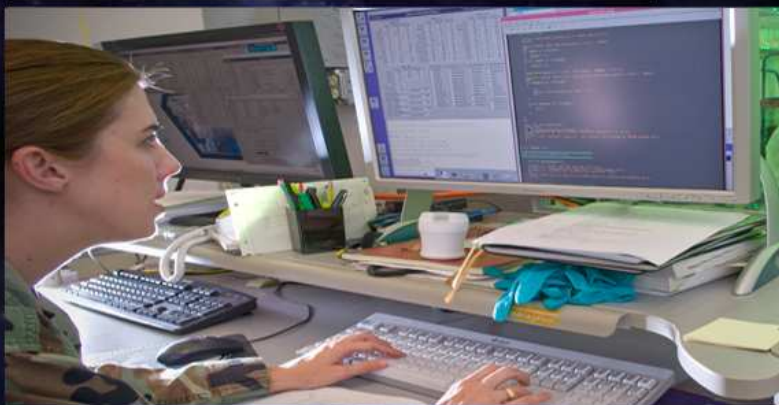


De (Programmeer) Taalnazi

3



Orga

Onderbreekt elk gesprek of briefing om een taalfout te verbeteren maar voorkomt ook discrepanties in plot. Negeer 1 negatieve conditie van een plot naar keuze.

"Dat is met d t. En het is "als" bij een gelijkheid en "dan" bij een ongelijkheid. Dus twee keer zo groot ALS."

De Afwezige

-1



Orga

Mag alle negatieve condities op het evenement negeren.

"Nee, morgen komt mijn plot. Gaat echt cool zijn. Echt waar. Deze keer ECHT."

De ADHD'er

4

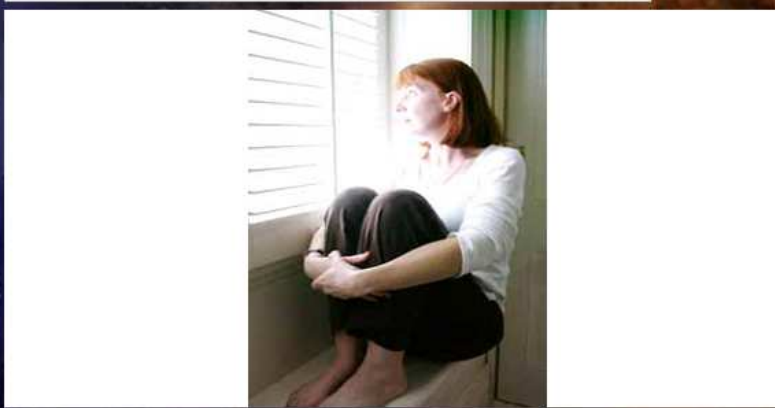


Mag twee acties per beurt. Als je hiervoor kiest, werp een muntje op. Bij Kop is de ADHD'er afgeleid en mag geen acties ondernemen.

"JA! En dan doen we DIT en DAT, en... er... schrijft iemand dit op?"

De Autist

3



Orga

De Autist werkt onverstoort door, behalve als iemand het plot omgooit. Mag afleidingen zoals 'Lesbische Sex' negeren maar is in de beurt dat een of meer plots een nieuwe conditie krijgt 2 punten minder waard. Tevens, wat je ook doet, M&M's horen in kleur gesorteerd te worden opgegeten...

"Ik heb al het plot gesorteerd op alfabetische volgorde."

De Betweter

2



Orga

Alleen plots waarvoor de prop beschikbaar zijn mogen worden gebruikt op het evenement. De betweter mag 1 negatieve conditie op plot negeren.

"Nee, dit heb ik al eerder mis zien gaan, dit moet je echt niet zo doen."

De Controlefreak

4



Orga

Als er leden van de orga meerdere acties per beurt hebben moet de Controlefreak overal bij zijn. Werp een muntje op. Bij kop gaat de actie niet door. Tevens mag een larclub met een controlefreak een extra kaart in de hand houden.

"Waarom ben je dat plot begonnen zonder mij! Nou heb ik het begin gemist!"

De Compromissenman

3



Orga

De compromissenman mag in een ronde -1 punten waard zijn om een negatieve conditie van 1 orga te negeren.

"Als we nu gewoon dit doen van jouw plan en dat van haar plan dan komen we er toch met zijn allen wel uit?"

De Fixer

4



Orga

Tovenaar met elektronica en een dremel. Altijd in het bezit van tape. Mag bij het kiezen van een vergader actie ook 1 propkaart bouwen.

"..." "Er, gast, we vroegen je mening." "Ik vind alles eigenlijk wel best! Kijk eens wat een coole prop!"

De Optimist

3



Orga

De Optimist mag in een ronde -2 punten waard zijn om een negatieve conditie van 1 lokatie te negeren

"Locatie is nu niet belangrijk, dat regelen we later wel!"

De Workaholic

4



Orga

Mag twee acties per beurt, maar indien je hier voor kiest gooi een muntje op. Is het kop dan draagt de Workaholic deze ronde niets bij.

"Dat kan prima op twee uur slaap en de zes crackers die ik vanochtend op heb... of was dat gisterenochtend?"

De Rokende Man

3



Orga

De Rokende Man mag in een ronde -2 punten waard zijn om een negatieve conditie van 1 deelnemer te negeren.

"Talk about your character and die."

Mr Personal

8



Orga

Is sterk gemotiveerd, maar neemt alles persoonlijk. Alle negatieve condities op de larp (dus niet op deelnemers of locaties) tellen dubbel.

"Ze houden niet van me."