

TITEL

----- Inhoudstafel

| | |
|-----------------------------|----|
| I. Een personage maken..... | 2 |
| II. Hoe te spelen..... | 3 |
| III. Tovenarij..... | 6 |
| IV. Uitrusting..... | 10 |
| V. Wezens..... | 12 |

----- Voorwoord

Lorem ipsum etc etc

I. Een personage maken

----- **Stap 1: Attributen**

Elk personage heeft vier attributen.

Kracht (KRA):

spierkracht en uithouding.

Behendigheid (BEH):

elegantie en handigheid.

Vitaliteit (VIT):

Levenskracht en gezondheid.

Geest (GST):

intelligentie, wilskracht en sociale vaardigheden.

Verdeel **12 punten** over de vier attributen. Elk attribuut moet een minimale waarde van 1 hebben en kan niet meer zijn dan 9.

----- **Stap 2: Affiniteit**

Kies de affiniteit van je personage. Hiermee wordt een kaartkleur bedoeld.



Deze affiniteit heeft invloed op onder andere schade en magie.

----- **Stap 3: Afgeleiden**

Elk personage heeft twee afgeleide waarden die afhankelijk zijn van hun attributen.

Ontwijking (ONT):

hoe goed men aanvallen kan ontduiken = $\frac{1}{2}$ BEH (naar onder afgerond).

Draagkracht (DRK):

hoeveel spullen men met zich mee kan dragen = $2x$ KRA.

----- **Stap 4: Studiepunten**

Elk personage krijgt **4 studiepunten** om te verdelen over "richtingen" van zijn keuze. Deze richtingen kunnen een minimale waarde van 1 (eerste bachelor) en een maximale van 4 (master) hebben. Een richting geeft een bonus bij een trek wanneer deze relevant is.

Een nieuwe richting kost 1 studiepunt. Het brengen naar niveau 2 kost 2 studiepunten etc. (Een richting tot master krijgen kost in totaal 10 studiepunten)

----- **Stap 5: Uitrusting**

Iedereen krijgt een studiebeurs van **2000 fr.** om materiaal mee te kopen. Voor een lijst van materialen: zie hoofdstuk IV. Gereedschap.

----- **Stap 6: Persoonlijkheid**

Geef je personage een identiteit. Wat is zijn naam? Wie is hij? Wat drijft hem? Wat doet hij?

II. Hoe te spelen

-----Materiaal

Voor het spelen van dit spel heb je, naast deze regels, een spelleider (de spelpraeses), minstens één boek standaard speelkaarten, pennen en papier nodig.

Uit deze boek kaarten moeten alle beeldjes buiten de twee jokers worden gehaald. Zo bekomt men een stapel van 42 kaarten met vier keer de kaarten van één tot tien en de twee jokers.

-----Succes en falen

Wanneer je iets wilt doen waarvan de spelpraeses oordeelt dat het niet vanzelfsprekend is, trek je een kaart. Wanneer deze kaart lager is dan het toepasselijke attribuut, slaag je in je opzet. Een 10 trekken leidt *altijd* tot falen. Een joker trekken leidt altijd tot een groot succes.

-----Bonussen en malussen

Het doelcijfer van een kaarttrek is zelden louter de attribuutwaarde. Personages krijgen vaak bonussen van een richting, magische voorwerpen etc. Deze bonussen worden opgeteld bij het toepasselijke attribuut.

Daarbij kan de spelpraeses ook bonussen of malussen opleggen waar logisch. Deze waarden liggen tussen de -8 en +8. Deze bonussen of malussen worden opgeteld bij of afgetrokken van doelcijfer.

-----Affiniteit

Een affiniteit is een voorliefde van een wezen of personage voor één van de kleuren en tekens van een boek kaarten.



Affiniteit wordt gebruikt om de graad van een succes te bepalen. Een voorbeeld hiervan is het berekenen van wapenschade of het bepalen van magische effecten.

De beste kaart die men kan trekken is een joker. De op een na beste is een kaart met zijn affiniteit. Ten derde een kaart met een ander teken, maar dezelfde kleur als je affiniteit en tot slot een kaart met een andere kleur.

-----Beurten

Een groep handelt steevast samen. Wanneer het tot een treffen tussen groepen komt, bepaalt men de volgorde waarin men handelt door een kaart te trekken voor elke groep. De groep die het hoogste trekt gaat eerst.

Een beurt duurt ongeveer 10 seconden. Tijdens een beurt kan een personage 10 meter bewegen en een actie ondernemen. Deze acties zijn nogmaals bewegen, een aanval maken, een artefact of een stuk gereedschap gebruiken of een andere redelijke handeling.

-----Geweld

Een aanval maken

Om een aanval te maken trekt men een kaart en vergelijkt deze met het juiste attribuut *KRA* bij handwapens en *BEH* bij afstandswapens.

De *ONT* van doelwit telt hierbij als een malus. Richtingbonussen en het oordeel van de spelpraeses (bijvoorbeeld bij dekking of flankeren) kunnen dit nog verder beïnvloeden. Indien het toch een succes is, raakt de aanval en wordt de schade berekend.

Schade

De basisschade van een wapen worden vermenigvuldigd met de

graad van succes.

Schade wordt afgetrokken van de *VIT* van het doelwit.

Schadeaanpassing

| | |
|-------------------|----|
| <i>Joker</i> | ×4 |
| <i>Affiniteit</i> | ×3 |
| <i>Aff. kleur</i> | ×2 |
| <i>Niet kleur</i> | ×1 |

Pantsers en schilden

Pantsers, schilden etc. absorberen zoveel schade als hun verdedigingswaarde. Deze absorptie kan opgelopen schade maximaal tot 1 schade verminderen.

-----Inventaris

Draagkracht is gelijk aan het dubbel van het krachtattribuut.

Elk deel van de uitrusting zal een bepaald gewicht hebben. Men kan maar zoveel gewicht met zich meedragen als de draagkracht.

-----Vooruitgang

Spelers krijgen **studiepunten** na het voltooiën van een avontuur. Deze kunnen gebruikt worden om hun richtingen te verbeteren of hun attributen.

Een nieuwe richting kost 1 studiepunt. Het brengen naar niveau 2 kost 2 studiepunten, etc. (Een richting tot master krijgen kost in totaal 10 studiepunten)

Attributen verbeteren verloopt volgens hetzelfde systeem als richtingen (een attribuut van 4 tot 9 krijgen kost 35 studiepunten).

Voorbeeldrichtingen

Archeologie

(vb. identificatie van objecten)

Biologie

(

Chemie

Economie

(vb. onderhandelen)

Geneeskunde

Geografie

(vb. navigatie)

Geschiedenis

Recht

Taal

(vb. Grieks, Latijn, Duits ...)

Theologie

(vb. gebruik van artefacten)

Kinesist

(vb. atletiek)

...

III. Tovenarij

Tovenarij in dit spel is tweeledig, namelijk spreuken en artefactmagie.

----- Spreuken

Spreuken kan men niet zomaar uit het hoofd leren. Om een spreuk te kunnen gebruiken moet men deze kunnen lezen in een spreukenboek of op een perkamentrol.

Spreukenboeken bevatten de informatie van één spreuk. Als men zulk boek in zijn inventaris heeft, kan men dit gebruiken om die specifieke spreuk uit te spreken. Een boek heeft een gewicht van 1.

Perkamentrollen zijn simpele kopieën van spreukenboeken. Een perkamentrol kan slechts eenmalig gebruikt worden, maar is veel makkelijker te vinden dan een spreukenboek. Een perkamentrol heeft een gewicht van ½.

Verder in dit hoofdstuk staat lijst van enkele voorbeeldspreuken die personages kunnen tegenkomen op hun avonturen. Het wordt echter aangemoedigd dat de spelpraeses zijn eigen spreuken ontwikkelt en deze lijst verder uitbreidt.

----- Magie en de geest

Wanneer men een spreuk wil gebruiken, trekt men een kaart en vergelijkt deze met de waarde van zijn GST-attribuut. Indien deze onder het doelcijfer komt, wordt de spreuk met succes uitgevoerd.

Mentale tol

Het gebruik van tovenarij eist echter een mentale tol bij personages. Telkens wanneer men een spreuk met succes gebruikt, wordt GST verminderd met 1. Hoe vaker men tovenarij gebruikt, hoe moeilijker het dus wordt.

De GST-attribuut herstelt zich in de meeste gevallen volledig na een nacht rusten. Als men op een bepaald moment op 0 GST komt te zitten, valt men onmiddellijk bewusteloos voor een dag en een nacht. Na deze periode is het personage volledig hersteld.

----- Magische affiniteit

Affiniteit wordt gebruikt om de kracht van een bepaalde spreuk te bepalen. Dit heeft voornamelijk effect op bijvoorbeeld duur of schade.

Indien het doelwit van de spreuk niet gewillig is, trekt deze een kaart en vergelijkt deze met een relevant attribuut. De affiniteit telt in dit geval als een malus bij het doelwit.

| Kaart | x |
|--------------|---|
| Joker | 3 |
| Affiniteit | 2 |
| Aff. kleur | 1 |
| Andere kleur | 0 |

----- Artefacten

Magische artefacten zijn zeldzame objecten die een permanent magisch effecten geven aan hun bezitters. Personages kunnen zulke schatten soms tegenkomen op hun avonturen.

Artefacten kunnen zeer uiteenlopend zijn: ze gaan van traditionele amuletten tot bierviltjes met wat gekrabbel. Omdat artefacten zo uiteenlopend zijn, is hun gewicht ook zeer uiteenlopende gewichten.

Type artefacten

| | |
|---|--|
| ♠ | Studentikoos <i>zipfels, petjes, linten ...</i> |
| ♦ | Eigentijds <i>gebruiksvoorwerpen, bierviltjes, notities ...</i> |
| ♣ | Geschiedkundig <i>vondsten, boeken ...</i> |
| ♥ | Uitheems <i>geheimzinnige zaken van obscure herkomst</i> |
| J | Groot <i>onhandige of kluchtige voorwerpen</i> |

Artefactmagie

De magie van artefacten is anders dan gewone spreuken.

Hieronder enkele artefacten ter inspiratie.

Artefact van vitaliteit (+2 VIT)

Bierviltje met “nog leeft het oud studentenras”.

Hellevuur: Verkoold boek uit een van de bibliotheekbranden.

Talenknobbel: drie aan elkaar genaaide, gedroogde tongen.

-----Spreukenlijst

1. **Aardbeving:** Maakt een kleine aardbeving rondom de uitspreker. Alle wezens in de buurt moeten een *BEH*-trek doen (malus x). Indien ze falen, vallen ze om.

2. **Bolbliksem:** Bliksem springt tot y keer over naar een ander doelwit naar keuze. Doet 2 schade per doelwit. Negeert verdediging.

3. **Duivelsuitdrijving:** Heft één negatief magisch effect dat op het doelwit ligt op.

4. **Goochellkunst:** Verschillende kleine kunstjes die kunnen vermaken.

5. **Genezing:** Herstelt $1+x$ VIT bij het doel tot zijn maximale vitaliteit.

6. **Gezichtsbedrog:** Schept een stilstaand illusionair beeld voor 1 minuut. Wezens moeten een *GST*-trek doen (malus x) om door de illusie te zien.

7. **Hellevuur:** Laat een vuurbron vele malen groeien. Alle wezens rondom moeten een *BEH*-trek doen (malus x). Indien ze falen, lopen ze 3 schade op. Negeert verdediging.

8. **Kracht:** Het doelwit krijgt $+1+x$ KRA voor 30 seconden.

9. **Klop:** Opent een gesloten deur met veel lawaai.

10. **Licht:** Laat een object licht stralen vergelijkbaar met een toorts gedurende $1+x$ uur.

11. **Luistervink:** Het doelwit kan gedurende $1+x$ minuten nabij gefluister of gemoffeld geluid perfect verstaan.

12. **Plaksel:** Plakt twee voorwerpen aan elkaar vast met een magische lijm. Als men ze uit elkaar wil trekken, maakt men een *KRA*-trek (malus x).

13. **Pijl:** $1+x$ magische projectielen schieten voort. Men mag kiezen over hoeveel doelwitten men deze verdeelt. Doet 1 schade.

14. **Talenknobbel:** Het doelwit kan gedurende $1+x$ minuten alle talen begrijpen.

15. **Telepathie:** Opent een mentale link tussen twee personen. Het doelwit kan kiezen om zijn eigen gedachten te verbergen met een *GST*-trek (malus x).

16. **Theriantropie der [dier]:** Geeft het doelwit één eigenschap van een [dier] voor $1+x$ minuten. Het type dier staat vast en kan niet gekozen

worden. Vb. *Theriantropie der vissen: zwemmen of water ademen.*

17. **Verdrijving:** Alle vijandige wezens in die het personage kunnen zien moeten een GST-trek doen (malus x). Indien ze falen, proberen ze gedurende 1 minuut te vluchten van het personage.

18. **Vloek der [Attribuut]:** Het doelwit maakt een trek van het relevante attribuut (malus x). Indien het doelwit faalt, krijgt deze een permanente -1 bij alle trekken van dat attribuut.

19. **Weerbaarheid:** Het doelwit krijgt +1+x verdediging gedurende 1 minuut.

20. **Wind:** Alle wezens die voor het personage staan, maken een BEH-trek (malus x). Indien ze falen, worden ze tot 10 meter weg van het personage geblazen.

-----Artefacten

Magische artefacten kunnen gaan van traditionele amuletten en boeken tot bierviltjes met wat gekrabbel. Een artefact heeft typisch een gewicht van 1 en kan één spreuk houden. Grotere artefacten die zwaarder wegen bestaan echter ook.

Magische voorwerpen kunnen

slechts zelden gekocht worden. De kans is groter dat personages ze vinden op hun avonturen.

| Type artefacten | Schatting |
|--|-----------|
| ♠ Studentikoos <i>zipfels, petjes, linten ...</i> | 3000 fr. |
| ♦ Eigentijds <i>gebruiksvoorwerpen, bierviltjes, notities ...</i> | 4000 fr. |
| ♣ Geschiedkundig <i>vondsten, boeken ...</i> | 5000 fr. |
| ♥ Uitheems <i>geheimzinnige zaken van obscure herkomst</i> | 6000 fr. |
| J Groot <i>onhandige of kluchtige voorwerpen</i> | ? |

Hieronder enkele artefacten ter inspiratie.

Genezing: Bierviltje met “*nog leeft het oud studentenras*”.

Hellevuur: Verkoold boek uit een van de bibliotheekbranden.

Talenknobbel: drie aan elkaar genaaide, gedroogde tongen.

IV. Uitrusting

Een avonturier is niets zonder zijn uitrusting. Hieronder staan tabellen met typische voorwerpen die men te koop kan vinden. Alle prijzen zijn weergegeven in frank. Prijzen zijn slechts suggesties en kunnen goedkoper of duurder zijn naargelang de verkoper. Personages kunnen natuurlijk ook proberen af te dingen.

Gebruiksvoorwerpen

| | Voorbeeld | Gewicht | Prijs |
|--------------------------|---|---------|-------|
| <i>Proviand (1 dag)</i> | Brood, fruit, kaas, vlees, water ... | 1/2 | 40 |
| <i>Lichtbron (1 uur)</i> | Toorts, kaars, lampolie ... | 1/4 | 20 |
| <i>Gereedschap</i> | Koevoet, touw (10m), zaag, beitel, slothaken... | 1 | 100 |

Wapens

| | Type | Schade | Gewicht | Prijs |
|--|--|--------|---------|-------|
| <i>Hand (KRA)</i> | Simpel klein <i>mes, hamer ...</i> | 2 | 1 | 200 |
| | Simpel groot <i>knuppel, keu, tafelpoten ...</i> | 3 | 2 | 500 |
| | Complex klein <i>bajonet, zwaard, sabel ...</i> | 4 | 2 | 1000 |
| | Complex groot <i>hellebaard, speer ...</i> | 5 | 3 | 3000 |
| <i>Afstand (BEH)</i> <i>(Munitie nodig)</i> | Simpel <i>boog, kruisboog, slinger ...</i> | 1 | 3 | 500 |
| | Vuurwapens klein <i>pistool, revolver ...</i> | 3 | 1 | 5000 |
| | Vuurwapens groot <i>musket, geweer ...</i> | 4 | 2 | 9000 |
| | Simpele munitie <i>Lege fles, steen, pijl, patroon...</i> | +1 | 1/4 | 5 |
| | Complexe munitie <i>vuurpijl, fragmentatiekogel ...</i> | +2 | 1/10 | 20 |

Pantser

| | Voorbeeld | Verdediging | Gewicht | Prijs |
|------------------|-------------------------|-------------|---------|-------|
| <i>Licht</i> | Extra dikke trui ... | 1 | 2 | 500 |
| <i>Gemiddeld</i> | Leder, wambuis ... | 3 | 4 | 1250 |
| <i>Zwaar</i> | Kuras, maliënkolder ... | 5 | 6 | 2500 |
| <i>Schild</i> | / | 1 | 1 | 500 |

(Eén vrije hand)

Speciale voorwerpen (gif, tegengif, toverdranken ...)

DIENSTEN

V. Wezens

Enkele voorbeeldwezens

----- Magische wezens

Wezens zijn niet gebonden aan spreuken of artefacten en hebben geen last van dalende GST. Ze kunnen hun inherente magische vaardigheden zonder limieten gebruiken.



♠ **Draak:** een groot, kwaadaardig, vuurspuwend reptiel.

KRA (9) BEH (8)

VIT (9) GST (7)

ONT (4) | VDG (20)

Aanval: **Vuurspuwen** ([3])

Alle wezens in het pad van de vuuradem moeten een *BEH*-trek doen. Indien ze het halen, nemen ze slechts de helft schade. Schade negeert verdediging.

♥ **Rolder:** een persoon die diep in het glas heeft gekeken.

KRA (4) BEH (2)

VIT (4) GST (2)

ONT (1) | VDG (1)

Zat (3)

Aanval: Vuistslag (KRA/[1])