oefen dat aan de gilde gelinkt is

Deze 3 rollen vind je weer in een gilde :

- Iedereen kan **lid** worden van een gilde. Voor het welzijn van de gilde , kunnen zij nieuwe vaardigheden leren en deelnemen aan scenario's en zoektochten
- Iedere gilde staat onder de verantwoordelijkheid van een **gildemeester(speler)**,die de nieuwelingen in zijn register opschrijft, dat het spelverloop organiseert van de gilde en de zoektochten en vaardigheden laat keuren bij de consortium meester.
- De gilden staan onder de verantwoordelijkheid van de **consortium meesters (NPC)**, Die willen dat iedere gilde zijn onderzoeken en zoektochten in de beste condities kunnen uitvoeren.dit zijn mensen van de cel gilden van de organisatie.

HOE KAN IK BIJ EEN GILDE BEHOREN?

Iedere speler kan zich bij een gilde aanmelden en voor 1 **devotie punt** is er de kans dat je bij de gilde kan horen. De gildemeester kan selectief zijn als het rollenspel van de gilde het vraagt.

Als de speler aanvaard wordt in de gilde, dan geeft hij 1 devotie , en wordt met zijn naam + ID ingeschreven in het register van de gilde en is zo dan **lid** van de gilde. De naam van de gilde wordt ook op het personagefische genoteerd .

HOE WERKT EEN GILDE ?

INSCHRIJVEN EN VAARDIGHEDEN AANLEREN

Een speler die een gilde ontdekt en de devotie kost betaald heeft wordt **lid**. Een **gildemeester** mag tot 3 **vaardigheden** leren aan zijn **leden**, uit de lijst van actieve vaardigheden van de gilde (zie punt 2)

Om dit te doen, moet hij met het lid een kleine TI scene uitvoeren waarin hij de vaardigheid aanleert. De nieuwe vaardigheid wordt dan genoteerd op het personagefische met naam en ID

Ledere vaardigheid die aan een *lid* wordt aangeleerd is maar geldig voor het lopend jaar , het volgende jaar heeft hij deze niet meer tenzij deze opnieuw worden aangeleerd. De gildemeester heeft recht op 3 vaardigheden, die ze op hun personagefische moeten noteren.

ONTGRENDELEN VAN GILDE VAARDIGHEDEN

Een devotie gekregen in het vorige jaar(in 2018) komt overeen met 1 onderzoekspunt(pr). Deze punten dienen om vaardigheden van de vorige jaren terug te activeren, als je een nieuwe gilde hebt, heb je deze punten niet nodig.

Het systeem van de gilde vaardigheden kan in 3 concepten omschreven worden:

- **De vaardigheden bibliotheek** van een gilde bevat alle vaardigheden die een gilde al ontgrendeld heeft tijdens haar bestaan.
- **De actieve vaardigheden:** het gaat om de actieve vaardigheden van het lopend jaar en beschikbaar om aan te leren. Zij kunnen geactiveerd worden op 1 van de volgende 2 manieren
 - a) De **vaardigheden van het lopend jaar:** ze worden ontgrendeld door onderzoek en spel en door grondstoffen te betalen of onderzoekspunten(pr) zij zullen actief zijn gedurende het hele jaar, eenmaal 2019 gepasseerd gaan deze naar de vaardigheden bibliotheek
 - b) De **vaardigheden van de vorige jaren.** Deze worden actief beschouwd als ze geactiveerd worden met onderzoekspunten(PR).
- **De aangeleerde vaardigheden:**het gaat om de vaardigheden dat een speler aangeleerd heeft via de gildemeester, zij worden actief beschouwd gedurende het hele jaar. Een speler kan er maximum 3 leren voor het jaar (4 voor de personen die de zoektocht naar het grote gildeboek hebben gedaan).

VAARDIGHEDEN VAN HET JAAR DAT BEZIG IS

Om nieuwe gilde Vaardigheden te ontdekken

- *Goedgekeurde voorstellen van een gilde scenario en de te verkrijgen vaardigheden door de verantwoordelijke voor de gilden*

Voor het evenement, tijdens een vergadering van ongeveer 1 uur (Skype, discord,)in samenspraak met de verantwoordelijke voor de gilden zal er besproken worden uw scenario idee, het spel , en de goedkeuring van de vaardigheden die je wil ontdekken het lopende jaar

- *Het zoeken door middel van scenario en het uitspelen om deze vaardigheid uit te werken*

Laat uw creativiteit op de vrije loop. Alle pistes/ideeën die je hebt voor het ontdekken en aanleren van deze vaardigheid zijn goede ideeën. Het 1ste doel van een gilde is spel creëren. Om ervaringen op te doen, om dingen uit te proberen, om op machtige wijze te slagen en andere te falen. Het zijn deze ervaringen, gebaseerd op het proberen, mythische spelscènes en natuurlijke demonstraties, die het spel van de gilden intresant maken voor alle spelers die er aan willen deelnemen. Daarom hebben rollenspel, het spel en de scènes die je gaat maken en beleven een centrale rol.

Een krijger die meer uithoudingsvermogen wil hebben zal moeten slagen in een uithoudingsvermogen test en deze moeten ondergaan. een alchemist die een toverdrankje wil,zal het moeten proberen te brouwen. Een tovenaar die een nieuwe spreuk wil, zal hem moeten uit testen. Enz

Wij plaatsen spel voorop, en misschien kan het handig zijn om met ons contact op te nemen om getuige te zijn van een experiment, ritueel of andere. Of om raad te vragen over hoe je je idee het beste uitspeelt.

- *Het betalen van grondstoffen bij de goedkeuring van de gilde vaardigheid.*

De gildemeester komt naar het consortium met zijn gilderegister. De kost voor het ontgrendelen van nieuwe vaardigheden is eigen aan iedere vaardigheid en volgt het volgend rooster

- Een zwak of type "trick" kost 5 grondstoffen, of 5 onderzoekspunten (PR)
- Een matig of een die dicht bij een andere vaardigheid van het spel komt kost 10 grondstoffen of 10 onderzoekspunten(PR)
- Een krachtige of nog onbekende kost 15 grondstoffen of 15 onderzoekspunten(PR).

HET HERACTIVEREN VAN VROEGERE VAARDIGHEDEN

Om een vaardigheid die je in de voorbije jaren hebt ontgrendeld te kunnen gebruiken tijdens het lopende jaar, moet deze opnieuw "geactiveerd" worden. Alle goedgekeurde en ontgrendeld vaardigheden van de voorbije jaren kunnen opnieuw geactiveerd worden door de gildemeester, die naar het consortium van de gilden gaat

De kost voor het opnieuw activeren van een vaardigheid die ontgrendeld is in de voorbije jaren is eigen aan zichzelf en volgt het volgend rooster

- Een zwak of type "trick" kost 5 onderzoekspunten(PR)
- Een matig of een die dicht bij een andere vaardigheid van het spel komt kost 10 onderzoekspunten(PR)
- Een krachtige Of nog onbekende kost 15 onderzoekspunten(PR)

HET GILDEREGISTER

Iedere Gilde zal aan het begin van het evenement een **gilderegister** krijgen, dit object is niet steelbaar en is het voornaamste voorwerp om een Gilde uit te baten

Dit voorwerp, met uiterste zorg in te vullen bevat :

- De namen +ID+ devoties van spelers
- De vaardigheden van het lopend jaar en die van de voorbije jaren.

HOE MAAK IK EEN GILDE AAN?

Vul zo rap mogelijk het formulier hieronder en ten laatste voor 1 juni 2019 in

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeaGm4ymAieA-v2qBKOvpcLZP49ZNQNXYWUx1_INxokALiCwg/viewform?usp=pp_url

GILDEN FESTIVAL

Een groots evenement zal plaats vinden in 2019 georganiseerd door het consortium der gilden: dit evenement bevat verschillende proeven voor de gilden waarmee je verschillende beloningen kan ontvangen. En wie weet wat er nog kan voorvallen op zo een evenement. Meer info zal je krijgen naargelang het evenement dichterbij komt

CONTACT

Wenst u meer informatie, vragen over een idee voor een Gilde, een betere uitleg over een regel?

Aarzel dan niet om contact op te nemen met de verantwoordelijke voor de gilden (Régis Grandgagnage & James Decker) via het volgend emailadres: avatar@larp.be en in het onderwerp [GILDES] te zetten