

## 14-jarige Huurmoordenaarsgilde

1



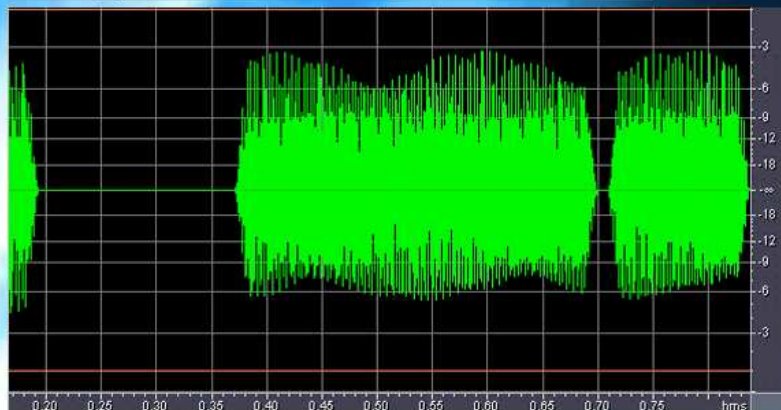
Plot

Wat zijn ze duister en mysterieus. En allemaal onder de 16. Dubbele punten waard met de prop 'Meters goedkoop zwart velours'.

*"Ik geloof dat ik net ben aangevallen door 20 kilo velours en eyeliner..."*

## Creepy Sound Effects

2



Prop

Van toepassing op elk plot.

*"... Olga... Pendelen..."*

## Balfolk op zaterdagavond

1



Plot

Las een IC dansavondje in op de zaterdagavond. Op zichzelf altijd leuk, maar in combinatie met de 'Liedjes aan het kampuur' kaart is deze +2 punten.

*"Lekker dansen!"*

## CSI-Plot

2



Plot

Een veel geavanceerdere versie van het moordplot, maar dan ingewikkelder.

*"Maar misschien is het toch anders. We moeten echt alle feiten boven water hebben, voordat we hier iets aan kunnen doen."*



## De Blauwe Steen

1



Prop

Hoort bij het Zoek de Blauwe Steen plot

*"De Enige Echte."*

## De Keizer

3



Prop

Hoort bij het Heil de Keizer plot

*"Heeft iemand het telefoonnummer van Rutger?"*

## De Gave Physrep

2



Prop

Hij is gaaf. Maar niemand heeft er een plot voor. Verzin een nieuw plot of deze is -2 waard.

*"Kijk wat ik gevonden heb!" "Gaaf, wat is het?" "Geen idee, maar laten we er een plot voor schrijven!"*

## Don't push the Red Button

-1



Plot

Het zag er zo goed uit op televisie, maar de stomme spelers besloten je te overbluffen! Mag je spelen op een andere larpclub

*"They pushed it..."*



## Dorpsraad

1



Prop

Speel op een plot. Want iedereen moet een eerlijke stem krijgen in de beslissingen die de groep maakt.

*"Dan gaan we nu vergaderen over wie een vergaderplan gaan maken voor de volgende vergadering."*

## Eindbutts

3



Plot

Een eindbutts spreekt voor zich.

*"Bam bam. Kloppie kloppie."*

## Dwangbuis

2



Prop

Hoort bij het Gekkenhuis plot

*"Ja, cool plot... maar hoe kom ik nu uit dat ding?"*

## Er Was Eens...

1



Plot

Iedereen houdt van een mooi sprookjes-verkleed-festijn. Met de 'Flierige jurk' prop verdubbelt dit plot in waarde.

*"Wacht. Is dit Doornroosje?"*







## Heil de Keizer!

2



Plot

Wat is een keizerrijk zonder een Goddelijke Leider? Dit plot verdubbelt in waarde indien ook in bezit van de 'De Keizer' prop.

*"Whoa, een Nazi's-in-space plot!"*

## Het Gekkenhuis

3



Plot

Om je spelers in de knoop te leggen. Dit plot verdubbelt in waarde met de 'Dwangbuis' prop

*"Okay, ik snap het niet meer."*

## Het Bos is Boos

2



Plot

Het bos is weer eens onsterfelijk beledigd door de aanwezigheid van de spelers.

*"Ik heb al een uur een pissig konijn achter me aan."*

## Het Motivatiecliché

2



Plot

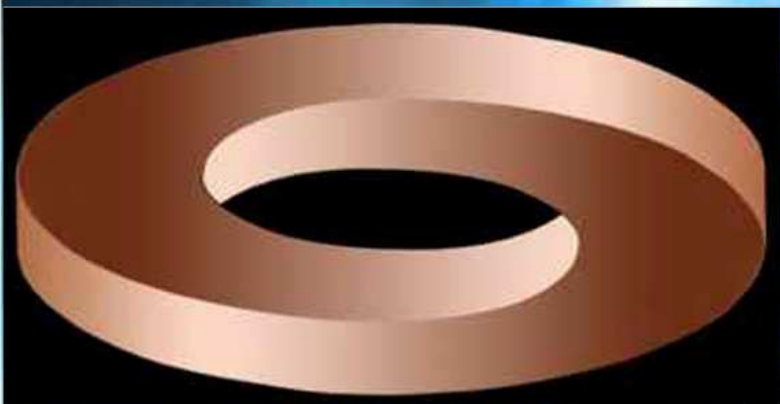
Gelukkig hoeven niet alle plots ingewikkeld te zijn. Op basis van spelerachtergronden kun je wat prachtige trauma's naar boven halen bij de personages... tenminste, als spelers hun achtergronden nog weten.

*"Mijn X is vermoord door een Y, dus ik haat alle Y's"*



## Het Onoplosbare Plot

1



Plot

Heeft geen props nodig. Frustreert je spelers wel eindeloos.

*"Werkt niet. Werkt niet. Werkt niet. Werkt niet!"*

## IC boeken

1



Prop

Een stapel gave IC boeken!

*"Whoa, check it, een boek over Draken, Skaven en andere monsters!"*

## Het Opofferplot

2



Plot

Een plot waarin de spelers hun liefste bezit, mooiste herinnering of pluizigste huisdier moeten offeren om de wereld te redden.

*"Wat geef je op voor \*insert plot here\*?"*

## Iedereen is dood... en toch niet

2



Plot

Het ultieme excuus om eens een keer helemaal gek te doen.

*"We zijn allemaal dood...!" "... en nu worden jullie allemaal wakker en realiseren jullie dat er niets is gebeurd! Tijd uit!"*





Plot

Zowaar, je gebruikt een spelersachtergrond! Dit plot verdubbelt in waarde met de 'Laserzwaard' prop.

*"Ken ik jou niet ergens van?"*



Plot

Knokken!

*"Dit zijn eigenlijk de vikingen van de vorige keer, maar dan zonder helm..."*



Plot

Het standaard plotje om nieuwe spelers de setting mee in te sturen. Niets ingewikkelds, wel leuk om IC te komen!

*"Okay, nieuwe spelers gaan met mij mee!"*



Prop

Hoort bij het Ik Ben Je Vader plot

*"Kijk, hoe cool! Maakt geluid!"*



## Levensboom

3



Plot

Het prutsding kan het weer eens niet aan en moet gered worden.

*"Oh, die boom stond er toch al..."*

## Maskers

2



Prop

Leuk voor Orks. Of demons. Of waar je het ook voor nodig hebt

*"Kies maar: helemaal geschminkt, of dit masker...."*

## Liedjes aan het kampvuur

1



Plot

Las een momentje in voor gezelligheid aan het kampvuur. Op zichzelf altijd leuk, maar in combinatie met de 'Balfolk op zaterdagavond' kaart is deze +2 punten.

*"Zie de maan schijnt door de bomen, ..."*

## Meters goedkoop zwart velours

1



Prop

Het licht lijkt niet in de buurt te komen van deze stof. Hoort bij het Huurmoordenaarsgilde plot. Voor extra duister!

*"Waarom heb je DIT meegenomen." "Iets met dreiging. En flapperen."*



# Minigames

2



Plot

Hoe lang kun je ze bezighouden met ministeck en lego?  
Heeeeeeeeeel lang...

*"Ummm, wat ben je aan het doen?" "Een slot aan het openen!" "Oh. Dat. Het zag er even uit alsof je aan het ministecken was."*

# Moordplot

2



Plot

Iedereen houdt van een mooie whodunnit. Is met de 'Sleepspoor' prop het dubbele aantal punten waard.

*"Ik weet het! Het was de heks, in de bibliotheek, met het eetgerei!"*

# Monsterpak

2



Prop

Wellicht een robot, wellicht een grote Minotaurus.

*"NPC's, even opletten. Dit is Pluisje de uberdemoon. Wie wil?"*

# Nachtplot

3



Plot

Iets met horror. Dit plot moet in het donker gedraaid worden.

*"Niemand nachtblind? Gaaf!"*



## Onbegrijpelijke plottwist

2



Plot

Omdat de plotschrijvers soms ook gewoon moe zijn.

*Goh, wie had ook kunnen vermoeden dat de grootvizier de travestiete vampierbruid van de koning was?*

## Puzzeltocht

3



Plot

Je spelers lijken hier gek op, een puzzeltocht is altijd genoemd als beste moment.

*"Alweer puzzels bedenken?!"*

## Picknicktafel

1



Prop

Wat kan het niet zijn: auto, ruimteschip, conferentietafel...

*"Blerik kan er vast wat van maken"*

## Schattig konijntje

1



Prop

Hoort bij 'Het bos is boos' plot. Maar een schattig konijn doet niemand kwaad, toch?

*"Aw, kijk, wat lief, kom eens hier, kleintje... AAAAAARGH."  
"Lever je charactersheet maar in."*



## Sleepspoor

1



Prop

Hoort bij moordplot. Geïmproviseerd met ketchup, jum!

*"Sleeeeeeeeeepspooooooooooooooooor! Met ketchup..."*

## Stickertje onder je bord

1



Plot

Het veelgebruikte cliché om door de avonddip heen te komen - de helft van de spelers zijn vergiftigd.

*"Gelukkig mogen we tenminste eerst ons bord leegeten."*

## Standaard-plottwist

2



Plot

Omdat de plotschrijvers soms ook een gaaf boek lezen.

*"Goh, wie had ook kunnen vermoeden dat de grootvizier liever zelf koning wilde zijn?"*

## The Resource Game

3



Plot

Je hebt een ingewikkeld systeem opgezet met een IC economie om spelers te stimuleren ook aan handel en nijverheid te doen.

*"Schaap voor hout! Schaap voor hout, iemand!?"*



# Toneelstukje

1



Plot

Om (een deel van) het plot uit te leggen voeren 10 npc's een toneelstukje op, want je kan natuurlijk niet het risico lopen dat spelers je belangrijkste scène verpesten.

*"We betalen niet voor non-interactie!"*

# Wandelspecial

1



Plot

Om je crew tijd te geven je locatie om te bouwen ga je drie keer hetzelfde pad rondwandelen onder het mom van een lange reis.

*"Die boom zag ik net ook.." "Nee, dit is een ANDERE boom"*

# Vier Elementen

2



Plot

Nou. Iets met Elementen dus.

*"By your powers combined...!"*

# Waterbubbel

-3



Plot

Een extreem onwaarschijnlijke plottwist om je spelers op 1 plek te houden. Iedereen haat je er om. Dit plot mag je spelen op andere larpgroepen.

*"En nu komt er een enorme muur van water aan..." "Geen bosplot dus deze keer?"*



# Zeven Zonden

2



Plot

De Zeven Zonden lopen rond op deze aarde en de spelers moeten ze stoppen!

*"Wow, met dit plot moet ik echt voor Luiheid kiezen...  
\*gaap\*"*

#Name?

# Zoek de blauwe steen

2



Plot

Met een toepasselijke prop verdubbelt dit plot in waarde

*"Hoeveel blauwe stenen liggen er in dat bos!?"*

#Name?