

THE WISE TREE PRESENTEERT

Schimmen Schadurwen

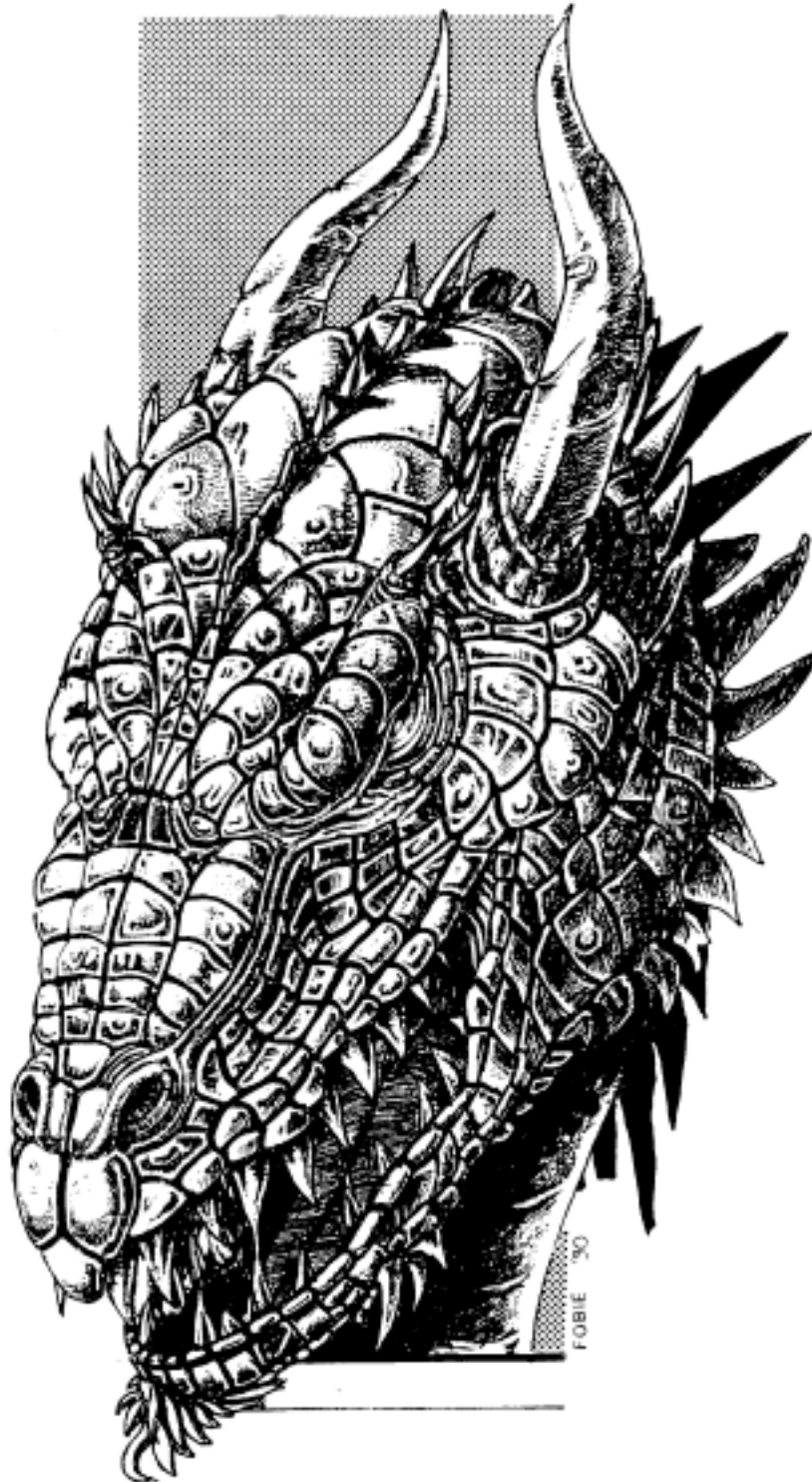
BASISREGELBOEK



HET FANTASIE-ROLLENSPEL:
HET ULTIEME GEZELSCAPSSPEL
IN BOEKVORM



Schimmen & Schaduwen



Toon ons uw appreciatie!

Dit spel is, om het met een neologisme te zeggen, "appreciation-ware". Dit betekent dat het in weze gratis is, maar dat u toch op een of andere wijze uw appreciatie mag (niet móet) laten blijken (zie lager). U mag het kopiëren voor persoonlijk gebruik of verspreiding onder vrienden en kennissen. U mag echter niet op commerciële wijze gebruik maken van dit bestand (u mag er m.a.w. geen enkele vorm van betaling voor vragen).

Met "appreciationware" bedoelen we dat u wordt aangemoedigd, maar generlei verplicht, van uw appreciatie voor de geleverde inspanningen te laten blijken op één van de twee volgende manieren:

1. door een creatieve bijdrage te leveren aan de "S&S-gemeenschap", onder de vorm van een zelf geschreven en uitgewerkt avontuur (mini-maal 2 pagina's), een plattegrond of iets anders dat voor de spelers van S&S (en/ of M&M) nuttig zou kunnen zijn. Op de website vindt u de *up to date* gegevens om uw bijdrage te bezorgen. Als uw bijdrage de moeite is, verschijnt ze zeker op de TWT-website, waar andere S&S- en M&M spelers ze kunnen downloaden.

2. via een kleine financiële bijdrage, ter ondersteuning van o.a. het onderhoud van de website. U geeft wat u zelf wil, gebaseerd op hoe fel u van dit avontuur of spel genoten heeft. Vond u het een slechte en totaal onbenullige tekst, dan geeft u niets. Heeft u er echter plezier aan beleefd, dan stort u gewoon een bedrag naar keuze (bijvoorbeeld, 1 Euro) op rekeningnummer 736-4032267-41 ten name van Johan Wuyckens.

Twee PDF-versies

Om het gebruik van serverspace te beperken is dit PDF-bestand een "screen"-versie. Nadat alle avonturen en andere teksten klaar zijn in screen-formaat, wordt er van alle PDF-bestanden ook "print"-versies gemaakt, die met zijn allen op een CD-rom zullen worden samengebracht, dewelke u dan kan aanvragen. Het enige verschil tussen de twee versies, is de kwaliteit van de afbeeldingen. Deze "screen"-versie kan u uiteraard ook afprinten. De afbeeldingen zullen gewoon van iets mindere kwaliteit zijn. Meer informatie hieromtrent tref je aan op de website.

Voorwoord

Dit is geen leesboek maar een gezelschapsspel in boekvorm. De in dit boek verzamelde teksten zijn de spelregels en de achtergrondinformatie om het 'fantasie-rollenspel' **Schimmen & Schaduwen** te spelen. De enige andere benodigdheden om met dit boek aan de slag te kunnen zijn een set dobbelstenen, die in elke gespecialiseerde speelgoedwinkel of via The Wise Tree-website (zo lang de voorraad strekt) te verkrijgen zijn. Het betreft hier een set met 2 tienzijdige, 1 twaalfzijdige, 1 twintigzijdige, 1 achzijdige, 1 zeszijdige en 1 vierzijdige dobbelsteen.

Schimmen & Schaduwen is een gezelschapsspel dat een ongekend aantal mogelijkheden kent om uw avonden op te fleuren. Vanwege zijn oneindige variaties verveelt het nooit en kan het telkens weer totaal anders beleefd worden. Mààr! Volgend element is helaas een vereiste om het te kunnen spelen: **Fantasie**. U mag het dromen (nog) niet verleerd zijn u moet een dosis zin voor avontuur bezitten. De rest is kinderspel, voor alle leeftijden.

Gebruikte afkortingen

Reeds in het eerste hoofdstuk zal u geconfronteerd worden met een aantal afkortingen. Om problemen te vermijden zetten we ze even op een rijtje. Later zal u kennis maken met nog een aantal andere afkortingen.

SM: Spelmeester (degene die het spel leidt)

SP*: Speler Personage (een personage dat door een van de spelers gespeeld wordt)

NSP*: Niet Speler Personage (een personage dat niet door een speler maar door de SM gespeeld wordt)

S&S: Schimmen & Schaduwen
* = in de meeste van de S&S-scenario-PDF-bestanden worden deze nog SK en NSK genoemd (zoals in de oorspronkelijke, gedrukte boeken) .

Verantwoording herwerkte editie PDF-formaat

Schimmen & Schaduwen ging reeds vijf jaar mee (tussen 1990 en 1996) zonder in die periode inhoudelijk te veranderen. Editie 2003, de eerste editie die niet als gedrukt boek, maar als gratis PDF-bestand werd uitgebracht, is de eerste echte herwerking van het S&S-spel. Overbodige en te lang uitgesponnen teksten werden aangepast of verwijderd. De tekst is dus een stuk kernachtiger geworden, zonder dat dit inhoudelijk veel verandert. De spelregels zijn grotendeels onveranderd gebleven, maar een aantal hiaten werd opgevuld terwijl onnodig ingewikkelde regels werden vereenvoudigd.

Voor personen die nog de gedrukte boeken en avonturenboeken van The Wise Tree bezitten: de verschillen tussen de boekversies en de PDF-versie van S&S en aanverwante uitgaven, zijn, vanuit speltechnisch oogpunt, verwaarloosbaar. U kan de avonturen, die reeds in PDF-versie verschenen, spelen met de spelregels van het gedrukte boek, en u kan de spelregels van de PDF-versie gebruiken om de originele, in boekvorm verschenen avonturen te spelen.

Meer informatie over S&S en de andere door The wise Tree gecreëerde boeken, tref je aan op de website, waar je, naast dit PDF-bestand, nog een hele hoop andere PDF-bestanden kan downloaden. Gratis en voor niets.

Veel plezier ermee.
Foob, 2003

PS: feedback is steeds welkom.

Credits

Spelregels

David 'Font' Van Dijck
Dirk 'Dizzy' Vandenheuvel
Koen Dewaele
Johan 'Foob' Wuyckens (enkel aanpassingen voor PDF-versie)

Andere teksten

Dizzy
Font
Foob
Koen Dewaele
Philip 'Fil' Dutré
Steven 'Stel' Redant

Kaarten en plattegronden

Kurt 'Koette' Van Bouchout

Illustraties, kaftontwerp en desktop

Foob

Rechten

© The Wise Tree. Uitgave in eigen beheer. Niets uit deze publicatie mag worden verveelvuldigd voor commerciële doeleinden, zonder voorafgaande, schriftelijke toestemming van de uitgever.

Eerste druk (zwarte kaft): 1990
Tweede druk, herwerkte editie (groene kaft): 1991
Derde druk (rode kaft): 1992
PDF-versie: 2003

Correspondentieadres
Zie website

1. Een kennismaking	5	5.23 Mingiffen	59	8.18 Ontwapenen	79
1.1 Benodigdheden	5	5.24 Gifklassen	59	8.19 Voordelige posities	80
1.2 Opstellen van het spel	5	5.25 Speciale gifpen	60	8.20 Vleigende wezens	80
1.3 Wat is een Fantasy-rollenspel?	5	5.26 Ziektes	60	8.21 Verrassingsaanval	80
1.4 Schattenjacht	5	5.27 Enkele bekende ziektes	60	8.22 Vechten in water	80
1.5 Doel van het spel	8	5.28 Vuur	61	8.23 Onzichtbare wezens	80
1.6 De SM is de regisseur	8	5.29 Verspreiding van een vuur	61	8.24 Met 2 wapens vechten	80
1.7 Winners en verliezers	9	5.30 vuurschade aan levende wezens	61	8.25 Vluchten	81
1.8 Hints voor een geslaagd spel		5.31 Verstikking	62	8.26 Projectielwapens in gevechtsronden	81
2. Gebruikte termen en afspraken	13	5.32 Verdrinking	62	8.27 Bereik van projectielwapens	81
2.1 Personagedocument	13	5.33 Valstrikken	62	8.28 Ver verwijderde doelen	81
2.2 Sociaal niveau	13	5.34 Ras, moraal- en geslachtsnadelen	63	8.29 Grote doelen	81
2.3 Ras	13	6. Een harde leerschool	65	8.30 Het schild	81
2.4 Moraal	13	6.1 Ervaringspunten (EP)	65	8.31 De zweep	82
2.5 Scores	14	6.2 Enkele EP-waarden	65	8.32 De werpzeis	82
2.6 Levenspntn (LEP)	14	6.3 EP voor goed rollenspel	65	8.33 Speciale wapenkundes	82
2.7 Speciale eigenschappen	14	6.4 Wanneer geeft de SM EP?	66	8.34 Lichte wonden genezen	84
2.8 Ervaringspunten (EP)	14	6.5 De groei van een SP	66	8.35 Helingsniveau	84
2.9 Magiepunten	14	6.6 Kundes verhogen	66	8.36 Ernstige wonden	84
2.10 Kundes en wapenkundes	14	6.7 Wapenkundes verhogen	66	8.37 Kritieke treffers	84
2.11 De dobbelstenen set	14	6.8 Speciale kundes en scores verhogen	66	8.38 Opmerkingen bij de KT-tabel	85
3. Geboorte van een personage	16	6.9 Magische kundes en speciale eigenschappen verhogen	67	8.39 Hersenschade	85
3.1 Het ras en de moraal	16	6.10 Aankopen van nieuwe kundes	67	9. Magische openbaringen	86
3.2 Scores	17	6.11 Aankopen van nieuwe wapenkundes	67	9.1 Magiegebruikers	86
3.3 Leeftijd	17	6.12 Aankopen van nieuwe speciale kundes	67	9.2 De magische kunde	86
3.4 Speciale eigenschappen	17	6.13 Overgaan van basis-naar gevorderd beroep	67	9.3 Het bijwinnen van MP	87
3.5 Sociaal niveau	17	6.14 Veranderen van basisberoep	67	9.4 Het recupereren van MP	87
3.6 Startgeld	19	6.15 Veranderen van gevorderd beroep	68	9.5 Spreuken uitspreken	87
3.6b Beroep	19	6.16 Indien een gevorderd beroep vervolmaakt is	68	9.6 Magische blunders	87
3.7 Kundes	19	6.17 Pensioenleeftijd	68	9.7 Magische schade	87
3.7b Niveaus van kundes kiezen	20	6.18 NSP's	68	9.8 Onderbreken van spreuken	88
3.8 Kundes invullen	20	7. Wapentuig	69	9.9 Een magische loopbaan	88
3.9 Procenten invullen bij gewone kundes	21	7.1 Wapens die bij je SP passen	69	9.10 Magiërs en wapenrustingen	88
3.10 Kundes per ras	21	7.2 Wapenkundes aanleren	69	9.11 Aanleren van spreuken	88
3.11 Uitrusting en achtergrond	21	7.3 Wapenkundes en basisberoep	70	9.12 Beperkingen voor druiden	88
3.12 Wapenkundes invullen	22	7.4 Voorkeurshand	70	9.13 Het bereik van spreuken	88
3.13 Voorbeeld van een geboorte	23	7.5 Wapens	70	9.14 De schade van spreuken	89
3.14 Verkorte SP-creatie	26	7.6 Uitleg bij de wapentabel	71	9.15 Lange spreuken	89
4. Kundes en beroepen	27	7.7 Soorten wapens	71	9.16 Negatieve MP	89
4.a Kundes	27	7.8 Bereik van projectielwapens	73	9.17 Gememoriseerde spreuken	89
4.1 Gewone kundes	27	7.9 Kwaliteitswapens	73	9, deel 2, Basismagie	90
4.2 Magische kundes	38	7.10 Bepantsering en niveau	73	9, deel 3, Beschermingsmagie	91
4.b Basisberoepen	39	7.11 Wapenrustingen dragen	73	9, deel 4, Demonenmagie	92
4.c Gevorderde beroepen	45	7.12 Wapenrustingen en weerstandspunten	64	9, deel 5, Strijdmagie	97
5 De geheimen van de meester	51	7.13 Soorten wapenrusting	74	10. Dor, de wereld	99
5.1 Opmerking	51	8. Wapengekletter	76	10.1 Scheppingsverhaal	99
5.2 Proeven	51	8.1 Het gevechtssysteem	76	10.2 Rothin	105
5.3 Rechtstreekse proef	51	8.2 Aanvallen per gevechtsronde	76	10.3 Spelen in een fictieve wereld	107
5.4 Blunder bij rechtstreekse proef	51	8.3 Segmenten	76	10.4 De goden	110
5.5 Kritiek succes bij rechtstreekse proef	52	8.4 Vereenvoudigde aanvalsvolgorde	76	10.5 Dorse begrippen	110
5.6 Moeilijkheidsgraad bij rechtstreekse proef	52	8.5 De aanval	77	10.6 Landen van Dor	115
5.7 Minimumkans bij rechtstreekse proef	52	8.6 Kritieke levenspunten (KLEP)	77	10.7 Goederen en diensten	115
5.8 De vergelijkingsproef	52	8.7 Raaklokatie	77	Kaarten	116
5.9 toepassingsgebied van de scores bij rechtstreekse proeven	53	8.8 Schade en KT's	77	Prijzen, e.d.m.	122
5.10 Veel gebruikte rechtstreekse proeven	53	8.9 Bepantsering in gevechten	78	11. NSK's (monsters,...)	127
5.11 Tijd	53	8.10 Schade aan bepantsering	78	11, deel 1, Bestiarium	127
5.12 Beweging	55	8.11 Krachtbonus	78	11.1 Afspraken	127
5.13 Omzetting BEW naar meters per ronde	55	8.12 Kritieke successen	78	11.2 Wapenrustingen en natuurlijke BEP	127
5.14 Springen	55	8.13 Blunders	79	11.3 Wapens en basisWK	128
5.15 Vallen	55	8.14 Bijna raak	79	11.4 Onnatuurlijke monsters	128
5.16 Vallende voorwerpen	56	8.15 Meerdere tegenstanders	79	11.5 Krachtbonus	128
5.17 Voorwerpen dragen	56	8.16 Gemakkelijk doelwit	79	11, deel 2, Dieren en monsters	129
5.18 Te veel totaalgewicht	57	8.17 Gerichte slagen	79	11, deel 3, Speciale eigenschappen	155
5.19 Afnemen van draaggewicht	57			Appendix A: verklarende woordenlijst	162
5.20 psychologische proeven	57			Appendix B: Ingekorte spelregels	164
5.21 Haatproef	58			Appendix C: Ingevuld wapens-onderdeel van het karakterdocument	166
5.22 Giffen	58			Appendix D: Leeg karakterdocument	167
				Appendix E: over de avonturen	167
				Goblin Tribuun	174
				Legende voor plattegronden in scenario's	175

Hoofdstuk 1: een kennismaking

1. Benodigheden

Een ruime tafel en stoelen in een rustige ruimte, notitiemateriaal voor elke deelnemer, een "scherm" (voor de SM) en minstens één set dobbelstenen (1 twintigzijdige, 1 twaalfzijdige, 2 tienzijdige, 1 achzijdige, 1 zeszijdige en 1 vierzijdige).



2. Opstelling van het spel

Eén van de deelnemers neemt de rol van SM op zich. Hij zet aan één zijde van een ruime tafel en plaatst voor zich een scherm (een rechtopstaande kaft of boek met harde kaft) waardoor de anderen niet naar zijn notities kunnen gluren (een speciaal voor S&S ontworpen scherm kan eveneens via TWT besteld worden). Achter dit scherm legt hij dit spelregelboek, zodat hij tijdens het spel snel enige dingen kan opzoeken. Hier legt hij ook zijn notities (met potlood en gom) en de plattegronden die die avond bij het spel zullen horen. Tot slot liggen hier zijn persoonlijke set dobbelstenen.

Aan de overige zijden van de tafel zitten de andere spelers. Voor hen liggen de personagedocumenten (wordt later uitgelegd), notitiemateriaal (met potlood en gom) en dobbelstenen. Het midden van de tafel wordt best vrij gehouden omdat de SM hier regelmatig op een vel papier schetsen van plattegronden zal maken, die alle spelers goed moeten kunnen zien.

Verdere benodigheden zijn voor elke deelnemer een flinke dosis fantasie en functionerende stembanden.

3. Wat is een fantasierollenspel?

Zoals ieder gezelschapsspel wil ook S&S voornamelijk een **plezierige vrijetijdsbesteding** zijn en kan **het niet solo beoefend worden**. Toch zijn er een aantal wezenlijke verschillen met andere gezelschapsspellen. Om dit beter te illustreren geven we eerst een uitgebreid voorbeeld waarbij getoond wordt hoe eenzelfde gegeven, in dit geval een schattenjacht, er enerzijds als typisch gezelschapsspel zou uitzien, en hoe het anderzijds als een fantasierollenspel beleefd kan worden.

4. Schattenjacht

Tim, Anne, Silke en Gilles zitten samen rond de tafel, klaar om met de jacht te beginnen. De schattenjacht speelt zich af in een bergachtig bosgebied. De opdracht van de spelers is de schat te vinden en aan de koning van het rijk te bezorgen. De speler die hierin slaagt is winnaar. Tijdens de zoektocht dienen de spelers wel goed uit te kijken, want zowel draken als reuzen maken de streek onveilig.

De verschillen:

Bij het gezelschapsspel is iedereen speler. Er is bijvoorbeeld een speelbord, 20 vakjes breed en 20 vakjes lang, waarop heel het gebied afgebeeld staat, samen 400 vakjes die bossen, bergen, moerassen en rivieren symboliseren. Het regelboek legt vast wat kan en niet kan. Alle spelers zijn van de regels op de hoogte en mogen het regelboek steeds raadplegen. *Bij het fantasierollenspel* zijn alleen Tim, Silke en Anne spelers. Gilles is de SM en leidt het spel. Er is **geen speelbord**. De spelmeester beschikt over het regelboek, een gedetailleerde beschrijving van het gebied en een kaart waarop dit gebied afgebeeld staat. De SM vertelt of schetst hoe de omgeving eruit ziet naargelang deze door de spelers verkend wordt (ook hierover krijg je later nog meer

informatie). De spelers mogen de notities van de SM niet inkijken.

Situatie 1: Silke bereikt een bergketen:

Het gezelschapsspel:

Silke: "Goed, ik beweeg van vakje 11, vanuit het bos, naar vakje 12, dat met de bergen"

Overige spelers: "Sorry, dat mag niet, in vakje 12 is geen bergpas aanwezig. Lees paragraaf 3.4 in het regelboek maar. Je mag alleen door bergpassen bewegen. Op vakjes met bergen kan je niet gaan staan."

Silke: "En aan mijn linkerkant ligt een rivier, daar kan ik dus evenmin naartoe. Dan beweeg ik maar naar vakje 33, het aangrenzende bos."

Het rollenspel:

Gilles (de SM): "Silke, zodra je het bos verlaat merk je een steile rotswand voor je, ongeveer een honderd meter van je verwijderd. Zowel in oostelijke als westelijke richting loopt hij verder tot waar het bos je het zicht belemmert. De wand is ruim vijftig meter hoog. Er zijn geen openingen zichtbaar. Links van je stroomt een woeste bergrivier."

Silke: "Ik zie dus nergens een pas of een paadje dat naar boven leidt?"

Gilles: "Nee, vanop deze plaats zie je niets."

Silke: "Kan ik de rots beklimmen? Hoe glad is hij? Of misschien kan ik over de rivier zwemmen?"

Gilles: "Als je goed kunt zwemmen bereik je waarschijnlijk wel de overkant, tenminste als het ijzige water je niet verlamt. De rotswand lijkt vrij ruw van structuur. Met de nodige uitrusting moet het mogelijk zijn hem te bedwingen. Heb je touw bij?"

Silke: "Zwemmen is niet mijn sterkste kant. Maar ik heb touw, klimhaak, ijzeren pinnen en een hamer bij me. Ik ben goed voorbereid!"

Gilles: "In orde, als je wilt kan je de klim proberen, maar het blijft zeker een hachelijke onderneming, waag je het erop?"

Silke: "Wacht even, ik volg de wand eerst nog een eindje in oostelijke richting. Misschien is hij daar minder steil of vind ik er toch een pad."

Gilles: "Hoever wil je zo gaan?"

Silke: "Niet heel de dag! Als ik na een uurtje of twee nog niets gevonden heb geef ik het op."

Gilles: "Je hebt geluk, een half uur later ontdek je twee kilometer verderop een smalle pas, deels gecamoufleerd door bomen en struikgewas. Hij leidt noordwaarts, duidelijk doorheen de bergketen. Ik veronderstel dat je erdoor gaat?"

Silke: "Jawel, maar ik houd beide zijden nauwlettend in het oog. Ik wil hier niet in een hinderlaag lopen!"

Gilles: "Dat dacht ik al."

Situatie 2: Tim ontmoet een draak

Het gezelschapsspel:

Tim: "Ik trek vakje 57 binnen. De drakengrot. Misschien ligt hier de schat!"

Overige spelers: "Trek maar een kaartje om te zien of de draak slaapt of waakt!"

Tim: "Ai, de draak heeft me opgemerkt! Tja, het enige dat ik nu kan doen is aanvallen, vooruit dan maar." Tim valt aan en verwondt de draak

Overige spelers: "Nu is het aan de draak, hij valt je aan en peuzelt je op! Pech gehad!"

Tim: "Hoezo, kan ik niet proberen om te vluchten of zo? Kan ik de beet niet ontwijken?"

Overige spelers: "Sorry, het staat in de regels, zodra je de draak aanvalt moet je blijven vechten tot de dood, lees paragraaf 5 maar!"

Het rollenspel:

Gilles (de spelmeester): "Het begint te schemeren als je een duistere grotopening bereikt. Alles is stil. Er hangt een scherpe brandgeur in de lucht. Op de grond, vlak voor de opening merk je grote klauwsporen. Hier en daar ligt ook een eigenaardige, beenderachtige schub. Wat doe je nu, Tim?"

Tim: "Ik steek alvast een toorts aan zodat ik iets kan zien en trek mijn zwaard. Ik ga de grot

binnen maar eerst onderzoek ik een van die schubben. Hoe ziet die eruit?"

Gilles: "Glanzend rood van kleur, erg licht en blijkbaar zeer sterk. Je hebt zoiets nog nooit eerder gezien maar het doet je denken aan een verhaal dat je oom je tijdens je kinderjaren ooit verteld heeft, over grote vuurspuwende monsters met schubben die schitteren als edelstenen. Neem je al je uitrusting mee in de grot?"

Tim: "Mijn rugzak met mijn proviand en kookgerei leg ik af, dat zou me toch alleen maar hinderen. Mijn harnas en wapens neem ik natuurlijk wel mee. Ik kijk goed uit waar ik loop, ik zou niet graag in een put of afgrond struikelen!"

Gilles: "Daar is alvast geen gevaar voor. De grot blijkt slechts de monding te zijn van een brede, hoge tunnel die zich dieper in de aarde kronkelt. De wanden bestaan uit gladde, koude graniet. Daal je af?"

Tim: "Jawel, ik vervolg voorzichtig mijn weg tot ik iets bijzonders hoor of zie."

Gilles: "De tunnel is langer dan verwacht en het wordt er stilaan warmer. Na een uur bemerk je in de verte een rode gloed."

Tim: "Ik doof onmiddellijk mijn toorts en sliep naderbij."

Gilles: "Je bereikt een grote holte, die je minstens twintig meter in diameter en tien meter hoog schat. In de verste linkerhoek bemerk je een poel borrelende lava. Van hier is de lichtgloed afkomstig. In de rechterhoek heeft een reptielachtig, roodgeschubd monster zich languit op de grond uitgestrekt. De ogen van het ondier zijn gesloten."

Tim: "Lijkt het beest dood of slaapt het slechts?"

Gilles: "Voor zover je kunt uitmaken is het alles behalve dood. Met duidelijke regelmaat komen er puffjes rook of stoom uit diens neusgaten. Het ademt dus nog. Je ziet nu ook het enorme gebit, met tanden groot als dolken, en vervaarlijke klauwen, die ongetwijfeld de sporen aan de grotopening veroorzaakten."

Tim: "Zie ik nergens de schat? Een kist, of zo?"

Gilles: "Toch niet van waar je nu staat. Misschien ligt er iets achter of onder het monster?"

Tim: "Als de schat inderdaad achter het monster ligt dan moet ik het doden. Kan ik het beest niet benaderen en toeslaan voor het ontwaakt?"

Gilles: "Als je stil genoeg bent. Probeer je het? Hoe ga je te werk? Wat heb je nog bij?"

Tim: "Ik draag alleen mijn harnas en zwaard, zoals ik al eerder vermeldde."

Gilles: "Goed zo, je stapt behoedzaam op het dier af en even lijkt je opzet te lukken. Je hebt nog maar vijf meter te gaan als je plots een onhandige beweging maakt waardoor twee onderdelen van je harnas luid tegen elkaar slaan. Tot je ontzetting schiet een van de ogen van het onding open en staart je boosaardig aan. Je had beter eerst je harnas verwijderd! Wat doe je nu?"

Tim: "Ik spring naar het monster en stoot toe!"

Gilles: "Een kordate aanpak! Je valt aan en treft het beest in de nek. Het uit een luid gebrul en richt zich nu volledig op. Dampend bloed loopt uit de wonde. Het monster torent boven je uit. De schat is nergens te bespeuren."

Tim: "Geen schat? Dan heb ik hier niets meer te zoeken, ik zet het op een lopen!"

Gilles: "Je draait je om en rent de tunnel in, net op tijd om een vernietigende klauwslag van de ziedende draak te ontwijken."

Tim: "Ik kijk even om, haalt het beest me in?"

Gilles: "Het monster heeft nu inderdaad de achtervolging ingezet en nadert verontrustend snel. Het is duidelijk dat het je weldra zal inhalen."

Tim: "Ik heb een idee! Ik probeer mijn zwaard in de grond vast te steken, met het lemmet naar boven gericht. Hopelijk trapt het gedrocht met een van zijn poten op de punt en win ik zo wat tijd!"

Gilles: "Dat is mogelijk. Na wat gejaagd zoekwerk ontdek je een spleet in de vloer waar je het zwaard in kunt vastzetten. Je belager is inmiddels gevaarlijk dichterbij gekomen."

Tim: "Ik spurt weg, zo snel ik kan."

Gilles: "Je rent verder, bij iedere nieuwe stap vrezend dat je plots door een klauw gegrepen zult worden, als plots een verschrikkelijk gebrul achter je weerklinkt. Blijkbaar heeft de draak zich ergens aan bezeerd. Alleszins slaag je erin ongedeerd terug de uitgang te bereiken. Vanuit de grot hoor je af en toe nog een kreet van pijn of frustratie komen. In welke richting trek je verder?"

Situatie 3: Tim en Silke ontdekken de schat

Het gezelschapsspel:

Tim: "Goed, Silke, we weten allebei dat de schat zich in vakje 60 bevindt. Jammer genoeg is het eerst mijn beurt, dus ik beweeg naar vakje 60, ik heb de schat en ik win het el!"

Silke: "Wacht even! Ik kan vakje 60 ook bereiken, dus kan ik ook de schat veroveren! Desnoods vechten we het onderling uit!"

Overige spelers: "We vrezen dat Tim het spel gewonnen heeft, hij was immers eerst bij de schat. Je komt net een beurt te laat. En medespelers kan je trouwens nooit aanvallen, zoals het regelboek duidelijk vermeldt."

Het rollenspel:

Gilles (de spelmeester): "Je hebt blijkbaar je doel bereikt, Tim. Aan je voeten ligt een grote, zwarte kist, ongetwijfeld de schat die je aan de koning moet terugbezorgen. Je maakt aanstalten om ze op te pakken als je plots geritsel hoort in het struikgewas naast je."

Tim: "Ik trek onmiddellijk mijn wapens maar ik val nog niet aan. Ik wil eerst zien met wat of wie ik te doen heb."

Gilles: "Het blijkt Silke te zijn, die nu ook de schat opmerkt."

Silke: "Overhandig mij die schat Tim, ik ben het die hem aan de koning zal bezorgen! Ik geef je er 100 goudstukken voor!"

Tim: "Nog voor geen 1000 stukken! Ik heb ze eerst ontdekt, durf ze maar eens af te pakken!"

Silke: "Desnoods vecht ik ervoor."

Tim: "Ik heb een beter idee. Laten we een wedstrijd touwtrekken houden en zien wie er wint. Zo gerakt er niemand gewond."

Silke: "Dat zou je wel willen, hè? Je bent immers veel groter dan ik. Ik stel voor dat we erom gokken. Ik heb een set dobbelstenen bij."

Tim: "Hmmm. Goed dan. De winnaar krijgt alles."

Zoals je merkt had je bij het bordspel maar een of twee mogelijke oplossingen voor zulk een conflict, maar in het rollenspel hadden Tim en Silke wel duizend manieren kunnen verzinnen om te bepalen wie uiteindelijk met de schat aan de haal gaat. Het is deze rijkdom aan mogelijkheden (je kan in principe alles ondernemen wat in de echte wereld ook kan, en méér) die S&S zo bijzonder maakt. Je bent niet begrensd door de rand van het speelbord. Je bent niet begrensd door het aantal vakjes en het aantal verschillende symbooltjes dat op deze vakjes staat. Je bent alleen begrensd door je eigen fantasie. Alle spelers (en vooral de SM) bepalen hoe de wereld er voor de personages die ze spelen uitziet. Je gaat als het ware op reis in de wonderlijke wereld van je eigen fantasie om er de mythische en magische elementen, waarvan je misschien dacht dat je ze reeds lang vergeten was, terug uit op te diepen en tot leven te brengen. Een fantasie-rollenspel is dus beter dan een film, beter dan een boek en zeker en vast een stuk leuker dan een bordspel. De SM brengt de wereld via zijn modelingen beschrijvingen tot leven voor het geestesoog van de spelers. Zij van hun kant proberen het personage dat zij spelen zo goed mogelijk vorm te geven in de handelingen die zij in het spel stellen en in de dingen die zij tegen elkaar zeggen. Zo is het zelfs best mogelijk dat zij elkaar niet aanspreken met hun echte namen maar dat ze gebruik maken van de exotische namen die ze voor hun personages bedachten. Bovendien stopt een rollenspel nooit. Zo lang de SM (misschien wil ieder om beurt wel SM zijn) avonturen kan

verzinnen, kan het spel doorgaan, maanden, soms jaren aan één stuk. Terwijl andere mensen wekelijks samenkomen om kaart te spelen of om naar prenten of films te kijken geraak jij en je vrienden misschien verslingerd aan de zeer creatieve, fantasierijke hobby van het rollenspel. In tussentijd zal je je personage zien evolueren. Misschien wordt het steeds rijker, steeds sterker, steeds beruchter in de fantasiewereld waarin het leeft. Misschien heeft het reeds littekens opgelopen waaraan spannende verhalen verbonden zijn. Bij elke nieuwe spelsessie kan het avontuur immers steeds weer met dezelfde spelers en personages verdergaan. Zulk een opeenvolging van verschillende avonturen biedt je de ideale gelegenheid om je personage verder te ontwikkelen en uit te bouwen. Misschien zal je over je eerste spelavonden praten alsof het spannende avonturen waren die je echt beleefd hebt. Spannend zal het in elk geval zijn terwijl je aan het spelen bent en de SM een mysterieus web weeft, waaruit je alleen kan ontsnappen door al je vindingrijkheid te benutten.

5. Doel van het spel

Hier maken we onderscheid tussen het doel dat de SM voor ogen moet houden en het doel dat de spelers nastreven.

De SM bereidt een avontuur voor. Dit wil zeggen dat hij een van de avonturen leest die achteraan in dit boek te vinden zijn of dat hij er zelf een verzint. Hij moet een globaal beeld hebben van wat er zich in dit avontuur kan afspelen (details kan hij tijdens het spel nog opzoeken of bijverzinnen). Hij schotelt de spelers met mondjesmaat informatie voor, die ze nodig hebben om het mysterie op te lossen. De SM beschrijft dus wat de personages van de spelers zien, horen, desnoods ruiken en wat er rondom hen zoal gebeurt. Hij beschrijft de omgeving, de mensen die er rondlopen,...

Voorbeeld: "Jullie bevinden jullie nu op het marktplein. Hier staan vele kraampjes die de meest uiteenlopende dingen verkopen, gaande van brood tot wapentuig. Honderden kooplustigen slenteren rond. De meesten zijn gewoon dorpelingen, maar er lopen ook hier en daar stadswachten en nobelen rond. Plots horen jullie een gil. Wat doen jullie?"

De spelers reageren nu op deze door de SM verschaft informatie. Ze kruipen in de huid van hun personages en proberen zich voor te stellen hoe die personages zouden reageren indien die zich in de situatie bevonden die zonet door de SM beschreven werd.

Voorbeeld:

Silke: *"Ik kijk in het rond om uit te vissen vanwaar de gil kwam en loop er dan zo snel mogelijk naartoe."*

Anne: *"Ik trek onmiddellijk mijn wapen en loop achter Silke aan."*

Tim: *"Ik maak van de verwarring gebruik om iemands geldbuidel lichter te maken."*

Nu kan de SM weer inspelen op wat de SP's doen en zo gaat het avontuur verder, van de ene gebeurtenis in de andere.

Voorbeeld:

"Silke, jij ontdekt waar het geluid vandaan kwam. Een man ligt kreunend op de grond. Over hem heen staat een barbarenvrouw met gespreide benen. Ze houdt een wapen in de aanslag boven het hoofd van de man. Anne, jij voelt plots een tik op je schouder. Het is een stadswachter die je vriendelijk vraagt of je je wapen wil opbergen. En Tim, jij probeert iemands beurs te stelen. Laten we maar hopen dat het lukt, want misschien beslissen de dobbelstenen daar anders over."

De SM wil zijn spelers een zo leuk mogelijk avontuur voorschotelen. Hij wil dat het mysterie dat hij verzonnen heeft, en dat de spelers gaandeweg zullen ontdekken, hen een hele avond boeit, of misschien wel meerdere

avonden. Voorbeelden van zulke avonturen staan achteraan dit boek.

De spelers moeten trachten uit te vissen wat er in het avontuur aan de hand is. Gaandeweg krijgen ze steeds meer informatie toegeschoven en zo krijgen ze een totaalbeeld van het mysterie en van wat er van hun personages verwacht wordt. Soms zullen ze ontdekken dat ze een schat kunnen bemachtigen, soms moeten ze iemand uit de klauwen van een rovershoofdman redden, of misschien moeten ze trachten een zwarte magiër te dwarsbomen in zijn plan om de streek in het ongeluk te storten. Het kan ook zijn dat ze benaderd worden door een wanhopige vrouw om haar verdwenen man op te sporen of dat ze een moordzaak moeten oplossen. Dit hangt allemaal af van het avontuur dat de SM verzonnen heeft.

P.S. Mensen die reeds zgn. Adventure games op computer speelden zullen zeker een overeenkomst bemerken met S&S. Alleen zijn er met S&S oneindig veel meer mogelijkheden en onverwachte plotwendingen mogelijk omdat de SM kan improviseren en het avontuur kan aanpassen alnaargelang de vorderingen van de spelers. Bovendien is een fantasie-rollenspel een fantasierijker, creatiever en ook socialer gegeven dan een computerspel.

6. De SM is de regisseur

Een andere vergelijking die je kan trekken om het doel van een S&S-avontuur duidelijk te maken is die met films. De SM wordt als het ware de regisseur van zijn eigen film, met de personages van de spelers in de hoofdrollen. Alleen wordt het verloop van de film méé bepaald door de spelers, die zelf mogen beslissen wat hun personages ondernemen. De SM beschrijft de decors, de tegenspelers en de handelingen die dezen stellen en hij weet wat er overal te vinden is en

wat de verschillende tegenspelers weten. Hij weet waar de SP's hun informatie moeten vergaren, hij weet waar de schat is, waar het monster schuilt,... Het is aan de spelers om dit alles te weten te komen door te ageren via hun personages. Uiteraard is het dus mogelijk dat de SP's dingen doen die niet in het scenario van de SM voorzien was. Dan moet hij improviseren en hen op onopvallende wijze trachten terug op het juiste pad te manoeuvreren, tenminste indien de SP's niet zulke domme dingen doen, dat ze het onmogelijk maken om het scenario nog te redden. ("We vallen de draak aan met onze tandenborstels." of "We vallen de tweehonderdvijfentwintig stadswachten aan en hopen dat niemand het hoort." of "we vernietigen het vreemde boek met de bizarre runen. We kunnen het toch niet ontcijferen.")

7. Winnaars en verliezers

In een fantasie-rollenspel kan men niet spreken van een winnaar of een verliezer. De spelers proberen het avontuur tot een goed einde te brengen. Enkel door samen te werken kunnen de helden (=de personages) overleven. Bedoeling van het spel is niet enkel het door de SM verzonnen avontuur te overleven maar om dit bovendien te doen met stijl. Dit houdt in dat het in een goed spel belangrijker is om een "realistische" rol te spelen en om je daar als speler goed in in te leven dan om je personage tot de tanden toe te bewapenen met magische wapens en voorwerpen en zoveel mogelijk monsters om te brengen. De SM kan ook niet winnen. Zijn taak is om de spelers een spannend en leuk avontuur voor te schotelen. Het is natuurlijk een koud kunstje voor de SM om de SP van een speler willekeurig te laten doodgaan ("Je krijgt een blok van 10,5 ton op het hoofd." of " Je ontmoet een draak en hij eet je op.") maar dit is niet de bedoeling van het spel en schaadt zeker de spelsfeer.

8. Hints voor een geslaagd spel

1. De spelers mogen maar met één SP spelen. Zo kunnen ze zich beter inleven in dit personage.
2. Het **perfecte aantal spelers** ligt tussen 3 en 6, al kan een ervaren SM ook grotere groepen aan.
3. Eventuele **toeschouwers** storen het spel niet met opmerkingen en raadgevingen. Ze mogen ook geen kettingzagen gebruiken om spelers te onthoofden.
4. Sfeer: zet radio en T.V. af. Je kan wel bij wijze van **sfeerschepping** heel rustige of onheilspellende muziek op de achtergrond draaien. Je speelt het best bij een gezellig licht. Zorg ervoor dat je in een rustige ruimte zit.
5. Om notities te nemen en vooral om dingen op het personagedocument in te vullen of aan te passen gebruik je best

een **potlood** en niet een pen. Een gom zal ook een nuttig voorwerp blijken.

6. Houd je hoofd bij het avontuur en begin niet te pas of te onpas over de laatste film die je zag, over je laatste nieuwe uitbreiding voor je P.C. of over je schimmelkweekjes in de ijskast. Dit betekent niet dat je geen grapjes mag maken en dat je het spel zeer ernstig moet nemen. Een goede kwinkslag is nooit weg.

7. Als je als SM een avontuur gaat leiden zorg er dan voor dat je dit goed hebt **voorbereid**. Je kan niet aan een avontuur beginnen spelen zonder dat je het eerst eens helemaal hebt doorgelezen. Je moet een globaalbeeld hebben van het avontuur met zijn verschillende gebeurtenissen, NSP's en lokaties. Je kan eventueel een kleine samenvatting of 'flow-chart' maken die je voor je legt tijdens het spel. Kleinere details kun je tijdens het spelen altijd nog in je volledige notities (of in het boek) opzoeken, of je kan improviseren om de verschillende elementen te laten aansluiten.



Illustratie door Pascal Brullemans-Verdeyen

8. Zowel SM als spelers houden tijdens het spel best wat summiere **notities** bij. Zo weten beiden welke NSP's reeds in het avontuur zijn geweest, wat er al gebeurd is, waar ze al geweest zijn, waar het avontuur de ene avond onderbroken werd, zodat het de volgende avond op dezelfde plek terug kan gestart worden,... Voor de spelers is het dan ook gemakkelijker om na een tijdje een idee te krijgen van de samenhang tussen de verschillende gebeurtenissen en personen. Dan kunnen ze de verschillende flarden informatie beter met elkaar verbinden.

9. De **SM heeft steeds het laatste woord**. Toch moet hij af en toe naar de argumenten van de spelers kunnen luisteren indien ze vonden dat er iets onlogisch gebeurde binnen het avontuur. De spelers van hun kant moeten niet elke beslissing van de SM proberen ongedaan te maken door te zeuren. Ze moeten aanvaarden dat de SM eigenlijk het universum **is** waarin hun personages rondlopen en dat hij daarin kan doen wat hij wil. En vergeet niet: het is maar een spel. Wind je dus niet op over beslissingen die in jouw ogen onjuist zijn.

10. **Uitreiksels** zijn stukken fysieke informatie die de SM aan de spelers overhandigt. Zo kan het bijvoorbeeld zijn dat een van de SP's een oud stuk perkament ontdekt in een nis. De SM kan dan beslissen van dit perkament een uitreiksel te maken. Hij overhandigt aan de desbetreffende speler dit perkament, zodat deze speler het kan onderzoeken zonder dat de SM een beschrijving moet geven van dit object. Indien je als SM van plan bent zulke uitreiksels in de loop van het avontuur aan de spelers te overhandigen dan moet je er wel voor zorgen dat al deze stukken **reeds op voorhand klaar zijn**, om de snelheid van het spel niet in het gedrang te brengen. Uitreiksels kunnen, naast perkamenten, ook brieven of uittreksels uit dagboeken van NSP's,

amuletten, afbeeldingen, plattegronden, etiketten van flessen,... zijn.

11. De SM heeft het recht zijn **dobbelstenen** achter het scherm te rollen en het resultaat van dobbelsteenworpen voor de spelers geheim te houden. De spelers daarentegen moeten hun dobbelsteenworpen altijd openlijk doen, zodat de SM ze kan controleren. Dit heeft niets met een gebrek aan vertrouwen te maken (goede rollenspelers spelen altijd eerlijk) maar wel met de vlotheid van het spel. Indien de SM onmiddellijk ziet wat het resultaat van een rol is hoeft hij dit niet eerst te vragen en gaat het spel sneller vooruit.

12. De SM kan af en toe een dobbelsteenworp doen zonder dat hier een duidelijke aanleiding toe is. Hij kan dit doen indien hij vindt dat de spelers niet geconcentreerd genoeg spelen of als hij vindt dat ze te lang overleggen voor ze iets ondernemen. De spelers zullen door het geluid van de vallende dobbelstenen denken dat er iets op til is en alerter worden.

13. SM's die geboren vertellers zijn hebben uiteraard een beentje voor. Maar algauw leert elke SM wel hoe **hij het best bepaalde gebeurtenissen beschrijft**. Soms komt een scène het best tot zijn recht indien ze met humor gebracht wordt. Een andere scène vertel je dan weer het beste met rustige stem, terwijl je samenzweerderig voorover buigt, of met een dluisterstem,... Wat je zeker niet mag doen is de informatie droog van je notitiebladen aflezen of lui achterover in je zetel blijven zitten.

14. De spelers hebben het recht om te weten wat ze via hun SP's horen, ruiken, zien en voelen. De SM is hun enige middel om dit te weten te komen. Zodra er niets meer van belang te vertellen is mogen de spelers dat gerust weten ("Voor de rest is hier eigenlijk niets interessants meer te vinden").

15. Vermijd **gebeurtenissen in termen van spelregels** te beschrijven. Druk je indien mogelijk kleurrijk uit. Zeg dus niet: "Het wezen heeft 28 procent kans om je te raken. Ik rol 54. Het mist. Nu is het aan jou." maar wel "Het slijmerige creatuur springt voorwaarts. Je kan zijn stinkende adem al ruiken. Het zwaait sloom met zijn reusachtige knots en slaat een gat in de muur, vlak naast je hoofd."

16. **Visuele voorstellingen** (je kan opstaan een voordoen hoe het monster zich beweegt en/of je kan een prent tonen van het monster) kunnen ook veel duidelijk maken over de aard van dingen.

9. Plattegronden

1. De SM kan best wat **grote schetsbladen** voorzien. Hierop schetst hij dan de omgeving waarin de SP's zich bevinden. Dit kan hij dan verder aanvullen met beschrijvingen. Voorbeeld: "Je stapt de donkere kamer binnen. Ik schets ze even (tekent vierkant, die de ruimte symboliseert met opening voor deur). Het is een vierkante kamer met tegen de linkermuur een boekenkast (schetst kast in bovenaanzicht), aan de rechtermuur staat een tafel (tekent vierkant = tafel) en aan de overzijde is weer een deur (schetst tweede deur). Nu kan hij nog verder beschrijven wat er in de boekenkast staat, wat er op tafel ligt, of onder het meubilair, zonder dit alles te schetsen.

2. Naarmate de SP's **een lokatie** (huis, grottenstelsel,...) onderzoeken komen ze in steeds meer ruimtes van die lokatie terecht. Tekenen als SM dus niet meteen de hele lokatie of gebruik geen of voorhand getekende plattegrond, want dan kunnen de spelers meteen zien hoeveel ruimtes er zijn en waar hun SP's nog niet geweest zijn. Komen ze dus in een ruimte terecht, schets dan eerst deze ene ruimte op het grote schetsblad. Gaan ze doorheen een tweede deur een andere

ruimte binnen, schets hier dan deze volgende ruimte aan vast, enzovoort.

3. Plattegronden kunnen ook handig zijn bij **gevechtssituaties**. Vroeg of laat zullen de SP's op monsters of andere heldonvriendelijke NSP's stoten. Een situatie ontstaat dan waarbij enkel wapengeweld uitweg biedt. Op dat moment treden de gevechtsregels (worden later uitgelegd) in werking. Om discussies te vermijden over wie waar staat is het ontzettend gemakkelijk om gebruik te maken van grondplannen en van miniatuurpersonagetjes of pionnen, die de verschillende aanwezige SP's en NSP's voorstellen. Geschikte tinnen, loden of plastic personagetjes zijn in gespecialiseerde speelgoedwinkels te vinden.

10. Inlevingsvermogen

1. als nieuweling in het rollenspel ben je tijdens je eerste spelsessies meestal ondergedompeld in de totaal nieuwe wereld die zich aan je openbaart. Gedurende een tijdje vind je het dan waarschijnlijk voldoende van een nogal ééndimensionale held te spelen die het goud steelt uit de grot van de draak en die, het zwaard of het magische spreukenboek ter hand, het avontuur strijdend doorworstelt. Na verloop van tijd echter zul je je andere vragen stellen, zoals "hoe verloopt het dagelijkse leven van de personages tussen twee avonturen door?", "wie zijn de lokale heren en hoe liggen de amchtsverhoudingen in dit fantasieland?", "wat is de verhouding van mijn personage tegenover zijn wereld?", "waarom werd hij avonturier in plaats van timmerman?" zulke vragen markeren het begin van écht rollenspel.

2. Een rol spelen is wat S&S zo speciaal maakt, waarom het opwindender is dan om het even welk ander gezelschapsspel. Gaandeweg zal jouw personage steeds omljnder worden. En zijn karakter kan sterk verschillen

van het jouwe. Je **speelt niet jezelf** in S&S. Het kan best zijn dat je een rustig persoon bent en dat je in het spel net een luidruchtige barbaar speelt. Of misschien ben je wel zeer bescheiden maar beslis je om tijdens het spel gestalte te geven aan een arrogante nobele? Wil je een dief zijn? Een geestelijke? Een door en door goed persoon of net een tot op het bot verdorven personage? Het kan allemaal. Meer informatie over het creëren van je SP krijg je in het hoofdstuk 'De geboorte van een personage'.

3. Probeer te vermijden een spelstijl te ontwikkelen die enkel gekenmerkt wordt door gauw rijkdommen verzamelen. Daardoor trek je enkel de aandacht van struikrovers maar word je ook onpopulair bij de plaatselijke bevolking. Ben je van oordeel dat een dolk beter bij de persoonlijkheid van jouw SP past dan een allesvernietigend slagzwaard dan moet je je helemaal niet tekortgedaan voelen als je het zwaard links laat liggen. Integendeel! Personages beladen met legendarisch wapens en magische voorwerpen word je als speler trouwens gauw beu.

4. Desondanks zullen sommige spelers het echt moeilijk blijven hebben om plezier te beleven aan een "gecompliceerd" en "realistisch" SP. Ze spelen liever een eenvoudig personage dat met het zwaard zwaaiend doorheen het avontuur stormt als een olifant in een porseleinwinkel. Een groepje helden is niet altijd gediend met zulke een dommekracht. Wat moet je immers met zulk een reisgenoot indien je een detective-mysterie probeert op te lossen dat zich vooral in bibliotheken en in de leefkamers van rijke burgers afspeelt? Moedig de spelers dus aan van een subtiele spelstijl te ontwikkelen die meer is dan monsters in de pan hakken.

5. De SM mag **onconstructief spelende spelers** niet afstraffen door hun SP te laten sneuvelen indien hier niet echt

een aanleiding toe was. Om een speler tot voorzichtigheid aan te manen is het al voldoende indien zijn SP eens iets vervelends overkomt. Bijvoorbeeld: indien een SP altijd de gewoonte heeft NSP's af te teugen om informatie uit hen los te krijgen is het best eens mogelijk dat een van deze NSP's een knokploeg op hem afstuurt om hem een lesje te leren of, indien hij alles probeert op te lossen door intimidatie kan het wel eens zijn dat er op een dag een gif in zijn drankje terecht komt.

6. een andere manier om spelers te laten voelen dat ze zich niet goed inleven is van hen aan het einde van het avontuur minder ervaringspunten te geven. Wat ervaringspunten zijn wordt later verduidelijkt.

11. Opgesplitste groepen

1. Het is altijd mogelijk dat een aantal SP's de ene kant op gaat en de andere SP's de andere. De avonturiers (SP's) splitsen zich dus op en vanaf dat moment weet de ene groep niet meer wat er met de andere gebeurt. De SM gaat vanaf dan als volgt te werk: Stuur de ene groep spelers even de deur uit en speel alleen verder met de anderen. Indien je vindt dat ze lang genoeg aan de beurt geweest zijn, stuur hen dan buiten met de boodschap dat ze de andere spelers moeten binnenroepen. Nu speel je met de andere spelers terwijl de eersten buiten staan. Na een tijdje wissel je weer af, enzoverder. Dit hou je vol tot beide groepen elkaar terug ontmoeten.

2. Indien een van beide groepen ondertussen gesneuveld of gevangengenomen is, weten de anderen dus niet wat er met hun uit het oog verloren companen gebeurt. Al wat deze spelers merken is dat hun SP's deze andere SP's niet meer ontmoeten. De SM moet wel vragen dat de spelers van de verdwenen SP's niet verklappen wat er gebeurd is.

12. Gesneuveld op het veld van eer

1. Indien een SP overlijdt is dit voor de speler niet zo prettig (hij weet immers dat hij ergens gefaald heeft, of dat hij gewoon brute pech had). Zorg er als SM dus voor dat een SP enkel overlijdt indien dit het gevolg is van een blunder van de speler of indien er aan de dood van het personage een heldendaad verbonden is, waarop de speler fier kan zijn. Bijvoorbeeld: een SP besluit op zijn eentje een draak aan te vallen. Dit is een blunder die de dood tot gevolg kan hebben. Bijvoorbeeld: een SP offert zich op om de aftocht van de andere SP's te dekken. Dit kan de dood tot gevolg hebben maar indien de SM het personage de kans geeft zich nog op heldhaftige wijze te verweren zal de speler het overlijden van zijn SP met trots aanvaardden.

2. Om een zinloze en onverdiende dood van een SP te voorkomen kan de SM zijn doos met Deus ex Machina's opentrekken of gewoon even een leugentje om bestwil plegen: "De draak zet gelukkig net zijn poot naast je neer." of "Het schot van de sluipschutter heeft je op een haar na gemist."

3. Als een SP sterft zal de speler gedurende een korte tijd niet meer mee kunnen spelen. Het avontuur gaat met de andere spelers door. Hoe kan een speler dan toch opnieuw in het spel gebracht worden om te voorkomen dat hij zich gaat vervelen? De SM kan hem bijvoorbeeld **assistent- SM maken** voor de rest van de avond, zonder inzage in de kaarten en notities. De speler kan helpen met het opzoeken van spelregels of andere gegevens uit het regelboek. Vanaf de volgende speelsessie zorgt de SM ervoor dat de speler terug kan mee doen met een nieuw personage dat toevallig het spoor van de andere personages kruist (dit is dan het nieuwe personage dat de speler tussen de twee speelsessies in heeft ontworpen). Hij kan hem ook **onmiddelijk**

laten verderspelen met een nieuw personage. Indien de spelers zich op het moment van de dood van een van de SP's zich bijvoorbeeld toevallig in een dorpje of een stad bevinden kunnen ze onmiddellijk een nieuw personage ontmoeten waarmee de speler dan kan verder spelen, desnoods tijdelijk. Dit kan als volgt gebeuren: Terwijl de groep hun gestorven makker aan het begraven is stapt er iemand uit een steegje en zegt: "Ik ben Sir Feodred, hebben jullie soms hulp nodig?" O.K., Silke. Dit is jouw nieuw personage.

13. Tijd in een avontuur

1. We maken onderscheid tussen speeltijd en fictieve tijd. De speeltijd is de tijd die verloopt in de echte wereld van de spelers. De fictieve tijd is de tijd die verloopt in de wereld van de SP's. De fictieve tijd is een rekbaar gegeven. Zo kan een overnachting van de SP's in een herberg een hele nacht duren, terwijl dit in de speeltijd niet meer dan tien seconden in beslag genomen heeft ("Jullie hebben overnacht in de herberg. Nuttigen jullie ontbijt en gaan weer opstap"). Omgekeerd kan het dan weer dat een gebeurtenis, die voor de SP's slechts een paar seconden duurt, in speeltijd een half uur in beslag neemt. Dit is vooral zo in gevechtssituaties waarin vele verschillende dingen op korte tijd gebeuren.

2. De SM moet een globaal idee hebben van de tijd die er verloopt in de wereld van de SP's. De spelers moeten hem ten allen tijde kunnen vragen hoe laat het is voor hun SP's. De SM moet dus ook een schatting maken van de tijd die verloopt tijdens het afleggen van een bepaalde afstand of tijdens het onderzoeken van een lokatie.

Hoofdstuk 2: Gebruikte termen en afspraken

1. Het personagedocument

Indien je de vier bladzijden van het personagedocument (achteraan dit boek) onder de loep neemt staan hier een hele hoop begrippen en afkortingen op die je (nog) niet begrijpt. We overlopen het document en verduidelijken alles. Hoe je je personage creëert en je personagedocument invult wordt uitgelegd in het volgende hoofdstuk.

2. Sociaal niveau

Dit is eigenlijk de sociale achtergrond van je personage. Er zijn zeven verschillende achtergronden. Dit bepaalt waar en hoe een personage is opgegroeid en (nog steeds?) woont. Zoals u later zult merken speelt het ook een rol bij zijn geldmiddelen, uitrusting en omgang met andere mensen. Er zijn drie hoofdachtergronden: natuur, platteland en stad. Platteland en stad worden dan op hun beurt nog eens ingedeeld in arm, gewoon en rijk. Van elk van de zeven sociale achtergronden volgt een korte beschrijving. Bij elk van de sociale achtergronden staat een nummer. Wat dit sociaal nummer is wordt later verduidelijkt.

Natuur (1)

Personen met deze achtergrond proberen de geheimen van de natuur te ontsluiten door er zoveel mogelijk kennis over op te doen. Zij hechten geen belang aan materiële dingen en stellen vriendschap van dieren meer op prijs dan de vriendschap van mensen, dwergen, elfen, reuzen, halfelingen of schublingen.

Stad Arm (2)

Geboren in armere wijken of sloppen van de stad groeiden deze mensen op voor galg en rad. Meestal was en is hun enige dagelijkse bekommernis aan eten komen. Ongeschoold en ongeletterd als ze zijn krijgen ze meestal de smerigste, slechts betaalde werkjes. Voor zover ze tenminste op het rechte pad blijven.

Stad Gewoon (3)

Deze groep vormt de meerderheid van de stadsbevolking. Meestal hebben ze een zekere welvaart bereikt dankzij een goede opvoeding en scholing. Zij zijn altijd voorstander van een sterke sociale orde en zijn weinig avontuurlijk aangelegd, enkele uitzonderingen niet nagelaten.

Stad Rijk (4)

Dit is een kleine groep van de bevolking. Toch is zij de meest invloedrijke omdat zij veel macht heeft, zowel economische (kooplui) als militaire en politieke (adel). Vele jongeren van deze groep verlaten de ouderlijke woonsten nadat ze gehoord hebben van de avonturen van de talloze roemrijke helden die voor hen leefden. Totaal onvoorbereid worden zij dan meestal het slachtoffer van oplichters en rovers.

Platteland Arm (5)

In vele landen betekent deze achtergrond niets anders dan dat je de lijfeigene bent van iemand die rijker is dan jezelf. En veel kans op verbetering is er niet. Sommige van deze onfortuinlijken slaan dus op de vlucht en zoeken het avontuur op.

Platteland Gewoon (6)

Deze mensen bezitten gewoonlijk enkele lapjes grond of oefenen een beroep uit in een dorpje. Ze hebben een zekere welvaart en mogen zich vrije mensen noemen. Vaak trekken sommigen onder hen weg uit ontevredenheid. Ze willen een andere toekomst dan hun grijze bestaan hen bieden kan.

Platteland Rijk (7)

Dit is de kleinste sociale groep in heel Dor. Ze bestaat voor het grootste deel uit adellijke grootgrondbezitters. Verder heb je ook nog de rijke hereboeren en soms een fortuinzoeker die na jaren van zwerven genoeg geld heeft verworven om rustig op het platteland te gaan rentenieren.

3. Ras

In de wereld Dor, waarin zich de avonturen afspelen bestaan er meerdere rassen, met alle onderlingen spanningen die dit met zich meebrengt. Ook op Dor kent men racisme en ethnocentrisme. Avonturiers stellen zich vaak (maar niet altijd) verdraagzamer op.

4. Moraal

De moraal van een personage geeft zijn visie op het leven weer. In S&S zijn er vier verschillende moralen. SP's starten altijd met een moraal die goed of neutraal is.

Goed: Deze personages proberen in harmonie met de natuur te leven. Zij hebben respect voor het leven (van elk wezen) en de natuur. Dit wil niet zeggen dat een goed personage nooit iemand zal doden (of liegen). Als er geen andere manier is zal hij zich toch meestal tot geweld wenden, zeker als de tegenstander slechte bedoelingen heeft.

Neutraal: Deze personages interesseren zich niet in de strijd tussen goed en kwaad. Zij zullen vooral handelen zoals zijzelf willen, liefst in hun voordeel. Neutrale personages laten zich echter nooit met écht slechte dingen in (zoals het oproepen van demonen of doden van onschuldigen). Zij hebben immers ook nog hun morele waardigheid. Stelen, plunderen of lastposten vermoorden past wel binnen hun morele waardigheid.

Slecht: Deze personages deinen er niet voor terug echt slechte dingen te doen. Zolang zij er persoonlijk baat bij hebben is niets hen te veel.

Chaotisch: Heeft een aangeboren haat tegenover alles wat leeft. Een chaotisch personage interesseert zich maar voor één ding en dat is zichzelf. Hij gaat zo ver in zijn eigenliefde dat hij liefst iedereen om zeep helpt. Hij zal soms wel verbonden aangaan met andere personages, als deze hetzelfde doel hebben (meestal niet veel goeds), maar hij zal er daarna zeker niet voor terugdeinzen ook deze een kopje kleiner te maken. Chaotische personages zijn uiterst gevaarlijk en onbetrouwbaar.

5. Scores

Deze gegevens vormen de basis voor de dingen waarvoor je personage aanleg heeft.

BEH: Behendigheid. Hoe goed je controle over je lichaam en je handen is en hoe snel je reflexen zijn.

KRA*: Kracht. Je spierkracht.

WEE: Weerstand. Hoe goed je tegen lichamelijke ontberingen en ziekten bestand bent.

CHA: Charisma. Dit wordt niet alleen bepaald door je uiterlijk. Mooie personen hebben niet noodzakelijk een hoog charisma.

INT: Intelligentie.

MOE: Moed. Hoe hoger je moed hoe effectiever je je in gevaarlijke situaties zal gedragen.

OPM: Opmerking. De scherpthe van je zintuigen.

SPI: Spirituele kracht. Vooral van belang voor personages die veel met magie bezig zijn.

OMV*: Je omvang of massa. Indien we ervan uitgaan dat een personage een normale lichaamsbouw heeft is het met een OMV van 18, 1,8 meter hoog. OMV is een relatief gegeven als het om grootte gaat.

BEW*: Beweging. Hoe snel je gemiddeld stapt. Is van invloed op je loop- en sprintsnelheid.

Al deze scores worden uitgedrukt in procenten (voor uitleg zie later). Alleen de met een sterretje gemerkte scores zijn géén procentcores.

6. Levenspunten

LEP bepaalt hoe veel slagen je kan incasseren, hoe lang je in leven blijft in barre omstandigheden. Je levenspunten worden berekend op basis van je WEE en je OMV (zie later). Huidige LEP is een van de gegevens die het vaakst zal veranderen op je document. Telkens je lichamelijke schade oploopt gaat LEP naar omlaag, maar door heling, rust en magie kan het weer naar omhoog gaan.

Helingsniveau (op de derde pagina van het document) is de hoeveelheid levenspunten dat je terugwint door een nachtje slaap.

7. Speciale eigenschappen

Dit zijn gegevens die samenhangen met het ras. Sommige rassen hebben bijvoorbeeld de kunde 'nachtzicht'. Dit wordt dan in deze vakjes ingevuld.

8. Ervaringspunten

Na het beëindigen van eenavontuur geeft de SM deze punten aan de spelers. Zij kunnen deze sparen of spenderen om hun kundes te verhogen. Zo wordt hun SP steeds beter en kan het de volgende avonturen beter aan.

9. Magiepunten

Telkens een personage een spreuk uitsprekt put het uit zijn magische punten. Door te rusten komen ze weer terug.

10. Kundes en wapenkundes

Dingen waarin het personage bedreven is. Je kan kundes, die belangrijk vindt bijkopen met ervaringspunten, of kundes die je reeds hebt ermee verhogen.

11. Aanvalsklasse, KB, effecten KT's, bereik projectielwapens en BEP

Zijn alledrie gegevens die van belang zijn tijdens gevechtssituaties. Meer uitleg hierover krijg je in het hoofdstuk 'Wapengekletter'.

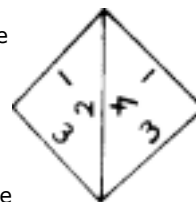
12. De dobbelstenenset

Dobbelstenen worden in S&S gebruikt om het toeval te simuleren. We maken gebruik van een aantal minder bekende dobbelstenen. In spelterminologie spreken we niet van een zeszijdige of een achzijdige dobbelsteen maar van een D6 of een D8. Analoo hiermee moet men 3D6 interpreteren als een dobbelsteenworp met drie zeszijdige dobbelstenen, waarvan men het resultaat optelt. Een ander voorbeeld: 2D10+5 is een dobbelsteenworp met twee tienzijdige dobbelstenen. Bij de som van beide geworpen dobbelstenen tel je nogmaals vijf bij. Dus, ik rol bijvoorbeeld een 2 en een 9. Samen geeft dit $11 + 5 = 16$.

D2: een tweezijdige dobbelsteen bestaat niet. Je kan een muntstuk gebruiken, waarbij kop 1 is en munt 2. Je kan ook een andere dobbelsteen werpen, waarbij de oneven getallen 1 zijn en de oneven 2.

D3: een D6 gedeeld door twee, naar boven afgerond.

D4: deze piramidevormige dobbelsteen telt vier vlakken. Het resultaat van de worp wordt afgelezen van de basiszijde van de driehoekige zijvlakken. Op het voorbeeld zou het resultaat een 3 zijn.



D6: de alom gekende zeszijdige dobbelsteen.

D8: de achzijdige dobbelsteen lijkt op twee tegen elkaar gemonteerde piramides.

D10: Meestal vermeldt de tienzijdige dobbelsteen cijfers van 0 tot 9. Indien een 0 geworpen wordt geldt dit in S&S als een 10.

D12: De twaalfzijdige dobbelsteen.

D20: De twintigzijdige dobbelsteen.

D100: er bestaat wel een honderdzijdige dobbelsteen (bijna een bol) maar die blijkt in het gebruik zo onhandig dat men bij het rollen van 1D100 de voorkeur geeft aan de volgende methode: je rolt twee tienzijdige dobbelstenen, waarbij de donkerste van de twee de tientallen voorstelt, en de andere de eenheden. Op die manier kan je procenten rollen. Let wel op: als je twee nullen rolt heb je een 100 en niet een nul gescoord.

P.S.: in de handel is ook een tienzijdige dobbelsteen te verkrijgen waarop getallen staan van 00 tot 90. Uiteraard betreft het dan een dobbelsteen met tientallen.

Hoofdstuk 3: De geboorte van een personage

O. Opmerkingen vooraf

Vermits deze PDF-versie van het Schimmen & Schaduwen basisregelboek een paar verschillende herwerkingen gekend heeft, de een al wat ingrijpender dan de ander, alvorens tot deze "finale" (vrij ongewijzigde) versie te komen, is het nog altijd mogelijk dat u op een paar kleine inconsistenties stuit. Eén ervan is het gebruik van de termen SP's, NSP's en Personages. Die worden onder andere in een aantal van de downloadbare avonturen aangeduid als SK's, NSK's en Karakters. Dit heeft echter verder geen enkele invloed op de creatie en het gebruik van je speler-personage (of speler-karakter).

Het invullen van een personagedocument neemt al gauw een uur in beslag. Het is dus iets waar je tijd voor moet uittrekken. Je kan de spelers ook toelaten dat ze op hun eentje, met behulp van het boek een personage maken tussen twee sessies in maar dan kan je uiteraard niet controleren of hun dobbelsteenrollen eerlijk gebeuren. Eens het personagedocument is ingevuld kan een speler die het handig aanpakt wel maande (misschien zelfs jaren) met dit personage spelen. Dus is de verhouding 'invultijd', 'speeltijd' eigenlijk zeer gunstig, ook heb je je doorheen het invullen van je personagedocument moeten worstelen (zeker voor beginnende spelers zal dit zo zijn). Maar vergeet niet dat je niet verplicht bent alle spelregels in dit boek te gebruiken en dat je dus ook niet verplicht bent het personagedocument volledig in te vullen om het spel te kunnen spelen. Toch krijgt het spel meer diepgang (en realisme) naarmate je meer gebruik maakt van de volledige spelregelset en je je document volledig invult.

1. Het ras en de moraal

Het eerste dat een speler te doen staat bij het invullen van het personagedocument is het bepalen van het ras van zijn SP. Ieder ras heeft zijn eigen kenmerken en scores.

Normaal mag een speler zijn ras niet kiezen in S&S maar zoals alle spelregels in dit spel zijn het slechts 'voorstellen' en kan de SM zijn spelers zo veel vrijheid geven als hij wil. Wil je je toch aan de spelregels houden dan gaan de spelers als volgt te werk: rol 1D100 en kijk op het rastabelletje van welk ras jouw personage

is en welke moraal hierbij hoort. Indien je iets over de leefgewoonten of andere specifieke dingen over de rassen wil weten dan raadpleeg je het hoofdstuk 'Bestiarium'.

Rastabel

1D100	Ras	Moraal
01-07	Reus	Goed
08-14	Schubling	Neutraal
15-24	Elf	Goed
25-37	Dwerg	Neutraal
38-50	Halfling	Neutraal
51-00	Mens	Neutraal



2. Scores

Kijk gewoon op het scoretabeltje (zie blz. 18), rol de gevraagde dobbelsteen en vul het resultaat in op het personagedocument. Opgelet! Het resultaat moet ingevuld worden naast de naam van de score en in de niveau 1 kolom. Later zal wel duidelijk worden waarom je het juist in die kolom moet optekenen. De met een sterretje aangeduide scores zijn geen procentcores.

3. Leeftijd

Consulteer het leeftijdstabeltje om te weten welke dobbelstenen je moet rollen om de leeftijd van je SP te bepalen. Voor alle duidelijkheid geven we je ook de gemiddelde leeftijdsverwachting van alle rassen. Zo kan je vergelijkingen maken tussen de leeftijden van verschillende rassen.

Leeftijdstabel

Ras / Gemiddelde leeftijd in jaren / Leeftijd van het SP in jaren:

Reus / 600 / 8D20+20
Schubling / 500 / 7D20+20
Elf / 400 / 6D20+10
Dwerg / 250 / 4D20+10
Halfling / 100 jaar / 2D20+16
Mens / 55 / 1D20+16

4. Speciale eigenschappen

Speciale eigenschappen zijn aangeboren gaven. Sommige personages kunnen bijvoorbeeld, vanaf hun geboorte, in het donker zien. Nachtzicht is dus een van hun speciale eigenschappen. Speciale eigenschappen worden in S&S veel gebruikt voor monsters, maar er zijn er ook

enkele voor de SP's. Elke speciale eigenschap heeft een bepaald niveau. Hoe hoger dit niveau, des te sterker deze eigenschap aanwezig is bij een personage. Iemand met Nachtzicht niveau 5 kan verder in het donker kijken dan iemand met Nachtzicht niveau 1.

In het speciale eigenschappen-tabeltje staat de procentkans die een personage heeft om die eigenschap te bezitten.

Je moet voor elke eigenschap apart rollen met 1D100 en als je gelijk aan of lager dan het aangegeven procent rolt dan heeft je personage die eigenschap. Een mens heeft bijvoorbeeld 2% kans op Hypnose. Als

de speler dus 2 of lager rolt met 1D100, dan heeft zijn personage deze eigenschap.

Je vult deze eigenschap(pen) in op je personagedocument. Een gedetailleerde beschrijving van de speciale eigenschappen voor SP's kan je vinden in de lijst van speciale eigenschappen voor NSP's (op blz. 155). Alle eigenschappen zijn niveau 1, behalve de met een sterretje gemerkte eigenschappen (niveau 2).

Indien je personage bijvoorbeeld een speciale eigenschap op niveau 1 bezit vul je deze eigenschap in op je document en zet je een kruisje in het vakje voor niveau 1.

Speciale eigenschappentabel

<i>Soort</i>	<i>Reus</i>	<i>Sch.</i>	<i>Elf</i>	<i>Dw.</i>	<i>Half.</i>	<i>Mens</i>
<i>Telepatie</i>	5 %	5 %	10 %	2 %	2 %	10 %
<i>Nachtzicht</i>	5	100*	100*	10	10	2
<i>Koudezicht</i>	5	50	20	10	10	2
<i>Warmtezicht</i>	5	50	20	10	10	2
<i>Moreelzicht</i>	5	5	5	0	10	2
<i>Hypnose</i>	0	0	5	0	0	10

Sch. = Schubling / Dw. = Dwerg / Half. = Halfling

5. Sociaal niveau

Rol 1D100 en consulteer de sociaal niveautabel. Afhankelijk van je ras kan je daar je sociaal niveau aflezen. Noteer het op je personagedocument. Het sociaal niveau is van belang voor het uitwerken van je achtergrond (als je arm bent is de kans klein dat je de zoon van een edelman bent) en voor het bepalen van de hoeveelheid startgeld die je bezit. De tabel staat op de volgende pagina.



Scoretabel

	<i>Reus</i>	<i>Schubling</i>	<i>Elf</i>	<i>Dwerg</i>	<i>Halfling</i>	<i>Mens</i>
<i>BEH</i>	2D10+20	2D10+30	2D10+35	2D10+25	2D10+40	2D10+30
<i>KRA*</i>	4D4+10	4D4+4	4D4+3	4D4+5	4D4+1	4D4+4
<i>WEE</i>	2D10+35	2D10+30	2D10+20	2D10+40	2D10+20	2D10+30
<i>CHA</i>	2D10+35	2D10+30	2D10+40	2D10+20	2D10+40	2D10+30
<i>INT</i>	2D10+30	2D10+30	2D10+40	2D10+20	2D10+20	2D10+30
<i>MOE</i>	2D10+35	2D10+30	2D10+25	2D10+30	2D10+40	2D10+30
<i>OPM</i>	2D10+30	2D10+40	2D10+35	2D10+20	2D10+40	2D10+30
<i>SPI</i>	2D10+35	2D10+40	2D10+35	2D10+35	2D10+30	2D10+30
<i>OMV*</i>	1D4+21	1D4+15	1D4+16	1D4+10	1D4+9	1D4+15
<i>BEW*</i>	1D3+5	1D3+4	1D3+4	1D3+2	1D3+2	1D3+3
<i>LEP*</i>	voor alle rassen: OMV + de helft van WEE, naar boven afgerond					

Sociale klasse-tabel

<i>Sociale klasse en nummer</i>	<i>Reus</i>	<i>Schubl.</i>	<i>Elf</i>	<i>Dwerg</i>	<i>Halfl.</i>	<i>Mens</i>	
<i>Natuur</i>	1	01tot40	---	01tot50	01tot30	01tot40	01tot10
<i>Stad arm</i>	2	---	---	---	---	---	11 / 20
<i>Stad gewoon</i>	3	41 / 70	01 / 30	51 / 75	31 / 50	41 / 70	21 / 50
<i>Stad rijk</i>	4	---	31 / 50	76 / 100	51 / 60	---	51 / 60
<i>Platteland arm</i>	5	---	---	---	---	---	61 / 70
<i>Platteland gewoon</i>	6	---	51 / 80	---	61 / 80	71 / 100	81 / 90
<i>Platteland rijk</i>	7	71 / 100	81 / 100	---	81 / 100	---	91 / 100

Beroepentabel basisberoepen

<i>Beroep en sociale nummers</i>	<i>Reus</i>	<i>Schubl.</i>	<i>Elf</i>	<i>Dwerg</i>	<i>Halfl.</i>	<i>Mens</i>
<i>Avonturier (1, 3, 6)</i>	1 / 5	1 / 6	1 / 5	1 / 3	1 / 8	1 / 5
<i>Bedelaar (2, 5)</i>	6 / 10	7 / 8	6 / 10	4 / 6	9 / 15	6 / 10
<i>Boswachter (1)</i>	11 / 15	---	11 / 15	7 / 9	16 / 18	11 / 14
<i>Beul (3)</i>	---	9 / 14	---	10 / 12	---	15 / 19
<i>Dief (2, 3, 5, 6)</i>	---	15 / 19	---	13 / 15	19 / 28	20 / 25
<i>Druideleerling (1)</i>	16 / 20	---	16 / 20	16 / 17	29 / 31	26 / 28
<i>Edelman (4, 7)</i>	21 / 25	20 / 24	21 / 25	18 / 19	32 / 34	29 / 32
<i>Genezersleerling (3, 7)</i>	26 / 30	25 / 28	26 / 30	21 / 22	35 / 42	33 / 35
<i>Handelaar (3, 4, 6, 7)</i>	31 / 35	29 / 33	31 / 35	23 / 25	43 / 48	36 / 39
<i>Heremiet (1, 5)</i>	36 / 40	---	36 / 40	26 / 28	49 / 54	40 / 42
<i>Houthakker (1, 5, 6)</i>	41 / 46	---	41 / 46	29 / 35	---	43 / 46
<i>Huurdoder (3, 4)</i>	---	34 / 38	---	36 / 38	---	47 / 50
<i>Huurling (3)</i>	---	39 / 43	---	39 / 46	---	51 / 55
<i>Kunstenaar (2, 3, 4)</i>	47 / 50	44 / 45	47 / 52	47 / 48	55 / 60	56 / 58
<i>Oplichter/Schelm (2, 3, 4, 5, 6)</i>	---	46 / 50	---	49 / 51	61 / 67	59 / 61
<i>Orkenslachter (1, 5, 6)</i>	51 / 55	51 / 55	53 / 57	52 / 57	---	62 / 63
<i>Premiejaer (3, 6)</i>	---	56 / 60	---	58 / 60	---	64 / 67
<i>Priester (1, 3, 4)</i>	56 / 70	61 / 65	58 / 72	61 / 63	68 / 71	68 / 70
<i>Prijsvechter (3, 4)</i>	---	66 / 70	---	64 / 69	---	71 / 73
<i>Drakonier (4, 7)</i>	71 / 75	71 / 75	73 / 77	70 / 72	72 / 76	74 / 75
<i>Schildknaap (3)</i>	---	76 / 80	78 / 79	73 / 74	---	76 / 78
<i>Smid (3, 6)</i>	76 / 80	---	78 / 79	75 / 82	---	79 / 81
<i>Straatfilosoof (2, 3)</i>	81 / 85	81 / 83	80 / 83	83 / 85	77 / 79	82 / 85
<i>Stroper (1, 5)</i>	---	---	---	86 / 89	80 / 85	86 / 89
<i>Tovenaarsleerling (3, 4, 7)</i>	87 / 90	84 / 88	84 / 87	90 / 92	86 / 90	90 / 92
<i>Voelvrije (1, 5, 6)</i>	91 / 92	89 / 95	88 / 94	93 / 97	91 / 96	93 / 96
<i>Wijze (2, 3, 4, 7)</i>	93 / 100	96 / 100	95 / 100	98 / 100	97 / 100	97 / 100

6. Startgeld

Een nieuw personage begint met een bepaalde hoeveelheid geld. Deze hoeveelheid is afhankelijk van je sociaal nummer.

Startgeldtabel. Dor kent drie munten: de gouden Kroon, de zilveren Dukaat en de koperen Shilling. Meer over geld en de waarde ervan krijg je in het hoofdstuk 'De wereld Dor'. 1 Kroon = 100 Dukaten. 1 Dukaat = 100 Shilling.

Met het startgeld kan je voor je SP een startuitrusting kopen (de prijzen van de verschillende voorwerpen (kleding, reisgereedschap, wapens,...) vind je in het hoofdstuk 'De wereld Dor'). Als je pech hebt is het best mogelijk dat je personage start met net genoeg geld om een broek te kopen. De rollenspeluitdaging met zulk een "arme sukkel" te moeten starten wordt er des te groter door.

Startgeldtabel

Sociaal nr.	Kapitaal
1	10D20 Dukaten
2 en 5	5D10 Dukaten
3 en 6	4D100 Dukaten
4 en 7	10D100 Dukaten

6b. Je beroep

We nemen aan dat je SP op een latere leeftijd aan zijn avontuurlijke loopbaan begint. Zijn beroep geeft dus weer wat hij in zijn vroegere leven heeft gedaan. Het eerste beroep dat een personage beoefent noemen we zijn beginberoep of basisberoep. Later kan hij altijd van beroep veranderen of zijn beroep verder uitbouwen. Hier komen we later op terug.

Je rolt 1D100 en in de Beroepentabel kijk je naar het beroep dat daarbij hoort voor jouw ras. De cijfers achter de beroepen wijzen op de sociale niveaus die bij dit beroep passen. Heb jij toevallig een beroep gerold dat niet overeenkomt met jouw sociaal niveau (dus achter het beroep staat jouw sociaal nummer niet vermeld), dan neem je in dezelfde kolom het



vlnr: reus, halfling, dwerg, mens, schubling, elf

dichtstbijzijnde beroep waarachter wél het juiste nummer staat of je rolt opnieuw, alnaargelang de voorkeur van de SM. Meer uitleg over je beroep kan je altijd vinden in het hoofdstuk 'Kundes en beroepen'.

Vul je beroep in op de voorziene plaats op je personagedocument maar wacht nog met het invullen van de kundes. Uitleg over het invullen van kundes krijg je later.

Opmerking: Al de beroepen in dit boek zijn beroepen uit de menselijke maatschappij. Als je bijvoorbeeld een schubling handelaar ibentdan heeft hij zijn zaak in een menselijke stad en niet in een schublingstad ergens onder water.

7. Kundes

In het hoofdstuk 'Kundes en beroepen' zie je dat er bij je beroep enkele kundes horen die bepalen wat je allemaal kan leren tijdens het uitoefenen van je beroep. Er zijn vier soorten kundes:

De gewone kunde: dit is de meest voorkomende. Ze beschrijft een talent of een eigenschap van een personage (bijvoorbeeld: het bespelen van een instrument) en geeft ook weer hoe goed de persoon in kwestie dit talent beheerst. De gewone kunde heeft vijf verschillende niveaus. Hoe hoger het niveau, hoe beter de kunde beheerst wordt (dit wordt uitgedrukt in een procentkans, zoals je later zal merken).

De speciale kunde: deze omvat geen eigenschap maar bepaalt een fysische of psychische ontwikkeling van het personage. Speciale kundes hebben een invloed op een van de hoofdscores (zoals bijvoorbeeld INT). Speciale kundes worden niet in procentcores uitgedrukt, zoals alle gewone kundes en wapenkundes maar worden gewoon aangeduid met een sterretje of een kruisje in het vakje van het juiste niveau. Als een personage bijvoorbeeld de speciale kunde 'Heel sterk' heeft op niveau 4 zet je in het vakje van niveau 4 een sterretje.

De magische kunde: deze dient om te zien welke magiespreuken je personage kan uitspreken. Heeft je Sp bijvoorbeeld de magische kunde 'Demonenmagie' op niveau 4 dan betekent dit dat het SP alle spreuken van de demonenmagie tot en met niveau 4 kan uitspreken. Evenals de speciale kunde wordt de magische kunde met een kruisje of sterretje aangeduid.

De wapenkunde: deze is eigenlijk identiek aan een gewone kunde met als enige verschil dat haar procentwaarde weergeeft hoe goed iemand met een bepaald wapen om kan gaan. Als je de wapenkunde op je personagedocument wil invullen, beperk je dan tot het schrijven van de naam van het wapen in het juiste vakje. In het hoofdstuk over 'Wapengekletter' staat hoe je wapenkundes precies moet noteren op je personagedocument. Als je wilt weten wat de verschillende kundes precies inhouden, dan kan je meer uitleg vinden in het hoofdstuk 'Kundes en beroepen'.

7b. Kiezen van de niveaus van de kundes

Bij de beschrijving van de beroepen (hoofdstuk 'Kundes en beroepen') staat achter de hoofding "Kundes" een bepaald getal. Dit getal geeft het aantal niveaus weer dat je zelf over je bij je beroep vermeld staande



kundes (gewone, speciale, magische en wapenkundes) mag verdelen. Je moet wel elke bij je beroep aangeduide kunde minstens op niveau 1 zetten en maximaal op niveau 2. Het beste is dat je al de kundes van je beroep op een stukje kladpapier schrijft en dan voor elke kunde beslist op welk niveau je ze wil hebben (alleen niveau 1 of 2 zijn toegestaan).

Normaal zou je de kundes die je het meeste aanstaan of die nuttig vindt op niveau 2 kiezen en de anderen op niveau 1.

Concreet ga je dus als volgt te werk: je hebt bijvoorbeeld het beroep 'Heremiet' gekozen of uitgerold via de 'Beroepentabel'. Achter 'Kundes' staat bij dit beroep het getal 10. Dit zijn 10 punten die je mag verdelen over de kundes die bij het beroep staan, nl.: 'Bewerken materiaal naar keuze', 'Luisteren', 'Ruiken', 'Vuur maken', 'Water zoeken', 'Heel taai', 'Vuist' en 'Staf'. Dit houdt in dat naar keuze twee van deze acht kundes op niveau 2 zullen staan i.p.v. op niveau 1.

8. Kundes invullen op het personagedocument

Elke kunde heeft vijf niveaus. Alle kundes die je niet hebt aangeleerd staan op niveau 0. Het slagingspercentage in een proef op zo'n kunde is daarom niet noodzakelijk 0%. Er zijn enkele kundes die op niveau 0 toch nog een procentcore hebben. Dit is vrij normaal. Laten we als voorbeeld de kunde Martelen nemen. Iemand die nog nooit iemand gemarteld heeft en de techniek van het martelen nooit geleerd heeft, zal toch wel in staat zijn om een eventuele gevangene met enkele onaangename marteltechnieken te verrassen. Daarom heeft de kunde Martelen wel een procentkans op niveau 0.

Een kunde van niveau 1 noemen we een **basiskunde**. Dit wil zeggen dat de elementaire handigheden van deze kunde door het personage beheerst worden.

Als je je niveau 1 basisprocent (of eventueel een niveau 0 procent als je de kunde niet hebt) van een basiskunde op je personagedocument wil invullen dan kijk je in de kundeprocenttabel (zie punt 9) welke score een rol speelt bij die kunde. Stel dat je de kunde 'Akteertalent' op niveau 1 hebt. Je zoekt naar 'Akteertalent' in de kundelijst en ziet dat alleen CHA een rol speelt bij deze kunde. Je basisprocent in de kunde akteren is zoals in de tabel staat aangeduid dezelfde als je CHA-score.

Als er twee of meer scores een rol spelen bij de procentwaarde van de kunde, dan neem je het gemiddelde van deze scores (naar boven afgerond). Let wel: de kundes zijn altijd gebaseerd op de scores uit de kolom van niveau 1. Als je als niveau 3 personage besluit plots nog een kunde bij te kopen met je ervaringspunten dan kijk je naar je score op niveau 1 om de basiswaarde van deze nieuwe kunde te bepalen en niet naar de waarde van je score in niveau 3.

Als je **een kunde op niveau 2** genomen hebt, dan bereken je eerst het basisprocent van de kunde. Daarna tel je er 1D4+4 bij.

Voorbeeld: je personage heeft CHA 45 en de kunde 'Akteertalent' niveau 2. Je basisprocent (niveau 1) op Akteertalent is dezelfde als je CHA-score, namelijk 45%. Daar je echter niveau 2 hebt mag je nu reeds eenmaal 1D4+4 bij je kunde bijtellen. Je rolt bijvoorbeeld een 3. Je procentscore voor Akteertalent niv. 2 wordt dus 52% (45+3+4).

Voor speciale kundes verschillen de regels een beetje. Elke speciale kunde heeft namelijk zijn invloed op een van de scores. Een speciale kunde van niveau 1 heeft geen effect op de niveau 1 score maar een kunde van niveau 2 (of hoger) verhoogt de score. Hieronder vind je een tabelletje van al de speciale kundes, op welke scores ze betrekking hebben en

met hoeveel ze die score verhogen als ze reeds een niveau stijgen.

Speciale kundes/scores

Speciale kunde	Score en verhoging
Heel Behendia	BEH 1D4+4
Heel Moedia	MOE 1D4+4
Heel Opmerzaam	OPM 1D4+4
Heel Slim	INT +1D4+4
Heel Snel	BEW +1
Heel Sterk	KRA +1D4
Heel Taai	WEE 1D4+4
Sterke Geest	SPI +1D4+4
Sterke Persoonlijkheid	CHA +1D4+4

Voorbeeld: je personage heeft Heel Moedig niv. 2. Je zet een kruisje in vakje 2 van de kunde om aan te duiden welk niveau je in deze kunde bereikt hebt. Je kunde is niveau 2 en dus mag je je MOE score ook naar niveau 2 optrekken. Zoals je in het vorige tabelletje kon aflezen moet je dan 1D4+4 bij je score bijtellen om de niveau 2 waarde te kennen.

Magische kundes worden niet met een procentwaarde genoteerd. Je zet gewoon een kruisje in de juiste kolom om aan te duiden op welk niveau je kunde op het moment is.

Beperk je bij het invullen van **wapenkundes** gewoon tot de naam van het wapen en het invullen van het niveau (niveau 1 of 2). In hoofdstuk 4 wordt uitgelegd hoe je een wapenkunde volledig invult.

9. Invullen van de procenten bij gewone kundes

Nadat je beslist hebt op welk niveau je je kundes wil hebben gebruik je de tabel op de volgende pagina om je procenten in te vullen op de wijze zoals in punt 8 reeds beschreven werd. Indien er een sterretje achter de kunde staat betekent dit dat er nog een verdere specificatie kan na de kunde. Voorbeeld: 'Spreken Atumbariaans', 'Bespelen Luit', 'Bewerken Hout', 'Camouflage Natuur'.

Als twee of meer scores door een komma gescheiden zijn dan wil dit zeggen dat je daarvan de gemiddelde waarde moet nemen.

Opmerking: het staat je uiteraard vrij kundes bij te verzinnen indien je vindt dat deze lijst onvolledig is.

10. Kundes per ras

Sommige rassen krijgen onmiddellijk, gratis een extra kunde, onafhankelijk van hun beroep. Dit weerspiegelt de dingen die ze geleerd hebben in hun jeugd of die zijn aangeboden.

Ras kundetabel

Ras	Kunde	Niv.
Reus	geschiedenis	2
Schubling	Zwemmen	5
Elf	Wapen:Boog	1
Dwerg	Bewerk Steen	1
Halfling	Proeven	2
Mens	—	-

Elk personage krijgt ook de kunde Spreken moedertaal niv. 5.

11. Uitrusting en achtergrond

Elk avontuurlijk personage heeft wel een beetje uitrusting en geld nodig om zijn dromen te kunnen verwezenlijken. De spelers krijgen geen standaard uitrusting. Ze mogen vrij kiezen in overleg met hun SM en/of voorwerpen aankopen met hun startkapitaal. Hoeveel de dingen kosten vind je in het hoofdstuk 'De wereld Dor'. Vergeet niet dat bij een goed rollenspeler de uitrusting van zijn personage een beetje met zijn beroep overeen komt.

Als de SM dat wil, dan mag hij de spelers ook een soort woonplaats laten kiezen. In een fantasie-rollenspel waar de sfeer vooral van belang is, raden wij dan ook aan om ervoor te zorgen dat de SM en de spelers een beetje geschiedenis bij hun woonplaats verzinnen. Woont de SP samen met zijn ouders? Van wie was het kasteel vroeger? Zijn er speciale anekdotes aan de woonplaats

Kundepercenttabel

Kundes	Niv. 0	Niv. 1	Niv. +
Acrobatie	BEH : 5	BEH	BEH+ 1D4+4
Akteertalent	CHA : 2	CHA	CHA+ 1D4+4
Astronomie	2%	INT	INT+ 1D4+4
Bespelen *	1%	BEH	BEH+ 1D4+4
Bewerken *	BEH : 2	BEH	BEH+ 1D4+4
Camouflage *	BEH : 2	BEH	BEH+ 1D4+4
Cartografie	5%	INT	INT+ 1D4+4
Chemie	1%	INT	INT+ 1D4+4
Cryptografie	1%	INT	INT+ 1D4+4
Dansen	BEH : 2	BEH	BEH+ 1D4+4
Dierenvriend	5%	CHA	CHA+ 1D4+4
Dierkunde *	5%	INT, OPM	INT, OPM+ 1D4+4
Diplomatie	5%	CHA, INT	CHA, INT+ 1D4+4
Drinken	WEE : 2	WEE	WEE+ 1D4+4
Genezen *	5%	INT	INT+ 1D4+4
Geschiedenis	5%	INT	INT+ 1D4+4
Gifkunde	1%	INT, OPM	INT, OPM+ 1D4+4
Godsdienst	5%	INT	INT+ 1D4+4
Klimmen	BEH : 2	BEH	BEH+ 1D4+4
Lezen/Schrijven *	0%	INT	INT+ 1D4+4
Liplezen	0%	INT	INT+ 1D4+4
Luisteren	OPM : 3	OPM	OPM+ 1D4+4
Maqiegevoelig	0%	SPI	SPI+ 1D4+4
Maqiekennis *	0%	INT	INT+ 1D4+4
Martelen	10%	INT	INT+ 1D4+4
Mechaniek	5%	INT	INT+ 1D4+4
Memorisatie	10%	INT, OPM	INT, OPM+ 1D4+4
Mennen	BEH : 3	BEH	BEH+ 1D4+4
Occulte taal *	0%	INT, SPI	INT, SPI+ 1D4+4
Oriënteren	5%	INT, OPM	INT, OPM+ 1D4+4
Plantkunde	2%	INT, OPM	INT, OPM+ 1D4+4
Proeven	OPM : 3	OPM	OPM+ 1D4+4
Rechtsleer	3%	INT	INT+ 1D4+4
Rijden *	BEH : 5	BEH	BEH+ 1D4+4
Ruiken	OPM : 3	OPM	OPM+ 1D4+4
Schaduw	(BEH, INT) : 5	BEH, INT	BEH, INT+ 1D4+4
Sloten openen	3%	BEH	BEH+ 1D4+4
Sluipen	BEH : 2	BEH	BEH+ 1D4+4
Spoorzoeken	OPM : 5	OPM	OPM+ 1D4+4
Spreken andere taal*	3%	INT	INT+ 1D4+4
Stijl	5%	CHA	CHA+ 1D4+4
Tekenen	BEH : 2	BEH	BEH+ 1D4+4
Vallen zetten	5%	BEH	BEH+ 1D4+4
Vermommen	5%	INT, CHA	INT, CHA+ 1D4+4
Vervalsen*	2%	INT, CHA	INT, BEH+ 1D4+4
Vuur maken	2%	INT, BEH	INT, BEH+ 1D4+4
Waarde schatten	10%	INT	INT+ 1D4+4
Water zoeken	2%	OPM, INT	OPM, INT+ 1D4+4
Weerkunde	5%	INT, OPM	INT, OPM+ 1D4+4
Wiskunde	3%	INT	INT+ 1D4+4
Zakkenrollen	5%	BEH	BEH+ 1D4+4
Zien	OPM : 3	OPM	OPM+ 1D4+4
Zinzen	5%	BEH, CHA	BEH, CHA+ 1D4+4
Zwemmen	3%	BEH	BEH+ 1D4+4

verbonden? Het is natuurlijk ook logisch dat de woonplaats een beetje met het sociaal niveau overeen komt. Iemand van een sociale achtergrond Stad Arm zal eerder in een ton wonen dan in een mooi herenhuis.

12. Invullen van de wapenkundes op het karakterdokument

Het invullen van de wapens is een ingewikkelde kwestie, dit doe je dus best onder leiding van de SM, of je leest er eerst de gevechtsspelregels verderop in dit boek op na. Zoniet zal je niet begrijpen wat de nu volgende regels te betekenen hebben.

Het basisberoep van Gorth is avonturier (zie beroepenlijst, volgende hoofdstuk) en dus krijgt hij hierdoor 9 wapenkundes op niveau 1: dolk, kortzwaard, zwaard, bastaardzwaard, strijdhamer, strijdbijl, speer, boog en schild. Je mag maar één soort schild kiezen. De speler kist het kleine schild (K) (zie wapentabel, pag. 70).

Nu rest nog te beslissen met welke hand Gorth de wapenkundes beheerst. Om het bastaardzwaard samen met het K schild te kunnen gebruiken kiest de speler hiervoor de rechterhand en voor het schild de linkerhand. Ook voor de dolk en speer kiest hij links, zo kunnen ook deze wapens gecombineerd worden met het bastaardzwaard. Voor de boog hoeft er niet gekozen te worden daar dit een tweehandswapen is. Zo noteren we voor elk wapen de voorkeurshand (L of R) tussen haakjes achter de naam van het wapen (zie ook pag. 70).

Het aantal aanvallen dat Gorth met zijn handwapens bezit is 1, dit schrijven we voor ieder wapen in de gelijknamige kolom. De boog vormt een uitzondering: in plaats van het aantal aanvallen vullen we hierbij de schietsnelheid in (1 keer per gevechtsronde, dus 1 / GR, zie ook pag. 81).

Onder Niveau 1 noteren we de niveau 1 procentkansen (zie wapentabel, pag. 70) van de wapens. Gorth bezit genoeg KRA (22) om elk van de wapens te gebruiken (zie minimum KRA, wapentabel, pag. 70) en bijgevolg wordt de niv. 1 kans nergens verlaagd (zie pag. 71, Paragraaf 6.5, minimum KRA).

Wapenkundes bastaardzwaard (1 = aantal aanvallen) 50%, Speer (1) 45%, boog (1) 50% (1 / GR), K Schild (1) 40%, enz...

We leggen verder uit aan de hand van het personagedocument van Girth (zie volgende pagina).

Schade van de wapens: Nu vullen we de **schade** (zonder KB) in (zie wapentabel) en berekenen de kansen op een kritiek succes, zie pag. 78, paragraaf 12 (deze zullen in de loop der tijd natuurlijk wijzigen als de WK verhoogd wordt of door nadelen. Merk op dat Girth een kwaliteitsbastaardzwaard heeft zodat dit 10% extra schade doet.

Blunderkans: Tenslotte vullen we de **blunderkans** in. We vergelijken de BEH van Gorth (32) met de minimum BEH voor ie-

der wapen en verhogen de kans met 1% per behendigheidspunt dat Gorth tekort komt (zie ook pag. 79, paragraaf 13).

Dolk (minimum BEH 30, geen probleem): blunderkans 96-00. Bastaardzwaard (min. BEH 35-32= +3% blunder): blunderkans 93-00.

Speer (min. BEH 30, geen probleem): blunderkans 96-00.

Boog (min. BEH 35-32=+3% blunder): blunderkans 93-00.

K schild (geen min. BEH): blunderkans 96-00, enz...

Krachtbonus: Met 22 KRA krijgt Girth een KB van +1D4 (zie pag. 78, paragraaf 11). Het helingsniveau van Girth is 3+1D4 (zie pag. 84, paragraaf 34).

Effecten KT's: Girth is niet gewond, dus schrijven we hier voorlopig niets.

Effecten gewicht: (voor spelregels hieromtrent zie p.73, paragraaf 11) hier noteren we de even-tuele nadelen op LA en BEW door een teveel aan gevechtsgewicht en totaalgewicht. Schrijf het nadeel door gevechtsgewicht altijd eerst en hierachter, tussen haakjes, het nadeel door totaalgewicht. Girth draagt 14 kg aan wapenrusting, een K schild (4 kg) en een bastaardzwaard (4,5 kg). Andere wapens van Girth werden bij zijn draaggewicht geplaatst: ze zitten in zijn rugzak of hangen over zijn rug en worden dus gewoonlijk niet tijdens lijf aan lijf gevechten gedragen. Het totale gevechtsgewicht van Girth is 22.5 kg, dus 0.5 kg boven haar maximale totaalgewicht (22). Hierdoor lijdt ze een -5 nadeel op LA en wordt haar BEW met 1 gereduceerd. Het draaggewicht van Girth bestaat uit een dolk, boog, kookgerei, een toorts en een rugzak, samen 6.5 kg. Het nadeel door teveel totaalgewicht (gevechtsgewicht plus draaggewicht, samen 7 kg teveel) is dus -70 op LA en 2 BEW minder.

Bereik projectielwapens: We vullen Gorths boog in en noteren de rijkwijdte ervan (zie pag. 81 voor rijkwijdte-tabel van projectielwapens).

Wapenrusting: Tenslotte schrijven we Girth's wapenrusting neer en totaliseren de BEP voor iedere lokatie. We laten evenveel vakjes wit als de wapenrusting weerstandspunten heeft. Telkens de wapenrusting een schadepunt oploopt wordt een vakje zwart gemaakt. Als alle vakjes zwart zijn is de wapenrusting venietigd (zie p. 74). Dankzij haar +1D4 KB kan Girth probleemloos 3 lagen wapenrusting boven elkaar torsen (zie pag. 73, paragraaf 11). Op haar armen draagt ze echter 4 lagen wapenrusting: dit levert voor elke arm een -5 nadeel op zijn LA op. We noteren dit tussen haakjes achter de totale BEP op deze lokaties en tellen het totale nadeel (-10) bij de effecten door gewicht op (wat hier dus -15 (-80) geeft)

13. Voorbeeld van een "geboorte"

Als er ergens nog dingen waren die je niet goed begrepen hebt dan moet je dit voorbeeld eens goed bestuderen. Meer dan waarschijnlijk wordt alles dan duidelijk.

1. Het eerste werk is het **uitrollen van het ras**. Door te rollen met een 1D100 krijgen we 07. Een reus, dus. We kiezen eerst een geslacht: vrouwelijk en geven haar een naam: Girth Blauwhand.

2. Nu kunnen we de rest van Girth's **scores uitrollen**. Eerst BEH met 2D10+20: een 3 en een 2. BEH is 25. KRA met 4D4+10: een 4, 3, 2 en een 2. Zijn KRA is dus 21. WEE met 2D10+35: een 9 en een 10. WEE is 54. CHA met 2D10+35: een 1 en een 10. CHA is 46. INT met 2D10+30: een 8 en een 4. INT is 42. MOE met 2D10+35: een 3 en een 6. MOE is 44. OPM met 2D10+30: een 3 en een 3. OPM is 36. SPI met 2D10+35: een 6 en een 5. SPI is 46. OMV met D4+21: een 1. OMV is 22. BEW met D4+4: een 1. BEW is 5.

Schimmen & Schaduwen Karakterdokument

Algemene Informatie

Naam: GORTA
 Leeftijd: 93
 Sociaal niveau: 5
 Moraal: GOED
 Uitzicht: _____

Ras: REUS
 Geslacht: MAN
 Beroep: AVONTURIER
 Vorige beroepen: _____

 Geld: 82 dukaten
 Geboorteplaats: Ungerdouw

Scores

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5
BEH	25	32			
KRA	21	22			
WEE	51	65			
CHA	46				
INT	42				
MOE	44	52			
OPM	36				
SPI	46				
OMV	22				
BEW	5				

Levenspunten

LEP	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5
	49	55			

Huidige LEP: 55

Speciale eigenschappen

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5
<u>mareelzucht</u>	*				

Magische krachten en spreuken

Gevechtsuitrusting

Totaal gevechtsgewicht: _____

Overige uitrusting (rugzak)

Totaal draaggewicht (rugzak): _____

Ervaringspunten

Magiepunten

Magiepunten maximum: _____

Huidige magiepunten: _____

Kundes

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	N
Acrobatie Evenwicht (5)						
Acrobatie Tuimelen (5)						
Africhten -						
Africhten -						
Africhten -						
Akteertalent (23)						
Astronomie						
Bewerken Hout (13)						
Bewerken Leer						
Bewerken Metaal						
Bewerken Steen						
Bewerken Stof (13)						
Camouflage Natuur ()	25					
Camouflage Stad ()	25					
Charmeren						
Chemie						
Cryptografie						
Dansen (13)						
Dierenvriend						
Dierkunde Land						
Dierkunde Zee						
Diplomatie						
Drinken (23)						
Genezen Dier - Breuken						
Genezen Dier - Psychologische effecten						
Genezen Dier - Giffen						
Genezen Dier - Wonden						
Genezen Dier - Ziektes						
Genezen Mens - Breuken						
Genezen Mens - Psychologische effecten						
Genezen Mens - Giffen						
Genezen Mens - Wonden	50					
Genezen Mens - Ziektes						
Geschiedenis						
Gifkunde						
Godsdienst						
Gokken (10%)						
Grappen (23)						
Kartografie						
Klimmen ()	25					
Koken (10)						
Bespelen -						
Bespelen -						
Bespelen -						
Lezen / Schrijven						
-						
-						
-						
Linguïstiek						
Lijplezen						
Luisteren (12)						
Magiegevoelig						
Magiekennis						
-						
-						
-						
-						

Kundes

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	N
Martelen (10)						
Mechaniek						
Memorisatie (10%)						
Mennen (13)						
Occulte taal - Démonen						
Occulte taal - Dromen						
Occulte taal - Duistere magie						
Occulte taal - Onderwereld						
Occulte taal - Orakels						
Occulte taal - Oude magie						
Occulte taal - Runen						
Occulte taal - Witte magie						
Oriënteren (5%)	39					
Plantkunde						
Proeven (12)						
Rechtaleer						
Rijden () - paard	25					
Rijden () -						
Rijden () -						
Ruiken (12)						
Schaduwen ()	34					
Sloten openen						
Sluipen ()	25					
Spoorzoeken (7)						
Spreeken						
Steenkunde						
Stijl						
Tekenen (13)						
Vallen zetten						
Verhaalkunde	44	53				
Verleiden (23)						
Vermommen (10%)						
Vervalsen (2%)						
Volksomgang	46					
Waarde schatten	42					
Weerkunde						
Wiskunde						
Zakkenrollen						
Zeevaarkunde						
Zien ()	36					
Zingen (5%)						
Zwemmen	25					
Spreeken -						
Spreeken -						
Spreeken -						
Spreeken -						
Heel behendig	*	*				
Heel moedig	*	*				
Heel opmerkzaam						
Heel slim						
Heel snel						
Heel sterk	*	*				
Heel taai	*	*				
Sterke geest						
Sterke persoonlijkheid						

We hebben nu al de scores van Girth en vullen deze in op het personagedocument in de kolom in niveau 1.

We kunnen al onmiddellijk de LEP berekenen. $LEP = 22 + (54 : 2)$. LEP is dus 49.

3. De volgende stap is het **uitrollen van de leeftijd**. Met 20+8D20 rollen we 93. Girth is dus 93 jaar.

4. Nu kijken we of Girth enkele **speciale eigenschappen** heeft. We rollen zes keer met een 1D100. Een keer voor elke eigenschap. Resultaten: 97, 08, 31, 53, 02 en 11. Als we op de speciale eigenschappentabel kijken dan zien we dat Girth alleen de eigenschap 'Moraal-zicht' heeft. We vullen dit op het personagedocument in.

5. Na de speciale eigenschap is het **sociaal niveau** aan de beurt. We rollen 1D100 en krijgen 93. Girth komt dus van een Platteland Gewoon milieu. Haar sociaal nummer is 6. Dit betekent meteen dat het startkapitaal van Girth (zie 'Startgeldtabel') 4D100 Dukaten is. We rollen 25, 38, 42 en 89. Totaal 194 Dukaten. Met dit geld kunnen we later een startuitrusting kopen.

6. Vervolgens rollen we op de Beroepentabel om te zien **welk beroep** Girth heeft. We rollen een 04 met een 1D100. Girth is dus avonturier(star).

7. Dan bepaalt de speler **op welk niveau de kundes staan**. Zoals bij de beschrijving van het beroep 'Avonturier' staat zijn er 26 punten te verdelen over 24 kundes. Twee van deze kundes kunnen dus tot niveau 2 worden opgetrokken. De keuze valt op de speciale kunde 'Heel taai' en op de gewone kunde 'Zwemmen'. Om dit niet te vergeten worden beide kundes even gemerkt (of je kan ook een kladblad gebruiken).

8. Nu vullen we **al de kundes** in die Girth bij het uitoefenen van haar beroep reeds heeft geleerd en naar de kundes per ras (zie 'Ras kundetabel'). We kijken op de **'Kunde procent-**

tabel' en berekenen onmiddellijk de procentkans gebaseerd op Girth's scores.

De kundes van Girth de avonturierster:

Kunde / Niv / %

Camouflage Natuur / 1 / 25
Camouflage Stad / 1 / 25
Genezen Wonden / 1 / 42
Geschiedenis* / 2 / 42 + 1D4+4 = 49 (*dit is de extra kunde uit de 'Ras Kundetabel'. Hier moet dus geen punt aan verbruikt worden)
Klimmen / 1 / 25
Oriënteren / 1 / 39
Rijden Paard / 1 / 25
Sluipen / 1 / 25
Vuur maken / 1 / 33
Waarde schatten / 1 / 42
Zien / 1 / 36
Zwemmen / 2 / 25 + 1D4+4 = 31
Heel Behendig (spec. kunde) / 1 / *op niv. 1
Heel Moedig (spec. kunde) / 1 / *op niv. 1
Heel Sterk (spec. kunde) / 1 / *op niv. 1
Heel Taai (spec. kunde)* / 2 / *op niv. 2 (*De speciale kunde 'Heel taai' die op niveau 2 staat verhoogt meteen Girths WEE-scores:
 $WEE + 1D4+4$ wordt $54+7=61$. En daar de WEE van Girth is toegenomen moeten we ook haar LEP herberekenen:
 $LEP = OMV + (WEE : 2) = 22 + 65 : 2 = 55$)

Verder hebben we nog de **wapenkundes** van Girth (die allemaal op niveau 1 gezet worden): Dolk, Kortzwaard, Zwaard, Bastaardzwaard, Strijdhamer, Strijdbijl, Speer, Boog, Schild. Dit onderdeel vul je best met behulp van de SM.

9. Girth heeft natuurlijk nog enkele **niveau 0 kundes**. Deze worden ingevuld tussen de haakjes achter de kundes. Acrobatie (BEH : 5 = 5), Astronomie (2%), Bespelen instrumenten (1%), Bewerken materialen (BEH : 2 = 13%), Cartografie (5%), Chemie (1%), Cryptografie (1%), Dansen (BEH : 2 = 13%), Dierenvriend (5%), Dierkunde (5%), Diplomatie (5%), Drinken (WEE : 2 = 27%), Gifkunde (1%), Godsdienst (5%), Luisteren (OPM : 3 = 12%), Martelen (10%), Me-

chaniek (5%), Memorisatie (10%), Mennen (BEH : 3 = 8%), Plantkunde (2%), Proeven (OPM : 3 = 12%), Rechtsleer (3%), Ruiken (OPM : 3 = 12%), Schaduwen ((BEH+INT) : 5 = 13%), Sloten openen (3%), Spoorzoeken (OPM : 5 = 7%), Spreken andere talen (3%), Stijl (5%), Tekenen (BEH : 2 = 13%), Vallen zetten (5%), Vermommen (5%), Vervalsen (2%), Water zoeken (2%), Weerkunde (5%), Wiskunde (3%), Zakkenrollen (5%), Zingen (5%).

10. Ziezo. We hebben nu alle kundes van Girth op het personagedocument ingevuld. De speler kiest nu samen met de SM de uitrusting indien dit nog niet gebeurde en vult de nog overblijvende gegevens in (geboorteplaats, een gepaste achtergrond en verleden verzingen, enz...). Girth is nu een volwaardig SP maar we zullen haar later zeker nog tegenkomen om andere regels en voorbeelden te verduidelijken.

14. Verkorte SP-creatie

1. Uitrollen van het ras
2. Uitrollen van de scores en berekenen van de LEP
3. Uitrollen van de leeftijd
4. Rollen om te zien welke speciale eigenschappen de SP heeft
5. Uitrollen van het sociaal niveau + startgeld
6. Bepalen van het beroep van de SP
7. Niveaus van de kundes verdelen (niveau 1 of 2)
8. Procentkans berekenen van de kundes die bij het beroep horen en procentkans berekenen van de kundes die bij het ras horen.
9. Procentkans berekenen van de niveau 0 kundes
10. Wapenkundes verder invullen met behulp van de spelregels in het hoofdstuk 'Wapengekletter' of met de steun van de SM.
11. Aankopen van beginuitrusting
12. Overblijvende gegevens invullen (geboorteplaats,...) en achtergrond verzingen (waar komt het SP vandaan, waarom is het vertrokken, naar wat is het op zoek,...)

Hoofdstuk 4: Kundes en beroepen

4a. Kundes

1. Beschrijving van de gewone kundes

De volgende lijst van beschrijvingen is een richtlijn om je een idee te geven over de toepassingen van de verschillende kundes. We herhalen nogmaals dat de SM het laatste woord heeft en dat hij alleen beslist over dubieuze gevallen. Als een speler beweert dat zijn kunde wel van toepassing is in een bepaalde situatie binnen het spel en de SM beweert van niet, dan heeft de SM gelijk, zelfs indien hiermee tegen een spelregel ingegaan wordt.

Het is de SM natuurlijk toegelaten extra kundes te bedenken. Wij menen echter dat deze lijst vrij volledig is.

Opgelet: in de nu volgende beschrijvingen van de kundes zul je reeds op een aantal spelregels en speltermen stuiten die je niet kan begrijpen indien je S&S nog niet speelde of doorlas. Negeer die technische informatie voorlopig gewoon. Ook indien de SM vindt dat deze bijkomende spelregels nodeloos ingewikkeld zijn staat het hem altijd vrij deze spelregels naar eigen inzicht te vereenvoudigen of gewoon volledig links te laten liggen en eigen oplossingen te verzinnen.

P.S.: een aantal kundes werd met een asterisk gemerkt. Waarvoor dit dient kom je later te weten in het hoofdstuk 'Een harde leerschool'. Momenteel hoef je je hier nog niets van aan te trekken.

Acrobatie

Personages met deze kunde zijn zeer lenig en geoefend in het uitvoeren van allerlei adembenemende en gevaarlijke stunts. Ze hebben een goed evenwicht. Koordlopen, het balanceren van voorwerpen en het rondlopen op handen behoren tot hun populairste prestaties. Het maken van salto's, gekke buitelingen en sprongen vormen geen probleem. Als iemand met deze kunde een onvrijwillige val maakt mag hij steeds een kundeproef afleggen. Bij succes wordt de val dan als een gekontroleerde val behandeld (hetgeen betekent dat hij minder of geen schade doet). Tijdens een gevecht mag men altijd Acrobatie Tuimelen gebruiken in plaats van een afweer met een wapen of schild (personen met een schild of met een wapen krijgen wel een -30 nadeel op deze 'Acrobatie'-proef omdat dit voorwerp bijzonder hinderlijk is). Lukt dit dan kan men de slag van zijn tegenstander met een mooie buiteling ontwijken en bovendien is de tegenstander even verrast door de onverwachte beweging (hij krijgt een -10 nadeel op zijn volgende aanval of afweer).

Mislukking is evenwel des te pijnlijker, het personage wordt dan getroffen als normaal en gaat onhandig tegen de vlakke (hij krijgt een -10 op zijn volgende aanval of afweer en de tegenstander krijgt +20 op zijn volgende aanval). Bij een blunder geldt men zelfs gedurende 1 gevechtsronde als gemakkelijk doel en kan men niets ondernemen gedurende zijn volgende actie. De procentkans van 'Acrobatie' wordt niet beïnvloed door de aanvalsklasse (AK) van de tegenstander. Alleen met de eigenschap 'Zeer Snel' (niveau 4 of 5) is het mogelijk meer dan één tuimeling per segment uit te voeren.

Astronomie*

Personages met deze kunde kunnen de verschillende sterrenbeelden, planeten, kometen en andere hemellichamen van Dor herkennen en lokaliseren. Ze kunnen ook natuurverschijnselen, die met het heelal te maken hebben, voorspellen. Eveneens kunnen ze zich met deze kunde bij een wolkenloze hemel op de sterren oriënteren. Merk op dat in Dor Astrologie en Astronomie zeer nauw verwant zijn.

Bespelen*

Muziek is overal in Dor geliefd en er bestaat een grote verscheidenheid aan. Muziek is er niet alleen om de mensen te vermaken maar speelt ook een belangrijke rol bij religieuze processies, officiële gebeurtenissen en militaire optochten. Het is tevens een goed hulpmiddel om de emoties van mensen te beïnvloeden. Bij het invullen van de 'Bespelen'-kunde hoort een verdere specificatie te staan: 'Bespelen luit', 'Bespelen trom',...

Bewerken*

personages met deze kunde kunnen bruikbare of kunstige voorwerpen maken uit een bepaald materiaal (dat verder gespecificeerd dient te worden: 'Bewerken hout', 'Bewerken stof',...). Indien zij dit wensen kunnen ze geld verdienen door hun creaties te verkopen. Zij kunnen ook proberen dingen te vervalsen. Ieder vervalst voorwerp krijgt een getalwaarde gelijk aan het resultaat dat de bewerkte rolde tijdens diens kundeproef. Dit getal wordt achter het voorwerp tussen haakjes genoteerd en geldt als nadeel bij elke Zienproef om de vervalsing op te merken.

Voorbeeld: stel dat een personage met Bewerken Hout 56% een oud beeld wil namaken. Hij legt een kundeproef af. Het resultaat is 35. De kans dat iemand met een percent van 53% op de

kundes 'Zien', 'Vervalsen' of 'Bewerken Hout' 53% merkt dat het een vervalsing is, is dus 18% (53-35). Het beeldje wordt op het personagedocument (onder bezittingen) van de maker genoteerd als 'Houten beeldje vervalsing (35)'. Let wel: dit moet alleen met vervalsingen. Als het personage een beeldje maakt dat niet als vervalsing geldt dan hoeft de gerolde score niet genoteerd te worden en wordt er gewoon 'Houten beeldje' opgeschreven. Deze procedure wordt ook gebruikt bij het vervalsen van andere kunstvoorwerpen of documenten. Enkele voorbeelden van verdere specificatie bij de kunde 'Bewerken':

Hout: enkele typische voorbeelden: beeldjes, ladders, planken, boten. De bewerkster kan natuurlijk geen dingen maken die zijn technisch kunnen te boven gaan. Iemand met deze kunde kan niet noodzakelijk boten bouwen. Hier heeft hij een uitgebreidere kennis voor nodig ('Botenbouw'). Prijzen zijn gewoonlijk rechtstreeks afhankelijk van de bestede werktijd. Voor een beeldje van 10 centimeter en gemiddelde kwaliteit, kostprijs zowat 2 Dkt, moet men ongeveer 2 dagen werken. Een van 20 centimeter vergt 4 à 5 dagen en kost 5 Dkt. Voor beeldjes van hoge kwaliteit verdubbelt of verdriedubbelt je de waarden, voor lage kwaliteit halveert je ze. Onthoud dat het om richtprijzen gaat en werken met grote historische of religieuze betekenis, of die zeer gegeerd zijn, halen dikwijls veel hogere waarden. Een vervalsing duurt tweemaal langer om te maken dan het origineel.

Metaal: de meeste metalen voorwerpen zijn onderdelen van machines, wapenrustingen en wapens. Om een degelijke dolk te maken heeft de metaalbewerkster ongeveer 2 dagen nodig. Voor grotere wapens is dit weer in verhouding meer; driemaal zo lang voor een zwaard en zesmaal zo lang voor een

grootzwaard. Een volledig afgewerkt platen harnas vergt 1 tot 2 maanden.

Steen: stenen voorwerpen worden niet veel gebruikt in Dor. De bewerksters van steen zullen zich meestal bezighouden met kunstwerken of onderdelen van gebouwen. De tijd die een steenbewerkster in zijn werk steekt is gemiddeld 50% langer dan voor een gelijkaardig houten voorwerp. Bijgevolg ligt ook de kostprijs veelal hoger.

Stof: stofbewerksters maken bijna uitsluitend kledingstukken. Dit kan gaan van lederen wapenrustingen tot mooie edelmanskleding. Over het algemeen duurt het vrij lang om een mooi kledingstuk te maken: 2 dagen voor stoffen schoenen, 4 dagen voor schoenen in leer. Een zeer mooie en dure jurk kan soms wel een maand in beslag nemen. De inkomsten zijn natuurlijk in verhouding.

Botenbouw*

Personages met deze kunde weten alles van boten af. Zij weten hoe een boot gebouwd of gerepareerd moet worden en kennen ook iets over de kenmerken en mogelijkheden van de meeste bootsoorten. Personages met deze kunde kunnen de boot niet besturen (dit is 'Zeevaartkunde') en evenmin kunnen zij zelf de nodige onderdelen aanmaken (daarvoor is 'Bewerken Hout' nodig. Bijna elke boot heeft iemand met Bootkunde aan boord om de staat van het schip in het oog te houden.

Camouflage

Personages met deze kunde zijn meesters in het verbergen en ongemerkt verplaatsen van zichzelf. Zij maken dus meer kans op een verrassingsaanval. Als ze in hun kunde slagen hebben alle Zien-proeven om hen te ontdekken een -30 nadeel. Een verdere specificatie moet op het persoangedocument ingevuld worden:

Natuur: deze personages kunnen zich praktisch onzichtbaar maken in de natuur. Zij lopen regelmatig rond, bedekt met takken, gras of modder. Als het halfingen zijn doen ze dit soms gewoon om de mensen van hun eigen gezelschap even de stuipen op het lijf te jagen. Wees dus op je hoede voor wandelende struiken.

Stad: deze personages zijn heel bedreven in een stadsomgeving waar ze zich in een handomdraai achter een muurtje, in een portiek of op een laag dak kunnen verschuilen. Vooral dieven en zakkenrollers hebben baat bij deze kunde. Voorbeeld: Girth wordt door de stadswacht gezocht voor een overval. Wandelend door een straatje ziet zij plots een patrouille haar richting uitkomen. Ze lukt echter in een 'Camouflage'-proef en kan zich tijdig achter een naburige huifkar verstoppen. De soldaten mogen nu eventueel een Zien-proef proberen om haar toch nog op te merken. *Succesvolle Camouflage* geeft ook een +20 bonus op een daaropvolgende 'Schaduw'-proef en een -20 nadeel op de Zien'- of 'OPM'-proef die de achtervolgde persoon mag afleggen als het schaduw mislukt (zie het voorbeeld bij 'Schaduw').

Cartografie*

Personages met deze kunde hebben een opleiding gevolgd als cartograaf. Zij kunnen exacte kaarten maken, goed afstanden inschatten en andere kaarten interpreteren. Zij hebben ook een algemene basiskennis van het aardrijkskundige voorkomen van Dor. Kaarten lezen is niet zo vanzelfsprekend in Dor (zeker omdat weinigen kunnen lezen) en iemand met deze kunde kan in ieder geval een hoop omweg voorkomen.

Chemie*

De chemie staat nog niet erg ver in Dor maar toch zijn er al enkelingen die de kunde onder de knie hebben. Personages met kennis van chemie kunnen stoffen analyseren om te zien wat er zoal inzit. Deze analyse kost wel tijd: een paar uur tot meerdere dagen, afhankelijk van de aard van de stof. Ze zijn ook in staat drankjes te brouwen voor geneeskundige of eventueel zelfs magische doeleinden (de SM beslist hoe ver hier kan in gegaan worden).

Cryptografie*

Deze personages zijn echte geniën in het ontcijferen van geheime codes. Alle codes krijgen een getalwaarde om hun moeilijkheidsgraad weer te geven (hoe hoger hoe ingewikkelder). Als men in 'Cryptografie' lukt kan men de code breken. Het aantal uren dat hiervoor nodig is, is gelijk aan de getalwaarde van de code min dat wat de speler tijdens de kunde-proef gerold heeft. De betekenis van een code komt geleidelijk aan het licht en de SM mag de spelers dus best al een hint van de inhoud geven zelfs al hebben ze nog niet alles ontcijferd.

Voorbeeld: in een diepe grot ontdekt Girth, die bijvoorbeeld Cryptografie 72% heeft, een onleesbare tekst op de rotswanden. Ze beslist om te proberen de betekenis ervan te achterhalen. De code heeft een getalwaarde van 150, niet simpel! Girth rolt 71. Ze kan de code ontcijferen! De tijd dat dit haar zal kosten is 79 uren (150-71). Na de eerste 20 uren zoekwerk vertelt de SM aan Girth dat de tekst enkele namen van bekende groenten en fruit lijkt te bevatten. Girth vermoedt dat het om een oud kookrecept gaat en besluit er geen verdere tijd aan te verspillen.

Dansen*

In hogere kringen is de dans uitgegroeid tot een verfijnde kunstvorm waarvan een goede beheersing even belangrijk wordt geacht als elegantie en

beleefdheid. De meeste gewone mensen in Dor uiten hun gevoelens echter via uitbundiger dansvormen. Iemand met de kunde 'Dansen' is zowat op alle fronten thuis, en kan zowel een hofdans als een volkse dans uitvoeren. Op die manier kunnen ze zich soms sneller aanvaard maken binnen bepaalde kringen.

Dierenvriend

Een personage met deze kunde kan heel goed met dieren omgaan en kan bijna niets verkeerd doen in de ogen van het gemiddelde huisdier. Indien een afgericht dier bevolen wordt om de dierenvriend aan te vallen dan moet het slagen in een INT-proef om dit bevel op te volgen. Wilde beesten zijn minder onder de indruk van de dierenvriend, alleen als zij mislukken in een INT+40-proef zullen zij hem vriendelijk behandelen. Als de proef lukt dan benaderen ze hem op dezelfde manier als iemand zonder de kunde (aanvallen, op de vlucht slaan, enzovoort).

Dierkunde

Deze personen zijn vertrouwd met de dieren die Dor bevolken. Zij kunnen sporen herkennen en identificeren. Als zij een dier zien weten zij meestal ook iets te vertellen over voedings-, parings- en leefgewoonten of eventuele speciale kenmerken. De SM moet zeker niet te gedetailleerd zijn in de informatie die hij verstrekt. Als het dier bijvoorbeeld giftig is dan mag hij zoiets wel zeggen maar de soort en de sterkte van het gif moet hij verzwijgen. Personages met deze kunde kunnen ook skeletten of andere lichaamsdelen van het dier herkennen (met een nadeel van -10 tot -100 naargelang de grootte en/of herkenbaarheid van het deel, het is bijzonder moeilijk bijvoorbeeld een rib van een mens, elf en ork van elkaar te onderscheiden). Gevaarlijke en schrikwekkende dieren noemt men gewoonlijk monsters.

Een verdere specificatie dient op het personagedocument te worden ingevuld:

Land: de kennis van alle dieren die op het land voorkomen of die een groot deel van hun tijd op het land doorbrengen. Tot deze categorie behoren ook vogels en andere vliegende dieren.

Zee: de kennis van alle dieren die in de oceanen voorkomen. Voorbeeld: tijdens een bergbeklimming vindt Girth een eigenaardig, schubvormig voorwerp in een beenderachtig materiaal. 'Dierkunde Land' onthult dat het een drakenschub is, en aan de vorm en kleur te zien waarschijnlijk van een kobaltdraak.

Diplomatie*

Dit is een bijzonder bruikbare kunde in officiële en gerechtelijke middens. Personages met 'Diplomatie' zijn meesters in het doorzien van de strategieën en meningen van anderen en het anticiperen van hun reacties. Hun specialiteit is om door het aanwenden van allerlei argumenten overeenkomsten te bereiken waar op het eerste gezicht beide partijen baat bij hebben maar eigenlijk alleen zij aan het langste eind trekken. Zij kunnen ook officiële documenten opstellen en kennen de zegels die door de verschillende rijken gebruikt worden. Wanneer zij een vervalst document of zegel in handen krijgen mogen zij altijd een 'Diplomatie'-proef afleggen. Bij succes telt het gerolde getal als bonus bij de kans om de vervalsing te ontdekken via een andere (logische) kunde ('zien', 'rechtsleer').

Voorbeeld: een vermomde huurdoeder wil Girth met een vals document (42) wijsmaken dat hij een koninklijke boodschapper van Atumbar is. Girth heeft Zien 68% en dus 26% (68-42) kans om de vervalsing op te merken. Gelukkig heeft hij Diplomatie 39% en hij legt hiervoor eerst een kundeproef af, met succes, hij rolt 21. Hierdoor wordt zijn kans 47% ((68-42)+21). Girth

rolt 59 en de SM vertelt hem dat het document nogal verdacht lijkt.

Drinken*

Deze personages zijn regelmatig te vinden in één van de vele herbergen van Dor. Zij kunnen verbazende hoeveelheden alcohol verteren zonder stonddronken op de grond ineen te zakken. Telkens zij slagen in hun kundeproef mogen zij 1D4 pinten bier (of 1D2 glazen sterke drank) verteren zonder daar last van te hebben. De volgende proef moeten zij dan wel met een -10 nadeel afleggen, enzovoort. Voorbeeld: Girth besluit om voor een weddenschap de lokale drinkebroer even onder tafel te drinken. Haar procent op Drinken is 27 (een beetje laag voor een zuipartij). Girth rolt een 21 tijdens haar eerste 'Drinken'-proef en kan nu rustig 1D4 pinten opdrinken (maar rolt hierbij slechts een 1, goed dus voor 1 pint). De tegenstander lukt ook in zijn proef maar kan hierdoor 4 pinten consumeren (een resultaat van 4 op de 1D4). Girth moet dus een nieuwe proef afleggen, nu onder 17, om een nieuwe reeks van 1D4 pinten achterover te kunnen kappenn en rolt 05. Maar bij het bepalen van het aantal pinten is het resultaat weer een 1! Ze zit dus nog steeds 2 pinten achter en besluit om toch nog door te gaan (ze moet nu onder 7 rollen want reeds twee maal een -10 nadeel gekregen). Het wordt helaas een 89. De derde pint is er teveel aan en onder luid gelach zakt Girth dronken onder de tafel.

Genezen

Personages met deze kunde hebben een opleiding gehad om dieren en te genezen. Om een dier te genezen is wel eerst een geslaagde 'Dierkunde'-proef nodig. 'Genezen Breuken' en 'Genezen Wonden' gebeurt steeds op één bepaalde lokatie van het lichaam (bijvoorbeeld een been of arm). Bij succes herwinnen wezens onmiddellijk 1 KLEP op deze lokatie. Het

eventueel resterende KLEP-verlies geneest aan de normale snelheid (zie hoofdstuk ??, paragraaf ??). Blunders hebben het omgekeerde effect: de behandelde lokatie verliest één KLEP en het wezen lijdt er bovendien 1D6 extra schade door (ook KT's zijn mogelijk!). Het aantal KLEP kan natuurlijk nooit boven de beginwaarde stijgen.

Voorbeeld: Girth heeft een gebroken en hevig bloedend been. Gelukkig heeft een van zijn metgezellen 'Genezen Breuken' en 'Genezen Wonden'. Hij lukt in 'Genezen Breuken' en kan het bot van Girth terug op de juiste plaats zetten waardoor het been 1 KLEP terugkrijgt. De metgezel gebruikt nu 'Genezen Wonden' eveneens met succes, zodat het bloeden gestelpt wordt en het been nog een tweede KLEP bijwint. Een verdere specificatie moet op het personagedocument worden ingevuld:

Breuken: met deze kunde kan de personage breuken zetten zodat ze gemakkelijk terug kunnen helen. Wanneer een breuk gezet wordt herwint het wezen terstond 1 KLEP op deze lokatie. Het gebroken bot zal terug aan elkaar groeien na 3 tot 4 weken. Het wezen wint LEP terug aan de normale snelheid (zie p.84, paragraaf 34) zodra het de kans krijgt om te rusten. Genezingsgeesten of andere magische middelen kunnen dit proces natuurlijk versnellen. Bloedingen kunnen niet met deze kunde behandeld worden.

Psychologische effecten: dit personage weet hoe het personen die onder psychologische effecten lijden (zoals bijvoorbeeld angst) moet geruststellen. Gewoonlijk is een korte behandeling (dikwijls maar enkele gevechtsronden lang) voldoende maar bij diepere trauma's kan alleen een langdurige therapie van meerdere weken of maanden redding brengen.

Giffen: personen met deze kunde kennen de symptomen van de belangrijkste giffen en

hun tegengif. Zij kunnen dit tegengif echter niet zelf maken (zie ook 'Gif mengen').

Wonden: met deze kunde kan het personage wonden verzorgen en verbinden. De behandelde lokatie herwint 1 KLEP en alle bloedingen worden gestelpt. Als het slachtoffer zeer ernstig gewond is, bijvoorbeeld een lidmaat heeft verloren of zware schade aan een belangrijk orgaan heeft opgelopen, dan mag men een amputatie of operatie proberen. Bij mislukking sterft het slachtoffer. LEP worden teruggewonnen aan de normale snelheid (zie p.84, paragraaf 34).

Ziektes: deze personen kunnen de symptomen van een bepaalde ziekte herkennen en de nodige medicatie voorschrijven. Om de medicamenten aan te maken zijn echter andere kundes vereist ('Chemie' of 'Plantkunde').

Geschiedkunde

Deze personages bezitten een algemene kennis van het roemrijke verleden van Dor. Het personage kan altijd achtergrondinformatie verschaffen over gebouwen, belangrijke personen en andere zaken die een grote rol speelden in het verleden. Kleinere details en vage feiten zijn moeilijker te herinneren en de SM kan hiervoor een nadeel opleggen op de proef.

Gif mengen

Personages met deze kunde kunnen verschillende giffen door geur, kleur en samenstelling identificeren maar zijn minder vertrouwd met het herkennen van giffen aande hand van symptomen die mensen vertonen (hiervoor is 'Genezen giffen' nodig). Ze kennen gifrecepten uit het hoofd en kunnen giffen en tegengiffen aanmaken, mits de nodige ingrediënten voorradig zijn.

Godsdienstkennis*

Er zijn vele, vaak moeilijk te onderscheiden, godsdiensten op Dor. Personages met deze kundes kunnen de verschillende strekkingen herkennen en een kort overzicht geven van de bijzonderheden. Gaat het om kleinere sectes dan kan de SM een nadeel opleggen op de proef.

Gokken

Deze personages zijn geboren geluksvogels. Als ze aan een kansspel deelnemen mogen ze altijd een kundeproef afleggen. Lukt dit dan moet de SM hun kansen op winst vergroten maar nooit met meer dan ongeveer 50% van de oorspronkelijke kans (ruwweg genomen), tenzij bij een kritiek succes (in dit geval wint de gokker altijd, desnoods een hele avond door!). Hoe hij dit hangt natuurlijk af van het type spel. Gokken kan ook in andere



Illustratie: Steven 'Stel' Redant

situaties, waar de uitkomst meer van geluk dan vaardigheid afhangt, aangewend worden. Voorbeelden: Girth neemt deel aan een eenvoudig dobbelspelletje. Er wordt gegooid met 3D6 en wie het hoogste resultaat behaalt wint. Girth rolt eerst een Gokken-proef, en met succes. Daarom laat de SM Girth gedurende het spel 2D6+6 rollen in plaats van 3D6 Kortom, Girths geluk speelt weer mee. Tijdens de overnachting in een onderaards grottenstelsel overvalt een harig monster onverwachts het gezelschap en sleept één van hen met zich mee in een tunnel. Zodra ze van de schok bekomen is zet Girth de achtervolging in. Na

een honderdtal meters komt ze aan een splitsing. Welke kant is het monster uitgegaan? Een 'Spoorzoeken'-proef haalt niets uit en dus moet er op goed geluk gekozen worden. Normaal is er 50% kans dat Girth de juiste weg neemt. Girth legt echter een Gokken-proef af en lukt. De SM oordeelt dat Girth hierdoor 75% kans heeft om de goede richting te kiezen.

Klimmen

Deze personages kunnen steile steile wanden beklimmen waar andere personages onmogelijk op zouden geraken. Voor elke 5 meter die ze vorderen moeten ze een 'Klimmen'-proef afleggen. Bij mislukking verspelen ze 1 spelronde om een goede houvast te zoeken, waarna ze een nieuwe proef moeten afleggen. Als de personages klimuitrusting gebruiken (koorden, klimhaken en/of houwelen) krijgen ze een bonus van +20 op hun proef en moeten ze slechts elke 10 meter rollen. Voor gemakkelijke oppervlakten mag dit zelfs één proef per 20, 30, 40 of 50 meter worden. Bij een blunder stort de klimmer onmiddellijk naar beneden.

Voorbeeld: Girth heeft zin in een kommetje kokosmelk en besluit een 20 meter hoge palmboom in te klauteren. Normaal moet hij hier 4 Klimmen-proeven voor afleggen (1 per 5 meter), maar Girth vertelt de SM dat hij een touw om zijn middel zal gebruiken om de klimpartij te vergemakkelijken. De SM beslist dat hij hiervoor een +20 bonus op zijn kunde krijgt en maar 1 proef per 10 meter moet afleggen, in totaal twee, dus. Bovendien vindt de SM dat de boom eigenlijk niet zo moeilijk te beklimmen is en besluit daarom dat 1 proef per 20 meter zelfs al volstaat. Girth moet dus slechts éénmaal rollen en met een +20 bonus. Hij rolt echter 97 en valt! De SM rolt 1D20 om de hoogte van de val te bepalen en past valschade toe als normaal.

Lezen / Schrijven

Er zijn vele talen in Dor en een ontalbaar aantal analfabeten. Een overzicht van de voornaamste talen vind je in het begin van hoofdstuk 'De wereld Dor'. Personen die kunnen lezen en schrijven zijn dun gezaaid en hun diensten worden veel gevraagd.

Het is niet voor de hand liggend dat wie een taal kan lezen en schrijven ze ook kan spreken. We maken hiertoe een onderscheid tussen de niet-menselijke en de menselijke talen. Niet-menselijke talen zijn deze gesproken door wezens die anatomisch zo uniek zijn dat hun taal klanken en tongvallen bevat die voor andere wezens onnabootsbaar zijn. Menselijke talen zijn simpelweg alle talen die door mensen kunnen gesproken worden. Vele niet-menselijke talen kan men toch in geschrift omzetten. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om op te tekenen wat een 'spiratoplex' zegt als men de betekenis van zijn kleurschakeringen kent, maar zelf de kleuren nabootsen om het dier te beantwoorden is een andere zaak. Wie een menselijke taal leert lezen en schrijven, mag zijn kunde 'Spreken' in de betreffende taal altijd optrekken tot niveau 1 zonder dat hij hieraan EP hoeft te besteden.

Voorbeeld: Girth wijdt zich aan de studie van de dwergentaal en leert 'Lezen/Schrijven Og Akh Dimorth', een menselijke taal. Daardoor mag ze automatisch ook haar kunde 'Spreken Og Akh Dimorth' tot niveau 1 optrekken. Het is dus (speltechnisch) voordelig om je eerst in de geschreven letteren van een taal te verdiepen voor je ze leert spreken.

Liplezen

Slechts weinigen beheersen de kunde van het liplezen, alhoewel ze bijzonder nuttig kan zijn. Wie 'Liplezen' heeft kan alles verstaan wat iemand zegt zolang hij een duidelijk zicht heeft op de mond van de persoon en zelf de uitgesproken taal beheerst. Als de

kundeproef mislukt kan men slechts stukjes van het gesprek opvangen en weet men maar vaag waarover het gaat. Bij een blunder bepaalt de fantasie van de SM volledig wat er gezegd wordt, iets wat dikwijls vervelende gevolgen kan hebben.

Luisteren

Personages met deze kunde hebben een ge oefend gehoor en kunnen zachte en onopvallende geluiden waarnemen waar hun metgezellen helemaal niets horen. Het kraken van een takje in de struiken, het zoeven van een pijl, een naderend paard, enzovoort. Het is meestal de SM zelf die een 'Luisteren'-proef zal opleggen aan de spelers, omdat alleen hij weet wanneer er iets te horen valt.

Voorbeeld: Girth en zijn vrienden lopen door het bos. Op een bepaald moment vraagt de SM of iemand in de groep 'Luisteren' heeft. Girth blijkt de enige te zijn en lukt gelukkig in haar proef. De SM zegt deze speler dat aan Girth's rechterzijde een licht gedruppel te horen is. De groep slaagt rechtsaf en ontdekt enkele meters verder tussen de struiken een bronnetje.

Magiegevoelig

Met deze kunde kan men door het aanraken van een voorwerp aanvoelen of het magisch is, maar niet van welke de aard de magie is. Ook bij het aanraken van personen kan men zo weten of het eventueel magiegebruikers zijn. Indien men zich gedurende 5D6 spelronden concentreert, kan men een ruwe benadering maken van de positie van alle magische voorwerpen, wezens of personen binnen een omtrek van 100 meter. Voorwerpen achter obstakels van meer dan 1 meter dikte, in zand, steen of hout, of achter een metaal, kunnen niet waargenomen worden.

Magiekennis

Personages met deze kunde kunnen magische spreuken, voorwerpen en perkamenten herkennen en meer vertellen over hun juiste betekenis. Een verdere specificatie van deze kunde dient op het personagedocument te worden ingevuld:

Perkamenten: als deze personage een magisch perkament vindt, geschreven in een occulte taal die het kent, dan kan het zien welke spreuk op het perkament geschreven staat en ze ook uitspreken (zelfs al is de spreuk van een andere magieklasse als dewelke het personage zelf machtief is). Na gebruik valt het perkament in stof uiteen.

Spreuken: bij deze kunde hoort **nog** een verdere specificatie, namelijk de naam van één van de elf verschillende magieklassen (elementenmagie beschouwen we als één klasse). Wanneer het personage iemand een spreuk ziet uitspreken kan het met deze kunde ook zien of de spreuk van een hem gekende klasse is en als dit zo is, specificieren wat het effect zal zijn.

Voorbeelden: Girth heeft 'Magiekennis Spreuken Elementenmagie'. Ze ziet een tovenaars "De macht van het water" uitspreken. Girth slaagt in haar proef en weet nu dat de tovenaars de elementenmagiespreuk "De macht van het water" gebruikt heeft, waarvan ze de effecten kent. Nu gebruikt de tovenaars een illusionistische spreuk. Girth lukt weer in haar kundeproef. Deze spreuk kent ze echter niet, maar ze weet wel dat het geen elementenmagie is. Indien de kunde mislukt was zou Girth zelfs van dit laatste niet zeker geweest zijn.

Voorwerpen: personages met deze kunde zijn vertrouwd met een groot aantal magische voorwerpen en hun gebruikelijke doel. Als de kunde lukt kunnen ze een indicatie geven van de waarschijnlijke eigenschappen

van het voorwerp. De SM mag nooit te exact zijn in het verschaffen van deze informatie. Een blunder bij het identificeren van een magisch voorwerp kan natuurlijk soms rampzalige gevolgen hebben. Voorbeeld: in de torenkamer van een magiër vindt Girth een staf, 1 meter lang en volledig in groene jade (een magische staf waarin 5 maal "De vuurbal van Kroonz" opgeslagen zit (door "Kroonz" te roepen en de staf in een bepaalde richting te wijzen wordt de spreuk afgeschoten). Ze probeert 'Magiekennis Voorwerpen' en lukt. De SM vertelt nu dat het duidelijk om een staf gaat van het type waarin gewoonlijk aanvalsspreuken worden opgeslagen, die door het roepen van de naam van de spreuk kunnen afgeschoten worden. Girth weet niet of er daadwerkelijk nog spreuken in de staf aanwezig zijn, hiervoor is de kunde 'Magiegevoelig' nodig.

Martelen

Iemand lichamelijk laten lijden is niet zo moeilijk, maar de kunst van deze kunde bestaat erin om met minimale schade aan het slachtoffer toch voldoende pijn te veroorzaken om het aan de praat te krijgen. Om te zien of iemand iets loslaat tijdens een marteling moet de martelaar slagen in een 'Martelen>WEE (van het slachtoffer)-proef. Als de proef mislukt krijgt het slachtoffer 2D6 schade, altijd op één lokatie (degene die door de beul gekozen werd) en zonder BEP. KT's worden toegepast als normaal. Het is dus duidelijk dat een slechte inquisiteur zijn slachtoffers meestal ombrengt voordat dat hij van hen de gewenste informatie heeft kunnen ontfutselen. Goede personages zullen het gebruik van marteltechnieken ongetwijfeld zoveel mogelijk vermijden.

Sommige marteltechnieken kunnen echter geen schade toebrengen (bijvoorbeeld

iemand kietelen met een rode veer of iemand veel laten drinken).

Voorbeeld: Girth wil de lokatie weten van een orkenkamp. Hij is er in geslaagd om een ork gevangen te nemen en bindt hem vast aan een boom. Nu kan de ondervraging beginnen. Girth is niet al te goed in Martelen, zijn kundeprocent is slechts 10. De ork heeft een WEE van 40. Girth moet dus lager dan 20 (procent-vergelijkingsproef) rollen om de info uit de ork te krijgen. Girth begint het lichaam van de ork met een dolk te bewerken (voordelig want de kans op KT's is hier klein) en rolt 67, de ork krijgt 2D6 schade. Hij overleeft dit echter zonder KT's en Girth gaat door. Nu rolt hij gelukkig 05, de ork vertelt hem alles wat hij wil weten.

Mechaniek*

De techniek is nog niet erg ver gevorderd op Dor maar toch zijn er al, meestal eenvoudige, machines in gebruik. Iemand met deze kunde kan meer vertellen over de mogelijke werking en bedoelingen van een onbekende machine en gekende machines kan hij herstellen en onderhouden (duur naargelang de omvang van het werk). Zowat alles waar een beetje mechanische onderdelen, tandwielen, hefboomen of katrollen inzit, wordt als machine beschouwd.

Memorisatie

Personages met deze kunde kunnen bijzonder goed dingen onthouden. Als zij in een kundeproef slagen kunnen ze vrij gedetailleerd alles herinneren wat ze de voorbije week meegemaakt en/of gezien hebben. Indien het om werkelijk zeer onopvallende details gaat, bijvoorbeeld de kleur van iemands veters, mag de SM een nadeel van -10 tot -100 opleggen. Deze kunde wordt ook vaak gebruikt door spelers die niet veel notities nemen.

Mennen*

Deze personen zijn geoefend in het besturen van allerlei voertuigen die door dieren worden. Alleen personages met een kundeprocent kleiner dan 25 moeten steeds een kundeproef afleggen om een voertuig succesvol te kunnen besturen. Wie 25% of meer heeft in 'Mennen', heeft hier in normale omstandigheden, en bij normale snelheden, geen problemen mee. De kundeproef moet dan slechts afgelegd worden in extra moeilijke of gevaarlijke situaties (bijvoorbeeld door een met obstakels bezaaide omgeving razen of bij een sprong over een beekje of smal ravijn). De SM mag dan nadelen toepassen van -10 tot -100 naargelang de risico's.

Occulte taal

Occulte talen zijn talen die gebruikt worden om magische formules en spreuken op te schrijven en uit te spreken. Er zijn echter veel occulte talen en niet allen voldoen helemaal aan deze definitie. Kort gesteld dient een occulte taal voor het in woorden vatten van magie. Daarom kan men er gewoonlijk geen gesprek mee voeren, op enkele uitzonderingen na. In elke klasse van magie gebruikt men één welbepaalde taal. Om die magie te kunnen gebruiken moet de magiegebruiker dus de overeenkomstige taal beheersen.

De gekozen taal moet achter de kunde gespecificeerd worden, bijvoorbeeld 'Occulte taal Witte Magie':

Demonen: dit is de taal der demonen, machtige en wrede wezens van een andere dimensie. Het is mogelijk om in deze taal met andere personages of demonen te communiceren. De taal is echter niet geschikt om vriendelijke conversaties mee te voeren daar ze bijna uitsluitend bezweringen en dubbelzinnige woordspelingen

bevat. De magische klasse 'Demonenmagie' is in deze taal geschreven.

Duistere magie: deze taal is duidelijk verwant aan de demonentaal en dient om vreemde en kwaadaardige wezens uit de schaduwwereld op te roepen. De taal is niet bruikbaar voor conversatie. Het grote verschil tussen duistere magie en demonenmagie is dat je duistere magie kan gebruiken voor alle doeleinden terwijl demonenmagie altijd slechte doelstellingen heeft. De magische klasse 'Schaduwmagie' is in deze taal geschreven.

Dromen: dit is de taal van de dingen die niet zijn, van fantastische droombeelden en duistere verschrikkingen uit het onderbewuste. Indien een



bovennatuurlijk wezen (een god bijvoorbeeld) zich manifesteert door de dromen van een personage dan kan de persoon met deze kunde afleiden wat het doel of de betekenis hiervan is. Deze taal is natuurlijk niet geschikt voor conversatie. De magische klasse 'Illusionisme' is in deze taal geschreven.

Onderwereld: dit is de taal die gebruikt wordt door wezens en geesten uit de onderwereld. Het is mogelijk om in deze taal te converseren maar ze is uitzonderlijk traag in gebruik. Om zo iets te zeggen als "Wat is het mooi weer" heeft men al vlug enkele minuten nodig. De magische klassen 'Spiritisme' en 'Necromantie' zijn in deze taal geschreven.

Orakels: hier en daar vindt men orakels in Dor. Orakels zijn specifieke plaatsen of voorwerpen waarlangs de goden boodschappen en/of opdrachten bekend maken. Er bestaat geen magie die gebruikt maakt van deze taal, maar tovenaars doen onderzoek in deze richting. Personages met deze kunde kunnen de betekenis van orakels min of meer verklaren. De SM mag weerom niet te gedetailleerd zijn in zijn info en een dubbelzinnig antwoord is aan te raden. Kommunikatie is hier onmogelijk.

Oude magie: dit is de taal van de oude magie. Haar glorieperiode situeert zich in een tijd toen de druiden grote macht op Dor bezaten. Met het afnemen van hun invloed ging zij eveneens grotendeels verloren. Nu wordt ze nog maar sporadisch gebruikt. De oude magietaal is een mystieke taal die heel wat geheimen inhoudt en er wordt beweerd dat zij vele machtige eigenschappen bezit die alsnog onontdekt zijn. Converseren in deze taal is niet mogelijk. De magische klasse 'Oude magie' is in deze taal geschreven.

Runen: de taal der runen is een zeer oude taal, duizenden jaren geleden ontstaan als een aftakking van de oude magie. De twee talen zijn daarna elk

een andere weg opgegaan zodat er nu praktisch geen gelijkenis meer bestaat tussen beide (oude magie maakt nog wel gebruik van runeachtige tekens). Runen worden over het algemeen gebruikt in magieklassen die zich niet al te veel concentreren in een bepaalde specialisatie. De taal kan niet gebruikt worden om te communiceren. De magische klassen 'Strijdmagie' en 'Beschermingsmagie' zijn in deze taal geschreven.

Witte magie: dit is de taal van de natuurelementen. Ze wordt gebruikt in magieklassen die de orde en harmonie in de wereld zo weinig mogelijk willen verstoren en daarom gekant zijn tegen alle magieklassen die de normale gang van de natuur aantasten (bijvoorbeeld nekromantie (die met het leven en de dood speelt) of demonenmagie (die vreemde creaturen de wereld instuurt)). De ingrediënten nodig voor spreuken in deze taal bestaan vooral uit planten en mineralen, zodat het doden van een dier zelden nodig is. Converseren in deze taal is niet mogelijk. De magische klassen 'Basismagie', 'Helingsmagie' en 'Elementenmagie (vuur, water, lucht en aarde)' zijn in deze occulte taal geschreven.

Oriënteren

Deze personages hebben een goed oriëntatiegevoel en kunnen zowat overal ruwweg hun positie bepalen, of het nu op de zon, sterren, planeten of een of ander natuurlijk gegeven is. In tegenstelling tot 'Astronomie' werkt 'Oriënteren' dus altijd.

Plantkunde*

Personages met deze kunde kunnen de voornaamste planten identificeren en weten ook iets meer over de eigenschappen ervan (giftig of niet giftig, smaak, gebruik, enzovoort). Als ze ook lukken in Proeven en/of Ruiken kunnen ze achterhalen welke planten er in een bepaald gerecht, drankje of zalfje zitten.

Proeven

Met deze kunde kunnen de personages proeven of er iets vreemds in hun drank en/of eten zit (gif, mensenvlees, enzovoort). De SM mag de *precieze* aard van de onbekende stof alleen onthullen als men een kritiek succes rolt (of, als het om een plantaardige stof gaat, ook als men tevens in 'Plantkunde' slaagt). Houd er rekening mee dat sommige stoffen geen smaak bezitten (zie beschrijving giften en kruiden).

Rechtsleer*

Deze personen kennen de verschillende wetsystemen van Dor op hun duim en kunnen nuttige informatie verlenen over de specifieke wetten en straffen, die in een bepaald gebied of rijk van kracht zijn. Bij gerechtelijke problemen kunnen ze ook altijd proberen om via allerlei (legale) truukjes en achterpoortjes, de schade zoveel mogelijk te beperken. Jammer genoeg wordt in vele streken nogal een loopje met de wet genomen en weliswaar legale argumenten worden lang niet altijd aanvaard. Voorbeeld: Girth en zijn reisgenoten trekken door Zilkandor. Girth besluit zijn kunde 'Rechtsleer' te gebruiken, en met succes. Hij herinnert zich dat hier op het mishandelen van paarden zware boetes staan en het zinloos doden ervan zelfs de doodstraf tot gevolg kan hebben. Girth vertelt zijn hongerige vrienden dat ze deze avond toch beter geen paardebiefstuk eten.

Rijden

Deze personages zijn geoefend in het berijden van dieren. Zoals bij 'Mennen' moeten alleen personages met een kundeprocent kleiner dan 25 een kundeproef afleggen om een succesvolle rit te maken. Wie 25% of meer heeft, heeft hier in normale omstandigheden en bij normale snelheid geen enkel probleem mee. De kundeproef moet dan slechts afgelegd worden in extra

moeilijke of gevaarlijke situaties (bijvoorbeeld bij een sprong over een ravijn, een rit tussen de bomen, enzovoort). De SM mag dan nadelen van -10 tot -100 toepassen naargelang de risico's.

Bij de kunde moet altijd een bepaald dier gespecificeerd worden, bijvoorbeeld 'Rijden Paarden'. Met de kunde kan de SP niet alleen het gekozen dier berijden maar ook alle eraan verwante of sterk gelijkende dieren. In het geval van 'Rijden Paarden' zijn dit dus ook pony's, ezels, muilezels, runderen, zelfs kamelen en olifanten. De SM moet wel een nadeel van -10 tot -50 op de kunde toepassen als er een meldenswaardig verschil is in de manier waarop het verwante dier bereden wordt. Een aantal dieren kan alleen bereden worden met een afzonderlijke 'Rijden'-kunde. In het bestiarium zijn dit de 'Gorgoenvissen', 'Reuzenkikkers' en 'Reuzenratten'.

Dieren moeten niet noodzakelijk afgericht worden maar wie een niet afgericht dier berijdt krijgt een -50 nadeel op zijn 'Rijden'-kunde. Intelligente dieren, zoals draken, kan men uitsluitend berijden als zij hier zelf mee akkoord gaan. Zij zullen zelf wel zorgen dat ze de gewilde bestemming bereiken en hebben geen enkele aanwijzing nodig. Een 'Rijden'-kunde is overbodig en nutteloos, de SP's moeten en kunnen weinig anders doen dan zich goed vasthouden. Neem als vuistregel dat men een 'Rijden'-kunde alleen bij dieren kan gebruiken wiens intelligentie laag genoeg is om ze eventueel ook af te richten.

Voorbeelden: Girth heeft 'Rijden Paarden 80%'. Hij berijdt een olifant en krijgt hiervoor een -50 nadeel, hij behoudt 30%, dus geen probleem. Nu probeert hij een dromedaris, normaal goed voor een -10 nadeel maar omdat het beest nog niet afgericht is krijgt hij een bijkomend nadeel van -50, samen dus -60. Hierdoor daalt zijn kunde tot 20%. Dit is minder dan 25%, zodat hij een kundeproef moet afleggen. Tenslotte wil Girth een

Reuzenkikker berijden. Zijn 'Rijden Paard' is hier volkomen nutteloos en hij is dus verplicht om 'Rijden Reuzenkikkers' aan te kopen met zijn zuur verdiende ervaringspunten. Een westerse vriend van Girth heeft 'Rijden Kamelen 43%'. Hij krijgt geen nadelen bij het berijden van een dromedaris, -10 bij het berijden van paard, ezel, muilezel of rund en -50 bij een olifant.

Ruiken

Personages met deze kunde hebben een goed ontwikkelde reukzin, wat hen niet zelden kan helpen om belangrijke ontdekkingen te doen. Typische voorbeelden zijn het ruiken van een stalluchtje rond een verdachte personage die nochtans net beweerde dat hij heel de avond niet buiten is geweest, de geur van een monster dat in de buurt was (of is) of van een vreemde stof in het eten. Dit laatste wordt op exact dezelfde wijze afgehandeld als 'Proeven'. Onthoud dat sommige stoffen reukloos zijn (zie beschrijving giften en kruiden).

Schaduwen

Met 'Schaduwen' kan men een personage onopvallend van nabij volgen. De kunde is alleen mogelijk in een omgeving waarin voldoende schuilplaatsen aanwezig zijn, in bijvoorbeeld een stad of een dicht bos. De speler legt elke 5 minuten (spelronden) een proef af. Bij mislukking heeft hij zich even te opvallend gedragen en mag de achtervolgde persoon een 'OPM>kunde'-proef doen. Lukt deze dan heeft hij zijn achtervolger opgemerkt. De SM hoeft dit natuurlijk niet aan de spelers mee te delen en kan hen rustig hun kundeproeven verder laten afleggen, ze zo in de waan latend dat alles nog steeds prima gaat. Dit terwijl in werkelijkheid de achtervolgde persoon zijn oorspronkelijke bestemming, gezien de onverwachte omstandigheden, misschien al lang veranderd heeft.

Voorbeeld: Girth probeert een geheimzinnige priester te schaduwen. Girth heeft 34% op 'Schaduwen', en bovendien bezit hij 'Camouflage Stad 53%'. Hij vertelt de SM dat hij bij elke 'Schaduwen'-proef vooraf zijn 'Camouflage' zal proberen. Voor de eerste 5 minuten lukt dit al, zodat hij een +20 bonus op 'Schaduwen' krijgt en slechts onder 54 (34+20) moet rollen, en met succes. Ook de volgende vijf minuten lukt zijn 'Camouflage', maar voor 'Schaduwen' rolt hij nu een 76. Mislukt! De priester mag dus een 'OPM>kunde'-proef proberen. Zijn OPM bedraagt 65%. Indien ook Girths Camouflage mislukt was, zou de priester, zoals normaal, 81% (50+(65-34)) kans gehad hebben om hem op te merken. Daar dit echter niet het geval is krijgt hij een bijkomend nadeel van -20 en moet dus onder 61 (50+(65-(34+20))) rollen, hetgeen gelukkig mislukt. De priester heeft niets door en de achtervolging wordt gewoon verder gezet.

Sloten openen

Deze personen zijn bedreven in het openen van niet-magische sloten. Ieder slot wordt voorzien van een getalwaarde (zoals bij 'Cryptografie'). Als men in de kunde lukt dan kan men het slot openen, maar het aantal minuten (spelronden) dat hiervoor nodig is, is gelijk aan de getalwaarde van het slot min dat wat de speler tijdens zijn kundeproef gerold heeft. Magische sloten kunnen nooit geopend worden met deze kunde.

Voorbeeld: Girth heeft 'Sloten openen 68%' en probeert een slot (50) open te prutsen. Hij rolt 21. Het kost hem dus 29 minuten (50-21) om de klus succesvol te klaren.

Sluipen

Deze personages zijn geoefend in het sluipen, het zich bijna volledig geruisloos voortbewegen, ongeacht het terrein. De kunde wordt voornamelijk aangewend bij verrassingsaanvallen of om

ergens ongemerkt voorbij te komen. Eventuele tegenstanders mogen een 'OPM>kunde'-proef afleggen om de SP's op te merken. Zoals bij 'Schaduwen' mag men altijd eerst 'Camouflage' proberen om een +20 bonus op de proef te verwerven en een -20 nadeel op de 'OPM>kunde'-proef van de tegenstander.

Spoorzoeken

Deze personages zijn zeer goed in het herkennen en volgen van sporen. Als zij in hun 'Spoorzoeken'-kundefproef slagen kunnen zij iets meer vertellen over de aard van het spoor, de persoon of het wezen dat het waarschijnlijk gemaakt heeft, en het spoor verder volgen. Bij elke terreinverandering is een bijkomende 'Spoorzoeken'-proef vereist. De SM mag hierop nadelen toepassen van -10 tot -100 naargelang de moeilijkheidsgraad. Als men het spoor kwijtraakt zijn nieuwe kundefproeven toegestaan om het terug te vinden, per poging wordt het nadeel met -10 vergroot (immers, hoe meer een SP een plaats vruchteloos heeft afgezocht, hoe kleiner de kans wordt dat hij toch nog iets zal ontdekken). De tijd hiervoor nodig is 50 minuten min dat wat de speler gerold heeft, een minimum van 5 minuten in acht genomen. Bij een kritiek succes hervindt men het spoor onmiddellijk.

Voorbeeld: Girth heeft een bloedspoor op een kale rots ontdekt. Hij heeft Spoorzoeken 67% en lukt. De SM vertelt hem dat, aan de kleur te zien, het waarschijnlijk goblin-, orke- of misschien trollebloed is. Girth volgt het spoor tot aan een klein bosje. Vanwege de terreinverandering moet hij een nieuwe kundefproef proberen en bovendien oordeelt de SM dat het spoor er moeilijker zichtbaar is, zodat hij een -20 nadeel oplegt. Hij rolt nu 48, net mislukt. Hij probeert opnieuw en krijgt daarom een bijkomend -10 nadeel, zodat hij nu onder 37 moet rollen. Girth rolt nu 17,

mooi gelukt. Het kost hem 33 (50-17) minuten om het spoor terug te vinden.

Spreken*

Iemand met deze kunde heeft zich bekwaamd in het spreken van één of meerdere talen. SP's kennen natuurlijk Atumbariaans, de alom gebruikte taal in Dor. Een overzicht van andere talen vind je in het begin van hoofdstuk 'De wereld Dor'. Onthoud het onderscheid tussen menselijke en niet-menselijke talen en denk er aan dat wie een menselijke taal kan lezen en schrijven automatisch ook 'Spreken' (niveau 1) in deze taal verwerft (zie 'Lezen/Schrijven').

Steenkunde*

Deze personages hebben een grote kennis op het gebied van mineralen, erts en steensoorten. Zij kunnen op zicht de verschillende soorten herkennen en iets meer vertellen over hun eigenschappen. Zij weten ook op welke plaatsen de kans groot is om een bepaald erts terug te vinden.

Voorbeelden: een handelaar probeert Girth een half doorzichtige, rozige steen te verkopen: "Een juweeltje, mijn beste vriend! Het is een roze mophir, een edelgesteente uit het verre zuiden, een koning waardig! Ik schat hem minstens op 500 Dukaten, maar speciaal voor jou verkoop ik hem voor 300! Girth heeft 'Steenkunde' en slaagt in een kundefproef: hij bestudeert de steen en ontdekt dat het een, weliswaar mooi geslepen, stuk bergkristal is. Girth en zijn vrienden bevinden zich in een heuvelachtige streek, naar aanleiding van geruchten over de aanwezigheid van mithril. Zijn reisgenoten stellen voor in een naburige vallei te gaan graven maar Girth bestudeert eerst het landschap en rolt succesvol voor 'Steenkunde'. Dit leert hem dat ze waarschijnlijk meer kans hebben om het erts op de verweerde heuveltoppen terug

te vinden waar, indien het aanwezig is, het ongetwijfeld dichter aan de oppervlakte ligt.

Stijl*

Personages met stijl kunnen zeer goed omgaan met personen uit de hogere kringen. Zij kennen alle laatste nieuwtjes, zijn op de hoogte van de laatste mode en spreken met een verfijnd accent. Ze hebben geen last van een ras- of moraalnadeel bij het omgaan met personen uit de rijkere sociale klasse. Daarenboven kunnen personages met stijl ook de voornaamste wapenschilden, vlaggen en andere symbolen van vooraanstaande families identificeren en weten ze meestal ook iets over hun geschiedkundige achtergrond. Weerom mag de SM hierin niet te gedetailleerd zijn.

Tekenen*

Tekenaars kunnen aan het werk als schilders, architecten, portrettekenaars,... en nemen dus een belangrijke plaats in in de maatschappij. De kunde is vooral nuttig voor het tekenen of snel schetsen van belangrijke plannen, lokaties en personen, of het maken van kunstwerken om geld mee te verdienen. Schilderijen zijn niet zo populair bij het gewone volk, te meer omdat ze ze niet kunnen betalen, maar de rijkere klasse houdt van portretten en landschappen. Een schilderij of tekening van gemiddelde kwaliteit en grootte (1 vierkante meter), werktijd ongeveer 1 week, gaat van de hand voor 30 Dkt (richtprijs). Een tekenaar kan altijd proberen om een werk te vervalsen op dezelfde wijze als bij voorwerpen (zie 'Bewerken Hout' voor analoge spelregels).

Vallen zetten

Deze personages zijn gespecialiseerd in het opzetten van allerlei vallen voor dier of mens. Zij weten hoe en waar een val best geplaatst wordt, welke materialen aan te raden zijn en hoe je ze best kunt

camoufleren. De tijd nodig om een val gebruiksklaar te maken is afhankelijk van de aard van de val. De SM mag nadelen van -10 tot -50 opleggen naargelang de moeilijkheidsgraad. Bij bijzonder ingewikkelde vallen, waarvan de bouw meerdere dagen vergt, is het aan te raden de spelers hun kundeproef pas te laten afleggen wanneer de val door een slachtoffer betreden wordt. Zo zullen ze pas zien of hun constructie de gewenste uitwerking heeft op het moment dat ze gebruikt wordt. Voor heel simpele vallen (een kuil, een touw tussen twee bomen, enzovoort) is deze kunde natuurlijk niet vereist. Elke val die succesvol met Vallen zetten is opgezet krijgt een getalwaarde gelijk aan het getal dat de zetter van de val tijdens diens kundeproef gerold heeft. Deze getalwaarde geeft de moeilijkheid weer om de val op te merken (zoals bij 'Cryptografie': hoe hoger, hoe moeilijker) en moet door de SM onthouden worden. Slachtoffers hebben steeds een kans om de val op te merken, gelijk aan hun opmerking min de getalwaarde van de val.

Voorbeeld: Girth, met 'Vallen zetten 58%', graaft een valkuil voor een beer. Ze rolt 45 voor haar kundeproef: gelukt. De SM noteert de getalwaarde van de val (45). Een uurtje later komt een nietsvermoedende beer op de mand honing af die Girth in een boom boven de kuil heeft gehangen. De 'OPM' van de beer is 64, hij heeft dus 19% kans (64-45) om de val tijdig te bemerken. Bovendien oordeelt de SM dat de honinggeur het hongerige dier extra afleidt en legt een bijkomend nadeel van -10 op. De beer moet dus onder 9 rollen om de val te zien, hetgeen mislukt. Het dier stort in de kuil.

Verhalenkunde*

Deze personages kennen talrijke van de heldensagen en sprookjes die in Dor bekend zijn en maken van het doorvertellen ervan hun beroep, iets wat zij op een dusdanig boeiende manier kunnen doen dat

omstaanders bijna altijd aandachtig toehoren. Dikwijls krijgt een verteller kost en inwoon in een herberg op voorwaarde dat hij de gasten met zijn spannende verhalen vermaakt. Daar in praktisch alle van de sagen en legenden een kern van waarheid schuilgaat kan een verhaaltje over een welbepaald onderwerp altijd wel iets interessant aan het licht brengen.

Voorbeelden: Girth en haar vrienden naderen de ruïne van een oude stad. Eén van hen heeft 'Verhalenkunde' en lukt in zijn proef. Nadenkend herinnert hij zich een oud verhaal waarin de ondergang van de bewuste stad beschreven wordt: een duistere schaduw die neerdaalde uit de hemelen en de bewoners er verdreef. De groep kan reeds raden dat er waarschijnlijk iets niet pluis is in de ruïne.

Vermommen

Deze personages kunnen zich goed vermommen. Met slechts beperkte middelen kunnen zij verschillende persoonlijkheden aannemen. De kans dat de omstaanders door de vermomming zien (mits een geslaagde Zien-proef) hangt af van de situatie.

Situatie 1: het personage is verkleed in een persoon die de omstaanders niet kennen: -50 op 'Zien'.

Situatie 2: het personage "speelt" een ander ras dan het zijne en de omstaanders zijn niet van dit ras: +10 op 'Zien'.

Situatie 3: het personage "speelt" een ander ras dan het zijne en de omstaanders zijn wél van dit ras: +40 op 'Zien'.

Situatie 4: het personage is verkleed in een persoon die de omstaanders kennen: +50 op 'Zien'.

Al deze verschillende situaties zijn combineerbaar (indien mogelijk) zodat het procentvoordeel bij elkaar opgeteld kan worden. Indien er

een duidelijk grootteverschil is tussen de rassen mag de SM nog een bijkomend voordeel van +10 tot +50 op de 'Zien'-proef opleggen.

Voorbeeld: Girth probeert zich als mens te vermommen (situatie 3) en begeeft zich naar een feestje waar niemand haar kent (situatie 1). De SM oordeelt dat de reus Girth wel wat lang is voor een mens en geeft de omstaanders daarom een bijkomende +20 bonus. Om Girth te ontmaskeren krijgen ze dus in totaal een +10 op hun 'Zien'-kundeproef (-50 (situatie 1), +40 (situatie 3), +20 (grootteverschil)). Iemand met de kunde 'Vermommen' krijgt een extra +20 voordeel om doorheen iemand anders vermomming te kijken.

Vervalsen

Deze personen kunnen geschreven documenten vervalsen. Om een gewoon document, grootte A4 te vervalsen hebben zij 2D4 uren nodig. Het getal dat zij rollen bij hun kundeproef bepaalt de kwaliteit van de vervalsing (net zoals bij het vervalsen van kunstwerken, zie 'Bewerken Hout' voor analoge spelregel).

Vuur maken

Deze personages kunnen met behulp van wat droog mos en twee takjes of vuurstenen een vuurtje aan de gang krijgen. Hier hebben ze echter wel 1D10 minuten voor nodig. In tegenstelling tot andere personages die een tondeldoos nodig hebben zijn deze personages (op voorwaarde dat ze droog mos en de juiste takjes of vuurstenen vinden) altijd van een gezellig kampvuur verzekerd.

Waarde schatten

Deze personages kunnen een ruwe schatting doen van de waarde van een voorwerp of goed, een handige voorzorg om oplichterij te vermijden. Als hun kunde lukt zitten ze vrij dicht bij de echte waarde. De SM rolt

(onzichtbaar voor de spelers)
1D6: 1-2 = 20% minder dan echte waarde, 3-4 = De juiste waarde, 5-6 = 20% meer dan de echte waarde. Bij kritieke successen kent men altijd de exacte waarde, bij blunders zit men er 100% of meer naast.

Water zoeken

Deze personages kunnen in een natuurlijke omgeving water ontdekken (in een holle boom, in een knol, onder een bepaalde plant). Uiteraard lukt dit enkel als er ook effectief ergens water aanwezig is. Als er nergens water te vinden is hebben deze figuren (na een geslaagde proef) wel de zekerheid dat er niets te vinden is. Een magere troost onder barre omstandigheden.

Weerkunde*

Deze personages hebben een diepgaande kennis van de weerverschijnselen. Zij kunnen met redelijke nauwkeurigheid het weer voorspellen, dikwijls meerdere dagen op voorhand, en zijn dus een waardevolle bron van informatie voor kapiteins van zeevarende handelsschepen.

Wiskunde*

Ver is de wiskunde in Dor nog niet gevorderd maar toch zijn er al universiteiten die mensen opleiden in deze wetenschap. Wiskundigen worden regelmatig aangenomen bij het bouwen van gebouwen, machines en boten. Meetkunde en driehoeksmeting zijn het verst gevorderd.

Zakkenrollen

Zoals de naam suggereert zijn deze personages erg handig in het ongemerkt stelen van een beurs, een waardevol voorwerp, enzovoort. Zakkenrollers werken bij voorkeur onder grote mensenmassa's, omdat ze hier minder gemakkelijk opgemerkt worden en bovendien sneller uit het oog kunnen verdwijnen. Slachtoffers mogen een 'OPM'-kunde'-proef afleggen om de diefstal (of poging) te bemer-

ken. Uiterard lukt de diefstal enkel indien het voorwerp met niet meer dan een leren riempje of touw vast hangt aan het lichaam of draagtas van het slachtoffer.

Voorbeeld: Girth heeft 'Zakkenrollen 85%' en rondsletterend op de markt besluit ze een dikke koopman van wat overtollig gewicht te verlossen. Ze rolt echter een 89; mislukt! De koopman heeft een 'OPM' van 60 zodat hij 25% (50+(60-85)) kans heeft om Girth te betrappen. Ook hij lukt niet en Girth probeert opnieuw, ditmaal met succes. Maar nu is ook de koopman succesvol in zijn 'OPM'-proef en verschrikt draait hij zich om, net op tijd om Girth met zijn beurs te zien wegglijpen. Achtervolgd door de schreeuwende man en enkele toegesnelde wachters zet Girth het op een lopen.

Zeevaartkunde*

Zeevaartkunde omvat zowat alles wat met de zee en het varen op zee te maken heeft. Personen met deze kunde zijn vertrouwd met de verschillende zeestromingen, gevaarlijke zandbanken en klippen en kunnen voorspellen wanneer er storm op komst is. Navigatie behoort ook tot hun vaardigheden, het bepalen van de positie op zee aan de hand van sterren en zon. Zeevaartkunde is onmisbaar voor een scheepskapitein.

Zien

Met deze kunde kunnen personages dingen ontdekken die op het eerste zicht niet zo duidelijk zichtbaar zijn. De vage naad van een geheime deur in een muur, een spin in een donkere hoek, een personage ver aan de horizon, enzovoort. De SM mag een nadeel opleggen van -10 tot -100 alnaargelang de moeilijkheidsgraad.

Zingen*

Zingen is een veel beoefende kunst in Dor en talrijk zijn de heldengezangen. Goede

zangers zijn erg populair en kunnen met hun optredens een behoorlijke cent verdienen en zich met hun talent sneller aanvaard maken binnen bepaalde kringen.

Zwemmen

Personages met een 'Zwemmen'-procent hoger dan 40 worden verondersteld zonder problemen in normale omstandigheden te kunnen zwemmen. In moeilijke omstandigheden (wild water, bijvoorbeeld) is een proef wel vereist, waarbij de SM bovendien nadelen van -10 tot -50 mag opleggen. Spelers met minder dan 40% dienen wel regelmatig een kundeproef af te leggen. Bij mislukking krijgt de personage water binnen en is er kans op verdrinking (zie hoofdstuk ??, paragraaf ??).

2. Beschrijving van de magische kundes

Zonder deze kunde is men niet in staat om een spreuk succesvol uit te spreken. De kunde omvat een degelijke training in het uitspreken van de moeilijke magische woordcombinaties en het uitvoeren van de handelingen vereist voor het gebruik van de magie. De magieklasse wordt achter de kunde gespecificeerd, bijvoorbeeld 'Spreuken Nekromantie'.

Basismagie: dit is de minst sterke magie, elke magiegebruiker kent deze magieklasse omdat elke beginnende tovenaarsleerling.

Beschermingsmagie: deze magieklasse specialiseert zich in de bescherming van de magiër en zijn vrienden. Er bestaan geen agressieve spreuken in deze klasse, alleen defensieve.

Demonenmagie: deze magieklasse legt zich toe op het oproepen en gebruiken van de krachten uit de demonenwereld en geeft de magiër de

mogelijkheid om demonen, machtige magische wezens, onder zijn controle te krijgen.

Elementenmagie: de magieklasse die gebruik maakt van de natuurelementen. Aldus omvat ze vier verschillende krachten, die van de aarde, het water, de wind en het vuur.

Helingsmagie: deze magie is uitsluitend gericht op het genezen, fysisch en psychisch.

Illusionisme: deze magieklasse houdt zich bezig met het misleiden van het oog door illusies en spookbeelden.

Nekromantie: de magieklasse die gespecialiseerd is in de streng verboden praktijken der nekromantie. Het animeren van skeletten en zombies is voor deze magiegebruikers een doodgewone zaak.

Oude magie: de oudste magieklasse. Vele spreuken ervan zijn in de loop der tijden verloren gegaan.

Schaduwmagie: schaduwmagie delft dieper in de vreemde wereld van de schaduwen, duistere onnatuurlijke wezens uit een andere dimensie.

Strijdmagie: de antagonist van de beschermingsmagie. Voor dit soort magiërs is de aanval de beste verdediging.

4b. De basisberoepen

Vanuit sommige basisberoepen is het gemakkelijker om over te stappen naar een aanverwant, gevorderd beroep.

Voorbeeld: Lana is dievegge en heeft al haar gewone kundes tot niveau 5 opgetrokken. Dit volstaat om over te gaan naar een gevorderd beroep naar keuze. Toch ligt het voor de hand dat ze kiest voor 'Nachtschaduw' omdat ze een groot deel van de kundes, die voor dit nieuwe beroep nodig zijn, reeds bezit. Elke kunde die het personage immers nog niet bezit, moet worden aangekocht met ervaringspunten.

Een basisberoep is vervolledigd als alle gewone kundes, die aanvankelijk bij het beroep staan aangeduid én de naderhand bijgekochte kundes (die oorspronkelijk niet

bij het beroep stonden, dus) en tenminste een derde van de wapenkundes (altijd naar boven afgerond, dus minstens 1) op niveau 5 staan (hoe dit juist in zijn werk gaat wordt uitgelegd in het hoofdstuk 'Een harde leerschool' dat over de algemene vordering van personages handelt). Personages met een beroep waarbij oorspronkelijk geen wapen vermeld staat zijn niet verplicht wapenkundes tot niveau 5 op te trekken om te kunnen overgaan naar een gevorderd beroep.

Opmerkingen

Waar bij de wapenkundes een speer vermeld staat mogen schublingen altijd een drietand in de plaats kiezen. De kunde 'Spreken' staat nergens vermeld. Dit omdat we het aantal talen dat men maximaal kan kennen niet wilden beperken en temeer daar het al dan niet kunnen leren spreken van een taal niet echt van de beroepskeuze afhankelijk is. Van het moment dat men contact heeft met wezens die de bewuste (menselijke) taal spreken kan men deze, zo men wenst, van hen aanleren. Dit kost natuurlijk nog altijd de gebruikelijke ervaringspunten (en tijd). Denk eraan dat 'Lezen/Schrijven' bij menselijke talen hierin automatisch ook 'Spreken' (niveau 1) oplevert. De SM is vrij te beslissen hoe zwaar hij het belang talen in zijn avonturen laat doorwegen.

Avonturier

De avonturier heeft definitief de wijde wereld opgezocht, gedreven door een onweerstaanbare drang naar avontuur, rijkdom, macht of roem. Talrijk zijn de gevaren die hij op zijn vele tochten moet trotseren en wonderbaarlijk de plaatsen die hij soms aandoet. Vele jonge avonturiers komen al gauw gewelddadig aan hun einde, maar zij die lang genoeg kunnen overleven groeien uit tot ervaren veteranen die het gewoon zijn alleen op hun zwaard te vertrouwen.

Kundes (26)



Camouflage natuur, Camouflage stad, Genezen wonden, Klimmen, Oriënteren, Rijden paard, Sluipen, Vuur maken, Waarde schatten, Zien, Zwemmen, Heel behendig, Heel moedig, Heel sterk, Heel taai
Wapenkundes
Dolk, Bastaardzwaard, Speer, Kortzwaard, Strijdhamer, Boog, Zwaard, Strijdbijl, Schild

Bedelaar

Dit "beroep" wordt enkel uitgeoefend door de armsten onder de armen. Ze bezitten niets buiten de kleren aan hun lichaam. Vaak zijn het gebrekkigen, want die maken in een wereld als Dor, waar de wet van de sterkste heerst, geen schijn van kans. Bedelaars komen het meest voor in steden. Daar hebben ze immers een betere kans om wat aalmoezen bijeen te rapen. Onderschat de bedelaar echter niet. Hij komt overal, ziet en hoort alles en weet vaak de laatste nieuwtjes. Zodra een bedelaar wat geld heeft kan je er bijna zeker van zijn dat hij zich bedrinkt en wat later terug op straat zit, hopen om wat waardevolle informatie op te vangen.

Kundes (10)

Akteertalent, Bespelen klein instrument naar keuze, Camouflage stad, Drinken, Heel Opmerkzaam

Wapenkundes

Vuist, Staf (2H)

Beul

De beul is waarschijnlijk de meest verafschuwde persoon in heel Dor. Vaak is zijn identiteit onbekend uit veiligheidsoverwegingen en weten enkel zijn werkgever en nauwste vrienden (als hij die heeft) gewoonlijk wie er onder de beulskap schuil gaat. Het is vaak een meedogenloos en gevoelloos persoon, die bereid is alles te doen wat goed betaalt. Sommige beulen trekken weg uit een stad wanneer ze er te bekend raken.

Kundes (10)

Drinken, Genezen breuken, Genezen wonden, Martelen

Wapenkundes

Vuist, Strijdbijl (2H), Dolk, Zweep

Boswachter

Veertig procent van de oppervlakte van Dor bestaat uit bossen. Het is dus logisch dat er nogal wat boswachters rondlopen. Zij zorgen ervoor dat deze bosrijke gebieden niet verkommeren en dat de fauna in evenwicht blijft. Tevens dragen ze er zorg voor dat de mensen voorzien worden van het belangrijkste bouw materiaal: hout. Hout vindt op Dor heel wat toepassingsgebieden en dient niet alleen om huizen en schuren te bouwen, maar ook als brandstof en voor het maken van gebruiksvoorwerpen, rijtuigen en om wapens mee te vervaardigen. De boswachter werkt nauw samen met de houthakker. Hij zal deze laatste zeggen welke delen van het bos gerooid mogen worden. Boswachters werken ook soms in dienst van rijke heren om hun priv, bossen tegen schooiers en stropers te beschermen.

Kundes (26)

Bewerken hout, Camouflage natuur, Dierenvriend, Dierkunde land, Genezen breuken, Genezen wonden, Luisteren, Oriënteren, Sluipen, Spoorzoeken, Vallen zetten, Vuur maken, Water zoeken, Weerkunde, Zwemmen, Heel behendig, Heel opmerkzaam, Heel taai

Wapenkundes

Dolk, Zwaard, Boog, Kortzwaard, Bijl

Dief

De dief is een handige kerel die goed zijn brood verdient door het nemen wat niet van hem is. Je vind hem op Dor overal. Er zijn mensen die beweren dat hun acties in verschillende grote steden gecoördineerd worden door een geheime dievengilde met infiltranten tot in de hoogste gerechtskringen. Dit zou alleszins een mogelijke verklaring kunnen zijn voor het feit dat zo weinig dieven op heterdaad betrapt worden en zij

altijd wel goed schijnen te weten waar en wanneer de beste slag kan thuisgehaald worden. Kortom, de dief heeft zo stilaan de reputatie verworven van een alziende, alvorende en alwetende. Reden te meer waarom de besten onder hen veel gezocht worden als spion.

Kundes (20)

Acrobatie, Camouflage stad, Gif Mengen, Klimmen, Luisteren, Sloten openen, Sluipen, Vermommen, Waarde schatten, Zien, Heel behendig, Heel snel.

Wapenkundes

Vuist, Kortzwaard, Werpmes, Dolk, Knots, Kruisboog

Drakonier

De meest bizarre geleerden die je op Dor kan vinden zijn ongetwijfeld de drakoniers. Het zijn dikwijls magiers die gefascineerd geraakt zijn door draken. Ze tonen niet zomaar een oppervlakkige interesse maar zijn echt geobsedeerd, zelfs bezeten. Het worden van een volwaardig drakonier is een moeizame en trage zaak omdat er maar weinige studiemateriaal voorhanden is. Het duurt daarom ook ettelijke jaren eer je iets of wat kennis vergaard hebt. Drakoniers zijn eerder eenzamen daar ze alleen met collega's interessante gesprekken kunnen voeren. Soms trekken ze er op uit om zelf draken te bestuderen en een wetenschappelijk boek over hun vondsten te schrijven.

Kundes (17)

Dierkunde land, Genezen wonden, Genezen ziektes, Geschiedenis, Lezen / Schrijven Atumbariaans, Magiegevoelig, Occulte taal dromen, Occulte taal oude magie, Spreken Drak (drakentaal), Verhaalkunde, Heel moedig, Heel slim, Sterke geest, Sterke persoonlijkheid
Wapenkundes
Dolk

Druïdeleerling

In tegenstelling tot de tovenaarsleerling heeft de druïdeleerling zijn toekomstige magieberoep al gekozen: dat van druïde. Veruit het belangrijkste dat de leerling

wordt bijgebracht is het respect voor levende wezens. Het nutteloos doden van een dier is de grootste misdaad die hij kan begaan. De ingrediënten die hij bij zijn spreuken aanwendt zijn dan ook nooit van dierlijke oorsprong. Druiden leven gewoonlijk op een rustige, afgezonderde plaats in de natuur maar sommigen trekken er regelmatig op uit om meer van de wereld te zien.

Kundes (15)

Dierenvriend, Dierkunde land, Genezen wonden, Genezen ziektes, Lezen / Schrijven Atumbariaans, Magiegevoelig, Magiekennis Spreuken Basismagie, Memorisatie, Occulta taal orakels, Occulte taal witte magie, plantkunde
Wapenkundes
Dolk

Edelman

In het grotendeels feodale Dor bekleden deze personages een belangrijke functie. Ze komen zowel op het platteland als in de stad voor en je hebt ze in alle rangen en standen. Er zijn edelen die door een tegenslag of door verspilling verpauperd zijn. Andere zijn dan weer zo rijk als de zee diep is. Ongeacht de status van hun rijkdom voelen ze zich steeds superieur tegenover "gewone stervelingen". Ze worden praktisch overal op de meest denkbare en ondenkbare manieren bevoordeeld.

Kundes (17)

Dansen, Diplomatie, Lezen / Schrijven Atumbariaans, Rechtsleer, Rijden paard, Stijl, Waarde schatten, Wiskunde, Heel slim, Sterke Geest, Sterke persoonlijkheid
Wapenkundes
Dolk, Zwaard, Lange boog, Kortwaard, Lans, Schild

Genezersleerling

Mensen helpen waar ze kunnen is het devies van deze lieden. Net als advocaten komen de genezersleerlingen vooral uit de betere kringen. Ze gaan meestal in de leer bij een volleerd geneesheer in de

hoop later ooit zelf een echte genezer te worden. Maar zoals bij vele studies op Dor verloopt het leerproces moeizaam. Vaak zijn ze verplicht lessen van meerdere leermeesters te doorlopen vooraleer ze als genezer erkend worden. In Atumbar is er wel een soort universiteit waar je theoretische vakken kan volgen maar veel echte praktijkervaring kan je er niet opdoen. In oorlogstijd profiteren sommige jonge leerlingen er daarom van om als genezer in het leger te treden. Niemand treurt er dan om als ze eens een fout maken, waardoor hun patiënt overlijdt.

Kundes (10)

Chemie, Genezen breuken, genezen wonden, Genezen ziektes, Lezen Schrijven Atumbariaans, Memorisatie, Plantkunde
Wapenkundes
Dolk

Handelaar

Dit zijn meestal reizende kooplieden, de ene al succesvoller dan de andere. Sommigen vestigen zich definitief in een stad of dorp waar ze hun goederen in een winkel aan de man trachten te brengen. Vaak zijn deze laatsten gespecialiseerd in één type van koopwaar: wapens, stoffen, voeding, en dergelijke meer. De rondreizende handelaars verkopen daarentegen zowat alles, gaande van voeding en kleding tot juwelen en wapens. De koopman is iemand die goed met andere mensen overweg kan en die snel de gevoelens van andere personen doorziet.

Kundes (15)

Diplomatie, Lezen / Schrijven Atumbariaans, Memorisatie, Mennen, Rechtsleer, Rijden paard, Waarde Schatten, Wiskunde, Heel opmerkzaam, Sterke persoonlijkheid
Wapenkundes
Dolk, Kortwaard

Heremiet

Dit zijn pas de echte zonderlingen van de maatschappij. Het zijn mensen die in volledige afzondering

leven, mediterend over allerlei filosofische vraagstukken zoals de zin van het bestaan, leven na de dood, enzovoort. Ze houden helemaal niet van sociale contacten met andere mensen. Toch zijn er voorbeelden bekend van heremieten die de eenzaamheid niet langer aankonden en met een groepje avonturiers mee op reis trokken. Ze blijven echter erg gesloten, tenzij tegenover straatfilosofen, waar ze nog redelijk mee kunnen opschieten.

Kundes (11)

Bewerken hout, Bewerken Steen, Luisteren, Ruiken, Vuur maken, Water zoeken, Heel taai
Wapenkundes
Staf (2H)

Houthakker

Vele huizen en gebruiksvoorwerpen zijn uit hout vervaardigd. Steen is iets dat slechts de rijke mensen zich veel veroorloven kunnen. Het hout komt uit de grote bosrijke gebieden van Dor en de boswachter is er de voornaamste leverancier van, terwijl de houthakker voor de ontginning ervan zorgt. De houthakker is iemand die van de vrije natuur houdt, gewoonlijk een stevig gebouwde kerelm maar oprecht in zijn handelen en met een uitgesproken voorliefde voor de schoonheid van het uitgestrekte woud en respect voor de dieren die het bevolken.

Kundes (12)

Bewerken hout, Drinken, Klimmen, Mennen, Oriënteren, Zingen, Heel sterk
Wapenkundes
Vuist, Dolk, Strijdbijl (2H)

Huurdoder

De wereld van Dor is al niet zachtzinnig, maar o wee als de mensen hun afspraken niet nakomen. Onder de rijken volgt men de heilige regel "Een gegeven woord wordt niet gebroken". Diegenen die zich hier toch schuldig aan maken kunnen zich best zo snel en ver mogelijk uit de voeten maken. Ze kunnen er immers zeker van zijn dat hun dagen geteld zijn

want de benadeelde partij neemt zeer waarschijnlijk een huurdoeder in dienst. Een goede huurdoeder kan, als hij de zaken handig aanpakt, heel wat verdienen. Hij doodt uitsluitend voor geld, nooit om andere redenen. Zolang men hem voldoende betaalt, kent hij geen genade. Het zijn meestal mensen die bijvoorbeeld eerst als dief gewerkt hebben en zich daarna specialiseerden in de kunst van het snel en geruisloos doden. Zodra ze wat bekendheid verworven hebben, weten de rijken hen wel te vinden voor het opknappen van hun vuile werk. Het gerecht kan deze acties natuurlijk moeilijk goedkeuren en van zodra de grond wat te heet onder zijn voeten wordt, trekt de huurdoeder naar een nieuwe stad waar zijn reputatie nog niet bekend is.

Kundes (29)

Acrobatie, camouflage natuur, Camouflage stad, Gif mengen, Klimmen, Luisteren, Rijden paard, Schaduwen, Sloten openen, Sluipen, Spoorzoeken, Vermommen, Zien, Zwemmen, Heel behendig, Heel moedig, Heel snel

Wapenkundes

Stamp, Zwaard, Werpzeis, Klauw, Staf (2H), Slinger, Dolk, Blaaspijp, Kruisboog, Kortzwaard, Werpmes

Huurling

In oorlogstijd breiden strijdende partijen, prinsen en koningen, hun legers uit met geharde huurlingen. Maar niet alleen in oorlogstijd is er werk voor een ervaren huurling. Onderlinge vetes tussen kasteelheren zorgen ervoor dat er altijd wel ergens een robbertje gevochten wordt. De huurling houdt van het avontuur en de strijd en is helemaal niet bekommerd om enige vorm van luxe. De gewone bevolking bekijkt ze weliswaar argwanend. Het zijn immers de huurlingen die volop plunderen en brandstichten zodra hen de kans geboden wordt. Dit wil niet zeggen dat er geen rechtvaardige huurlingen zijn die slechts vechten volgens een strikte erecode, en zie het

tegen de borst stuit door verraad een overwinning te behalen.

Kundes (20)

Drinken, Martelen, Rijden paard, Sluipen, Spoorzoeken, Waarde schatten, Zien, Heel moedig, Heel sterk, Heel taai

Wapenkundes

Vuist, Strijdbijl, Boog, Dolk, Strijdhamer, Kruisboog, Zwaard, Speer, Schild

Kunstenaar

Dit zijn meestal nogal zonderlinge personages, die van de openbare verkoop van hun kunstwerken leven. De meer succesvolle onder hen worden aangenomen door rijke heren en verdienen behoorlijk hun brood. Niet zelden reizen kunstenaars naar de verste uithoeken van de wereld op zoek naar inspiratie, desnoods in het gezelschap van een groep avonturiers.

Kundes (17)

Bespelen één instrument naar keuze, Bewerken hout, Bewerken steen, Dansen, Drinken, Geschiedkunde, Lezen / Schrijven Atumbariaans, Stijl, Tekenen, Zien, Sterke persoonlijkheid, Waarde schatten, Wiskunde, Eén bijkomende wetenschappelijke kunde naar keuze

Wapenkundes

Dolk

Oplichter / Schelm

Deze charlatan is een professionele oplichter. Het bedotten van de mensen is zijn beroep. Soms gaat het om een mislukte apotheker of genezersleerling die er dankzij een sterke persoonlijkheid en overtuigingskracht toch in slaagt zijn veelal nutteloze brouwsels en zalfjes aan de mensen te verpatsen. Wat zijn goederen aan kwaliteit tekort schieten maakt hij goed met de voorstelling ervan. Hij profiteert dan schaamteloos van de naïviteit van de gewone mens. Zulke charlatans trekken gewoonlijk met heel hun boeltje per huifkar rond. Zo kunnen ze altijd snel verdwijnen als men hun zaakje begint door te hebben. Een ander soort

oplichter is de malafide intrigant, die via zijn duistere machinaties tracht zo veel mogelijk macht naar zich toe te trekken binnen bepaalde kringen.

Kundes (19)

Chemie, Dansen, Diplomatie, Gokken, Lezen / Schrijven Atumbariaans, Memorisatie, Mennen, Plantkunde, Rechtsleer, Stijl, Vermommen, Vervalsen documenten, Vervalsen handtekeningen, Waarde Schatten, Sterke persoonlijkheid

Wapenkundes

Vuist, Knots, Dolk

Orkenslachter

Een orkenslachter is een ietwat bizarre avonturier die, in plaats van macht en rijkdom te zoeken, zichzelf heeft voorgenoemen het orkenras en diens verwanten desnoods eigenhandig uit te roeien. Om deze voor hem heilige missie tot een goede einde te brengen is hij bereid alles op te offeren, zelfs zijn eigen leven. Orkenslachers begrijpen de gewone avonturiers niet en beschouwen hen als verraders en lafaards wanneer ze ook maar een halfork laten leven. Voor de orkenslachter is er maar één goede manier om te sterven: in een heroïsch gevecht met orken. Het is dus niet verwonderlijk dat orken deze personages zo veel mogelijk mijden.

Kundes (24)

Camouflage natuur, Drinken, Klimmen, Luisteren, Martelen, Rijden paard, Ruiken, Sluipen, Spoorzoeken, Zien, Heel moedig, Heel sterk, Heel taai

Wapenkundes

Dolk, Strijdbijl (2H), Werpbiel, Zwaard, Strijdhamer, Boog, Bastaardzwaard, Strijdhamer (2H), Schild, Grootzwaard, Goedendag

Premiejager

Als je geboefte hebt, heb je politie. Het politieapparaat op Dor is buiten de grote steden echter zo gebrekkig dat er daar grote nood aan getrainde boevenjagers is, en daar komen

natuurlijk de premiejagers op af. Meestal zijn het ex-stadswachten of zelfs ex-rovers, wiens misdaden door premiejager te worden kwijtgescholden zijn. Vooral afgelegen dorpen worden vaak geteisterd door roversbenden en loven dan dikwijls hoge beloningen uit voor het levend of dood vangen ervan. Premiejager is dus een lonend maar gevaarlijk beroep en alleen de stoutmoedigsten onder de avonturiers beginnen eraan.

Kundes (20)

Camouflage natuur, Camouflage stad, Gif Mengens, Luisteren, Martelen, Rechtsleer, Sloten openen, Sluipen, Spoorzoeken, Zien, Heel opmerzaam, Heel slim

Wapenkundes

Dolk, Bastaardzwaard, Kruisboog, Zwaard, Speer, Schild

Priester

Dit zijn zij die hun leven toewijden aan het dienen van een van de vele Doriaanse goden, en allen beweren ze dat hun god de enige echte is. Weinigen zal het echter een zorg wezen of dit daadwerkelijk ook zo is. Priesters genieten hoog aanzien en hebben grote invloed en macht. En het zijn deze voordelen, en niet spirituele overtuiging, die veelal iemand aanzetten priester te worden. Uitzondering zijn de 'Neuzelen', een secte die 'Dopje, de opperkoe' aanbidt en waarvan de leden een sober, koechtig bestaan leiden (hun voornaamste voeding is gras), en de 'Zonnemensen', die alle eigendom (behalve een handdoek, een stuk zeep en een tandenborstel) hebben afgezworen, in de overtuiging dat elk werelds bezit een fysiek blok aan het been is van de geest die de hemel wil bereiken.

Kundes (12)

Geshiedkunde, Godsdienstkennis, Lezen / Schrijven Atumbariaans, Liplezen, Verhaalkunde, Zingen, Heel opmerzaam, Heel slim, Sterke persoonlijkheid

Wapenkundes

Dolk

Prijsvechter

Weerom is dit iemand die met zijn vechtkunsten aan de kost komt. In tegenstelling tot de huurling of de huurdoeder levert de prijsvechter gewoonlijk geen gevechten om te doden. Het voornaamste is dat het publiek geboeid wordt door het spektakel. Enkel op grote festivals worden wel eens gevechten tot de dood geleverd. Dit gebeurt dan tegen zware betaling. Alleen een moedige prijsvechter zal dit aandurven.

Kundes (19)

Drinken, Rijden paard, Heel behendig, Heel sterk, Heel taai

Wapenkundes

Vuist, Grootzwaard (2H), Goedendag, Boksijzer, Strijdbijl, Speer, Dolk, Strijdbijl (2H), Werpmes, Zwaard, Strijdhamer, Bastaardzwaard, Strijdhamer (2H)

Schildknaap

Wanneer de zoon van een edelman of rijkere burger een militaire loopbaan voor ogen heeft, treedt hij gewoonlijk als schildknaap in dienst van een ridder. Hij staat dan in voor het onderhoud van de wapenrusting en het rijden van zijn meester. In ruil hiervoor leert deze laatste hem alles over krijgsmanschap en oorlogsvoering. Lang niet alle schildknappen brengen het tot ridder, velen haken vroegtijdig af en worden soldaat of huurling.

Kundes (11)

Bespelen luit, Dierenvriend, Genezen wonden, Genezen ziektes, Rijden paard, Stijl

Wapenkundes

Dolk, Zwaard, Kortzwaard, Schild

Smid

Metaal is op Dor een van de meest gegeerde stoffen. Het is immers het stevigste dat men kent. Om metaal te bewerken zijn er vakkundige werklieden nodig. Dit zijn de smeden. Het zijn meestal stevig gebouwde

kerels die het beroep van hun vader geleerd hebben. De smid vervaardigt wapens, wapenrustingen, werktuigen, smeedt goud en zilver tot juwelen, herstelt karren en machines, beslaat de hoeven van paarden, kortom hij is onmisbaar en hoeft niet voor werkloosheid te vrezen. Meestal specialiseert hij zich op een vlak, bijvoorbeeld de edelsmeedkunst of zwaardsmeedkunst. Als zijn producten goed zijn kan een smid een grote bekendheid verwerven in zijn streek.

Kundes (11)

Bewerken metaal, Drinken, Mechaniek, Waarde schatten, Heel sterk, Heel taai

Wapens

Strijdhamer, Strijdhamer (2H)

Straatfilosoof

De straatfilosoof is iemand die vaak eerst een andere loopbaan heeft geprobeerd. Een groot deel van deze mensen zijn oude tovenaarsleerlingen die de zware studie niet konden volhouden of die geen leermeester konden betalen. Ze hadden meestal wel wat magische aanleg maar konden die niet voldoende in de praktijk brengen. Ook ex-genezersleerlingen of verpauperde wijzen verzeilen meestal in deze groep. De straatfilosoof probeert de gewone man wat meer bij te scholen, op alle vlak. Hij voelt zich goed bij het volk in de straat, waar hij met zijn kennis heel wat bewondering kan oogsten.

Kundes (12)

Drinken, Geschiedkunde, Lezen / Schrijven Atumbariaans, Occulte taal orakels, Plantkunde, Verhaalkunde, Weerkunde, Heel opmerzaam, Sterke persoonlijkheid

Wapenkundes

Staf (2H)

Stroper

In de uitgestrekte bossen van menig kasteelheer of koning is het moeilijk om controle te houden op de illegale jacht. Er zijn dan ook vele lieden die ervan profiteren om wat wild te

vangen, vooral omdat dit een welkome vorm van inkomsten is. Een goed stuk wild kan je altijd wel aan de een of andere herbergier of kok verkopen. Maar wee degene die gevat wordt. De plaatselijke wetten zijn meestal niet mals voor dergelijke praktijken en vaak worden de overtreders opgeknoopt. Vandaar dat de stroper als de grond te heet onder zijn voeten wordt elders zijn heil zoekt. Een enkele uitzondering droomt er wel eens van om boswachter te worden. Zegt het spreekwoord immers niet: "De beste boswachter is een oude stroper"?

Kundes (18)

Camouflage natuur, Dierkunde land, Drinken, klimmen, Luisteren, Oriënteren, Sluipen, Spoorzoeken, Vallen zetten, Heel snel, Heel taai

Wapenkundes

Vuist, Kortzwaard, Boog, Dolk, Knots

Tovenaarsleerling

Dit zijn de beginnende tovenaars. Ze hebben al wat magische kennis opgedaan uit boeken en manuscripten maar zijn nog verre van volmaakt. Voor hen ligt nog een lange en moeizame weg. Praktijkervaring en het vinden van een goede leermeester zijn onontbeerlijk, willen ze uiteindelijk een volwaardig magiër worden. Ervaren leermeesters zijn zeer duur, zodat de leerling er regelmatig weer op uit moet trekken om het nodige geld te vinden. Maar wat is goud als men in ruil de onschatbare macht der magie ter beschikking krijgt?

Kundes (14)

Lezen / Schrijven
Atumbariaans, Lezen / Schrijven een taal naar keuze, Lezen / Schrijven nog een taal naar keuze, Magiegevoelig, Magiekennis Spreuken basismagie, Memoriatie, Spreuken basismagie, Wiskunde, Sterke geest, Een bijkomende wetenschappelijke kunde naar keuze

Vogelvrije

Door het armzalige leven van vele mensen, geraken er natuurlijk een deel in de criminaliteit verzeild. Het politieapparaat op Dor is buiten de grote steden niet erg uitgebouwd en daarom lopen vele misdadigers er nog op vrije voeten rond. De rechters kunnen niet veel meer doen dan ze vogelvrij verklaren en een prijs op hun hoofd zetten. Deze vogelvrijen zoeken meestal een schuilplaats in de bossen, waar ze geduchte roversbenden vormen. Hun leven is er een van voortdurend op je hoede zijn voor premiejagers, soldaten en zelfs hun eigen metgezellen, die hen zonder schroom zouden verraden als het hen goed past.

Kundes (24)

Acrobatie, Bewerken hout, Camouflage natuur, Camouflage stad, Dierenvriend, Dierkunde land, Genezen wonden, Klimmen, Luisteren, Plantkunde, Sluipen, Spoorzoeken, Vallen zetten, Zien, Heel behendig, Heel moedig, Heel taai

Wapenkundes

Dolk, Speer, Boog, Zwaard, Werpmes, Schild

Wijze

Waar de straatfilosoof vroegtijdig zijn studies heeft moeten afbreken, heeft de wijze, mede doordat hij uit de hogere klassen afkomstig is en bijgevolg dure leraars en scholen kon bekostigen, deze succesvol voltooid. Vele van hen geven les aan hogescholen in Atumbar, Lir, Biborth, Rivi en de andere, grote steden op Dor. Het gebeurt ook dat een rijke heer een wijze in dienst neemt om zijn kinderen privélessen te geven. De interesses van de wijze zijn zeer uiteenlopend. Overall waar hij de kans ziet om iets nieuws bij te leren zal hij deze met beide handen grijpen.

Kundes (30)

Astronomie, Chemie, Cryptografie, Dierkunde land, Geschiedkunde, Cartografie, Lezen / Schrijven
Atumbariaans, Lezen / Schrijven gekozen taal, Linguïstiek, Magiegevoelig, Magiekennis voorwerpen,

Memoriatie, Occulte taal dromen, Occulte taal orakels, Plantkunde, Rechtsleer, Steenkunde, Verhaalkunde, Weerkunde, Wiskunde, Heel slim

4c. De gevorderde beroepen

Zoals reeds eerder vermeld kunnen deze beroepen alleen aangeleerd worden na het vervolledigen van een basisberoep. Alle gewone kundes, en tenminste een derde van de wapenkundes (naar boven afgerond en minimum 1, uitgezonderd bij basisberoepen met van nature nul wapenkundes), moeten dan op niveau 5 staan. Meer over het promoveren naar een nieuw beroep vind je in het hoofdstuk 'Een harde leerschool'.

Beschermingsmagiër

Beschermingsmagiërs behoren ongetwijfeld tot de vreemdsten onder de tovenaars. Ze vertrekken vanuit de filosofie



dat ze niemand kwaad willen doen. Hun spreuken beperken zich echter vaak tot het beschermen van zichzelf en hun medereizigers tegen de agressie van anderen. Het kan dus wel gebeuren dat als je een beschermingsmagiër om bijstand vraagt hij botweg weigert. Het vinden van een leermeester is in deze magieklasse vrij makkelijk. In elke grote stad wonen wel een aantal beschermingsmagiërs, die zich in sommige gevallen door de stad of door de staat laten betalen voor de bescherming van belangrijke

personen en/of plaatsen. Om beschermingsmagiër te worden moet men zijn studies als tovenaarslerling volledig beëindigd hebben.

Kundes

Camouflage natuur, Camouflage stad, Dierkunde land, Lezen / Schrijven gekozen taal, Magiekennis perkamenten, Magiekennis, Spreuken beschermingsmagie, Magiekennis Spreuken demonenmagie, Magiekennis spreuken necromantie, Magiekennis Spreuken Schaduwmagie, Magiekennis spreuken strijdmagie, Magiekennis voorwerpen, Occulte taal Orakels, Occulte taal runen, Spreuken Beschermingsmagie, Heel slim

Wapenkundes

Dolk

Demonenmagiër

De demonenmagiër is een van de meest gevreesde magiërs. Hij is gespecialiseerd in het oproepen en beheersen van de demonen. Het is een zeer krachtige maar ook gevaarlijke en moeilijke specialisatie. De problemen rijzen al bij het zoeken naar een geschikte leermeester. Demonenmagie is op Dor ten strengste verboden en daarom werken zij in het grootste geheim. Teruggetrokken in onderaardse schuilplaatsen beoefenen ze hun duistere praktijken en mijden alle onnodige contacten met gewone mensen. Hoe vraag je naar een illegaal persoon zonder zelf argwaan te wekken?



En eens je hem gevonden hebt, hoe win je dan zijn vertrouwen zonder een demon achter je hielen te krijgen? Als je uiteindelijk toch een bereidwillige leraar hebt gevonden begint de lijdensweg pas. De studies eisen enorm veel van lichaam en geest en voortdurend loop je het risico door een van je zelf opgeroepen wezens gedood te worden. Om demonenmagiër te worden moet men zijn studies als tovenaarslerling volledig beëindigd hebben.

Kundes

Astronomie, Dierkunde land, Magiekennis perkamenten, Magiekennis voorwerpen, Magiekennis spreuken demonenmagie, Martelen, Occulte taal demonen, Occulte taal duistere magie, Occulte taal onderwereld, Occulte taal runen, Spreuken demonenmagie, Heel moedig, Heel slim

Wapenkundes

Dolk

Drakenslachter

Waar de orkenslachter zich tot doel gesteld heeft het orkenras uit Dor te doen verdwijnen, daar heeft de drakenslachter hetzelfde voor met draken.



Vaak begeeft hij zich in drakenholen om het monster rechtstreeks in zijn nest te confronteren. Het hoeft geen betoog dat een drakenslachter meestal geen lang leven beschoren is, zeker niet als de

draken van zijn bestaan op de hoogte zijn en het (soms met meerderen) tegen hem opnemen. Men herinnere zich in dit verband het treurige einde van de legendarische drakenslachter Yakir toen enkele kobaltdraken hem een onverwacht bezoekje brachten met de woorden: "zin in een braadje, mijn beste?"

Kundes

Camouflage natuur, Dierkunde land, Genezen breuken, Genezen wonden, Oriënteren, Rijden paard, Sluipen, Waarde schatten, Zien, Heel behendig, Heel moedig, Heel opmerkzaam

Wapenkundes

Zwaard, Strijdhamer (2H), Zeis (2H), Bastaardzwaard, Goedendag, Lans, Grootzwaard (2H), Goedendag (2H), Schild

Druïde

Dit is de echte natuurmens die in volledige harmonie met de planten en dieren leeft. Hij doodt geen enkel levend wezen en is strikt vegetariër. De druïde is er vast van overtuigd dat deze levenswijze de enige juiste is. Hij kent het woud als geen ander en bezit een zeer grote kruidenkennis, waardoor hij in hoog aanzien staat bij de plattelanders. Wie de natuur met respect behandelt kan op de vriendschap van de druïde rekenen. Het is ook bekend dat hij bijzonder goed met elfen kan opschieten. Al wie van het rechtschapen pad afwijkt zal hij bestrijden en chaotische en slechte wezens zijn als de dood voor hem. Om druïde te worden moet men zijn studies als druïdeleerling volledig beëindigd hebben.



Kundes

Astronomie, Bespelen fluit, Bewerken hout, Bewerken steen, Dierkunde land, Genezen breuken, Genezen giften, Liplezen, Luisteren, Magiekennis perkamenten, Magiekennis spreuken oude magie, Occulte taal runen, Oriënteren, Proeven, Ruiken, Steenkunde, Spreuken oude magie, Verhaalkunde, Weerkunde, Zien, Zwemmen, Heel opmerkzaam, Heel slim, Sterkge geest, Sterke persoonlijkheid

Wapenkundes

Dolk, Handsikkel

Elementenmagiër

Elementenmagiërs hebben zich gespecialiseerd in het beheersen van de vier elementen van de natuur. De studie is lang en moeizaam. De elementenmagie is toegestaan op Dor maar wordt toch vaak met een scheef oog bekeken. Het valt namelijk wel eens voor dat een elementenmagiër de door hem opgeroepen krachten niet meer kan beheersen en dat deze grote verwoestingen aanrichten. Om elementenmagiër te kunnen worden moet men weerom een gepaste leraar vinden. Tot de erecode van de elementenmagiërs behoort de gelofte dat ze de elementen nooit voor slechte doeleinden zullen aanwenden. Om elementenmagiër te worden moet men zijn studies als tovenaarsleerling volledig beëindigd hebben.

Zoals reeds vermeld zijn er dus vier verschillende soorten elementenmagiërs. Elk van hen bezit, naast de kundes die alle elementenmagiërs behoren te bezitten een aantal bijkomstige **kundes**:

Aarde

Deze elementenmagiërs hebben zich gespecialiseerd in het beheersen van de machtige krachten van aarde en rotsen.

Specialisatiekundes:

Bewerken Steen, Magiekennis Spreuken Elementenmagie, Spreuken Elementenmagie Aarde



Vuur

Waarschijnlijk het meest krachtige, en zeker en vast het destructiefste element. Vuur heeft mensen altijd al gefascineerd en het is dus niet verwonderlijk dat de meeste elementenmagiërs voor deze specialisatie kiezen.

Specialisatiekundes:

Bewerken Metaal, Magiekennis Spreuken Elementenmagie, Spreuken Elementenmagie Vuur

Water

Water is het element dat vooral de schublingen aanspreekt. Bijna alle schubling elementenmagiërs zijn actief in deze specialisatie. Ook in het water schuilen enorme krachten maar zoals wind is het moeilijker controleerbaar dan aarde of vuur.

Specialisatiekundes:

Magiekennis Spreuken Elementenmagie, Spreuken Elementenmagie Water, Zwemmen

Wind

De wind spreekt misschien het minst tot de verbeelding en is inderdaad ook visueel minder spectaculair wanneer het aangewend wordt. Toch mag men zijn kracht niet onderschatten. Studie in dit element is zeer moeilijk en alleen echte fanatiekelingen verdiepen zich in deze specialisatie. Dit niet alleen omwille van de geringe belangstelling, waardoor het vinden van een leermeester een bijna onmogelijke opgave is,

maar ook omdat nog maar zeer weinig over de mogelijkheden van de windelementenmagie bekend is. Experimenteren maakt dus een groot deel uit van de opleiding.

Windelementenmagiërs zijn geneigd hun collega's in aarde, water en vuur als hun minderen te beschouwen, daar deze het meestal iets makkelijker hebben.

Specialisatiekundes

Magiekennis Spreuken
Elementenmagie, Spreuken
Elementenmagie Wind ,
Weerkunde

Kundes alle elementemagiërs
Camouflage natuur, Lezen /
Schrijven gekozen taal, Lezen /
Schrijven nog een gekozen taal,
Magiekennis perkamenten,
Magiekennis voorwerpen,
Occulte taal orakels, Occulte
taal runen, Occulte taal witte
magie, Zien, Heel moedig, Heel
slim, Sterke persoonlijkheid

Wapenkundes

Dolk

Genezer

De genezer is erg goed in het behandelen van zware wonden, maar zijn terrein ligt vooral op het gebied van de scheikunde en genezing van ziekten. Echt gevaarlijke operaties worden best aan de heler overgelaten. Eenmaal men zijn studies als genezersleerling voltooid heeft kan men eindelijk als volwaardig geneesheer een zelfstandige praktijk beginnen of privéarts worden van een rijke. Minder succesvolle genezers trekken rond, hier en daar optredend als tijdelijk



dokter, hopen om zo meer befaamdheid te verwerven of ooit een belangrijke medische ontdekking te doen.

Kundes

Chemie, Dierkunde land,
Genezen breuken, Genezen
psychologisch effecten,
Genezen giften, Genezen
wonden, Genezen ziektes, Gif
mengen, Memorisatie,
Plantenkunde, Wiskunde, Heel
slim

Wapenkundes

Dolk

Heler

Een heler is een magiegebruiker die zijn magische kennis gebruikt om anderen of zichzelf te genezen. Helers zijn machtige magiërs. Alhoewel ze



met hun spreuken niemand kwaad kunnen of willen doen, zijn ze in staat om ledematen weer te laten aangroeien en zelfs doden terug tot leven te wekken. De studies tot heler kunnen enkel bij een andere heler gevolgd worden. Helers vestigen zich gewoonlijk in grote steden waar ze met hun wonderbaarlijke kundes veel geld verdienen. Jammer genoeg kunnen gewone mensen hun diensten zelden bekostigen. Sommige helers passen daarom louter uit menslievendheid hun tarieven aan, alnaargelang de financiële mogelijkheden van hun patiënt. Om heler te worden moet men zijn studies als tovenaarsleerling volledig beëindigd hebben.

Kundes

Genezen breuken, Genezen
wonden, Magiekennis
perkamenten, Magiekennis

spreuken helingsmagie,
magiekennis voorwerpen,
Occulte taal runen, Sterke
persoonlijkheid

Wapenkundes

Dolk

Heksenjager

De heksenjager is de aartsvijand van alle slechte en chaotische magiërs. Drakenslachters kiezen vaak dit beroep in het besef dat ze dan tegenover geduchte tegenstanders zullen staan (kwestie van hun benodigde dosis opstoten te krijgen). Het werk ligt immers in dezelfde lijn, al is hun doel nu het opsporen van necromanciërs en demonenmagiërs, in plaats van draken. De heksenjager kent zelf vaak weinig of geen magie en moet het vooral hebben van zijn sluwheid en vindingrijkheid en van de magische voorwerpen en wapens die hij bij zich draagt. Er zijn maar weinig heksenjagers. Niet allen worden uitsluitend gedreven door hun grondige afkeer voor het kwade. Sommigen doen het enkel voor de kick.

Kundes

Dierkunde land, Camouflage
natuur, Camouflager stad,
Godsdienstkennis, Lezen /
Schrijven Atumbariaans,
Liplezen, Magiegevoelig,
Magiekennis spreuken
demonenmagie, Magiekennis



spreuken nekromantie, Martelen, Schaduwen, Sluipen, Spoorzoeken, Vermommen, Heel opmerkzaam, Heel slim, Sterke geest

Wapenkundes

Dolk, Strijdhamer, Werpzeis, Zwaard, Strijdhamer (2H), Lange Boog, Bastaardzwaard, Goedendag, Kruisboog, Grootzwaard, Zweep, Schild, Strijdbijl, Werpmes

Illusionist



De illusionist heeft zich gespecialiseerd in het voortbrengen van driedimensionale beelden van monsters, mensen of voorwerpen. Veel illusionisten geven af en toe publieke voorstellingen bij rijkere heren om geld te verdienen voor het bekostigen van hun studie. De studies zijn relatief gemakkelijk, vergeleken met andere magieklassen, en leermeesters zijn er vrij veel. Een illusionist vertrouwt voor een deel op zijn eigen geesteskracht en voor een deel op de goedgelovigheid van de mensen. Dit maakt deze magieklasse ook kwetsbaar. Lang niet alle wezens laten zich immers misleiden en tegen wezens zonder visueel gezichtsvermogen is deze magie zelfs volkomen nutteloos. De slimme illusionist gebruikt zijn illusies slechts daar waar noodzakelijk. Het is immers al vaker gebeurd dat een illusionist na het uithalen van

een goed bedoeld grapje, zoals het laten verschijnen van een draak, gelyncht werd.

Kundes

Camouflage stad, Lezen / Schrijven gekozen taal, Magiekennis perkamenten, Magiekennis spreuken illusiemagie, Magiekennis voorwerpen, Occulte taal dromen, Spreuken illusionisme, Vermommen, Heel opmerkzaam, Heel slim

Wapenkundes

Dolk

Ridder

Dit is de hoogste eer die een strijder kan te beurt vallen. Als ridder geniet men overal respect, want iedereen weet dat de strijder een lange en vaak moeizame weg heeft moeten afleggen. Ridders zijn bekwaam in heel wat meer dan vechten. Ze bezitten een grote mensenkennis en weten hoe ze zich in zowat om het even welk gezelschap moeten gedragen. Het ridderschap kan men uitsluitend verwerven nadat men zichzelf waardig getoond heeft door het verrichten van uitzonderlijke daden in de naam



van gerechtigheid en indien men een opleiding als schildknaap achter de rug heeft. De beslissing om iemand al dan niet te ridderen ligt volledig in handen van een raad, waarin uitsluitend ridders zetelen, en die over heel Dor bevoegd is. Koningen en andere heersers hebben hier geen enkele invloed op.

Kundes

Dansen, Diplomatie, Genezen breuken, Sterke geest

Wapenkundes

Strijdhamer, Lans, Strijdhamer (2H), Werpzeis, Bastaardzwaard, Goedendag, Boog, Grootzwaard, Goedendag (2H), Lange Boog, Strijdbijl

Strijdmagiër



Dit is de tovenaars zoals wij die ons meestal voorstellen. Een man die gebruik maakt van magie om zijn tegenstanders op allerlei manieren uit te schakelen, maar die ook een aantal helende en beschermde spreuken achter de hand heeft. Omwille van de uitgebreidheid van zijn vakgebied zijn zijn spreuken over het algemeen minder krachtig dan die van andere magieklassen. Maar tegenover de krachten die bijvoorbeeld een demonenmagiër kan aanspreken kunnen ze snelheid inbrengen. Onthoud dat de strijdmagiër ook spreuken kan aanleren die niet bij 'Strijdmagie' vermeld staan (zie hoofdstuk 'Magische incantaties'). Om deze te gebruiken heeft hij geen bijkomstige kundes nodig, zij worden beschouwd als vallende onder 'Spreuken Strijdmagie'. Om strijdmagiër te worden moet men zijn studies als tovenaarsleerling volledig beëindigd hebben.

Kundes

Lezen / Schrijven gekozen taal, Lezen / Schrijven nog een gekozen taal, Magiekennis perkamenten, Magiekennis

spreuken demonenmagie, Magiekennis spreuken schaduwmagie, magiekennis spreuken strijdmagie, Magiekennis voorwerpen, Occulte taal orakels, Occulte taal runen, Spreuken strijdmagie, Heel slim, Sterke persoonlijkheid

Wapenkundes

Dolk

Nachtschaduw

De nachtschaduw is gewoonlijk een dief die wat magische kennis opgedaan heeft om hem te helpen tijdens zijn nachtelijke praktijken. Vaak was de aanzet hiertoe de toevallige "vondst" van een of ander magisch boek, waarna hij op zoek ging naar een magiegebruiker om hem te onderrichten in het gebruik ervan. Ook zijn een deel van de nachtschaduwen mislukte tovenaarsleerlingen die tot stelen en inbraak zijn vervallen. Nachtschaduwen vormen een ernstig gevaar in elke stad en de stadswacht krijgt gewoonlijk de versterking van een tovenaarsleerling die erop uit trekt om een personage te arresteren waarvan vermoed wordt dat het een nachtschaduw is.

Kundes

Acrobatie, Camouflage stad, Klimmen, Lezen / Schrijven Atumbariaans, Liplezen, Luisteren, magiegevoelig, Magiekennis spreuken basismagie, Memoriatie, Occulte taal witte magie, Rijden paard, Schaduwen, Sloten openen, Sluipen, Spreuken basismagie, Vermommen, Waarde schatten, Zien, Heel behendig, Heel opmerkzaam, Heel slim, Sterke geest



Wapenkundes

Dolk, Zwaard, Werpmes, Kortzwaard, Knots, Kruisboog

Necromanciër

Evenals de demonenmagiër is een necromanciër gefascineerd door de verborgen krachten van het chaotische. En evenals de demonenmagie is necromancie streng verboden. Het opwekken en controleren van de doden is hun specialiteit. Hun kennis wordt zorgvuldig geheim gehouden binnen zeer selecte kringen en alvorens men tot zo'n kring wordt toegelaten moet men eerst het bewijs leveren van zijn bekwaamheid en, het belangrijkste, betrouwbaarheid. Dit gebeurt door het afleggen van een aantal zware en gevaarlijke proeven, waarbij men onder



meer persoonlijk een of meerdere mensen moet doden en omtoveren in zombies. Om necromanciër te worden moet men natuurlijk ook zijn studies als tovenaarsleerling volledig beëindigd hebben.

Kundes

Dierkunde Land, Genezen wonden, Genezen wonden, Magiekennis spreuken nekromantie, Magiekennis perkament, Magiekennis voorwerpen, Martelen, Occulte taal demonen, Occulte taal duistere magie, Occulte taal onderwereld, Occulte taal runen, Spreuken nekromantie, Heel Moedig, Heel slim

Wapenkundes

Dolk

Schaduwmagiër

Schaduwmagiërs houden zich, net zoals demonenmagiërs, bezig met het oproepen van



wezens uit een ander bestaansniveau. In het geval van de schaduwmagiër zijn dit schaduwen, vreemde creaturen met al even vreemde krachten. Alleen schaduwmagiërs hebben een notie van waartoe deze wezens allemaal in staat zijn. Schaduwmagiërs worden in de meeste steden wel geduld, maar op veel vriendelijkheid moeten ze er niet rekenen. In sommige landen of steden is schaduwmagie verboden. Geruchten doen de ronde dat machtige schaduwmagiërs in staat zijn om zelf de schaduwwereld binnen te treden. Dit zou hen in gevaarlijke tijden alleszins een veilige, onbereikbare schuilplaats opleveren. Tenminste als de schaduwwereld zelf geen grotere gevaren inhoudt. Om schaduwmagiër te worden moet men zijn studies als tovenaarsleerling volledig beëindigd hebben.

Kundes

Astronomie, Dierkunde land, Magiekennis perkamenten, Magiekennis spreuken schaduwmagie, Magiekennis voorwerpen, Occulte taal demonen, Occulte taal duistere magie, Occulte taal runen, Spreuken Sshaduwmagie, heel moedig

Wapenkundes

Dolk

Signa Sirdaka

Een beroep dat men enkel mag binnentreden na het vervolledigen van een loopbaan als ridder. De Signa Sirdaka is de hoogste rechtsmacht in Dor, na de koning. Zijn gezag staat boven dat van landheren en godsdientige leiders. Als enige heeft hij dus het recht om in naam van de koning ook edelen en stadhouders te veroordelen. De Signa Sirdaka is vaak zwaar bewapend en vergezeld van één of meerdere ridders. Hij houdt zich niet alleen bezig met het opsporen van gewone misdaden, maar controleert ook regelmatig of kasteelheren hun



verplichtingen tegenover hun koning nakomen. Signa Sirdaka kan men slechts worden als men zich in de functie van ridder onberispelijk betoont heeft en men door een aftredend Signa Sirdaka voorgesteld wordt als vervanger. Dan rest nog de goedkeuring van een koninklijke raad voordat men de zware taak officieel kan opnemen.

Kundes

Cryptografie,
Godsdientkennis,
Cartografie,
Luisteren,
Oriënteren,
Rechtsleer,
Rijden

pard,
Vermommen,
Wiskunde, Zien, Heel
moedig, Heel
opmerkzaam,

Wapenkundes

Kruisboog,
Speer, Zeis
(2H)



Occulte taal dromen, Occulte taal onderwereld, Occulte taal runen, Spreuken spiritisme, Steenkunde, Heel moedig, Heel slim

Wapenkundes

Dolk

Spiritist

De spiritist is gespecialiseerd in het oproepen en controleren van de geesten der overledenen. Hij wordt regelmatig gevraagd om huizen van kwelgeesten te verlossen of om in contact te treden met dode vrienden of familieleden. Bijgevolg wordt hij praktisch overal door de gewone mensen aanvaard, zelfs gerespecteerd. Desondanks is hij in staat schrikwekkende machten los te laten op zijn tegenstanders en hun leven te veranderen in een echte hel.

Spiritisten kun je herkennen aan de bindingskleuren van geesten op hun lichaam. De meesten verbergen deze kleuren echter onder hun kleding. Om spiritist te worden moet men zijn studies als tovenaarsleerling volledig beëindigd hebben.

Kundes

Genezen psychologische effecten, Magiekennis perkamenten, Magiekennis spreuken spiritisme, Magiekennis voorwerpen,

Hoofdstuk 5: De geheimen van de meester

1. Opmerking

Hoe uitgebreid het spelsysteem van een rollenspel ook is, nooit kan je met alle mogelijke situaties rekening houden.

Daarom kan het voorvallen dat het toepassen van sommige regels in bepaalde omstandigheden tegenstrijdig is met het gezond verstand. In dergelijke gevallen is het aan de SM om, eventueel in overleg met de spelers, voor een aanvaardbare en liefst zo realistisch mogelijke oplossing te zorgen (kortom, de regels aan te passen).

De beschreven regels dienen vooral als een basis en richtlijn voor de SM en het invoeren van (kleine?) veranderingen of bijkomende regels kan alleen het plezier vergroten. Het is de bedoeling dat gewoonlijk alleen de SM van al deze regels op de hoogte is en hij ze aan de spelers openbaart als zij ermee in aanraking komen.



Het is niet nodig alle in dit boek voorgestelde spelregels toe te passen. Als SM heb je altijd het recht spelregels weg te laten, te vereenvoudigen of uit te breiden naar eigen smaak en inzicht. Wel moet hij ervoor zorgen consequent te zijn in de toepassing van zijn spelregels. Hij moet er dus naar streven niet om de vijf minuten de spelregels te veranderen, maar over verloop van tijd een set regels samen te stellen, die hij gaandeweg zonder nadenken kan gaan toepassen, zonder hiervoor het boek te moeten raadplegen.

2. De proeven

In de loop van het spel zullen de SP's voortdurend met allerlei problemen geconfronteerd worden, die zij door het uitvoeren van een of andere handeling zullen proberen op te lossen. Naargelang hun scores en kansen verschillen, zullen ook hun kansen verschillen om een actie tot een succesvol einde te brengen. Om de gevolgen van een bepaalde actie te weten te komen moet men een proef afleggen. Bij het afleggen van een proef probeert de speler (of de SM, verborgen achter zijn meesterscherm, indien hij niet wil dat de speler weet of de proef gelukt is) met de dobbelstenen een bepaald resultaat te rollen. Welk

resultaat dit is en met welke dobbelstenen dit moet gebeuren is afhankelijk van de scores en uitrusting van de SP, de aard van de gepoogde handeling, de aard van eventuele tegenstanders en de situatie.

Hierna wordt

een overzicht gegeven van de voornaamste soorten van proeven, hoe zij afgelegd worden en wanneer zij van toepassing zijn.

3. De rechtstreekse proef

De rechtstreekse proef is de gemakkelijkste en meest gebruikte proef. Bij een rechtstreekse proef probeert men gewoon onder (of gelijk aan) de procentwaarde van een bepaalde score of kunde te rollen. Rechtstreekse proeven worden bijgevolg altijd met 1D100 afgelegd. Bij scores die niet met een procentwaarde worden uitgedrukt (zoals KRA en BEW) is het niet mogelijk een rechtstreekse proef af te leggen. Rechtstreekse proeven worden als volgt genoteerd: de naam van de kunde of score waaronder gerold moet worden, gevolgd door het woordje proef.

Voorbeelden: een MOE-proef: met 1D100 onder of gelijk aan de MOE-score rollen.

Een Zwemmen-proef: met 1D100 onder of gelijk aan de procentwaarde van de kunde 'Zwemmen' rollen.

Een WK-proef: met 1D100 onder of gelijk aan je wapenkunde rollen.

Een 50%-proef: met 1D100 onder of gelijk aan 50 rollen.

4. Blunder bij rechtstreekse proef

Wanneer het gerolde resultaat hoger is dan 95 (namelijk 96 tot 100, genoteerd 96 -100) dan is de proef altijd een blunder, zelfs al is je kans op succes groter dan 100 (rechtstreekse proeven moeten dus ook afgelegd worden als je procentkans groter dan 100 is). Blunders zijn, zoals de naam zegt, bijzonder onsuccesvolle

acties met kwalijke (en dikwijls voor omstaanders grappige) gevolgen. Bij de beschrijving van de kundes en in het wapenhoofdstuk worden aanwijzingen voor de gevolgen van een blunder gegeven. Naargelang de situatie moet de SM dikwijls ook improviseren om te vertellen welk effect een blunder heeft.

5. Kritiek succes bij rechtstreekse proef

Een resultaat gelijk aan of minder dan 10% van de score waaronder gerold moet worden is een kritiek succes. Een kritiek succes is een uitzonderlijk geslaagde actie, dus het tegengestelde van een blunder. Weerom wordt bij de beschrijving van sommige kundes, en in het hoofdstuk 'Wapengekletter', het gevolg van kritieke successen reeds vermeld maar is improvisatie vanwege de SM toch nog vaak nodig. Merk op dat bij wapenkundes een onderscheid gemaakt wordt tussen kritieke successen van niveau 1 (gelijk of minder dan 5% van de score) en kritieke successen van niveau 2 (gelijk of minder dan 10% van de score). Maar daarover meer in het hoofdstuk 'Wapengekletter'. Bij alle andere rechtstreekse proeven is er geen verschil. Voorbeeld: Girth heeft 45% op een kunde. Indien zij 10% rolt van deze 45% scoort op deze proef (ofwel gelijk aan of minder dan 4,5% (naar boven afgerond 5%) is het een kritiek succes. Hoe hoger je scores en kundes, hoe groter je kans op kritieke successen, dus.

6. Moelijkheidsgraad bij rechtstreekse proef

Rechtstreekse proeven worden regelmatig "aangepast" met een positieve of negatieve waarde, een bonus of nadeel, naargelang de moeilijkheidsgraad van wat men probeert. Bij de kundes en in het hoofdstuk 'Wapengekletter' wordt dit, waar toepasselijk, vermeld. Toch is het handig als de SM een algemene richtlijn heeft voor de grootte van op te leg-

gen voor- of nadelen. Deze staat in de 'Moeilijkheidsgraadtabel'

Opmerkingen: het voor- of nadeel wordt achter het woordje proef geschreven. Voorbeelden: MOE-proef-30. Zwemmen-proef+15.

Soms wordt het woord proef helemaal weggelaten. Voorbeelden: Zien-50. MOE-30. Als de SM dat wil, kan hij in bepaalde situaties nog andere soorten modificaties gebruiken. **Voorbeeld:** MOE/2-proef.

Moeilijkheidsgraadtabel

Graad	Aanpassing
Onvoorstelbaar	-81 en lager
Bijna onmogelijk	-40 tot -80
Heel moeilijk	-20 tot -39
Moeilijk	-1 tot -19
Normaal	0
Gemakkelijk	+1 tot +19
Heel gemakkelijk	+20 tot +39
Idioot om te missen	+40 tot +80
Vanzelfsprekend	Geen proef

7. Minimumkans bij rechtstreekse proef

Als de kans om in een rechtstreekse proef te lukken door een nadeel onder nul daalt heb je meestal toch nog een kleine kans om te slagen. Deze is gelijk aan die van een kritiek succes (dus aan 10% van je score voordat het nadeel toegepast wordt) min 1% voor elke 10 punten die je score, na modificatie met het nadeel, onder nul bedraagt. Als je score onder nul zit zijn kritieke successen niet meer mogelijk (blunders nog wel). Voorbeeld: *Girth heeft 100% (heel veel) op een van haar kundes en probeert hiermee iets onvoorstelbaar moeilijks te doen. De SM legt daarom een nadeel van -150 op op haar proef. Hiermee daalt Girth's kundeprocent tot -50 maar desondanks heeft zij nog 5% kans om te lukken (10% van 100 min 5% omdat de slaagkans op -50 staat).*

8. De vergelijkingsproef

Zoals je uit de naam kunt afleiden worden bij deze proef twee scores met elkaar vergeleken. Ze wordt genoteerd als volgt: 'score 1 > score 2', gewoonlijk gevolgd door het woordje proef. Twee scores betekent dus dat er ook altijd twee partijen meespelen, deze tot wie score 1 behoort en deze tot wie score 2 behoort. Er moet slechts voor één partij gerold worden: Indien diens proef lukt verliest de andere immers, en omgekeerd. We spreken af dat score 1 altijd van de persoon is die de proef aflegt. In de praktijk laat de SM bij voorkeur de spelers rollen, zelfs indien het een NSP (niet-speler-personage) was dat aanleiding tot de proef gegeven heeft. De partij met de hoogste score heeft de grootste kans om te winnen. Belangrijk is dat beide scores normaal nooit van een verschillende soort mogen zijn. Zo is het bijvoorbeeld onmogelijk om een procentscore (bijvoorbeeld een kunde) met een niet-procentscore (zoals BEW of OMV) te vergelijken. Enige uitzonderingen: een 'BEH > BEW'-proef en een 'BEH > 10 x valhoogte'-proef, waarover later meer. Het is ook mogelijk om een procentscore met een bepaalde waarde te vergelijken. Voorbeeld: 'SPI > 80'-proef. De speler moet zijn SPI-score vergelijken met het getal 80.

De procentvergelijking-sproef

Bij deze proef worden twee procentscores met elkaar vergeleken. We gebruiken voor deze proef volgende formule: kans op slagen = 50 + (score 1 - score 2). Voorbeeld: *Twee krils spelen een denkspelletje. Om te zien welke kril het zal halen is een 'INT>INT'-proef vereist. Kril 1 heeft een INT van 7, de andere heeft INT 11. Indien we gebruik maken van de formule bekomen we het volgende resultaat: 50 + (7 - 11) = 46. Kril 1 heeft 46% kans om het spelletje te winnen.*

De gewone vergelijkingsproef

Deze proef vergelijkt twee niet-procentcores met elkaar (zoals BEW en OMV). Voor de rest geldt hier precies hetzelfde als bij de procentvergelijkingsproef. We kunnen de situatie via een formule weergeven: $50 + ((\text{score 1} - \text{score 2}) \times 5)$. Voorbeeld: *BEW > 6-proef, waarbij de BEW-score van een personage vergeleken moet worden met de waarde 6. Stel dat de BEW van het personage 4 is dan geeft dit het volgende: $50 + ((4 - 6) \times 5) = 40$. Het personage heeft 40% kans om te slagen.*

Aangepaste vergelijkingsproeven

Vergelijkingsproeven kunnen natuurlijk ook aangepast worden. Voorbeelden: 'SPI - 10 > SPI'-proef of 'MOE > MOE - 40'-proef. 'MOE / 2 > MOE'-proef. 'KRA + 10 > OMV'-proef.

Kritieke successen en blunders bij vergelijkingsproeven

Net zoals bij rechtstreekse proeven kan je ook een kritiek succes of een blunder begaan bij een vergelijkingsproef. Als je een 96-00 rolt blunder je en als je lager of gelijk aan 10% van je kans op succes rolt dan heb je een kritiek succes.

Minimumkans

Regels voor minimumkansen (zoals bij rechtstreekse proeven) gelden uitsluitend bij procentvergelijkingsproeven, nooit bij een gewone vergelijkingsproef!

9. Veel gebruikte, rechtstreekse proeven

De meest gebruikte rechtstreekse proeven zijn natuurlijk de kundeproeven. Ze zijn handig in talloze situaties en snel in het gebruik. In sommige situaties (waarvoor geen geschikte kunde bestaat) wordt er beroep gedaan op de gewone scores (vooral in het geval van MOE en BEH). Hieronder volgt een beschrijving van de toepassingsgebieden van de scores. Dit maakt het de SM ook makkelijker om bij het eventueel invoeren van nieuwe kundes, te bepalen op welke scores hij deze moet baseren.

9. Toepassingsgebied van de scores bij rechtstreekse proeven

MOE: Deze score wordt altijd gebruikt als er een actie of proef moet gedaan worden die van het personage uitzonderlijke dapperheid vergt. MOE wordt normaal niet gebruikt om volharding, doorzetting of vastberadenheid uit te drukken.

WEE: Deze score wordt gebruikt wanneer het fysieke weerstandsvermogen van de held wordt aangesproken, bij vergiftiging, besmetting door ziekten, enzovoort. Een WEE-proef dient dus bijvoorbeeld niet om te zien of de held aan een verleiding kan weerstaan.

INT: Deze score wordt meestal gebruikt om te zien of het personage slim genoeg is om iets te verstaan. Intelligentie is niet hetzelfde als levenswijsheid of levenservaring. Om deze dingen te omschrijven in het spel wordt gebruik gemaakt van de kundes.

BEH: Behendigheid wordt veel gebruikt voor rechtstreekse proeven. Alles wat het personage wil bereiken met een beweging van zijn lichaam of handen valt onder deze proef.

SPI: Zoals WEE het fysieke weerstandsvermogen uitdrukt, zo is SPI een weergave van het geestelijke weerstandsvermogen. SPI zou bijvoorbeeld wel kunnen dienen om te zien of iemand aan een verleiding kan weerstaan en is veel van toepassing bij het gebruik van magie.

OMV: Deze score wordt nooit gebruikt in een rechtstreekse proef.

BEW: Deze score wordt nooit gebruikt in een rechtstreekse proef.

OPM: OPM wordt dikwijls gebruikt als er iets onopvallends te bemerken valt. Maar alleen

als dit eerder meer van geluk dan van intelligentie of zicht afhangt.

CHA: CHA proeven worden bijna uitsluitend gebruikt bij sociale contacten. Als de SP's met andere personages(of wezens) uit Dor willen communiceren dan kan men het verloop van de situatie baseren op een CHA-proef.

10. Veel gebruikte vergelijkingsproeven

Zoals je al weet worden bij procentvergelijkingsproeven, evenals bij de rechtstreekse proeven, altijd procentcores gebruikt en dus gelden dezelfde spelregels.

Het ontwijken van

bewegende voorwerpen: Dit is een uitzonderingsgeval van de procentvergelijkingsproef: we vergelijken immers een procentcore met een niet-procentcore. Om te zien of iemand een voorwerp (of persoon) dat op hem afkomt kan ontwijken (of onderscheppen) kan de SM een BEH > BEW-proef gebruiken. Wie het voorwerp al van ver ziet naderen (bijvoorbeeld een aanvliegende draak) heeft natuurlijk altijd nog tijd om dekking te zoeken. Voorbeeld: *Girth, met BEH 56, wordt verrast door een neerduikende vleermuis (BEW 40). Met een BEH > BEW-proef heeft zij dus 66% ($50 + (56 - 40)$) kans om ze te ontwijken.* Vergeet niet dat BEW in kilometer per uur wordt uitgedrukt zodat een vliegende pijl al vlug een BEW van 200 kan hebben. De SM kan natuurlijk ook gewoon een rechtstreekse BEH-proef (eventueel met nadelen naargelang de snelheid van het aankomende voorwerp) aanwenden.

Het opheffen van

voorwerpen: Om een groot voorwerp (of persoon) op te heffen moet een personage slagen in een 'KRA > OMV'-proef. De OMV is natuurlijk die van het op te heffen voorwerp. Let wel dat personages altijd al

een aantal kleinere zaken kunnen meedragen, afhankelijk van hun KRA (zie later), waarvoor deze KRA > OMV-proef niet nodig is. Zij dient immers niet om te bepalen of men een voorwerp over grotere afstanden kan vervoeren maar of men in staat is het gewicht ervan gedurende een korte tijd te overwinnen (bijvoorbeeld het weggrollen van een groot rotsblok dat een ingang blokkeert).

Het breken (of buigen) van voorwerpen: Om een voorwerp te breken wordt een KRA > WEE-proef gebruikt. De WEE is die van het te breken voorwerp en de KRA is van diegene die het voorwerp wil breken. De WEE moet niet altijd een voorwerp zijn, het kan ook die van een levende persoon zijn. Bij levende personen speelt ook de OMV een rol (bij voorwerpen wordt verondersteld dat deze, zo nodig, al in de WEE is verrekend) en wordt dus de totale LEP (zelfs al is de LEP-score al door wonden verminderd!) gebruikt in plaats van enkel de WEE. Dit komt van pas wanneer monsters een slachtoffer uiteen proberen te rukken. Als het monster lukt in een KRA > LEP x 2 proef verliest het slachtoffer het vastgegrepen lichaamsdeel, met alle gevolgen vandien.

Enkele (gemiddelde) WEE-scores van voorwerpen:
Een kleine kei (diameter 10 centimeter) heeft een WEE van 7.
Een rotsblok (1 meter diameter) heeft een WEE van 70.
Een houten plank (5 centimeter dikte) heeft een WEE van 10.
Een metalen voorwerp (5 centimeter dikte) heeft een WEE van 50.
Een gewone houten deur heeft een WEE van 20.
Een versterkte houten deur heeft een WEE van 35.
Een grote, versterkte poort heeft een WEE van 100.

Krachten bundelen
In sommige gevallen is het mogelijk dat één of meerdere personages hun krachten bundelen om iets te breken. Als

dit mogelijk is (de SM beslist) mogen de personages hun KRA scores bij elkaar optellen voor de proef. De SM dient er wel rekening mee te houden, dat de SP's elkaar misschien hinderen, zodat hun gebundelde krachten niet het gewenste effect hebben. Ook is het niet zo dat dat een grote mensenmassa, door het bundelen van de krachten, bergen kan verzetten. Er zijn nu eenmaal dingen die onmogelijk blijven, met hoevelen je ook bent.

Krachtmetingen: De uitkomst van een krachtmeting, bijvoorbeeld een arm tegen arm gevecht, wordt met een KRA > KRA-proef bepaald.

11. Tijd

Tijd en beweging zijn twee zeer belangrijke dingen in een rollenspel. Hiermee wordt bepaald hoe snel een speler iets kan doen of hoe ver hij zich kan bewegen binnen een bepaalde tijd. De SM is eigenlijk de enige persoon die goed rekening moet houden met deze dingen. De spelers spelen gewoon hun rol, de SM moet erop letten dat hun acties een realistische hoeveelheid tijd in beslag nemen en houdt hen op de hoogte van het verloop van de uren.

Tijd: Tijd wordt pas van groot belang bij benarde situaties waarin er bijzonder weinig tijd is om te handelen (tijdens gevechten, bijvoorbeeld). Om te vermijden dat de zaken dan in een chaotische boel ontaarden splitsen we de tijd in verschillende kleinere tijdsdelen. Elke actie die de spelers dan willen ondernemen zal een aantal van deze tijdsdelen in beslag nemen. Er zijn drie soorten tijdsdelen:

De spelronde: deze wordt bij de meeste situaties gebruikt. Een spelronde duurt exact 1 minuut fictieve (dit wil zeggen tijd voor de SP's, binnen het spel) tijd.

De gevechtsronde: deze wordt gebruikt in gevechten, waar alles een beetje sneller

gaat en soms bij situaties waarin een spelronde te lang duurt. Een gevechtsronde duurt 10 seconden. Eén spelronde omvat dus 6 gevechtsronden.

Het segment: gevechtsronden zijn verder opgesplitst in 10 segmenten van elk 1 seconde lang (zeer belangrijk bij het gevechtssysteem).

In het echte leven nemen alle verschillende handelingen een verschillende tijd in beslag. In een rollenspel wordt dit een beetje vereenvoudigd zodat acties van dezelfde soort evenveel tijd in beslag nemen. Ook is er een groot verschil tussen de werkelijke tijd waarin de spelers zich bevinden en de speltijd (die waarin de SP's zich bevinden). Stel dat een groep spelers met een boot naar een eiland vaart. De SM voorziet geen speciale risico's of ontmoetingen en vertelt hen dat ze het eiland zonder problemen bereiken. Deze uitspraak duurt maar enkele seconden, maar in het avontuur hebben de SP's misschien enkele uren nodig tot aan het eiland te geraken. Meestal vertelt de SM gewoon aan de spelers wat er tijdens hun omzwervingen rondom gebeurt, of wat zij zien. Slechts af en toe is de snelheid waarmee de SP's reageren op een bepaalde situatie van groot belang. Dan beschrijft de SM de omstandigheden gewoonlijk een beetje gedetailleerder en worden de spelronden en gevechtsronden gebruikt om te zien wie wát en wannéér kan doen, wie als éérste iets mag doen, enz... Over het algemeen moet de SM zich dus niet te veel bezighouden met het bijhouden van spelronden. Zolang hij een globaal idee heeft van de verbruikte tijd is alles in orde.

Er zijn geen vastgelegde regels voor het gebruik van spelronden maar waar het vermeld staat worden de acties uitgedrukt in spelronden.

Voorbeelden van handelingen of gebeurtenissen die één of meer gevechtsrondes in beslag nemen: De duur van een spreuk, het aantal ronden dat een speler bewusteloos is, de tijd die een speler

nodig heeft om een drankje te maken, enzovoort. Waar de regels niet specifiek vermelden hoe lang een bepaalde actie ongeveer duurt, moet de SM zelf bepalen hoeveel spelronden ze in beslag zal nemen.

12. Beweging

De BEW-score bepaalt hoe snel iemand of iets kan bewegen. Er zijn echter veel situaties waarin deze BEW aangepast moet worden in functie van het soort terrein of de bedoelingen van het persoange.

Lopen: De BEW score geeft de normale stapnelheid weer van het personage. Als een personage echter om een bepaalde reden wil rennen dan moet de SM zijn BEW vermenigvuldigen met 4.

Voorbeeld: *Girth besluit om het op een lopen te zetten nadat zij een schat van een draak heeft gestolen. Haar normale BEW is 5 maar ze wordt 20 omdat ze loopt.*

Sluipen: Als iemand sluipt dan gaat hij minder snel vooruit. Zijn BEW wordt in dit geval gedeeld door 2.

Moeilijk terrein: Als het terrein niet toelaat dat de personages met hun normale snelheid kunnen bewegen dan mag de SM de BEW altijd met een bepaald percentage verminderen (bijvoorbeeld halveren).

Voorbeeld: *Girth met BEW 5 trekt door een dicht oerwoud. De SM besluit dat haar BEW hierdoor gehalveerd wordt en dus nog maar 3 (2.5, afgerond naar boven) bedraagt.*

Klimmen: Klimmen gaat nog trager dan sluipen. De BEW score van het personage wordt dan door 3 gedeeld (met natuurlijk een minimum van 1).

Zwemmen: Ook bij het zwemmen wordt de BEW score door drie gedeeld of zelfs nog meer als het water woelig is.

Te veel gewicht: Overtollig gewicht kan de BEW zwaar beïnvloeden (zie later).

Gemiddelde BEW van andere transportmiddelen:

Paard: BEW12, Kar: BEW8, Roeiboot: BEW4, Zeilboot : BEW10, Strijdwagen (2 paarden): BEW10, Slede: BEW5

13. Omzetting BEW naar meters per ronde

De tabel hieronder geeft weer hoe ver (in meters) iemand met een bepaalde BEW zich maximaal kan bewegen, respectievelijk in een gevechtsronde en een spelronde. De berekening wordt gemaakt door de BEW (kilometer per uur) om te zetten naar meter per minuut (1 spelronde) en meter per 10 seconden (1 gevechtsronde) en af te ronden.

Omzettingstabel BEW

Omzettingstabel BEW		
Kolom 1: BEW	Kolom 2: meter per gevechtsronde	Kolom 3: meters per spelronde
1	3	17
2	6	33
3	8	50
4	11	67
5	14	83
6	17	100
7	19	116
8	22	133
9	22	150
10	28	167
11	31	183
12	33	200
13	36	217
14	39	233
15	42	250
16	44	267
17	47	283
18	50	300
19	53	317
20	56	333
21	58	350
22	61	367
23	64	383
24	67	400

14. Springen

Springen: De afstand die een personage in ideale omstandigheden kan springen is gelijk aan zijn BEW in meter. Iemand met een BEW van 5 kan dus vijf meter springen (indien hij plaats heeft voor een aanloopje). Spijtig genoeg kan de speler niet altijd zijn normale afstand bereiken. Hij moet

immers eerst slagen in een 'BEW x 2 > springafstand'-proef, zoniet dan geraakt hij 1D2 meter minder ver dan normaal. Als hij blundert in zijn proef dan springt hij zelfs 1D6 meter korter en als hij een kritiek succes behaalt in zijn proef dan springt hij 1D4 meter verder, dan hij gewoonlijk met zijn BEW aankan.

Voorbeelden: *Girth wil over een 4 meter brede kloof springen. Haar BEW is 5. Ze moet dus volgende, gewone, vergelijkingsproef afleggen: $10 > 4$. Dit betekent dat ze $50 + ((10-4) \times 5) = 80\%$ kans heeft om te lukken. We geven even een overzicht van de mogelijke resultaten:*

Gewoon succes: de speler rolt een 27. Mooi! Girth springt zonder problemen 5 meter ver (over de kloof).

Mislukking: rolt een 85. De proef is mislukt. Girth springt 1D2 meter korter dan haar BEW en de SM rolt een 2. Aaaaarghhh! Girth raakt slechts 3 meter ver en stort in de kloof.

Blunder: rolt een 97. Ai, een blunder! Girth springt 1D6 meter minder ver dan haar BEW score. De SM rolt gelukkig een 1. Girth springt dus toch nog 4 meter ver en geraakt juist over de kloof.

15 Vallen

Vroeg of laat maakt iedere SP wel eens een val in een afgrond, in een kuil, van een rijdier,... Soms echter springen SP's vrijwillig van een hoogte naar beneden. Het is logisch dat zij zich in dit geval voorbereid hebben op het neerkomen en waarschijnlijk minder schade ondervinden dan bij een ongewilde val. Daarom maken we een onderscheid tussen gecontroleerde en onvrijwillige vallen.

Gecontroleerde val: De kans dat de speler minder schade ondervindt hangt af van diens BEH en de hoogte waar hij van afspringt. Hij legt hiervoor een procentvergelijkingsproef af,

namelijk BEH >10 x valhoogte (in meters). Bij succes wordt de val behandeld als een val van 3 meter lager (bij een kritiek succes als een van 5 meter lager). Bij een gecontroleerde val mag de speler altijd beslissen op welke lokaties hij terecht komt, zelfs als de proef mislukt is (de schade wordt op alle geraakte lokaties toegepast. Als men echter op slechts één lokatie beslist te landen wordt de schade er verdubbeld). De regels voor de minimumkans (zie eerder) zijn geldig.

Voorbeeld: *Girth, met BEH 56, springt (een gecontroleerde val) van een 10 meter hoog gebouw naar beneden om op beide benen te landen. Om minder schade te ondervinden moet zij lukken in een BEH > 10 x valhoogte-proef, dus 56 > 100. Haar kans op succes is dus 6% (50+(56-100)). De kans op een kritiek succes is 1%. De speler rolt een 04. Mooi gelukt! Girth krijgt dus slechts de valschade voor een val van 7 meter (10-3). Bij een val van 15 meter is haar kans op succes negatief, namelijk -46% (50+(56-150)). Volgens de regels voor minimumkansen heeft ze dan toch nog 2% kans om te lukken (namelijk de kans op een kritiek succes berekend op haar BEH (10% van 56% = 6%), min 1% per 10 punten onder nul (-46, dus -5%), geeft altijd nog 1%). Een kritiek succes is niet meer mogelijk met zulke kleine kansen.*

Onvrijwillige val: In tegenstelling tot een gecontroleerde val krijgt het SP bij een onvrijwillige val altijd schade, afhankelijk van de hoogte. Het aantal geraakte lokaties wordt willekeurig bepaald (bij een mens met 1D6, bij een wezen met 10 lokaties 1D10, enzovoort) en de schade wordt er overal toegepast. Indien men slechts op één lokatie terecht komt wordt de schade er verdubbeld.

Voorbeeld: *Girth bevindt zich op een glibberige richel op 5 meter boven de grond en doet een ongelukkige misstap waardoor hij de diepte in duikelt. De spelmeester rolt eerst 1D6 om te bepalen*

hoeveel lokaties schade lijden en rolt een drie! Dan rolt hij op de raak lokatie tabel van de mens (opmerking: als je twee keer hetzelfde rolt, rol dan opnieuw): Girth valt op zijn hoofd, been en arm. De SM rolt daarna op de valschadetabel (voor elke lokatie apart).

Oppervlak waarop men

neerkomt: Een val op een effen vlak wordt behandeld als een slag met een SL wapen (slagwapen), een val op een scherp voorwerp wordt behandeld als een treffer met een P wapen (projectielwapen). De wapenuitrusting (BEP) telt mee en krijgt altijd 1D4 schadepunten (aan te passen naargelang de wapenrusting hard of zacht is!). Naargelang het terrein zachter is mag de SM de valschade (en schade aan BEP) verminderen. Voor vallen in water wordt de valschade gedeeld door 10 (eerst de schade uitrollen, dan delen) en lijdt de BEP geen schade.

Valschadetabel

Valhoogte	valschade
1 meter	1D4 + 1
2 meter	2D4 + 2
3 meter	3D4 + 3
4 meter	4D4 + 4
5 meter	5D4 + 5
enzovoort	

16. Schade door vallende voorwerpen

Het gebeurt dat iemand door een vallend voorwerp getroffen wordt. De schade dat zo'n projectiel aan haar slachtoffer doet hangt af van de OMV van het projectiel en van de hoogte waarvan het valt. De SM bepaalt of het projectiel raakt (dit hangt af van de situatie, de SM is vrij om de kans op slagen te bepalen) en berekent dan de schade. Deze schade is gelijk aan 1D6 voor elke 10 OMV van het voorwerp plus de extra schade uit de valschadetabel. Het voorwerp raakt onder normale omstandigheden altijd het hoofd (of de bovenkant) van het slachtoffer en dus wordt schade op deze lokatie(s) toegepast.

Voorbeeld: *Girth laat een rotsblok van OMV 30 van een 4 meter hoge toren op een niets vermoedende ork vallen. De schade is dus 3D6 (OMV 30 = 3 x 10) plus de schade voor een val van 4 meter: 4D4 + 4. Totale schade: 3D6 + 4D4 + 4.*

17. Het dragen van voorwerpen

Hoeveel mogen de SP's met zich meedragen? Dit is altijd een van de problemen geweest van de SM, vooral als de spelers de neiging hebben om zowat alles wat ze vinden met zich mee te zeulen in een manische verzamellust. Het is mogelijk om ingewikkelde regels te formuleren over de lengte, het gewicht en de hanteerbaarheid van voorwerpen om zo te zien wat de spelers wel of niet kunnen meedragen. In S&S beperken we ons voornamelijk tot een bepaling van het gewicht dat kan gedragen worden. Indien de spelers bijzonder grote zaken met zich meenemen (bijvoorbeeld een plank van 10 meter lengte) is het aan de SM om hen erop te wijzen dat dit hen in veel situaties zal hinderen (als ze door een smalle tunnel of dicht bos lopen bijvoorbeeld) en eventuele nadelen op hun LA (lichaamsacties) toe te passen.

Totaalgewicht

Het totaalgewicht is het maximale gewicht dat een SP met zich kan meedragen zonder er hinder van te ondervinden. Het totaalgewicht is gelijk aan de KRA : 3 van de persoon uitgedrukt in kg. Gewoonlijk zal het totaalgewicht volledig door het gevechtsgewicht worden ingenomen. Iemand met KRA 37 kan 12,3 Kg met zich meedragen zonder hier noemenswaardige hinder van te ondervinden.

Draaggewicht

Tot het draaggewicht behoren die voorwerpen die, in een zak, een tas of een rugzak, over de schouder of op de rug worden gedragen. Een wapen dat op de rug wordt gedragen mag ook tot draaggewicht gerekend worden,

bijvoorbeeld een zwaard, boog of schild. Wanneer men een of andere actie moet uitvoeren, zoals vechten, een sprong over een kloof, het zwemmen over een rivier is het gebruikelijk eerst het draaggewicht af te leggen om geen nadelen door het gewicht ervan te onder vinden. De speler moet de SM inlichten als hij ergens draag gewicht achterlaat.

Draaggewicht wordt daarom apart op het personagedocu ment genoteerd. Het maximale draaggewicht dat zonder hinder kan gedragen worden is gelijk aan het totaalgewicht, dus aan de KRA : 3. Merk op dat wie zijn draaggewicht beperkt daardoor meer gevechtsgewicht kan dragen voordat hij het totaalgewicht overschrijdt.

Gevechtsgewicht

Gevechtsgewicht is alles wat een SP op het lichaam draagt (gewoonlijk zijn wapenrusting, zeer belangrijke voorwerpen en een deel of alle van zijn wapens) en waarmee hij dus ook tijdens het verrichten van allerlei lichaamsacties rondloopt. Gevechtsgewicht wordt daarom apart op het personagedocument genoteerd. Het SP wordt verondersteld in alle situaties wat tot zijn gevechtsgewicht behoort bij zich te hebben. Het maximale gevechtsgewicht dat zonder hinder kan gedragen worden is gelijk aan het totaalgewicht, dus aan de KRA : 3. Merk op dat wie zijn gevechtsgewicht beperkt, daardoor meer draaggewicht kan dragen voordat hij het totaalgewicht overschrijdt.

18. Nadelen bij teveel totaalgewicht

Voor elke 0,1 kg. gewicht (altijd naar boven afronden!) aan gewicht dat het personage meer draagt dan zijn toegestane totaalgewicht krijgt het een nadeel van -1 op zijn LA (alle lichaamsacties, dus op zijn WK en alle proeven en kundes gebaseerd op BEH en KRA). Voor elke 5 kg. (naar boven afronden) teveel wordt bovendien zijn BEW met 1 verminderd. Merk op dat het

helemaal niet ongewoon is dat de som van het draaggewicht en het gevechtsgewicht het totaalgewicht zwaar overschrijdt.

Voorbeeld: *Girth draagt 22, 3 kg. gevechtsgewicht en 12,1 kg. draaggewicht, in totaal 34,4 kg. Zijn KRA is 21 zodat zijn toegestane totaalgewicht 21 kg. bedraagt. Hij heeft dus 13,4 kg. te veel bij en krijgt dus een nadeel van -134 (134 x (-1)) op zijn LA en verliest bovendien 3 BEW (13,4 afgerond tot 15 en gedeeld door 5). Met zijn volledige bepakkings kan Girth dus nauwelijks iets ondernemen (onthoud dat de regels voor minimumkansen (zie 1.1) wel nog gelden). Wanneer hij in een gevecht verwickeld raakt moet hij dus zijn draaggewicht eerst afnemen. Als hij dit doet houdt hij 22.3 kg. gevechtsgewicht over zodat het nadeel op zijn LA nu maar -13 (1.3 kg. teveel) bedraagt en zijn BEW slechts met 1 wordt verminderd.*

19. Het afnemen van draaggewicht

Zoals je dus al uit vorige paragraaf hebt kunnen afleiden is het bijna een noodzaak je van draaggewicht te ontdoen als je een gevaarlijke actie wil proberen of in een gevecht verwickeld raakt. Als je echter het slachtoffer bent van een verrassingsaanval moet je dikwijls je draaggewicht nog afwerpen en je wapens trekken. Dit vergt natuurlijk enige tijd, hoeveel juist kan je hieronder terugvinden.

Het trekken van wapens

duurt 1 segment. Tijdens dit segment mag men niets anders ondernemen.

Het verwijderen van

draaggewicht (rugzakken, overtollige wapens, enzovoort) en trekken van wapens kost 1 gevechtsronde. Tijdens deze gevechtsronde mag men niets anders ondernemen.

Het verwijderen van iets dat in een zak of rugzak opgeborgen zit duurt 1D4 gevechtsronden. Weer mag men tijdens deze gevechtsronden niets anders ondernemen.

Merk op dat men in elk van bovenstaande situaties nooit als gemakkelijk doel (zie hoofdstuk 'Wapengekletter') geldt.

20. Psychologische proeven

Psychologische proeven worden afgelegd om het gedrag van een SP te bepalen in situaties waarin het moeilijk is om het hoofd koel te houden. Hierdoor kunnen de reacties van het SP onder bepaalde omstandigheden voor een deel onvoorspelbaar worden, wat ook niet meer dan logisch is. Stel bijvoorbeeld dat een SP helemaal alleen in een duister grottensysteem afdaalt en er een onverwachte ontmoeting heeft met een onbekend en angstaanjagend wezen. Waar de speler van het SP dan rustig de situatie kan analyseren om diens acties te bepalen moet men er echter rekening mee houden dat het personage, gezien zijn situatie, in werkelijkheid waarschijnlijk helemaal niet zo kalm zal of kan blijven: hij zal beven van angst (of zich in het beste geval ongemakkelijk voelen), misschien terugdeinzen voor het monster of hysterisch schreeuwend op de vlucht slaan. Alles zal afhangen van de geestelijke geaardheid van het SP (MOE en SPI) en natuurlijk van de precieze omstandigheden. Hiervoor hebben we twee psychologische proeven: de angstproef en de haatproef.

De angstproef

Als een SP een angstproef moet afleggen (bijvoorbeeld in het aanschijn van afzichtelijke monsters), dan moet de speler een MOE-proef proberen. Als deze lukt dan kan het SP zichzelf onder controle houden en zijn angsten verdringen. Maar als de MOE-proef mislukt zal de schrik hem om het hart slaan. Hoe angstig hij wordt hangt af van hoe erg de mislukking is (zie tabel). Deze psychologische toestand duurt totdat het personage ervan genezen wordt (door magie of



Genezen Psychologische effecten) of totdat de oorzaak van zijn angst verdwijnt.

Angstproeftabel

Graad van mislukking en gevolg
1 tot 10 punten: Angst
11 tot 30 punten: Paniek
31 punten en meer:
Doodsangst

Angst: Een personage dat last heeft van angst zal nooit het wezen dat de angst veroorzaakt als eerste aanvallen. Als het tot een gevecht komt mag dit wezen altijd eerst aanvallen. Het personage krijgt bovendien een -10 nadeel op de WK bij alle aanvallen. Op zijn afweer krijgt hij geen nadeel.

Paniek: Een personage dat last heeft van paniek zal altijd proberen te vluchten (vergeet de gevechtsregels niet voor vluchten (zie hoofdstuk (Wapengekletter', p.76)). Indien dit niet mogelijk is zal het zich bibberend en smekend om bescherming achter zijn metgezellen (als die er zijn) verschuilen, in de hoop dat zij de bron van zijn angst zullen trotseren. Wordt het personage

toch tot vechten gedwongen dan valt het nooit als eerste het wezen aan en krijgt het bovendien een nadeel van -20 op alle aanvallen en afweren.

Doodsangst: Een personage dat doodsangst krijgt verstijft letterlijk van schrik. Het kan niet meer aanvallen of afweren en telt als een gemakkelijk doelwit als hij wordt aangevallen.

Elke gevechtsronde mag een SP een nieuwe angstproef afleggen in een poging om zijn angsten te overwinnen. Eens hij hierin gelukt is hoeft hij geen verdere angstproeven meer af te leggen gedurende de rest van de confrontatie, tenzij hier een duidelijke aanleiding toe is.

Voorbeeld: *Girth en zijn vriend Wompar vallen een boomgruwel aan maar beiden lukken succesvol in hun angstproef. Tijdens de derde gevechtsronde wordt Wompar echter plots door het monster gegrepen en voor Girth's ogen verslonden. Deze verschrikkelijke aanblik zou zelfs een geharde oorlogsveteraan doen bibberen en Girth moet een nieuwe angstproef afleggen.*

21. De haatproef

Een haatproef is vereist als twee wezens die tegenover elkaar een grondige haat koesteren met elkaar geconfronteerd worden. Er zijn verschillende situaties waarin de SM een SP een haatproef kan laten afleggen. Het personage komt bijvoorbeeld de moordenaar van een familielid tegen of iemand die tegengestelde morele waarden heeft. Ook tussen verschillende rassen bestaat er haat. Iemand die een haatproef moet afleggen moet onder zijn SPI-score rollen. Als de proef mislukt verliest hij zijn zelfbeheersing. Weerom is de mate waarin dit gebeurt afhankelijk van de graad van mislukking. Merk ook op dat waar angst ophoudt zodra de oorzaak ervan verdwijnt, haat tegen een bepaald personage zelfs jaren kan blijven duren.

Haatproeftabel

Graad van mislukking en gevolg
1 tot 10 punten: Boos
11 tot 30 punten: Haat
31 punten en meer:
Doodshaat

Boos: Een personage dat boos is op een andere personage zal hem niet onmiddellijk trachten te doden of letsel toe te brengen maar weigert hem in elk geval op alle gebied te helpen, zelfs als het een kwestie is van leven en dood.

Haat: Een personage dat iemand haat zal deze niet onmiddellijk in alle openheid aanvallen maar zal er zeker niet voor terugdeinzen om hem te doden als een goede gelegenheid daartoe zich voordoet. Het is niet mogelijk om tot een vriendschappelijk akkoord te komen met iemand die je haat.

Doodshaat: Iemand die doodshaat heeft jegens een persoon zal deze onmiddellijk en met alle mogelijke middelen proberen te doden.

De houding ten opzichte van een personage kan, zowel in positieve als negatieve zin, altijd veranderen als hier een goede aanleiding toe is.

Voorbeeld: *Een elf is boos op een halfling nadat deze een flauwe grap met hem heeft uitgehaald. Maar enkele uren later redt diezelfde halfling het leven van de elf. Hierdoor is de elf niet langer boos op hem, integendeel.*

22. Giffen

Jagers en vooral moordenaars op Dor maken veelvuldig gebruik van giffen. Giffen zijn immers een uitstekende manier om je onopvallend van tegenstanders te ontdoen: je hoeft niet noodzakelijk aanwezig te zijn op het moment dat je slachtoffer vergiftigd wordt (wat gif in zijn eten strooien en je dan uit de voeten maken is al voldoende) en bovendien zijn vele giffen bijzonder dodelijk. Zodra een gif in het lichaam van het slachtoffer kan binnendringen spreken we van

vergiftiging. Dit kan op verschillende manieren gebeuren: door rechtstreeks contact met het bloed (bijvoorbeeld als men gewond wordt door een met gif besmeerd wapen), door het eten of drinken van vergiftigd voedsel of door inademing van giftige gassen. Wie eenmaal vergiftigd is blijft schade van het gif ondervinden tot het uitgewerkt is of men een tegengif toedient.

Wezens met een hoge WEE zijn beter bestand tegen giften en maken een goede kans om de gevolgen ervan te vertragen tot een tegengif wordt toegediend of tot het gif vanzelf uitwerkt.

Telkens een gif actief wordt treden volgende stappen in werking:

1. Het slachtoffer doet een WEE-proef. Als de proef lukt ga dan naar stap 3.
2. De WEE-proef mislukt. Het gif doet schade.
3. Als er geen tegengif wordt toegediend, ga dan terug naar stap 1.
4. Er werd een tegengif toegediend. Het slachtoffer is genezen van het mingif.

23. Mingiffen

Een mingif wordt aangeduid met de aanduiding LEP, gevolgd door het aantal LEP dat men erdoor verliest, en de tijdsintervallen waarin het actief wordt en voorafgegaan door het aantal keren dat het binnen die periode werkzaam is. Bijvoorbeeld: '5 X LEP-10, per uur' is een gif waardoor men per uur 10 LEP verliest over een periode van vijf uur. '10 X LEP-5, per ronde' is een gif waardoor men per ronde 5 LEP verliest, over een periode van 10 rondes en '1 X LEP-200' is een zeer sterk gif dat maar één maal werkzaam is. Merk op dat als iemand door een mingif wordt getroffen, hij onmiddellijk een WEE-proef mag afleggen.

Voorbeeld: *Girth wordt door een pijltje ingesmeerd met een '20 X LEP-4, per uur'-gif (een traag werkend gif dat over een lange periode actief is) geraakt.*

Haar WEE-proef lukt echter zodat Girth het eerste uur geen schade van het gif ondervindt (ze weet misschien zelfs niet eens dat ze vergiftigd is). Het volgende uur moet Girth weer een WEE-proef afleggen, die deze keer mislukt. Girth verliest dus 4 LEP. Na nog uur moet ze weer een proef doen, enzovoort tot Girth sterft, een tegengif krijgt toegediend of tot het gif na twintig uren uitgewerkt is.

Sterkere dosissen

Een mingif kan in een sterkere dosis worden toegediend. De regels zijn hiervoor de volgende: Voor elke vermenigvuldiging van de normale dosis krijgt het personage een nadeel van -5 op zijn WEE-proef. Gebruikt de gifmenger een dosis die 5 X groter is dan normaal dan krijgt het slachtoffer een nadeel van -25 op zijn WEE-proef.

Tegengiffen

Een tegengif tegen een mingif neutraliseert onmiddellijk de werking van een mingif, ongeacht de grootte van de dosis. Tegenmingiffen kunnen eveneens op voorhand ingenomen worden. Het blijft dan 2D6 dagen actief.

De prijs en verspreiding van gif De SM zorgt er best voor dat giften moeilijk te vinden en duur zijn. Vooral de zeer actieve giften kunnen immers door de SP's gebruikt worden om anderen te doden, en dit kan het verloop van een avontuur danig in de war brengen (bijvoorbeeld als de SP's een voor het plot van het avontuur belangrijk personage vergiftigen). In vele steden zijn gevaarlijke giften verboden en heeft men al een officiële goedkeuring nodig om ze te bekomen.

Enkele mingiffen (de vermelde prijs is voor 1 dosis)
Naam / Prijs / Schade / Vindbaarheid

Edelmansvloek (poeder) / 5 Duk / 10 X LEP-5 per ronde / algemeen

Zenuwgif (plantensap) / 50 Dukaten / 10 X LEP-10 per uur / zeldzaam



Illustratie: Steven 'Stel' Redant

Viermaan (poeder) / 30 Dukaten / 365 X LEP-4 per dag / schaars

Fohpkruid (poeder) / 2 Duk / 20 X LEP-1 per uur / overvloedig

Drakendoder (chemische vloeistof) / 100 Kronen / 5 X 200 LEP per ronde / Zeer zeldzaam

Enkele tegenmingiffen (de vermelde prijs is voor 1 dosis)

Naam / Prijs / Tegen / Vindbaarheid
Statora (schors) / 1 Kro / edelmansvloek / algemeen
Zonbloed (sulfer) / 7 Kro / zenuwgif / zeldzaam
Blauwstronk (asse) / 4,5 Kro / viermaan / zeldzaam
Vreughdblad (blad) / 4 Duk / fohpkruid / overvloedig

Als de SM wil kan hij eventueel **neveneffecten** bij een gif verzinnen zoals misselijkheid, braakneigingen of koorts en dus ook een bijkomend nadeel op AA (alle acties) van het SP leggen.

24. Gifklassen

Mingiffen worden in vijf klassen van sterkte ingedeeld. Deze indeling heeft geen enkel effect op de regels voor giften maar wordt gebruikt om referentie te vergemakkelijken en bij sommige speciale eigenschappen van monsters. Een typisch voorbeeld van waar men een gifklasse zou gebruiken is: "Galae de Elf kan alle giften maken tot klasse 3".

Gifklassentabel

Klasse	Soort
1	LEP-1 tot LEP-5
2	LEP-6 tot LEP-10
3	LEP-11 tot LEP-20
4	LEP-21 tot LEP-30
5+	LEP-31 en hoger

25. Speciale giften

Speciale giften hebben een invloed op iets anders dan de LEP. Meestal wordt die specificatie gegeven bij de beschrijving van dat gif. Er zijn honderden verschillende soorten speciale giften, elk met hun eigen werking.

Voorbeeld: 'gif 1 X, WEE-2, geen WEE-proef mogelijk' (dit gif tast de WEE-score van het personage aan en men kan geen WEE-proef doen om het effect te vertragen), 'gif 1 X, het personage vertelt de waarheid gedurende 10 minuten' (indien het personage mislukt in een WEE-proef is het gedwongen de waarheid te vertellen. Een waarheidsserum, dus), 'gif 3 X per ronde, slapen gedurende 1D6 uren' (een slaapmiddel. Indien het personage binnen de drie maal waarin het gif werkt in een WEE-proef mislukt valt het in slaap voor een paar uur.' En zo kan je zelf ook nog wel een aantal "giften" verzinnen. De variëteit aan speciale giften is zo groot dat men ze niet zomaar in klassen kan vatten.

De SM beslist hoe moeilijk het is om een bepaald speciaal gif aan te maken en kent er een klasse aan toe naar eigen inzicht. Zal Galae de elf een 'gif 1 X, WEE-2'-gif kunnen maken? Dat hangt nu volledig af van de beslissing van de SM.

26. Ziektes

Soms misschien nog gevaarlijker dan een bloeddorstig monster zijn de vele ziektes die SP's kunnen oplopen tijdens hun tochten door dikwijls zeer ongezonde plaatsen.

Besmetting

Ziektes kunnen op twee manieren opgelopen worden: rechtstreeks (door contact of verwonding door een besmet voorwerp of besmettelijk wezen) of onrechtstreeks (bacillen die in de lucht hangen en ingeademd worden). De kans dat men ziek wordt hangt bij sommige ziektes deels af van de WEE van het slachtoffer. Slachtoffers met een hoge WEE

hebben een betere lichaamsweerstand en worden over het algemeen dus minder vlug ziek.

Incubatietijd

De incubatietijd van een ziekte is de tijd tussen het opdoen van de ziekte en het moment waarop de ziekte uiteindelijk uitbreekt (en het SP ziek wordt). Daar deze incubatietijd erg lang kan zijn is het dus best mogelijk dat een besmette SP zijn ziekte ongemerkt aan alle andere SP's overdraagt alvorens het effectief ziek wordt en de symptomen zichtbaar worden. Een erg gevaarlijke zaak!

Beschrijving

De symptomen en gevolgen worden voor iedere ziekte apart nauwkeurig beschreven. De SM kan zelf ziektes met hun bijbehorende symptomen en effecten bijverzinnen.

27. enkele bekende ziektes

Als een personage in contact komt met een rechtstreekse ziekte dan moet hij een WEE-40 proef afleggen. Mislukt hij hierin dan raakt hij besmet.

Lycantropie

Besmetting: rechtstreeks (door een beet van het besmette wezen).

Incubatietijd: tot de eerstvolgende volle maan

Beschrijving: Wie aan deze ziekte lijdt, verandert in een weerwolf als het volle maan is. Het personage krijgt dan alle scores en speciale eigenschappen van het monster behalve de LEP (en dus ook de WEE en OMV) en SPI en INT, die onveranderd blijven. Een SP die in een weerwolf verandert wordt gewoonlijk door de SM gecontroleerd (tenzij de speler zich zeer goed in de rol van weerwolf kan inleven en zijn SP dus op gepaste wijze laat handelen). Eens in een weerwolf getransformeerd valt het creatuur iedereen zonder onderscheid aan. Indien het slachtoffer echter een goede vriend is mag de weerwolf een INT-proef (de ongewijzigde INT van de ge-

transformeerde SP) afleggen om deze te herkennen. Bij succes zal hij afdruipt en op zoek gaan naar een andere voedselbron. Als de maan verdwijnt verandert de weerwolf terug in het SP die zich niets meer van de gebeurtenissen kan herinneren. Lycantropie treedt bij elke volle maan opnieuw in. Het kan alleen maar genezen worden door de helingsspreuk "De magische kleuren van Phuth" (zie helingsmagie).

Groene hartkoorts

Besmetting: rechtstreeks (door beet van een demoon).

Incubatietijd: 1 dag

Beschrijving: De besmette persoon slaat groen uit. Zijn huid voelt na een tijdje slijmerig aan en begint vloeibaar te worden. In een verder stadium beginnen alle kleinere lichaamsuiteinde (neus, vingers, tenen) af te vallen. Zo verandert de zieke persoon langzaam in een hoopje stinkende, groene blubber. De procentscores van iemand met groene hartkoorts worden iedere dag met 10 vermindert en zijn KRA en OMV met 1. Hij mag wel altijd een WEE-proef-50 afleggen: bij succes worden de gevolgen voor die dag genegeerd. Zodra een van zijn scores tot 0 daalt sterft hij. De enige manier om deze helse ziekte te genezen is de helingsspreuk "Logallem, pad van de Zijden Vlinder". Als de spreuk met succes wordt uitgesproken houden de gevolgen van de ziekte op en herstelt het slachtoffer volledig binnen de 3D6 dagen.

Griep

Besmetting: onrechtstreeks of rechtstreeks (via een besmet wezen)

Incubatietijd: 1 week

Beschrijving: Doriaanse griep is geen gevaarlijke ziekte maar ze bezorgt het slachtoffer wel een hoop ongemak. Iedere dag mag de zieke een WEE-proef afleggen. Lukt deze dan ondervindt hij geen nadelen van de ziekte, in het andere geval is hij er beroerd aan toe: hij heeft koorts, voelt zich misselijk, moet regelmatig overgeven,

enzovoort, zodat hij tijdens deze dag een -20 nadeel heeft op AA (alle acties). Wanneer een persoon in 5 WEE-proeven gelukt is, is de ziekte genezen (ten vroegste na 5 dagen, dus). Griep kan natuurlijk makkelijk door kundes, spreuken of drankjes verholpen worden.

Quawkkoorts

Besmetting: onrechtstreeks of rechtstreeks (via een besmet wezen)

Incubatietijd: 1 week

Beschrijving: Quawkkoorts is een ziekte die men vooral vindt in tropische gebieden en moerassen. De zieke krijgt erg veel koorts en moet tijdens 2D4 dagen te bed blijven (is dit niet het geval dan verliest hij elke dag 10 WEE (ook de maximale LEP aanpassen) en sterft als zijn WEE op 0 staat (verloren WEE wordt bij latere rust aan dezelfde snelheid teruggewonnen). Op het einde van deze rustperiode moet de zieke in een WEE-proef-30 slagen om van de koorts genezen te zijn. Is dit niet het geval dan zijn er weer 2D4 dagen rust vereist voor hij opnieuw kan proberen. Quawkkoorts kan onmiddellijk genezen worden door de helingsspreuk "Spaams mantel".

Atumbariaanse spikkels

Besmetting: onrechtstreeks of rechtstreeks (via een besmet wezen)

Incubatietijd: 1 week

Beschrijving: slachtoffers van deze ziekte krijgen grote, paarse spikkels over heel hun lichaam (een erg onsmakelijk zicht: alle omgangsproeven krijgen een -20 nadeel). Elke dag mag men een WEE-30-proef proberen, bij succes geneest men onmiddellijk. De ziekte kan natuurlijk ook door kundes, drankjes of spreuken genezen worden.

Gurgelprot

Besmetting: rechtstreeks, door de beet van de zeldzame gurgelmug

Incubatietijd: 1 uur

Beschrijving: het personage wordt zeer gassig, hetgeen zijn CHA met 20 doet verminderen, voor de duur van de aandoening. De ziekte gaat vanzelf over na 1D6 dagen. Het drinken van melk, of het eten van andere zuivelproducten, doet de aandoening verdwijnen binnen de 1D6 uur.

28. Vuur

Vuur wordt regelmatig gebruikt door de SP's om extra schade te berokkenen aan hun tegenstanders of om dingen mee in brand te steken.

Het verbranden van voorwerpen: Als de spelers iets in brand willen steken en ze hebben hiervoor de nodige middelen (brandbare vloeistof, toortsen, tondeldoos, enzovoort), dan mogen zij dit altijd doen. De snelheid waarmee iets volledig opbrandt is afhankelijk van de soort stof die zij willen verbranden, de grootte van het voorwerp en de omvang van het aangestoken vuur. Een brandend voorwerp wordt stilaan door het vuur verteerd en neemt dus in OMV af. Voorwerpen waarvan de OMV zo tot 0 gedaald is zijn volledig tot as gereduceerd. Op de vuurschadetabel zie je schade die toegebracht wordt, naargelang de omstandigheden.

Vuurtabel

Grootte van het vuur / Schade OMV
1, Heel klein (kaars) / 1 per spelronde
2, Klein (olielamp, toorts) / 1D4 per spelronde
3, Middelmatic (kampvuur) / 2D4 per spelronde
4, Groot (brandend gebouw) / 3D6 per spelronde
5, Heel groot (bosbrand) / 5D6 per spelronde

De gegeven schade op de tabel is die bij houten of stoffen (inclusief lederen) voorwerpen. Bij stenen voorwerpen wordt een vuur altijd behandeld als een vuur dat tweemaal kleiner is, bij metalen voorwerpen als een vuur dat driemaal kleiner is.

Voorbeeld: de SP's werpen een steen van OMV 5 in het kampvuur. Normaal gezien zou dit elke spelronde 2D4 schade aan de OMV van dit voorwerp doen. Omdat het echter om een steen gaat wordt het kampvuur (grootte 3) behandeld als een vuur met een grootte die tweemaal kleiner is (dus grootte 1 (3 - 2)). Na 5 spelronden (1 schade aan OMV per spelronde) is de steen dus zwart geblakerd en barst hij. Belangrijk: stenen voorwerpen kunnen dus gewoonlijk niet door een vuur van grootte 2 of kleiner beschadigd worden, metalen voorwerpen niet door een vuur van grootte 3 of kleiner (tenzij bijvoorbeeld in de oven van een smid).

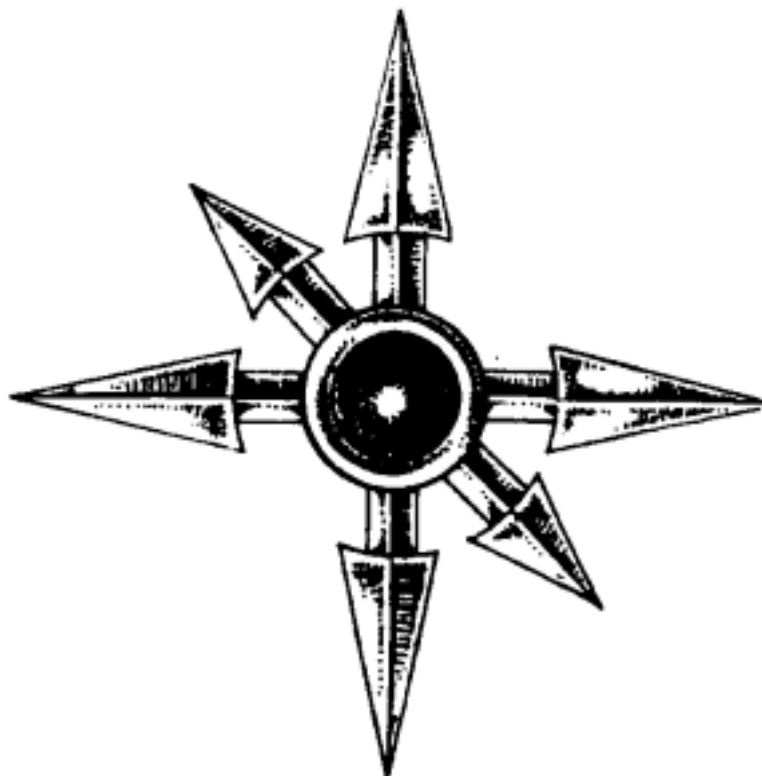
29. Verspreiding van een vuur

Eens een vuur aangestoken is, kan het zich altijd verspreiden zolang hiervoor een voedingsbodem (voldoende brandbare stof) aanwezig is. Zo ja dan wordt de grootte van een vuur 1 groter telkens het de maximaal mogelijke schade doet aan een voorwerp. Stenen en metalen voorwerpen kunnen nooit als voedingsbodem dienen en evenmin kan een vuur groter worden dan grootte 5.

Voorbeeld: De SP's steken een houten deur in brand met een toorts (een vuur van grootte 2). Al de eerste spelronde vernietigt het vuur 4 OMV van de deur. Dit is de maximale schade dat een vuur van deze grootte kan toebrengen: bijgevolg verspreidt het vuur zich tot een vuur van grootte 3.

30. Vuurschade aan levende wezens

Voor vuurschade aan levende wezens gebruiken we een andere vuurschadetabel. Bij levende wezens wordt immers eerst de LEP tot 0 gereduceerd en dan pas de OMV aangetast (behandel een dood wezen als een voorwerp). Levende wezens zijn dus kwetsbaarder dan voorwerpen en zullen meer schade (in LEP) ondervinden.



Vuurschade / LEP-tabel

Grootte v/h vuur / schade LEP

- 1, Heel klein (kaars) / 1D4 per gevechtsr.
- 2, Klein (olielamp, toorts) / 2D4 per gevechtsr.
- 3, Middelmatic (kampvuur) / 3D6 per gevechtsr.
- 4, Groot (brandend gebou) / 5D6 per gevechtsr.
- 5 Heel groot (bosbrand) / 10D6 per gevechtsr.

Opmerkingen: De vermelde schade is hier per gevechtsronde en niet per spelronde. Alle lokaties die aan het vuur blootgesteld zijn krijgen deze schade. Wapenrustingen kunnen het vuur hinderen maar onder vinden uiteraard zelf ook hinder van het vuur (ze verliezen weerstandspunten, zie later). Natuurlijke BEP wordt ook beschadigd (dit wordt weergegeven door het verlies aan LEP) maar behandel deze altijd als een metalen voorwerp. Vergeet niet dat wezens met de speciale eigenschap 'Brandbaar' extra vuurschade krijgen. KT's kunnen niet door vuurschade veroorzaakt worden.

31. Verstikking

Als personages verdrinken of als ze om een of andere reden lucht tekort komen dan worden de regels voor verstikking gebruikt om te bepalen hoe lang het personage het kan uithouden.

Een personage dat zonder lucht valt moet elke gevechtsronde een WEE-proef afleggen. Als deze proef mislukt krijgt het voortaan elke gevechtsronde automatisch 1D4 schade door zuurstofgebrek (BEP wordt hier niet meegerekend natuurlijk) tot het sterft of gered wordt. Lukt de WEE-proef daarentegen dan ondervindt het (voorlopig) nog geen schade maar op zijn volgende WEE-proef krijgt het een nadeel van -10. Elke keer dat de WEE-proef opnieuw lukt wordt dit nadeel verder met -10 vergroot, zodat het na bijvoorbeeld 5 geslaagde proeven (ten vroegste 5 gevechtsronden later) al -50 (5 x (-10)) draagt. Hoe langer een personage dus zijn adem kan inhouden zonder schade te ondervinden, hoe moeilijker het wordt om dit vol te houden.

Voorbeeld: Girth is in een luchtdichte grot terecht gekomen. Ze legt een WEE-proef af. De proef lukt dus Girth krijgt geen schade maar op de volgende WEE-proef die ze moet afleggen krijgt ze wel een -10 nadeel. Ook deze proef lukt. Girth heeft dus nog steeds geen schade ondervonden maar de derde WEE-proef wordt al met een -20 benadeeld. Ditmaal heeft Girth geen geluk en haar proef mislukt. Ze zal vanaf nu elke gevechtsronde 1D4 LEP verliezen (en mag geen WEE-proef meer afleggen) totdat ze gered wordt of de verstikkingsdood sterft.

32. Verdrinking

Zodra een SP mislukt in een Zwemmen-proef krijgt het water binnen en begint te verdrinken: gaat kopje onder en kan geen lucht meer krijgen. Vanaf dit moment worden dezelfde regels toegepast als bij verstikking maar de speler mag iedere gevechtsronde wel een nieuwe Zwemmen-proef proberen: bij succes kan het terug lucht happen en proberen door te zwemmen. Als een personage dat niet kan zwemmen in het water valt worden gewoon de regels voor verstikking toegepast. Het begint dus onmiddellijk te verdrinken tenzij iemand het redt.

33. Valstrikken

Valstrikken bestaan er in vele soorten. Om de SM een idee van de mogelijkheden te geven vernoemen we er enkele. Vallen hebben altijd een getalwaarde (zie de kunde 'Vallen zetten') die de moeilijkheid weergeeft om de val op te merken (hoe hoger, hoe moeilijker). Vallen kunnen uitgeweken worden mits een geslaagde BEH-proef, BEH>BEW-proef of 'Acrobatie'-proef al naargelang welke proef in welke situatie het meest passend is en eventueel met bijkomende nadelen naargelang de moeilijkheidsgraad.

Valkuil: de valkuil doet geen speciale schade. Als een personage erin tuimelt, moet de

SM gewoon de nodige valschade rollen afhankelijk van de diepte van de put.

Spietsvalkuil: een gevaarlijker versie van de valkuil. Op de bodem van de put staan speren of gescherpte boomstammen opgesteld. Gebruik weer de regels voor valschade rekening houdend met de valhoogte en het oppervlak waarop men neerkomt (in dit geval scherpe punten).

Speerval: deze val bestaat uit een aantal speren (of pijlen) die door middel van verborgen mechanisme afgeschoten worden. Meerdere lokaties kunnen getroffen worden en de schade is gelijk aan die van de gebruikte projektielen eventueel vermeerderd met een KB. Varianten zijn natuurlijk altijd mogelijk (een zwaardval of een zeisval, misschien).

Vergiftigde naald: een val die veel gebruikt wordt om kleinere voorwerpen van waarde mee te beveiligen. Bij het hanteren van het voorwerp springt een verborgen naald naar voren (gewoonlijk is er 50% kans dat ze doel treft) die bijna altijd met een gif is gesmeerd.

Gewichtval: een primitieve maar toch vrij effectieve val waarbij het slachtoffer onder een groot gewicht (meestal enkele rotsblokken) bedolven wordt. Gebruik hierbij de regels voor schade door vallende voorwerpen.

Speciale val: een grote variatie is hier mogelijk. Een val hoeft niet noodzakelijk een levensbedreigend iets te zijn. Ze kan ook een slaapverwekkende stof vrijlaten, of een bizarre magische uitwerking hebben.

34. Ras, moraal & geslachten

Verschillende rassen, en wezens met een verschillende moraal of van een ander geslacht, komen niet altijd goed met elkaar overeen. Waar personages van een verschillend ras, geslacht of moraal met elkaar in contact komen moeten de SM en de

spelers hun houdingen tegenover elkaar aanpassen (dwerger en elfen gedragen zich altijd keol tegenover elkaar, enz..)

Rasnadeel

Een elf wil een dwerg een juweel verkopen. Vermits de twee echter van ras verschillen (de dwerg houdt niet zo van elfen) is het best mogelijk dat hij zijn best doet de dwerg op te lichten.

Moraalnadeel

Een mens (met een neutrale moraal) wil een inlichting van een elf (moraal goed) verkrijgen. Dit zal niet zogemakkelijk zijn vermits de elf niet zo houdt van wezens

met een neutrale moraal. Hier zal dus goed rollenspel aan te pas komen (het SP moet de NSP met goede argumenten trachten te overhalen). Nog moeilijker wordt het als twee wezens met tegengestelde moraal (goed en slecht, of goed en chaotisch) elkaar ontmoeten (de SM kan zelf overwegen een haatproef op te leggen). Elfen en reuzen zijn heel wat gevoeliger voor een moraalverschil dan de andere rassen. Zij weigeren ten allen tijde om te gaan met wezens met een slechte of chaotische moraal die ze verachten en liefst allemaal uit Dor zouden zien verdwijnen. Neutrale wezens aanvaardden ze wel.





Hoofdstuk 6: Een harde leerschool

1. Ervaringspunten (EP)

In een rollenspel worden de SP's na het succesvol beëindigen van een avontuur meestal beloond met geld, roem en bezittingen maar ook, en dat is veel belangrijker, het heeft hen de kans gegeven nieuwe ervaringen op te doen op allerlei gebied. Dit wordt weergegeven door de EP die zij ontvangen. Met deze EP kunnen de spelers hun SP's verder laten evolueren door hun kundes en wapenkundes verhogen.

Iemand met veel ervaring heeft zijn kundes dus verder

ontwikkeld en zal beter

voorbereid zijn op de vele gevaren die het leven

als avonturier met

zich meebrengt.

Hoeveel EP de

SM aan de

spelers

geeft,

hangt een beetje af van de moeilijkheidsgraad van het beëindigde avontuur. In S&S worden er geen ervaringspunten gegeven voor het doden van andere wezens, daar dit meestal een nogal geweldadige instelling van de SP's tot gevolg heeft. De SM mag wel EP geven voor het doden van een wezen als dit een belangrijke rol vervult in de intrige van het avontuur en dus een van de doelstellingen is die de SP's moeten verwezenlijken.

2. Enkele EP waarden

Hoeveel EP de SM juist moet geven is vooral een kwestie van spelvaring en inzicht. Bij avonturen die je in de winkel kunt kopen of via TWT kunt bestellen staat het aantal te verdienen EP erbij vermeld. We geven hier enkele voorbeelden. Een piepklein avontuur

Dit zijn meestal hele kleine avonturen die op een uur of 2 kunnen uitgespeeld worden. Het verslaan van een monster dat een kleine stad bedreigt en het redden van een kind dat in de armen is gevallen van een moorddadige roversbende zijn voorbeelden. Voor dit soort avonturen mag de SM tussen

200 en 500 EP per speler geven, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad.

Een klein avontuur

Het verschil

tussen een

piepklein en

een klein

avontuur is niet altijd duidelijk. Meestal hebben de spelers 6 tot 10 speeluren nodig om een klein avontuur op te lossen. Kleine avonturen hebben dikwijls meer NSP's, meer lokaties en vergen meer denkwerk dan piepkleine. Een stad verlossen van een chaotische sekte en ontdekken wat de slechte magiër allemaal van plan is in zijn toren, zijn typische voorbeelden van kleine avonturen. Voor het succesvol beëindigen van een klein avontuur mag de SM iedere speler met 500 tot 1000 EP belonen.

Een groot avontuur
Grote avonturen zijn meestal een aaneenrijging van verschillende kleinere. De spelers hebben 20 tot 30 speeluren nodig om een groot avontuur uit te spelen. Grote avonturen zijn meestal erg ingewikkeld. De spelers mogen dan ook goed beloond worden als zij dit avontuur tot een goed eind brengen: tussen 1000 en 2000 EP per speler. Merk op dat, zeker bij grotere avonturen, de spelers meestal ook beloond worden als ze er in slagen slechts een deel van de intrige te ontrafelen. Natuurlijk is dit nooit even veel als wanneer zij alles succesvol oplossen. Reken meestal op ongeveer de helft van de maximale EP.

3. EP voor goed rollenspel

Spelers die zich bijzonder goed inzetten of zich heel goed in hun rol inleven, moeten hiervoor beloond worden. De SM mag altijd een beetje extra EP geven voor bepaalde spelers. Dit mag echter nooit meer zijn dan 10% van het totaal aantal te verdienen EP.

Voorbeeld: In een avontuur zijn 600 EP te verdienen. De SM mag spelers die zich bijzonder goed in hun rol hebben ingeleefd maximaal 60 EP meer geven dan de anderen.

4. Wanneer geeft de SM EP?

Bij kleinere avonturen, die hoogstens een of twee spelsessies in beslag nemen, worden de EP gewoonlijk pas bij de beëindiging ervan verdeeld. Voor grote avonturen is het echter gebruikelijk dat er EP uitgedeeld worden, telkens er een belangrijk onderdeel van het avontuur wordt afgerond. Dit heeft niet echt invloed op het spel omdat EP toch nooit tijdens een avontuur mogen besteed worden. Maar het zal de spelers zeker plezier en stimuleren om de volgende sessies met nog grotere ijver aan te vatten. In avonturen die in de winkel verkrijgbaar zijn wordt het moment waarop EP uitgereikt dienen te worden steeds gespecificeerd

5. De groei van een SP

Wat kunnen de spelers doen met hun EP? De regels hieromtrent zijn niet altijd even gemakkelijk. Herlees ze indien nodig. Merk op dat overal waar er over kundes wordt gesproken, zowel de gewone kundes als de wapenkundes bedoeld worden tenzij dit uitdrukkelijk anders gespecificeerd wordt.

6. Kundes verhogen

Een kunde verhogen gaat altijd met 1D4+4. Dit betekent dat als je een kunde verhoogt, je in het volgende vakje (een niveau hoger) een waarde schrijft die 1D4+4 hoger ligt. De dobbelstenen (= het toeval) beslissen dus voor een deel hoe snel een personage vordert. Kundes (gewone kundes, speciale kundes en wapenkundes) verhogen, kost EP. Je ruilt je EP (eenmaal ingeruild moet je er nieuwe bijverdienen, wil je nog meer kundes verhogen). Het aantal EP dat je moet betalen om een

kunde een niveau te verhogen hangt af van het niveau waarop de kunde reeds staat (zie EP kostentabel 1). Hoe hoger je gaat, hoe duurder het wordt (het wordt dus steeds moeilijker om je in een kunde te perfectioneren).

Je moet wel met de volgende beperking rekening houden: je mag nooit een kunde zodanig verhogen dat deze twee niveaus hoger wordt dan de laagste kunde.

Voorbeeld: stel voor het gemak even dat Beorg, de mens, slechts drie kundes heeft. Wapenkunde Dolk niv 1, Drinken niv.1 en Acrobatie niv 2. Nu wil Beorg zijn kunde Acrobatie tot niveau 3 verhogen. Hij mag dit niet omdat dit de kunde 2 niveaus hoger zou brengen dan het niveau van de wapenkunde Dolk en van de kunde Drinken.

Op deze manier gaan alle kundes die in gebruik zijn, op een min of meer gelijke tred naar boven. Zo voorkom je dat spelers zich enkel interesseren voor kundes die een grotere impact hebben op het spel (wapenkundes, spoorzoeken, magiekennis,...) en geen aandacht besteden aan kundes die meer invloed hebben op de sfeer en de achtergrond van het personage (zingen, dansen, verhaalkunde,...).

Streven naar evenwicht

Indien een personage een nieuwe kunde aankoopt (een kunde die het niet bij zijn basisberoep had maar die het wel interessant vindt) moet de speler altijd streven naar een evenwicht (d.w.z.: niet meer dan 1 niveau verschil tussen zijn kundes). Kortom, als je een kunde hebt die meer dan 1 niveau lager is dan je andere kundes dan moet je deze altijd als eerste verhogen voordat je EP aan iets anders mag besteden.

Voorbeeld: Beorg heeft al zijn kundes op niveau drie en vier staan. Dan koopt de speler een nieuwe kunde aan, die op niveau 1 start. De speler moet nu alle toekomstige EP gebruiken om deze kunde ook minstens tot op niveau 3 te

krijgen, alvorens hij terug EP voor andere dingen mag gebruiken.

EP Kostentabel 1

- Een nieuwe kunde aankopen (verhogen van niv. 0 naar niv. 1): 300 EP.
- Een nieuwe kunde* aankopen (van niv. 0 naar niv. 1): 150 EP
- Kunde van niv. 1 naar niv 2 verhogen: 100 EP.
- Kunde van niv. 2 naar niv 3 verhogen: 150 EP.
- Kunde van niv. 3 naar niv. 4 verhogen: 200 EP.
- Kunde van niv. 4 naar niv 5 verhogen: 250 EP.

Een wapenkunde verhogen kost de basis-EP-waarde (voor uitleg zie hoofdstuk 'Wapengekletter') van het wapen vermenigvuldigd met het nieuwe niveau.

* = Dit slaat op de kundes die in de kundelijst (hoofdstuk 'Kundes en beroepen') met een sterretje werden aangeduid.

7. Wapenkundes verhogen

Voorbeelden: De basis-EP-waarde van een dolk is 20 (zie de wapentabel in het hoofdstuk 'Wapengekletter'). Om deze wapenkunde van niveau 3 naar niveau 4 te verhogen betaal je dus 80 EP (4 x 20). Een aanval bijkopen (zie ook 'Wapengekletter') kost de basis-EP-waarde van het wapen vermenigvuldigd met het aantal aanvallen. Als je reeds 2 aanvallen bij de Wapenkunde Dolk hebt, kan je een aanval bijkopen door hier 60 EP (3 x 20) aan te spenderen. Opmerking: in tegenstelling tot de gewone en speciale kundes mag je twee derde van je wapenkundes op niveau 1 laten staan, ook al staan al je overige kundes (en de overige één derde van je wapenkundes meer dan 1 niveau hoger).

8. Speciale kundes en scores verhogen

Scores (BEH, KRA,...) verhogen kan niet, tenzij je SP een speciale kunde heeft die zijn weerslag heeft op een score.

Voorbeeld: Indien je personage de speciale kunde 'Heel sterk' heeft zal de KRA-score stijgen. Stel dat je je Heel sterk-kunde verhoogt van niveau 3 naar niveau 4, dan zet je in het niveau 4 vakje van 'Heel sterk' een kruisje en verhoog je je KRA-score op de eerste pagina van het document van niveau 3 naar 4 (zie ook hoofdstuk 'geboorte van een personage').

Opmerking: Vergeet niet je LEP te herberekenen als je WEE verhoogt.

Opmerking 2: Als je, nadat je een score verhoogde, een kunde bijkoopt, die afhankelijk is van deze score, dan moet je je voor het bepalen van het niveau 1 procent van deze kunde, richten op de niveau 1 score.

Bijvoorbeeld: *Beorg, heeft de kunde 'heel slim'. Hij verhoogt deze naar niveau 2. Zijn INT gaat hierdoor omhoog. Op niveau 1 was deze score bij Beorg 35. Nu wordt ze 42. Naderhand koopt Beorg de kunde 'memoriatie' aan. Op niveau 1 van deze kunde moet er bij Beorg niet 42, maar 35 staan.*

9. Magische kundes en speciale eigenschappen verhogen

Een magische kunde verhogen gebeurt op dezelfde manier als het verhogen van een gewone kundes. Het stelt je in staat om spreuken van een hoger niveau uit te spreken. Speciale eigenschappen (nachtzicht, moraalzicht,...) kunnen niet verhoogd worden.

10. Aankopen van nieuwe kundes

Je personage start zijn loopbaan met een bepaald aantal kundes die bij dat beroep vermeld werden. Wil je daarnaast nog andere kundes aankopen, dan kost dit relatief veel EP (300 EP voor elke kunde of 150 EP voor kundes gemerkt met een sterretje). De reden hiervoor is vrij voor de hand liggend. Kundes worden slechts aangeleerd binnen een bepaald beroepsmilieu. Wil je een soldatenkunde aanleren dan

moet je je eigenlijk melden bij een kazerne, de enige plaats waar bekwame instructeurs je hierin oefenen. Wil je de kundes van een smid aanleren dan moet je als leerjongen bij een smid in dienst treden. Hij is immers de enige die je hierin kan bekwamen, en uiteindelijk word je dus stilaan zelf een volwaardig smid. In zekere zin ga je er dus twee beroepen op nahouden (hetgeen best mogelijk is: een hoofdberoep en een of meerdere bijberoepen). De hoge EP-kost symboliseert dus de moeite die het je kost om, naast je gewone bezigheden, er nieuwe aan te vangen. Eenmaal je een nieuwe kunde aankocht moet je ernaar streven deze zo snel mogelijk op te trekken naar het niveau van de andere kundes.

Opmerking: Als je, nadat je een score verhoogde, een kunde bijkoopt, die afhankelijk is van deze score, dan moet je je voor het bepalen van het niveau 1 procent van deze kunde, richten op de niveau 1 score.

Bijvoorbeeld: *Beorg, heeft de kunde 'heel slim'. Hij verhoogt deze naar niveau 2. Zijn INT gaat hierdoor omhoog. Op niveau 1 was deze score bij Beorg 35. Nu wordt ze 42. Naderhand koopt Beorg de kunde 'memoriatie' aan, die afhankelijk is van de INT-score. Op niveau 1 van deze kunde moet er bij Beorg niet 42, maar 35 staan.*

11. Aankopen van nieuwe wapenkundes

Het aankopen van een extra wapenkunde kost de basis-EP-waarde van het wapen x 10. Voorbeeld De basis-EP-waarde van de kunde 'Dolk' is 20. Om je deze kunde bij aan te kopen kost je dit 200 EP.

12. Aankopen van nieuwe speciale kundes

Als je een speciale kunde aankoopt, dan heeft dit zo meteen geen invloed op de bijbehorende score (die staat immers al op niveau 1). Pas als je je speciale kunde van niveau

1 naar niveau 2 optrekt mag je ook de bijbehorende score verhogen.

Voorbeeld: Beorg koopt de speciale kunde 'Heel sterk' aan. Vermits zijn score KRA reeds op niveau 1 staat verandert dit niets aan deze score. Pas als hij Heel sterk verhoogt tot niveau 2, gaat zijn score mee naar niveau 2 (en verhoogt met 1D4+4).

13. Overgaan van basisberoep naar gevorderd beroep

Als al je kundes op niveau 5 staan (behalve maximaal 2/3 van je wapenkundes), dan zeggen we dat je je beroep vervolmaakt hebt. Je bent nu op het punt gekomen dat je overgaat naar een gevorderd beroep. Dit gaat als volgt in zijn werk. Je kiest je een gevorderd beroep uit (opgelet, voor sommige gevorderde beroepen moet je aan bepaalde voorwaarden voldoen. Bijvoorbeeld, om strijdmagier te worden moet je eerst het beroep tovenaarsleerling vervolmaakt hebben). Het is altijd voordeliger dat je je een beroep kiest dat verwant is aan je basisberoep, omdat je een aantal van de vereiste kundes reeds bezit. Alle kundes die bij je gevorderd beroep staan moet je immers aankopen (in tegenstelling tot de kundes die je zomaar bij je basisberoep kreeg)! Hoe meer je er reeds hebt vanuit je basisberoep, hoe beter je dit dus uitkomt.

14. Veranderen van basisberoep

Als je een ander basisberoep wil aanvragen moet je volgende regels in acht nemen. Je mag alleen een beroep kiezen met **hetzelfde sociaal nummer** als je huidige beroep. Dit is om te voorkomen dat, bijvoorbeeld, een bedelaar plots edelman wordt door simpleweg van beroep te veranderen. Van beroep veranderen doe je door alle kundes van je nieuwe beroep aan te kopen! Van basisberoep veranderen is dus een lastige zaak.

15. Veranderen van gevorderd beroep

Wa geldt voor een basisberoep geldt ook indien je wil overgaan van een gevorderd beroep in een ander, behalve dat de sociale nummers hier van geen belang meer zijn.

16. Indien je gevorderd beroep vervolmaakt is

Dan kan je nog bijkomende kundes aanleren en optrekken tot niveau 5 of je kan meteen overgaan naar een tweede gevorderd beroep (bijvoorbeeld, een schaduwmagiër die ook demonenmagiër wordt, of een ridder die Signa Sirdaka wordt). In beide gevallen geldt dat je de kundes gewoon aankoopt, zoals reeds eerder beschreven.

17. Pensioenleeftijd

Zodra je SP maximaal 45 kundes heeft die op niveau 5 staan beslist het het avontuurlijke leven vaarwel te zeggen. Proficiat! Je hebt je personage in leven gehouden tot aan zijn "pensioenleeftijd". Het heeft ondertussen zo veel meegemaakt en heeft zich op zo veel verschillende plaatsen vertoond, dat het geen onbekende meer is voor velen in het land. Misschien worden zijn/haar heldendaden reeds bezongen in ballades. De volgende keer begint de speler met een nieuw personage. Deze spelregel is er om te voorkomen dat de spelers hun personages blijven uitbouwen tot ze alles kunnen en nergens nog te verbeteren zijn. Dit gaat immers aan de bedoeling van het rollenspel voorbij, waarbij je een personage speelt met al zijn bijhorende tekortkomingen. De volmaakte mens is niet te spelen en dus is er een limiet gesteld aan de speellevensduur van een personage. Zoniet bestaat de kans dat de speler zijn personage beu wordt maar dat hij het toch blijft gebruiken uit een zeer onrollenspelachtige, "spelletjes-behoudsdrang".

18. NSP's

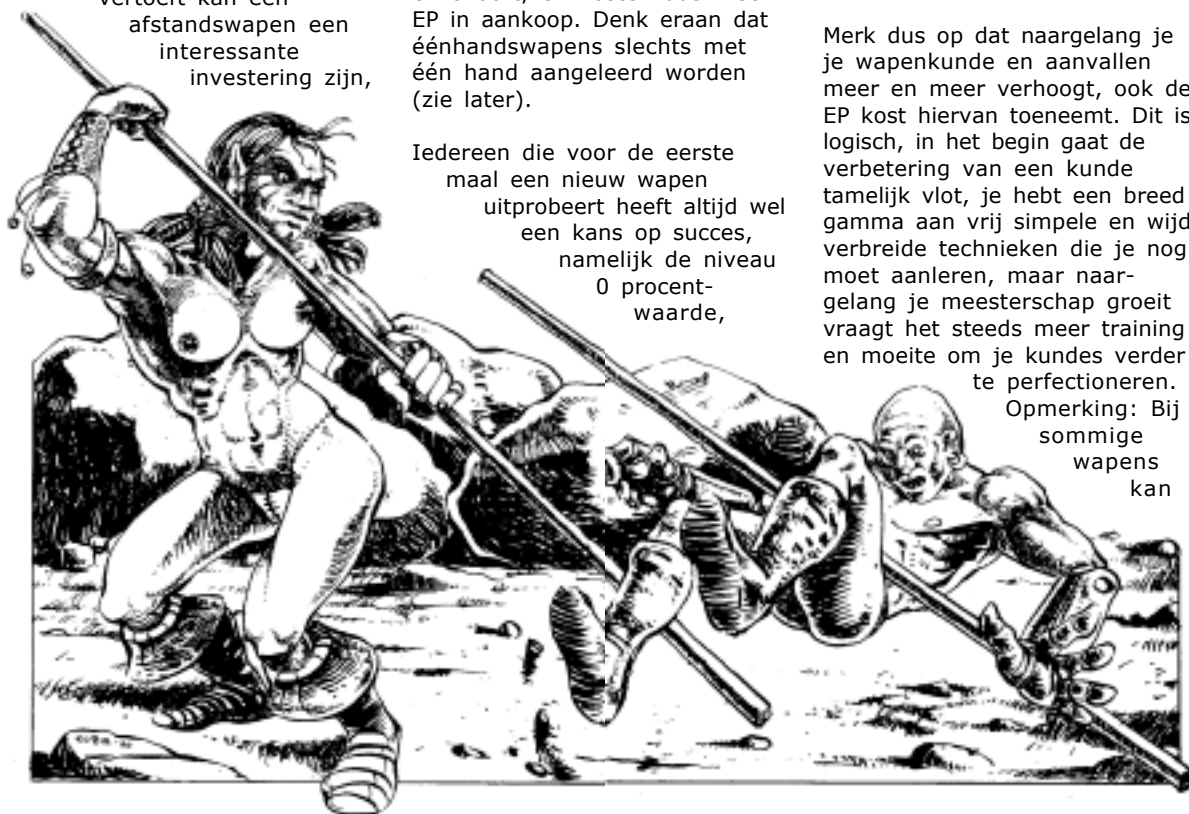
NSP's (niet-spelerspersonages, soms ook NSK's, niet-speler-Karakters, genoemd) spelen een belangrijke rol in avonturen. Zij helpen de spelers, maken het hen moeilijk of misleiden hen. Over zeer belangrijke NSP's bezit de SM gewoonlijk erg gedetailleerde informatie, hij moet hiervoor dus een volledig personagedocument (zie het speciaal NSP-document achteraan in boek) opstellen. Voor minder belangrijke NSP's hoeft hij zich alleen maar te beperken tot enkele scores en speciale eigenschappen (en eventueel enkele belangrijke kundes). Als een SM heel oude NSP's wil gebruiken dan moet hij wel de scores een beetje aanpassen (verminderen). Scores zoals INT, BEH, BEW en KRA zijn nogal onderhevig aan ouderdomsverschijnselen. NSP's zijn onderhevig aan dezelfde spelregels als de SP's.

Hoofdstuk 7: Wapentuig

1. Wapens die bij je SP passen

Wapens behoren veruit tot de belangrijkste uitrusting van de avonturier, daar ze tijdens diens tochten in onbekende en gevaarlijke omgevingen dikwijls de enige bescherming bieden. De keuze ervan is dus geen lichtzinnige zaak en alhoewel ze in hoofdzaak door het beroep bepaald zal worden kunnen ook andere factoren een rol spelen. Welke voorstelling heeft men van zijn SP? Het wapen dat men draagt kan in niet geringe mate een aanduiding geven van het karakter van het spelerspersonage, of het kan bijdragen tot de uitstraling van een bepaald imago. Kortom, een goed rollenspeler kiest niet altijd domweg voor wat het meeste schade doet.

Welke specifieke doeleinden heeft men voor de ogen? Voor een magiër die zo veel mogelijk in de achterste gelederen vertoeft kan een afstandswapen een interessante investering zijn,



een sterke reus daarentegen is waarschijnlijk beter gediend met een tweehands (2H) wapen. Koopt men eerst zoveel mogelijk wapens aan of wil men snel volleerd worden in één enkel? Beiden hebben hun voor- en nadelen.

Wapens kunnen eventueel ook gekozen worden in overleg met de rest van de groep. Is het bijvoorbeeld wel slim als er niemand met een boog of kruisboog uitgerust is?

2. Wapenkundes (WK's) aanleren

Wapenkundes moeten, net zoals gewone kundes, aangekocht en verhoogd worden met EP, dit is de weergave van de globale inspanningen die men moet leveren om zich in het betreffende wapen te bekwamen. Het is duidelijk dat dit van wapen tot wapen zal verschillen. Zo zijn bijvoorbeeld tweehandswapens over het algemeen moeilijker om te leren beheersen dan éénhandswapens. Ze vergen immers een grotere behendigheid en lenigheid, een beter evenwichtsgevoel, enzovoort, en kosten dus meer EP in aankoop. Denk eraan dat éénhandswapens slechts met één hand aangeleerd worden (zie later).

Iedereen die voor de eerste maal een nieuw wapen uitprobeert heeft altijd wel een kans op succes, namelijk de niveau 0 procent-waarde,

hetzelfde zoals bij de niveau 0 kundes. De EP die in de wapentabel vermeld worden zijn de 'basis-EP waarden'.

De aankoop van een wapenkunde (afgekort tot WK) kost 5 maal deze 'basis-EP', waardoor men ze mag verhogen tot niveau 1. Men is nu met basisbeginselen van het wapen vertrouwd en kan er redelijk mee omgaan. Verdere verhoging van de kunde of het aanleren van extra aanvallen kost de basis-EP maal het betreffende niveau of het aantal aanvallen dat men wil bereiken (voor een volledige uitleg zie hoofdstuk 'Een harde leerschool').

Voorbeeld: *Munad, een straatvechter die in de herberg regelmatig in vechtpartijen verwickeld raakt, besluit dat een boksijzer een aardige hulp zou zijn. De aankoop kost de basis-EP van de wapenkunde Boksijzer (20) x 5 = 100 EP. Munad wil echter meer. Hij verhoogt de kunde onmiddellijk tot niveau 3, nog eens 100 EP ((basisEP x 2) + (basisEP x 3)) en koopt daarna ook een tweede aan bij voor 40 EP (basisEP x 2).*

Merk dus op dat naargelang je je wapenkunde en aanvallen meer en meer verhoogt, ook de EP kost hiervan toeneemt. Dit is logisch, in het begin gaat de verbetering van een kunde tamelijk vlot, je hebt een breed gamma aan vrij simpele en wijd verbreide technieken die je nog moet aanleren, maar naargelang je meesterschap groeit vraagt het steeds meer training en moeite om je kundes verder te perfectioneren.

Opmerking: Bij sommige wapens kan

je een speciale wapenkunde aanleren als je het wapen op niveau 5 hebt (zie later).

3. Wapenkundes en basisberoep

Zoals je uit het hoofdstuk 'De geboorte van een personage' kon opmaken hoef je slechts één derde van je wapenkundes te verhogen om je beroep te vervolmaken (dit in tegenstelling tot de andere kundes die je allemaal moet verhogen). Dit is vooral interessant voor personages die aanvankelijk een zeer grote keuze aan wapens hebben. Te veel wapens zou je algehele ontwikkeling remmen omdat het aanleren en verbeteren van je wapentechnieken een tijdrovende bezigheid is. Het beste is dus dat je je voor jezelf uitmaakt welke van je wapenkundes je interessant vindt en enkele deze te

verhogen. De overige twee derden van je wapenkundes blijven dan op niveau 1 staan.

4. Voorkeurshand

Een wapenkunde leer je maar aan met één hand (behalve in het geval van tweehandswapens). Welke dit is (linker of rechter) mag je zelf kiezen maar onthoud je keuze goed. Dit is je voorkeurshand met het betreffende wapen (op je karakterdokument best te noteren door een L (links) of R (rechts) tussen haakjes achter de wapenkunde te plaatsen). Dit is van groot belang wanneer een van je handen onbruikbaar wordt of als je twee wapens gebruikt (bijvoorbeeld een zwaard en een schild). Indien je een wapen gebruikt met je niet-voorkeurshand is dit altijd een niveau lager dan aangeduid op je personagedocument. Dus, indien je een wapen op niveau 2

staan hebt en je wil dit gebruiken met je niet-voorkeurshand dan moet je naar het percentage op niveau 1 kijken. Wil je een niveau 1 wapenkunde toepassen met je slechte hand, dan heb je zelfs maar een niveau 0 procentkans om iets te raken. Merk dus op dat (vermits je voor elk wapen een andere voorkeurshand mag kiezen) dat je voor een schild best de andere hand invult.

5. Wapens

Bij de wapentabel maken we op voorhand een aantal opmerkingen.

- De speer en hellebaard geven een +10 voordeel op aanvallen tegen ruiters.
- De staf (2H) geeft een +10 voordeel op de afweer.
- De goedendag (2H) en zeis (2H) kunnen niet vanop een paard gebruikt worden.

Wapentabel

Wapen	Klasse	EP	Aanvallen					Schade	KRA	BEH	Niv. 0	Niv. 1	Gew (ka)
			1	2	3	4	5						
Hoofd	SL	10	-	-	-	-	*	1D4	-	-	15	25	-
Stamp	SL	10	-	-	-	*	*	1D6+1	-	-	20	30	-
Vuist	SL	10	-	*	*	*	*	1D6	-	-	15	25	-
Boksiizer	SL	20	-	*	*	*	*	1D6+1	-	-	15	25	0.2
Klauw	SS	25	-	*	*	*	*	2D6	-	30	20	30	0.3
Knots	SL	20	-	*	*	*	*	1D6+2	-	-	25	40	1.0
Staf (2H)*	SL	45	-	*	*	*	*	1D8+2	-	45	30	50	1.5
Strijdhamer	SL	55	-	-	-	*	*	3D6+1	13	30	25	50	3.0
Goedendaq	SL	60	-	-	-	*	*	3D6+3	14	40	20	45	3.0
Strijdhamer (2H)	SL	75	-	-	-	-	*	2D8+3	18	35	20	50	5.5
Goedendaq (2H)	SL	80	-	-	-	-	*	3D8+5	19	50	15	45	6.0
Biil	SL/SS	40	-	-	*	*	*	2D6+1	7	-	30	40	1.5
Strijdbiil	SL/SS	55	-	-	-	*	*	3D6+2	13	30	25	50	2.5
Strijdbiil (2H)	SL/SS	75	-	-	-	-	*	3D8+2	17	40	25	50	5.0
Mes	SS	20	-	*	*	*	*	1D6+1	-	-	20	30	0.3
Dolk	SS	30	-	*	*	*	*	1D6+2	-	30	25	40	1.0
Kortzwaard*	SS	45	-	*	*	*	*	1D8+3	8	30	30	45	2.2
Zwaard*	SS	60	-	-	-	*	*	2D8+3	12	-	30	50	3.0
Bastaardzwaard *	SS	70	-	-	-	-	*	2D8+6	18	35	30	50	4.5
Grootzwaard (2H)*	SS	80	-	-	-	-	*	2D8+10	19	40	35	55	5.5
Speer *	SS/P	45	-	-	-	*	*	2D6+1	-	30	30	45	1.8
Drietand *	SS/P	50	-	-	-	*	*	2D6+2	-	30	30	45	2.5
Hellebaard (2H)	SL/SS	50	-	-	-	-	*	2D6+3	9	35	30	45	3.0
Lans	SS	50	-	-	-	-	-	5D6+5	12	35	25	50	6.0
Zeis (2H)	SS	85	-	-	-	-	*	4D8+6	21	50	15	45	7.0
Zweep #	SL	40	-	-	-	*	*	1D6	-	50	30	45	0.7
Werpmes	P	35	-	-	-	-	-	1D6+1	-	40	25	50	0.7
Werbijl	SS	40	-	-	-	-	-	1D6+2	7	45	20	45	1.0
Werpzeis	SS	50	-	-	-	-	-	2D6	7	50	10	40	1.0
Werpzeis (2H)	SS	60	-	-	-	-	-	3D6+1	12	45	10	40	2.2
Blaaspijp *	P	35	-	-	-	-	-	1D6	-	-	25	50	0.5
Slinger	P	40	-	-	-	-	-	1D6+1	-	40	25	50	0.2
Boog #	P	45	-	-	-	-	-	1D6+2	8	35	25	50	1.8
Lange boog #	P	55	-	-	-	-	-	2D6+2	12	40	25	50	2.2
Kruisboog *	P	45	-	-	-	-	-	2D6+4	9	30	25	50	3.5
Klein schild*	SL/SS	45	-	-	-	*	*	1D4	8	-	25	40	4.0
Middel. Schild*	SL/SS	45	-	-	-	-	*	1D6+1	10	-	30	45	6.0
Groot schild*	SL/SS	45	-	-	-	-	*	1D6+2	13	-	35	50	8.0

- De lans kan uitsluitend vanop een paard gebruikt worden.
- De zweep en werpzeis hebben speciale eigenschappen die onder paragraaf 6 beschreven worden.
- Schilden geven een voordeel op de afweer en hebben speciale eigenschappen (zie later).
- Evenals 2H-wapens vergen boog, lange boog en kruisboog twee handen om te hanteren.
- Wapens tellen als gevechtsgewicht en teveel gewicht kan de WK nadelig beïnvloeden.
- Sommige eenhandwapens kan je ook tweehandig gebruiken (bijl, bastaardzwaard,...). Ze worden in de tabel aangeduid met . Indien je dit wapen tweehands gebruikt doet de aanval 20 % meer schade.
- De met een * gemerkte wapens kunnen gebruikt worden om mee af te weren.

6. Uitleg bij de wapentabel

1. Klasse

De wapens zijn onderverdeeld in drie klassen elk met hun specifieke eigenschappen en, daarmee samenhangend, verschillende KT's (kritieke treffers, zie later), verschillende uitwerking op wapenrustingen en verschillende kritieke successen (zie verder).

SL: Slagwapen: dit is een bot wapen, meestal verzaard om de slagkracht te vergroten.

SS: Snij- en steekwapen: scherpe wapens die snij- en steekwonden kunnen veroorzaken.

P: Projektielwapen: het wapen is in staat projektielen af te schieten of kan op zichzelf als een projectiel geworpen worden.

2. EP

De basis-EP waarop de EP-kosten van wapenkundes en extra aanvallen worden berekend.

3. Aanvallen

Het gewicht en de omvang van een wapen zijn bepalend voor de snelheid waarmee je het kan gebruiken (met een lichte dolk

kan je sneller omspringen dan met een grootzwaard), vandaar dat het maximaal aantal aanvallen dat met de wapens bereikt kan worden niet overal hetzelfde is. Pas nadat je een wapenkunde naar een niveau verhoogt waarbij een sterretje vermeld staat, mag je een extra aanval aankopen. Voorbeeld: Je kan pas een aanval bijkopen voor een grootzwaard als je niveau 5 hebt bereikt.

4. Schade

Dit is de schade die het wapen doet. Bij de meeste wapens wordt deze rechtstreeks beïnvloed door de kracht van de gebruiker (zie later). Kwaliteitswapens doen 10% extra schade (zie later).

5. Minimum KRA en BEH

Voor vele wapens is een minimale kracht en/of behendigheid nodig om ze te hanteren. Slechts als men aan deze minima voldoet is men in staat om het wapen normaal te gebruiken.

Nadelen voor onvoldoende

KRA en BEH: voor elk KRA-punt dat men tekort komt wordt de WK met het betreffende wapen met 5 verminderd. Het wapen is immers te zwaar zodat men voortdurend gehinderd wordt door het gewicht ervan en het niet ten volle kan aanwenden. Om dit niet te vergeten kan je bij je wapen tussen haakjes (-5%) zetten of (-10%) of meer alnaargelang de hoeveelheid KRA die je te kort komt. Voor elk BEH-punt dat men tekort komt wordt de blunderkans met het betreffende wapen met 1% verhoogd. Een onhandige jongen zal met een moeilijk hanteerbaar wapen dus heel wat makkelijker blunderen. Een apart vakje voor het invullen van je blunderkans is voorzien op het personagedocument. Voorbeeld: *Bunjo is een dwerg met 15 KRA en 29 BEH. We bekijken even zijn niveau 0 wapenkunde met een bastaardzwaard. De minimum KRA voor een bastaardzwaard is 18, hij komt dus 3 KRA tekort zodat zijn WK met dit wapen met 15 (3 x 5) wordt verminderd en zijn niveau 0*

kans tot 15% (normaal 30%) daalt. De minimum BEH is 35. Daar hij dus 6 (35-29) BEH tekort komt wordt zijn blunderkans (normaal 96-00) met het wapen met 6% verhoogd (tot 90-00). Indien hij dus een 90 of hoger rolt bij het gebruik ervan, blundert hij! Onthoud dat de spelregels voor minimumkans ook gelden (zie ook hoofdstuk 'De geheimen van de meester') en dat men dus bij alle kundes altijd een kans heeft om te slagen, ongeacht de grootte van de nadelen!

6. Niveau 0

De niveau 0 procentkans om het wapen te gebruiken, zoals bij de gewone niveau 0 kundes.

7. Niveau 1

De basisprocentkans van het wapen, zoals bij de gewone niveau 1 kundes.

7. Soorten wapens

Hoofd (SL): Voor een kopstoot heb je je handen niet nodig, wat je, als je al in beide handen een wapen hanteert, toelaat een derde aanval in hetzelfde segment uit te voeren (zie later). Soms wordt een helm van scherpe pinnen voorzien. In dit geval geldt de kopstoot als een SS-wapen.

Stamp (SL): Een stamp doet wel meer schade dan een vuist maar men kan er geen aanvallen mee afweren. Evenmin is het mogelijk om beide benen gelijktijdig te gebruiken zodat men het aantal aanvallen niet kan verdubbelen. Het is mogelijk zowel een kopstoot, een stamp als een hand samen te gebruiken, wat dus 3 aanvallen in hetzelfde segment oplevert. Soms wordt schoeisel voorzien van een scherpe punt. In dit geval geldt de stamp als een SS-wapen.

Vuist (SL): Vuisten doen niet veel schade maar ze worden vrij makkelijk aangeleerd en je hebt ze altijd bij je je, tenzij je nogal zwaar pech hebt.

Boksijzer (SL): Het boksijzer bestaat uit enkele aan elkaar gesmede ijzeren ringen, waardoor men zijn vingers steekt om de vuistschade te vergroten.

Klauw (SS): In feite een handschoen aan het uiteinde voorzien van lange, metalen messen. Een makkelijk te verbergen en erg gevaarlijk wapen in de handen van een geoefend gebruiker.

Knots (SL): Een rudimentair wapen, gewoonlijk aan het uiteinde verzwaard. Een groot aantal aanvallen is mogelijk.

Staf (SL) (2H): De staf wordt veel gebruikt door eenzame reizigers die niet te veel aandacht willen trekken. Het is een stevige houten stok, aan de uiteinde soms verzwaard met metaal en is anderhalve tot twee meter lang en bijzonder geschikt om mee af te weren (+10 op de afweer).

Strijdhamer (SL/SS): Eigenlijk een buitenmaatse versie van de gewone hamer, maar vaak ook voorzien van een gevaarlijke piek (SS). Een simpel en zwaar wapen, erg geschikt voor wie er graag op los timmert. De 2H strijdhamer is nog een stukje groter.

Goedendag (SL): Een zware ijzeren bol die door een ketting aan een handgreep is verbonden. Door het snel rondzwaaien ervan kan men grote slagkracht ontwikkelen. Een hoge behendigheid is belangrijk.

Goedendag (2H) (SL): Deze tweehandsversie bestaat uit maar liefst drie bollen, elk individueel geketend aan een staaft. De toegebrachte schade kan enorm zijn maar grote kracht en behendigheid zijn vereist. Het wapen kan niet vanop een paard gebruikt worden.

Bijl (SS): Een eenvoudige handbijl die gewoonlijk gebruikt wordt om hout te hakken.

Strijdbijl (SL/SS): Dit is de oorlogsuitvoering van de gewone bijl; groter, beter uitgebalanceerd en veel indrukwekkender. De achterkant is verzwaard en kan als slagwapen dienst doen, de voorkant geldt als snij- en steekwapen. De aanvaller moet altijd op voorhand zeggen welke kant hij gebruikt. De 2H strijdbijl verschilt alleen in omvang.

Mes (SS): Een mes is klein, onopvallend, snel in gebruik en juist nuttig omdat het zelden als echt wapen aanzien wordt.

Dolk (SS): In principe een groot, gepunt mes. Prachtig versierde dolken worden dikwijls als pronkstuk gebruikt.

Kortzwaard (SS): Dit is een zwaard van ongeveer 60 centimeter. Het is populair bij halflingen en mensen die hun wapen ongezien willen houden.

Zwaard (SS): Veruit het meest verbreide wapen in Dor. Het combineert een gunstig aantal aanvallen met een behoorlijke schade en kan vrij gemakkelijk in grote aantallen geproduceerd worden.

Bastaardzwaard (SS): Een zwaardere en langere uitvoering van het zwaard, ruim anderhalve meter. Het geliefkoosde wapen van sterke kerels die geen tweehandswapen willen.

Grootzwaard (2H) (SL): Een schrikwekkend wapen, meer dan 2 meter lang, met een onscherpe rand die bedoeld is om de botten van de tegenstanders te breken.

Speer (SS/P): De speer is 2.50 tot 3 meter lang en kan als handwapen en als projectiel dienst doen. Vanop de grond gebruikt is ze bijzonder effectief tegen ruiters (+10 op de aanval).

Drietand (SS/P): Een exotisch wapen dat voornamelijk door schublingen wordt gebruikt. Een drietand is korter dan een speer, maximaal 1.50 meter, waardoor zijn doeltreffendheid

tegen ruiters heel wat minder is. Voor het vangen van vissen is hij echter heel geschikt.

Hellebaard (2H) (SL/SS): De hellebaard is een variant op de speer, 2.50 tot 3 meter lang, maar aan het uiteinde voorzien van een bijl met verzwaarde achterkant die, evenals bij strijdbijlen, als slagwapen kan dienst doen. De voorkant geldt natuurlijk als snij- en steekwapen. De aanvaller moet op voorhand zeggen welke kant hij gebruikt. Een hellebaard is bijzonder effectief tegen ruiters (+10 op de aanval).

Lans (SS): Een dodelijk wapen dat alleen effectief is bij een charge te paard. Zodra de ruiter geen aanloop meer kan nemen wegens een gebrek aan ruimte en in lijf aan lijf gevechten is dit wapen volkomen nutteloos. Ridders gebruiken de lans regelmatig bij steekspelen.

Zeis (2H) (SS): Het ultieme wapen, bijzonder indrukwekkend en dodelijk. Het kan niet vanop een paard gebruikt worden en vergt een zeer grote BEH.

Zweep (SL): De zweep wordt bijna uitsluitend gebruikt door beulen. Ze is voorzien van dikke loden bollen om extra schade te doen. Speciale regels in verband met de zweep vind je later.

Schild: Een schild is ideaal om de aanvallen van je tegenstander mee af te weren. Schilden geven een bonus op de afweer en vormen een uitstekende bescherming tegen ademaanvallen. Speciale regels voor schilden worden later beschreven.

Werpmes (P): Dit mes is speciaal uitgebalanceerd om doeltreffend mee te kunnen gooien. Je kan het niet als handwapen (SS) gebruiken omdat het geen echt vest heeft. Het wordt veel gebruikt door moordenaars en dieven. Een variëteit is de werpster die vaker door de Westerse inwoners op Dor gebruikt worden.

Werpbijl (SS): Een lichtere versie van de gewone bijl, uitgebalanceerd om als werpwapen gebruikt te kunnen worden.

Werpzeis (SS): Dit wapen heeft qua vorm veel gemeen met een boemerang en, alhoewel het uit metaal vervaardigd is, kan een ervaren gebruiker het om hoeken laten vliegen of naar zichzelf laten terugkeren (in het laatste geval moet hij een aangepaste, metalen handschoen dragen) Een hoge behendigheid is wel de vereiste. Speciale regels in verband met de werpzeis vind je later.

Werpzeis (2H) (SS): In essentie een korte houten paal, zowat 1.5 meter lang, met aan beide uiteinden een groot, tweesnijdend, gekromd mes. Het wapen wordt met beide handen boven het hoofd met grote snelheid rondgewerveld en dan naar het doel geworpen. In tegenstelling tot de eenhandswerpzeis kan het alleen rechtdoor vliegen.

Blaaspijp (P): Met giftige pijltjes is de blaaspijp een makkelijk te verbergen, dodelijk en geruisloos instrument. Weerom een topser onder huurdoeders en moordenaars.

Slinger (P): Een primitief wapen met één groot voordeel, de munitie is gratis en kan bijna overal gevonden worden, hoewel speciaal vervaardigde, loden bollen toch een grotere trefkans bieden (indien je gebruik maakt van gevonde munitie, zoals keien, is de trefkans 1 niveau lager) In de handen van een sterke personage kan de slinger een heus moordwapen zijn.

Boog (P): Het meest gebruikte afstandswapen; goedkoop, eenvoudig aan te maken en gevaarlijk in de handen van een geoefend schutter.

Lange boog (P): Dit wapen heeft een grotere reikwijdte dan de gewone boog. Het is echter moeilijker te gebruiken. Vooral elfen verkiezen het.

Kruisboog (P): De koning onder de afstandswapens. Hij doet opmerkelijk meer schade dan een boog. Nadeel is de hogere prijs.

8. Bereik van projectielwapens

De afstand wordt uitgedrukt in meter

Projectielbereik-tabel

Naam	Kort / Middel / Lana
Blaaspijp	0-2 / 2-4 / 4-8
Werpmes	0-3 / 3-6 / 12
Werpbijl	0-3 / 3-6 / 6-12
Werpzeis (2Hands)	0-3 / 3-6 / 6-12
Drietand	0-4 / 4-8 / 8-15
Speer	0-5 / 5-10 / 10-20
Werpzeis	0-8 / 8-15 / 15-30
Slingaer	0-10 / 10-20 / 20-40
Boog	0-15 / 15-30 / 30-60
Lange boog	0-25 / 25-50 / 50-100
Kruisboog	0-30 / 30-60 / 60-120

9. Kwaliteitswapens

Kwaliteitswapens zijn gewoonlijk van een superieure metaallegering of houtsoort gemaakt en met uitzonderlijk vakmanschap vervaardigd. Aldus onderscheiden ze zich qua doeltreffendheid duidelijk van gewone wapens. Alle kwaliteitswapens doen 10% extra schade. Kwaliteitswapens zijn natuurlijk moeilijker vindbaar, de vindbaarheid (zie later) van een kwaliteitswapen is altijd twee graden kleiner (maar minimaal zeldzaam) dan van eenzelfde gewoon wapen, en heel wat duurder: 5 maal de gebruikelijke prijs.

Voorbeeld: Een zwaard kost 25 Dkt. en is overal vindbaar. Een kwaliteitszwaard kost dus 125 Dkt. (5 x 25) en is slechts algemeen vindbaar.

Wapenhandelaars proberen regelmatig gewone wapens als kwaliteitswapens van de hand te doen. De kunde 'Waarde schatten' komt hier bijgevolg goed van pas.

Wie een kritiek succes rolt tijdens het maken van een wapen met 'Bewerken metaal' (voor bijvoorbeeld een zwaard) of bewerken hout (voor bijvoorbeeld een boog) bekommt een kwaliteitswapen. Stamp, vuist en hoofd bestaan niet in een kwaliteitsvorm (of toch niet in de betekenis zoals die gebruikt wordt bij wapens).

10. Bepantsering en niveau

Elke soort wapenrusting heeft een eigen beschermingswaarde, uitgedrukt in BEP (hoe hoger hoe beter). We maken bovendien een onderscheid tussen zachte en harde wapenrustingen. Dit is belangrijk bij het bepalen van welke wapenrustingen boven elkaar kunnen gedragen worden en bij de schade door wapens (zie opmerkingen). Elke soort wapenrusting heeft ook een aantal weerstandspunten (aangeduid met cirkeltjes). Deze weerspiegelen de taaiheid van de wapenrusting. Hoe meer weerstandspunten ze heeft, hoe meer schade ze kan doorstaan alvorens nutteloos te worden. Merk op dat een hogere BEP niet noodzakelijk meer weerstandspunten betekent. Vooral bij schub is dit zo. Schubbenbepantseringen zijn immers niet eenvoudig om op een degelijke manier samen te stellen. Hier en daar zal er altijd wel een schub zijn die minder goed past of niet goed gehecht is, ondanks de beschermingswaarde van de schubben zelf. Vandaar dat bijvoorbeeld plaat (met een lagere BEP-waarde dan schub) altijd meer weerstandspunten bezit dan schub.

11. Het dragen van wapenrustingen

Alle zachte wapenrustingen (aangeduid met Z) mogen gewoon over elkaar gedragen worden. Harde, onvervormbare stukken bepantsering (aangeduid met H) kunnen nooit boven elkaar aangetrokken worden en, meer zelfs, zij moeten steeds bovenaan gedragen worden. Het dragen van bijvoorbeeld leer (Z),

boven een hard platen harnas (H) is dus onmogelijk, het omgekeerde kan wel. Wanneer echter te veel lagen bepantsering op één lichaamslokatie gedragen worden wordt de beweeglijkheid belemmerd: per lokatie kan men maximaal lichte kleding (stof) dragen, en 2 andere soorten bepantsering (waarvan maximaal één laag een harde bepantsering is), zonder er last van te ondervinden. Voor iedere laag die men op een lokatie meer draagt krijgt men een -5 nadeel op al zijn LA (of lichaamsacties= alle acties die gebruik maken van BEH-aanverwante kundes en van wapenkundes).

Voorbeelden: Gorth draagt 3 lagen lichte stof (bijvoorbeeld, lichte stof, zware stof en zacht leer) over heel zijn lichaam. Hiermee is hij nog net in staat soepel genoeg te bewegen om geen nadeel op zijn LA te ondervinden. Hij besluit nog een muts van maliën over het hoofd te trekken (waar hij al drie lagen stof op aan heeft). Al gauw stelt hij vast dat dit wel iets te veel van het goede is. Hij heeft af en toe moeite om zijn hoofd te draaien, kan het moeilijker naar boven of beneden wenden, enzovoort. Kortom de algemene coördinatie van zijn hele lichaam lijdt er voor een deel onder en hij krijgt bijgevolg een -5 op zijn LA.

Gorth draagt 2 lagen hard leer op elk van zijn armen en besluit aan beiden ook nog platen armstukken aan te doen. Hierdoor worden zijn armen ietwat gehinderd in hun bewegingen en krijgt hij in totaal een nadeel van -10 op zijn LA (-5 voor elke arm).

Meederere lagen bij sterke wezens: bijzonder sterke wezens kunnen deze nadelige gevolgen voor een deel met hun KRA compenseren. Voor elke +1D4 KB dat een wezen heeft kan het 1 laag BEP meer dragen alvorens erdoor in zijn LA gehinderd te worden. Voorbeeld: *Kronda*, *Gorths broer*, heeft een +2D4 KB. Bijgevolg kan hij 5 (3+2) lagen

lichte stof of 4 (2+2) lagen andere bepantsering dragen voordat hij in zijn lichaamsacties benadeeld wordt.

Opmerking: Wapenrustingen tellen als **gevechtsgewicht** en men mag dus niet vergeten dat teveel gewicht de WK nadelig zal beïnvloeden (zie hoofdstuk III paragraaf 4). Bij magiegebruikers gelden speciale regels voor het dragen van wapenrustingen (zie hoofdstuk 'Magische openbaringen').

12. Wapenrustingen en weerstandspunten

Opmerkingen bij de wapenrustingstabel: de weerstandspunten van schilden zijn gemakshalve eveneens in de wapenrustingstabel opgenomen.

Harde (H) wapenrustingen ondervinden slechts halve schade van SS en P wapens en zachte (Z) wapenrustingen ondervinden slechts halve schade van SL wapens. Regels voor het beschadigen van wapenrustingen vind je later.

Schublingen krijgen, wegens hun taaie huid, automatisch 1 BEP over hun hele lichaam.

13. Soorten wapenrusting

Lichte stof: gewone stoffen of zijden kleding, licht en comfortabel maar met nauwelijks beschermende waarde.

Zware stof: verschillende over elkaar genaaide lagen van dikke stof. Dit is evenmin van veel beschermend nut maar zware stof wordt toch soms als wapenrusting gebruikt door tovenaars. Bovendien beschermt het de drager tegen koude en wind.

Licht leer: soepel en nog altijd comfortabel maar toch al tamelijk beschermend. Licht leer wordt veel onder zwaardere wapenrustingen aangetrokken.

Hard leer: leer dat door een bepaald beweringsproces de hardheid en stugheid van hout verkregen heeft maar lichter is. Aan de buitenkant is het vaak versterkt met kleine metalen plaatjes.

Lichte maliën: metalen ringen aan elkaar geschakeld, vrij duur en ook zwaar. Toch is dit een van de meest gedragen wapenrustingen.

Zware maliën: een zwaardere, erg geliefd vanwege de hoge beschermende waarde en het feit dat het makkelijk onder kleding kan verstopt worden.

Schub: bepantsering vervaardigd uit de schubben van dieren. De beschermende waarde is afhankelijk van de

Wapenrustingstabel 1

Naam	Type	BEP	Weerstandspunten
Lichte stof	Z	1	0 (1)
Zware stof	Z	1	00 (2)
Licht leer	Z	1D4	00 (2)
Hard leer	H	1D4+1	000 (3)
Lichte mal	Z	1D4+2	0000 (4)
Zware mal	Z	1D4+3	00000 (5)
Schub	H	1D4+4	00000 (5)
Plaat	H	1D4+5	00000 (6)
Chaosstaal	H	1D4+6	00000 (6)
Mithril	Z	3	0000000 (7)
K schild	H	-	00 (2)
M schild	H	-	0000 (4)
G schild	H	-	00000 (6)

schubben van het gebruikte wezen (4 + 1/2 van diens natuurlijke BEP). De meest bekende schubbenbepantsering is vervaardigd uit de uitzonderlijk harde schubben van de Doriaanse krokodil. De weerstandspunten voor schubbenbepantseringen met een hogere beschermingswaarde blijven gelijk.

Plaat: Volledig metalen stukken in de vorm geslagen van het lichaamsdeel dat ze moeten beschermen, zeer zwaar maar met een heel hoge beschermende waarde. De meesten beperken zich tot het dragen van een platen helm.

Chaosstaal: plaatstukken die met behulp van chaotische magie zijn versterkt.

Mithril: zeer fijne maliën vervaardigd uit het bijzonder lichte en sterke metaal mithril. Het geeft veruit de beste bescherming met het minste gewicht maar is zeldzaam en zeer duur.

Opgelet: noch Mithril noch chaosstaal zijn magische bepantseringen!

Hoofdstuk 8: Wapengekletter

1. Het gevechtssysteem

Het gevechtssysteem in Schimmen & Schaduwen heeft tot doel de gewapende conflicten, die in de loop van het spel onvermijdelijk zullen plaatsvinden, zo realistisch mogelijk weer te geven en tegelijk een redelijke speelbaarheid te behouden. Gevechten in S&S zijn erg dodelijk en beginnende spelers krijgen de raad voor een goede wapenrusting te zorgen en zware tegenstanders, waar mogelijk, te mijden. Evenzeer moet de SM er bij het spelen van eigen avonturen goed op letten geen te sterke monsters in te zetten.

Van zodra het tot een treffen komt wordt het tijdsverloop erg belangrijk. Gevechten gebeuren immers aan een hoog tempo en om te weten wie wat, wanneer kan doen moet men een goede tel van de spelronden houden.

Opmerking: regelmatig wordt er gesproken over schadepunten. Wanneer iets een schadepunt krijgt dan wil dit zeggen dat het in die mate wordt beschadigd dat het 1 punt van zijn oorspronkelijke waarde verliest.

Opmerking: de gevechtsregels zijn vaak erg ingewikkeld. Het staat de SM vrij zelf te bepalen welke spelregels hij wel en welke hij niet gebruikt of welke hij vereenvoudigt. Een goede rollenspelersessie wordt immers niet bepaald door de hoeveelheid spelregels die in gebruik is, maar door de flexibiliteit en improvisatiekracht van de SM.

2. Aanvallen per gevechtsronde

Zoals je al weet duurt iedere spelronde 1 minuut, opgedeeld in zes gevechtsronden van elk 10 seconden. In 1 gevechtsronde kan je nooit meer aanvallen uitvoeren dan het aantal aanvallen dat je met het gebruikte wapen bezit. Merk

op dat "aanval" in het S&S gevechtssysteem een dubbelzinnig begrip is. Iedere aanval met een wapen mag gebruikt worden ofwel om aan te vallen (een slag naar de tegenstander) ofwel om af te weren (een poging om een slag van een tegenstander tegen te houden). Dit wil zeggen dat wie bijvoorbeeld twee aanvallen bezit in 1 gevechtsronde ofwel tweemaal kan aanvallen, ofwel tweemaal kan afweren, ofwel eenmaal kan aanvallen en eenmaal afweren. De beslissing hierover ligt volledig in handen van de betreffende persoon.

3. Segmenten

Iedere gevechtsronde wordt op zich verder opgedeeld in 10 segmenten van elk 1 seconde lang. Tijdens 1 segment kan je gewoonlijk maximaal 1 aanval of 1 afweer uitvoeren (tenzij je twee wapens gebruikt, maar daarover later meer). Dit wil dus zeggen dat het aantal segmenten waarin je iets kan doen altijd gelijk is aan het aantal aanvallen dat je bezit, ongeacht het feit dat elke gevechtsronde 10 segmenten bevat. Door dit laatste is het normaal trouwens niet mogelijk meer dan 10 aanvallen (1 per segment, of, indien het personage twee wapens heeft, maximaal 20) in 1 gevechtsronde uit te voeren (wezens die toch meer dan 10 aanvallen bezitten (bijvoorbeeld, de tentakelplant) moeten kiezen welke ze gebruiken).

Gevechtssnelheid: het is duidelijk dat het aantal aanvallen dus rechtevenredig is met de snelheid waarmee men vecht. Wie 10 aanvallen heeft mag 10 keer per gevechtsronde, dus 1 keer per seconde (dus in elk segment, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 en 10) aanvallen, wie er 5 heeft doet dit 1 keer om de 2 seconden (slechts om de 2 segmenten, in totaal dus op maar 5 segmenten van de 10, namelijk segmenten 1, 3, 5, 7, en 9). Je ziet onmiddellijk dat het wezen met 10 aanvallen, laten we dit gemakshalve persoon A

noemen, 5 aanvallen kan doen in segmenten waarop het tweede, met 5 aanvallen (we noemen dit persoon B) niets kan ondernemen (namelijk in de segmenten 2, 4, 6, 8 en 10). Dit betekent natuurlijk niet dat B in deze segmenten er als een wassen beeld bijstaat, integendeel. Het gevecht is in volle gang en zowel B als A doen hun uiterste best om onverwachte uitvallen te doen, slagen te pareren, enzovoort. Maar persoon A is met zijn 10 aanvallen wel degelijk de snellere partij, waardoor hij nu en dan de kans ziet om B langs een onverwachte kant te raken, even door een opening in diens verdediging te stoten, enzovoort, zonder dat B tijd heeft om dit af te weren. Kortom, de 5 aanvallen die A meer bezit dan B stellen een snelheidsverschil voor tussen beiden dat zodanig groot is dat A in een tijdspanne van 1 gevechtsronde 5 aanvallen kan uitvoeren waartegen B niets kan ondernemen.

Segment	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A valt aan:	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
B valt aan:	+		+		+		+		+	

4. Aanvalsvolgorde, een vereenvoudiging

Denk er wel aan dat de gevechtssnelheid van een wezen constant is, zoals bij de B uit het bovenstaande stuk al verduidelijkt werd: B doet zijn 5 aanvallen gespreid over de 10 segmenten, 1 om de 2 seconden, en kan er bijvoorbeeld nooit 5 in de eerste 5 segmenten en geen in de laatste 5 doen.

Nu moet je ook inzien dat de aanvalsvolgorde van belang is: op alle aanvallen die A bijvoorbeeld in segment 2 doet (B doet pas iets in segment 3) kan B niet reageren! Het snellere wezen heeft dus regelmatig vrij spel in segmenten waarin het tragere wezen niets kan ondernemen. Omdat het toepassen van de correcte aanvalsvolgorde echter erg moeilijk wordt bij meerdere wezens, met verschillende aantallen aanvallen, hebben wij

hier een kleine abstraktie ingevoerd: alle aanvallen worden achter elkaar uitgevoerd totdat ze opgebruikt zijn. Met andere woorden, B valt aan in segmenten 1, 2, 3, 4 en 5 (voor A (10 aanvallen) maakt dit geen verschil). Dit geeft tragere wezens een klein voordeel: zij kunnen in elk segment iets ondernemen tot hun aanvallen zijn opgebruikt. Tussenliggende segmenten (bij B waren dit 2, 4, 6 en 8) waarin zij normaal niets kunnen doen zijn naar het achterste deel van de gevechtsronde verschoven.

Segment 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 A valt aan: + + + + + + + + + +
 B valt aan: + + + + +

5. De aanval

Om in een aanval (of afweer) te lukken volstaat het met 1D100 onder je WK (denk aan het onderscheid tussen je voorkeurshand en je niet-voorkeurshand) in het betreffende wapen te rollen. Lukt dit dan kijk je naar de schade die het wapen doet. Deze waarde trek je dan af van de LEP. Maar de BEP vermindert deze schade! Als je ook gebruik maakt van lokaties wordt het ingewikkelder. Deze spelregels worden uitgelegd in de volgende drie paragrafen.

6. Kritieke levenspunten (KLEP)

Zoals je al weet bezitten alle wezens een bepaalde hoeveelheid LEP, afhankelijk van hun WEE en OMV. Elk lichaamsdeel van een wezen neemt een bepaald percentage van diens lichaam in beslag, en zal logischerwijze dus ook een bepaald deel van de totale LEP vertegenwoordigen. Grotere lichaamsdelen kunnen bovendien makkelijker fysieke schade doorstaan. Om dit weer te geven voeren we de KLEP (kritieke levenspunten) in. Ieder lichaamsdeel heeft een bepaald aantal KLEP, een percentage van de totale LEP gelijk aan het percentage dat het lichaamsdeel inneemt.

Bij een reus, Gorth bijvoorbeeld, zijn deze percentages als volgt verdeeld: het hoofd en de benen nemen elk 15% van het lichaam in beslag, de armen ieder 10%, en het lichaam 35%. Indien Gorth een totale LEP van 45 heeft zou dit dus volgende KLEP opleveren:

Lokatie	% van lichaam	KLEP
Hoofd	15	7
LA	10	5
RA	10	5
Lichaam	35	16
LB	15	7
RB	15	7

(LA = linkerarm, RA = rechterarm, LB = linkerbeen, RB = rechterbeen)

Opmerking: de KLEP worden niet herberekend als de totale LEP daalt. De KLEP van een lichaamsdeel kunnen enkel dalen als het lichaamsdeel een ernstige wonde oploopt (zo kan je een wezen trouwens doden zonder dat je al zijn LEP tot nul moet herleiden (zie paragraaf 8)). Een wezen waarvan de LEP tot nul herleid wordt zonder dat het ergens KLEP verloren heeft, bezwijkt niet zozeer aan een bijzonder zware wonde, dan wel aan uitputting en het geheel van kleinere verwondingen.

7. Raaklokatie

De kans dat men een bepaald lichaamsdeel treft is sterk afhankelijk van de grootte van dit lichaamsdeel: een dier met een zeer klein hoofd en enorm lichaam zal automatisch vlugger in het lichaam geraakt worden. Gorth zal in een gevecht vlugger op het lichaam geraakt worden dan op zijn hoofd. Dit wordt weergegeven met de raaklokaties van een wezen. Telkens je een wezen raakt rol je 1D20 om te zien welk lichaamsdeel je getroffen hebt. Bij een reus (Gorth) zijn de raaklokaties als volgt:

Kolom 1: Lokatie	Kolom 2: % van het lichaam	Kolom 3: Raaklokatie (1D20)
Hoofd	15	1-3
LA	10	4-7
RA	10	8-11
Lichaam	35	12-16
LB	15	17-18
RB	15	19-20

Zoals je ziet komen de raaklokaties min of meer overeen met de grootte van de lichaamsdelen: hoe groter het lichaamsdeel hoe meer raakkans met de dobbelsteenrol van 1D20. Merk echter op dat hier toch afwijkingen op zijn: alhoewel de benen (15%) bij de reus groter zijn dan de armen (10%) zie je in het gegeven tabelletje dat de kans toch groter is om de armen te raken. In een gevecht worden de armen immers gebruikt om de rest van het lichaam af te scherpen, wapens mee vast te houden, aanvallen mee uit te voeren, enzovoort. Kortom de armen worden door de reus in de strijd veel meer blootgesteld dan de benen en de kans dat zij geraakt worden is dus inderdaad groter.

8. Schade en KT's

Ieder wapen doet een bepaalde, variërende hoeveelheid schade (een zwaard bijvoorbeeld 2D8+3). De ene slag zal immers beter aankomen dan de andere. Zodra je een wezen succesvol raakt rol je altijd eerst 1D20 op de betreffende raaklokatietafel om het getroffen lichaamsdeel te bepalen. Daarna rol je voor de schade van het wapen: het resultaat wordt rechtstreeks van de totale LEP van het wezen afgetrokken. Bovendien is het goed mogelijk dat je het lichaamsdeel een bijzonder ernstige wonde toebrengt: dit noemen we een kritieke treffer (KT). De kans om een KT toe te brengen hangt af van de KLEP van het betreffende lichaamsdeel. Indien de toegebrachte schade de KLEP overtreft heeft het lichaamsdeel een KT opgelopen van een graad gelijk aan het aantal overtreffende schadepunten. Een lichaamsdeel met bijvoorbeeld 7 KLEP dat door 18 schadepunten wordt getroffen loopt een KT van +11 op. Zoals eerder reeds werd vermeld is het dus duidelijk dat grotere lichaamsdelen (meer KLEP) beter tegen KT's bestand zijn. Dit is logisch: om een even zware wonde te veroorzaken bij een groot lichaamsdeel is er meer schade nodig dan bij een

klein, en dus zwakker, lichaamsdeel. Hoe hoger de graad van de KT, hoe ernstiger. De aard en gevolgen van KT's vind je later terug in de tabel voor KT's (zie paragraaf 37).

9. Bepantsering in gevechten

Indien een getroffen lokatie een of andere vorm van bepantsering bezit (bijvoorbeeld een dikke huid of wapenrusting) dan wordt de toegebrachte schade altijd eerst met de beschermende waarde hiervan verminderd. Slechts de overblijvende schade wordt van de LEP afgetrokken en is van tel voor het al dan niet toebrengen van KT's.

Voorbeeld: Gorth draagt een platen armstuk (BEP 1D4+5) op zijn linkerarm en wordt hier tijdens een gevecht door 16 schadepunten geraakt. Gorth rolt 1D4 voor zijn BEP met 3 als resultaat. Het armstuk vangt dus 8 schadepunten op (3+5) zodat hij slechts 8 LEP verliest (16-8). Zijn arm heeft echter maar 5 KLEP en krijgt bijgevolg een +3 KT (8-5) te verwerken.

10. Schade aan bepantsering

Zoals je al weet bezit iedere soort wapenrusting een aantal weerstandspunten die het incasseringsvermogen van de wapenrusting weergeven. Telkens een wapenrusting geraakt wordt door een slag verliest het 1 weerstandspunt per 5 schadepunten (naar boven afgerond, dus ook reeds vanaf 2,5 schadepunten). Als de weerstandspunten tot 0 herleid worden, is de wapenrusting niet langer bruikbaar. Ze is op vele plaatsen gescheurd of gedeukt en zal bij de eerste de beste heftige beweging vanzelf afvallen of afzakken. Denk eraan dat harde wapenrustingen slechts halve schade ondervinden van SS en P wapens en zachte wapenrustingen maar halve schade ondervinden van SL wapens.

Voorbeeld: Girth's wapenrusting wordt geraakt door een slag op de arm. De slag komt aan met een impact

van 12 schadepunten. Hierdoor verliest Girth's armplaat twee schadepunten.

Wanneer de bepantsering beschadigd wordt op een lokatie waar meerdere wapenrustingen boven elkaar gedragen worden, krijgt de bovenliggende wapenrusting altijd de schadepunten. Indien de wapenrusting hierdoor vernietigd wordt worden eventueel overblijvende schadepunten op de onderliggende wapenrusting overgedragen.

Voorbeeld: Girth's armplaat staat nu nog slechts op 1 weerstandspunt. Helaas krijgt ze er weer een slag op te verwerken. Dit maal bedraagt de schade 18. Dit betekent dat er vier schadepunten moeten worden afgetrokken. De armplaat vangt nog vijf schadepunten op (en verliest hierdoor zijn laatste weerstandspunt). De armplaat is nu waardeloos geworden. Er blijven nog 13 schadepunten over. Dit betekent dat Girth's onderliggende kleding (zacht leer) drie weerstandspunten verliest. Maar zoals je in wapenrustingstabel 1 kon zien heeft zacht leer maar 2 weerstandspunten, hetgeen betekent dat deze meteen vernietigd is. Girth heeft geen onderliggende kleding. Haar arm is nu volledig onbeschermd. Bij de eerstvolgende aanval op deze lokatie heeft ze hier geen BEP meer om de schadepunten op het lichaam te verminderen.

Opmerking: Natuurlijke bepantsering bezit gemakshalve geen weerstandspunten.

11. Krachtbonus

Sterke wezens doen meer schade dan zwakke wezens. Zo zal bijvoorbeeld de vuistslag van een minotaurus beduidend harder aankomen dan die van een mens. Wezens met grote kracht krijgen daarom een krachtbonus (KB) die bij de schade van de wapens die zij hanteren wordt bijgeteld (zie krachtbonustabel). Let wel, bij blaaspijpen en kruisbogen telt de KB nooit en bij de overige projectielwapens wordt hij

gehalveerd (altijd eerst de schade uitrollen en dan pas delen).

Krachtbonustabel

KRA	KB
1-4	-2D4
5-12	-1D4
13-20	0
21-28	+1D4
29-36	+2D4
37-44	+3D4
45-52	+4D4
53-60	+5D4
61-68	+6D4
69-76	+7D4
77-83	+8D4
84-91	+9D4
92-99	+10D4
100-107	+11D4
108-115	+12D4
116-123	+13D4
124-131	+14D4
132-139	+15D4

12. Kritieke successen niveau 1.

Een kritiek succes is een uitzonderlijk succesvolle aanval. In een kritiek succes lukt men zodra men gelijk rolt aan, of lager dan, 10% van de WK (indien er nadelen op de WK gelden moeten deze altijd afgetrokken worden voordat de berekening gemaakt wordt) die men in het gebruikte wapen bezit. Je ziet dat kritieke successen relatief weinig zullen voorkomen, de gevolgen ervan kunnen echter erg dodelijk zijn (zie tabel). Slaagt iemand in een kritiek succes dan wordt de schade van zijn wapen verdubbeld. Bovendien kan een kritiek succes alleen worden afgeweerd indien het slachtoffer eveneens een kritiek succes rolt tijdens zijn afweer.

Opmerking: Kritieke successen zijn ook mogelijk met gewone kundes.

Voorbeeld: Freya's WK voor haar zwaard is 54%. Tijdens een aanval rolt de speler 5%. Dit is minder dan 10% van 54%. Freya heeft dus een kritiek succes. Ze mag de schade die haar wapen doet verdubbelen. Dat zal hard aankomen.

13. Blunders

Het is ook mogelijk te blunderen in een gevecht. Dit gebeurt wanneer men 96-00 (96 of hoger) gooit tijdens zijn WK proef. Om te bepalen wat voor gevolgen dit heeft rolt de SM op de blundertabel.

Blundertabel (rol 1D10)

Dobbelsteeworp (1D10) en effect

1 tot 4: Met een fantastische zwaai werp je je wapen 1D6-1 meter in een willekeurige richting.

5 tot 6: Met een fantastische zwaai sla je naast je doelwit en struikelt. Het noodlot wil dat je op je eigen wapen valt. Rol normaal voor lokatie en (volledige) schade. De volgende gevechtsronde mag je mag je alleen maar afweren terwijl je rechtkrabbelt.

7: Met een fantastische zwaai werp je je wapen 2D6 meter in een willekeurige richting. Je wapen raakt iets hard en breekt, tenzij het magisch is.

8: Met een brede zwaai mis je je tegenstander en draai je 180 graden om je as met als gevolg dat je met je rug naar je tegenstander komt te staan. Je mag de volgende gevechtsronde aanvallen noch afweren.

9: Met een krachtige zwaai komt je wapen in de grond terecht. Zolang je je wapen niet hebt losgekregen (KRA > 50- proef) kan je niet aanvallen of afweren (tenzij je een nieuw wapen trekt).

10: Terwijl je met je wapen zwaait laat je het los. In een mooie boog vliegt het wapen de lucht in om enkele seconden later terug naar te komen op een zwakke en/of slecht beschermde plek van je hoofd of torso. Bepaal schade als normaal. De tegenstander krijgt tranen in de ogen van het lachen (maar ondervindt hier geen hinder van).

14. Bijna raak

Een bijna raak bekommt men, zoals de naam laat vermoeden, als men 1 tot 5 meer gooit dan zijn WK. Dit duidt erop dat men zijn tegenstander op een haar na gemist heeft, wat bijkomende gevolgen kan hebben, voordeel maar soms ook nadelig.

De SM rolt op de bijna raak tabel om te bepalen welke gevolgen dit zijn. Indien een bijna raak gelijktijdig ook een blunder is (dit kan voorvallen bij personages met zeer hoge WK's of bij aanvallen die van de SM een hoge bonus gekregen hebben) krijgt de blunder voorrang (de bijna raak wordt genegeerd).

Voorbeeld: *Girth's WK voor haar dolk is 56. Tijdens een aanval rolt de speler 59. Dit is bijna raak.*

Bijna raak-tabel

Dobbelsteenworp (1D10) en effect

0 tot 5: Je slaat er stomweg naast. Volgende keer beter!

6 en 7: De wapenrusting van de tegenstander wordt getroffen en krijgt 1 schadepunt (rol voor de lokatie).

8: De bovenste wapenrusting van de tegenstander wordt op 1 lokatie volledig losgerukt (rol voor lokatie).

9: Je mist en verliest even het evenwicht: de tegenstander krijgt een +10 bonus op zijn volgende aanval.

10: Je mist en slaat je wapen vast in grond of een obstakel (KRA>15-proef om het wapen te bevrijden).

15. Meerdere tegenstanders

Een personage kan maximaal door 6 tegenstanders tegelijk aangevallen worden (twee aan zijn voorkant, een aan elke zijde en twee aan zijn achterkant).

Een personage kan per gevechtsronde nooit meer dan twee verschillende tegenstanders aanvallen (of afweren), en deze moeten zich bovendien allebei aan zijn voorkant bevinden.

Als een personage een aanval wil afweren van een tegenstander die langs de zijkant aanvalt dan krijgt hij een -30 nadeel op zijn WK.

Als een personage een aanval wil afweren van een tegenstander die in de rug aanvalt dan krijgt hij een -60 nadeel op zijn WK.

16. Gemakkelijke doelwitten

Iedereen die om een of andere reden niet meer in staat is zichzelf te verdedigen, of zelfs niet meer te bewegen, vormt een gemakkelijk doelwit.

Als je een gemakkelijk doelwit aanvalt gelden volgende regels:

- Je raakt altijd automatisch (een WK-proef is onnodig).
- Je mag vrij kiezen welke lokatie je raakt.
- Je hebt 20% kans om een kritieke treffer te doen (rol 1D10: 1-10 is een niveau 1 kritiek succes en 11-20 is niveau 2 kritiek succes).

Opmerking: Indien het slachtoffer zich helemaal niet kan verdedigen kan de soms SM beslissen dat elke aanval automatisch de dood van dat personage tot gevolg heeft. Het is immers zinloos schade uit te rollen voor een aanval op een bewusteloos personage. Het is duidelijk dat elke slag of stoot met een gevaarlijk wapen onmiddellijk de grootst mogelijke schade doet.

17. Gerichte slagen

Als je wenst kan je je aanvallen op een bepaald lichaamsdeel van de tegenstander richten. Zo kan men proberen om hem op een kwetsbaar punt te raken. Er wordt dan niet voor de lokatie gerold. De speler zegt gewoon op welk lichaamsdeel hij zijn wapen richt en zal bij een gelukte aanval deze lokatie raken. Gerichte slagen zijn erg moeilijk en daarom krijg je hierbij een -20 nadeel op de WK.

18. Ontwapenen van tegenstanders

Het is altijd mogelijk om te proberen een tegenstander te ontwapenen. In feite is dit een gerichte slag naar het wapen van de tegenstander zodat je hierbij een nadeel van -20 op je WK krijgt. Als de tegenstander niet kan afweren en je aanval lukt mag je een KRA>KRA-proef afleggen: bij succes sla je het

wapen uit zijn handen en heeft de tegenstander een volledige GR nodig om het wapen op te rapen of een nieuw wapen te trekken. Ondertussen mag hij aanvallen noch afweren tenzij hij besluit het wapen te laten liggen.

Opmerking: Bij een kritiek succes breekt het wapen van de tegenstander (tenzij het om een speciaal magisch wapen gaat).

19. Voordelige gevechtsposities

Wanneer je je in een voordelige gevechtspositie bevindt krijg je een +10 voordeel op je WK. De SM beslist wat voordelige gevechtsposities zijn en wat niet. We geven er enkele typische voorbeelden van:

- Vechten vanop een rijder (gewoonlijk een paard) tegen tegenstanders die te voet zijn.
- Vechten vanop een grotere hoogte, bovenaan een steile trap of heuvel bijvoorbeeld.
- Een smalle, wankel brug verdedigen tegen wie ze probeert over te steken.

20. Vliegende wezens

Vliegende wezens die een grondwezen aanvallen krijgen een +10 voordeel op hun WK, maar zowel het vliegend als het grondwezen hebben maar 1 segment de tijd om aan te vallen of af te weren, het vliegende wezen komt immers op zijn doel neergedoken en



heeft daarna een hele spelronde nodig om zichzelf terug in een gunstige aanvalspositie te brengen.

21. Verrassingsaanvallen

Wie slachtoffer is van een verrassingsaanval verliest altijd het initiatief in de eerstvolgende GR van het gevecht. D.w.z. dat het altijd eerst de aanvaller is die mag aanvallen, ook al is dit een zeer traag wezen met en lage BEH. Bovendien mag de aanvaller kiezen wélk lichaamsdeel hij wil raken. De verraste mag niet proberen aanvallen af te weren noch te ontwijken door middel van acrobatie, zo lang de eerste gevechtsronde bezig is. Bovendien moet de verraste zich waarschijnlijk nog op het gevecht voorbereiden (wapens trekken, enzovoort). Houd daarbij rekening met het volgende:

- Het verwijderen van draaggewicht (rugzakken, overtollige wapens, enzovoort) kost 1 volledige gevechtsronde. Tijdens deze gevechtsronde mag men niets anders ondernemen (ook niet afweren of ontwijken).

- Het trekken van eenhandswapens duurt 1 segment. Het trekken van tweehandswapens kost 2 segmenten de tijd en het trekken en richten van een projectielwapen een volledige GR. In die tijd mag men weerom niets anders ondernemen.

Belangrijk: het aantal aanvallen die men met het betreffende wapen tijdens dit segment normaal kon uitvoeren worden verminderd met het aantal segmenten die verloren zijn door het wapen te trekken.

- Het verwijderen van iets dat in een zak of rugzak opgeborgen zit duurt 1D4 gevechtsronden.

- In elk van de bovenstaande gevallen geldt men nooit als gemakkelijk doelwit (de aanvaller krijgt dus geen voordeel op zijn WK). Het is immers logisch dat men niet stokstijf stilstaat terwijl men (waarschijnlijk

achterwaarts springend en strompelend) zijn uitrusting afwerpt of wapens trekt.

22. Vechten in water.

Diep water: Eerst doe je een Zwemmen-proef. Alleen als deze lukt mag je je aanvallen doen, zoals gewoonlijk, maar met een nadeel van -30 op elke aanval en afweer (alles gaat immers trager en moeizamer in en onder water).

Ondiep water. Iedereen krijgt een -10 nadeel op elke aanval en afweer.

23. Vechten tegen onzichtbare wezens

De regels voor het vechten tegen onzichtbare wezens zijn dezelfde als die voor zichtbare wezens met volgende beperkingen:

- Het onzichtbare wezen mag altijd als eerste aanvallen.
- Je krijgt een -40 op je WK voor alle aanvallen.
- Je mag de aanvallen van een onzichtbaar wezen niet afweren.
- Gerichte slagen zijn niet mogelijk.
- Merk op dat gevechten tussen twee onzichtbare wezens onmogelijk zijn als zij elkaar niet kunnen zien!

24. Vechten met twee wapens

Het is natuurlijk altijd mogelijk om twee wapens te gebruiken. Deze methode van vechten heeft voordelen maar ook nadelen. Onthoud dat als je een schild en een ander wapen samen gebruikt de onderstaande regels eveneens geldig zijn (schilden zijn ook wapens). Personages die met twee wapens vechten kunnen geen tweehandswapens gebruiken.

Projectielwapens:

Werpmissen, werpbijlen en werpzeisen kunnen samen, één in elke hand, of met een ander eenhandswapen gebruikt worden. De blaaspijp kan met een ander wapen gebruikt worden maar gelijktijdig met

twee blaaspijpen aanvallen is niet mogelijk. De werpzeis (2H) vergt natuurlijk beide handen.

Opmerkingen: Houd goed rekening met het onderscheid tussen voorkeurshand en niet-voorkeurshand. Het personage mag tweemaal per segment aanvallen of afweren, éénmaal met elk wapen.

Voorbeelden: Als een personage met twee dolken vecht en hij met beide 4 keer kan aanvallen (of afweren), dan mag hij weliswaar enkel de eerste vier segmenten aanvallen (of afweren), maar dan wel tweemaal per segment, in totaal dus 8 aanvallen. Als een personage in de ene hand een zwaard heeft (waarmee hij bijvoorbeeld 2 keer kan aanvallen) en in de andere een dolk (waarmee hij 4 keer kan aanvallen), dan kan hij weerom alleen de eerste vier segmenten aanvallen (of afweren), maar hij mag uitsluitend tijdens de eerste twee segmenten met zowel zijn zwaard als dolk aanvallen (of afweren). De volgende twee segmenten mag hij alleen nog met zijn dolk aanvallen.

Opmerking: eerdere aanvallen per segment kunnen nooit opgesplitst worden, ze moeten altijd achtereenvolgens uitgevoerd worden.

Voorbeeld: *Nurgod, een mens soldaat, heeft 2 aanvallen in het eerste segment en valt een wezen met 1 aanval aan. Nurgod heeft de hoogste BEH en mag kiezen of hij als eerste aanvalt. Zo ja, dan moet hij zijn 2 aanvallen opgebruiken (hij mag dus nooit slechts één aanval uitvoeren, het wezen laten aanvallen, en dan zijn tweede aanval gebruiken (zodra het wezen heeft aangevallen is het segment immers afgelopen)).*

25. Vluchten

Wie denkt dat verder vechten hopeloos is kan altijd proberen om op de vlucht te slaan. Als hij dit doet dan mogen alle tegenstanders waar hij mee aan het vechten was een extra aanval

uitvoeren (zelfs al hebben ze op het moment van de vluchtponging hun aanvallen reeds opgebruikt) omdat het vluchtende personage zich bij de aanvang van zijn vlucht kwetsbaar opstelt. Het vluchtende personage mag deze aanvallen niet afweren.

26. Projektielwapens in gevechtsronden

Alle projektielwapens kunnen hoogstens één keer per gevechtsronde afgeschoten worden, met uitzondering van die projektielwapens waarvoor slechts één hand nodig is: werpmessen, werpbijlen en werpzeisen. Hierbij kan men er immers met elke hand een wapen, wel moet men dan rekening houden met de regels voor het gebruik van twee wapens (zie paragraaf 24) en met de voorkeurs- en niet-voorkeurs-hand-regel. Met een kruisboog kan men maar één keer om de twee gevechtsronden schieten.

27. Bereik van projektielwapens

Je kreeg reeds een tabel met de afstanden die projektielwapens maximaal kunnen overbruggen. De nu volgende bereiktabel is vol-lediger. Wat de afstanden (kort, middel en lang) te betekenen hebben wordt daarna verduidelijkt in de afstandentabel.

Bereiktabel

Wapen	Afstand in meter		
	Kort	Middel	Lang
Blaaspijp	0-2	2-4	4-8
Werpmes	0-3	3-6	6-12
Werpbijl	0-3	3-6	6-12
Werpzeis (2H)	0-3	3-6	6-12
Drietand	0-4	4-8	8-15
Speer	0-5	5-10	10-20
Werpzeis	0-8	8-15	15-30
Slinger	0-10	10-20	20-40
Boog	0-15	15-30	30-60
Lange boog	0-25	25-50	50-100
Kruisboog	0-30	30-60	60-120

28. Ver verwijderde doelen

Hoe verder verwijderd, hoe groter het nadeel dat je krijgt op je WK.

Afstandtabel

Afstand	Effekt op de WK
Kort	0
Middelmatig	-20
Lang	-40

29. Grote doelen

Als je een projektielwapen gebruikt tegen wezens met een uitzonderlijke omvang, zij het heel klein of heel groot, dan krijg je een voor- of nadeel op je WK. Raadpleeg de volgende tabel.

Omvangtabel doel

OMV	Effekt op de WK
1-2	-40
3-4	-30
5-7	-20
8-10	-10
11-20	0
23-40	+10
41-70	+20
71-110	+30
111 en groter	+40

30. Het schild

Schilden zijn bijzonder handig om slagen mee af te weren. Wie een schild gebruikt om af te weren krijgt een bonus op zijn WK afhankelijk van de grootte van het schild:

Schildgrootte / WK-bonus-tabel

Grootte schild en bonus op WK (bij de afweer)	
Klein	+10
Middelmatig	+20
Groot	+30



Schilden zijn gewoonlijk SL wapens maar worden soms voorzien van een scherpe punt. In dit geval gelden ze als SS wapens.

Als iemand een schild gebruikt samen met een ander wapen (wat wel bijna altijd het geval is) dan gelden dezelfde regels als voor het vechten met twee wapens (zie eerder). Waar bij een beroep een schild vermeld staat mag men één schild kiezen (klein (K), middelmatig (M) of groot (G)). Een tweede schild kan pas aangeleerd worden als men het extra aankoopt (dus, 5 x EP-waarde).

31. De zweep

Een zweepslag is erg moeilijk om af te weren en tegenstanders krijgen een -10 op de afweer. Bij een succesvolle aanval is er 50% kans dat de zweep zich om de getroffen lokatie wikkelt (de zweep doet nog steeds de gebruikelijke schade) en kan de aanvaller zijn

slachtoffer ten val brengen als hij slaagt in een KRA>(OMV x 3)-proef. Indien de getroffen lokatie een wapen vasthoudt is er 50% kans dat het dit wapen is waarrond de zweep zich wikkelt: in dit geval kan de aanvaller zijn tegenstander ontwapenen als hij lukt in een KRA> KRA-proef. De aanvaller kan ook een gerichte slag maken naar de lokatie of naar het wapen met het gebruikelijke WK-nadeel van -20.

32. De werpzeis

De werpzeis is een speciaal wapen, zodanig gevormd dat een goede werper in staat is, mits er genoeg ruimte is, om het een wijde boog te laten maken en naar hem terug te doen keren (een aangepaste, ijzeren handschoen is een vereiste). De werpzeis laat dus toe doelwitten te raken die zich bijvoorbeeld achter een hoek of muurtje schuilhouden. De aanvaller moet natuurlijk wel een goed idee hebben van waar zijn

doelwit zich precies bevindt. Wanneer de werpzeis een obstakel treft wordt haar vlucht gebroken of afgebogen en zal ze niet naar de werper terugkeren. Is dit echter niet het geval dan kan de aanvaller proberen om het wapen terug op te vangen mits hij opnieuw in een WK-proef lukt. Mislukt deze dan is er 20% kans dat hij zelf (of een willekeurige bijstaander) getroffen wordt (rol schade zoals normaal). De aanvaller is natuurlijk niet verplicht om een vangpoging te doen, hij mag ook dekking zoeken voor het terugkerende tuig. De werpzeis kan ook rechtdoor geworpen worden, zoals bijvoorbeeld een werpmes. In dit geval zal ze niet terugkeren.

Om een terugkerende werpzeis terug op te vangen is een WK-proef nodig. Mislukt deze dan is er weer 20% kans dat het personage zich verwondt.

33. Speciale wapenkundes

Met sommige wapens kan je, als je WK op niveau 5 staat, speciale aanvallen uitvoeren. We noemen dit speciale wapenkundes. Hieronder volgt een opsomming van alle speciale wapenkundes samen met beschrijving. Merk op dat de kundes altijd per wapen aangekocht moeten worden. Je moet deze speciale wapenkundes dus aankopen tegen de basis-EP X 5 van het betreffende wapen en schrijft de kunde apart op op het personagedocument.

Afweerscherm

Wapens: staf (2H), goedendag (1H) en alle zwaarden.

Beschrijving: personages met deze kunde kunnen door hun wapen snel rond te wervelen een "schild" tegen aanvallen vormen.

Gevolg: de afweer krijgt een +20 bonus

Wentelslag

Wapens: alle tweehandswapens

Beschrijving: bij het gebruik van deze kunde wijkt de aanvaller even terug om een

volledige wenteling om zijn eigen as te maken en zo zijn wapen met sterk vergrote kracht tegen het doelwit te zwaaien.

Gevolgen: de aanval krijgt een +2D4 KB.

Bliksemreactie

Wapens: alle wapens behalve de lans, boog, lange boog en kruisboog

Beschrijving: personages met deze kunde zijn bijzonder geoefend in het bliksemsnel trekken van wapens.

Gevolgen: wanneer een personage deze kunde gebruikt wordt om iemand aan te vallen geldt de aanval als een verrassingsaanval (op voorwaarde dat het wapen opgeborgen was voor de actie). Wanneer het personage zelf het slachtoffer van een verrassingsaanval is kan hij al in het eerste segment zijn wapen gebruiken, zelfs al is het opgeborgen. Weliswaar mag hij tijdens dit eerste segment dan uitsluitend afweren.

Snelschieten

Wapens: alle projectielwapens (ook de blaaspijp), met de uitzondering van de kruisboog.

Beschrijving: personages met deze kunde zijn geoefend in het snel afvuren of wegwerpen van een projectielwapen.

Gevolgen: het projectielwapen kan tweemaal zo snel als normaal opgespannen en afgeschoten worden.

De weg van de open hand

Wapens: vuist.

Beschrijving: het personage kan aanvallen van gewapende tegenstanders afweren met de blote hand.

Gevolgen: dezelfde als bij een afweer met een zwaard. De aanval doet dus geen schade meer.

Flitsende vingers

Wapens: vuist

Beschrijving: het personage kan projectielen uit de lucht "plukken". Dit kan enkel bij voldoende grote en niet te zware projectielen. Dus, alleen met pijlen, speren, drietanden en gelijkaardige projectielen.

Gevolgen: de projectielen missen doel.

De schroef

Wapens: vuist en voet (stamp)

Beschrijving: het personage werfelt achterwaarts om zijn lengteas en stoot keihard toe met de rugzijde van de vuist of met de hiel.

Gevolgen: de aanval krijgt een krachtbonus van +1D4.

Worstelklem

Wapens: vuist

Beschrijving: indien het personage met zijn twee handen slaagt in twee achtereenvolgende (één per hand) gerichte "vuist"slagen (die geen schade doen, vermits het niet om echte vuistslagen gaat) naar arm of hoofd kan het zijn tegenstander in een klem nemen.

Gevolgen: om zich hieruit te bevrijden moet het slachtoffer een KRA-20>KRA-proef afleggen. Kan het slachtoffer zich niet bevrijden dan kan het aanvallende personage ook nog proberen het betreffende lichaamsdeel, arm of hoofd (nek) te breken door een KRA>KRA-proef te doen (voor de arm) of een KRA-20>KRA-proef (voor de nek). Opgelet: de aanvaller kan alleen tegenstanders klemmen die menselijk van vorm zijn en maximaal anderhalf keer zo groot als hijzelf.

Vloeiende worp

Wapens: vuist.

Beschrijving: identiek aan voorgaande.

Gevolgen: het slachtoffer heeft niet de tijd om zich uit deze klem te bevrijden want onmiddellijk voelt het hoe het, door een vloeiende heupbeweging van de aanvaller, alle contact met de grond verliest en terug hard neerkomt (op de grond of tegen de muur of object). Het slachtoffer krijgt 2D4+4 schade en is een volledige GR versuft en geldt in die periode als gemakkelijk doel. Indien het personage zelf de kunde 'vloeiende worp' bezit kan het trachten zijn val te breken middels een geslaagde WK-proef. In dit geval ondervindt het slechts 1D4 schade en is het maar één segment versuft. Opgelet: de aanvaller kan alleen tegenstanders werpen die

menselijk van vorm zijn en maximaal anderhalf keer zo groot als hijzelf.

Verdovende slag

Wapens: alle SL-wapens.

Beschrijving: personages met deze kunde kunnen hun slagen zo doseren dat ze weinig schade doen maar dat ze iemand buiten westen slaan voor, naar keuze, 1D10 GR, 1D10 minuten of zelfs 1D10 uren. De aanvaller kiest de gewenste tijdseenheid. Deze aanval heeft alleen effect bij een gerichte slag naar het hoofd.

Gevolgen: Eerst wordt de gewone schade van het wapen uitgerold (om te zien of de slag eventuele BEP penetreert). Krijgt het slachtoffer hierdoor meer dan 4 schadepunten, dan worden alle schadepunten hoger dan 4 niet verrekend. Met deze aanval doe je je slachtoffer dus nooit meer dan 4 schade. Krijgt het slachtoffer hierdoor slechts 1 schadepunt dan heeft de aanval reeds effect en doet het slachtoffer een WEE>50-proef. Mislukt deze dan verliest het het bewustzijn voor een periode van 1D10 X tijdseenheid naar keuze van de aanvaller.

Verlamme slag

Wapens: alle SL-wapens

Beschrijving: door een gerichte slag naar bepaalde zenuwknoppunten in arm of been wordt dit lichaamsdeel tijdelijk verlamd.

Gevolgen: de spelregel is analoog met die voor 'verdovende slag' maar het verschil is dat het slachtoffer niet het bewustzijn verliest, maar slechts de controle over het getroffen lidmaat. Het slachtoffer doet een WEE>70-proef om het effect van de aanval te neutraliseren. Bij mislukking is het lidmaat 1D10 GR buiten werking. Elk voorwerp dat dit lidmaat vasthield valt op de grond en indien een been getroffen is valt het slachtoffer neer en geldt als gemakkelijk doel. Het slachtoffer kan na 1GR zich terug trachten op te richten (desnoods op één been).

Brijzelslag

Wapens: vuist

Beschrijving: het personage stoot met de vuist, gestrekte vingers of gestrekte meshand naar een zwakke plek in de hals of in het aangezicht van het slachtoffer (zodra het slachtoffer 1 schadepunt krijgt is het al voldoende), waardoor hij het dodelijk verwondt. Deze aanval moet echter zo secuur gebeuren dat het hier niet alleen een gerichte slag betreft (-20 op WK) maar dat een bijkomend nadeel van -20 op de WK van kracht is, een totaal nadeel van -40, dus.

Gevolgen: De luchtpijp van het slachtoffer is verbrijzeld. Het begint te stikken. Opgelet: betreft het hier een aanval op een wezen met een niet-menselijke vorm, dan moet de aanvaller eerst in een dierkunde-proef slagen.

34. Lichte wonden genezen

Wie geen ernstige wonden (KT's) opgelopen heeft is eigenlijk slechts licht gewond, ook al heeft hij een groot deel van zijn LEP verloren (dit is dan te wijten aan de combinatie van een groot aantal kleinere wonden, kneuzingen en de uitputting). Het wassen van wonden en een goede rust zijn dan voldoende om na verloop van tijd helemaal te herstellen. De snelheid waarmee dit gebeurt hangt grotendeels af van de maximale LEP (dus onrechtstreeks van de OMV en van de WEE).

3.5 Helingsniveau

De LEP die een wezen na een dag (24 uur) van rust terugwint noemen we het helingsniveau van dit wezen. Het helingsniveau is gelijk aan 1D4 plus de maximale LEP van het betreffende wezen gedeeld door 20.

Voorbeeld: Girth heeft een maximale LEP van 50. Haar helingsniveau is dus gelijk aan 3 (50 : 20 = 2.75, afgerond tot 3) +1D4. Elke dag die zij met rusten doorbrenkt herwint ze dus 3+1D4 LEP.



36. Ernstige wonden

Wie een ernstige wonde of breuk opgelopen heeft, heeft ongetwijfeld een geneesheer of zelfs een magiër nodig. Deze behandelt de wonde op deskundige manier waarna de wonde eveneens als lichte wonde beschouwd wordt en door gewone rust verder kan genezen.

37. Kritieke treffers

De wapens die op Dor gebruikt worden verschillen bijna niet van het wapentuig dat door onze middeleeuwse voorouders gehanteerd werd en de uitwerking ervan is even bloedig. De hier volgende tabel

geeft de resultaten weer van een KT (Kritieke Treffer). Willen we een min of meer realistische weergave van de dingen brengen dan kunnen we er niet onderuit ook de minder mooie kanten van een heroïsch zwaardgevecht of een reddende speerstoot te beschrijven.

Omdat het onbegonnen werk zou zijn om voor ieder wapen of, beter nog, voor ieder object (een stoel, rotsblok, enzovoort) een aparte tabel op te stellen, werden de wapens in drie grote klassen ingedeeld: projectielwapens, slagwapens en snij- & steekwapens.

Onder slagwapens (SL) verstaan we niet alleen de eigenlijke wapens (bijvoorbeeld knots) maar ook alle andere dingen die een gelijkaardige uitwerking hebben: een rotsblok, een stuk boomstronk, zelfs de klap van een val.

Hetzelfde geldt voor projectielen en snij- & steekwapens.

Het is dus duidelijk dat de beschrijving van een KT in sommige situaties onlogisch zal lijken (een monster met twintig poten zal niet zo erg lijden onder het verlies van één enkele poot) maar het belangrijkste is dat de SM de gevolgen van de KT kent en zich verder door zijn gezond verstand laat leiden.

KT-tabel

KT en effect

+18 enz... het slachtoffer sterft onmiddellijk tenzij de aanval met een P-wapen gebeurde en de lokatie arm of been is. In dit geval is het effect identiek aan een +16 KT.

+16 / +17 +4D10 extra schade en het slachtoffer is te zwaar gewond om nog verder te vechten (tenzij het immuun is voor verwondingen) en verliest elke GR bijkomstig 1D6 LEP door bloedverlies. P-, SS- en SL wapens: 80% kans op verlamming van het lichaamsdeel. SL-wapens: 50% kans op breuk. SS-wapens: 50% kans op amputatie.

+13 / +15 +3D10 extra schade en het slachtoffer is te zwaar gewond om nog verder te vechten (tenzij het immuun is voor verwondingen). Het slachtoffer verliest elke GR bijkomstig 1D4 LEP door bloedverlies. P-, SS- en SL wapens: 50% kans op verlamming van het lichaamsdeel. SL-wapens: 30% kans op breuk. SS-wapens: 30% kans op amputatie.

+12 / +9 +4D6 extra schade. Slachtoffer zwaar gewond (WEE>50% voor bewustzijn te bewaren). Maq de volledige volgende GR (en de rest van deze GR) niet meer aanvallen of afwerpen. Geldt dan als gemakkelijk doel. Het slachtoffer verliest elke GR bijkomstig 1 LEP door bloedverlies. P-, SS- en SL wapens: 20% kans op verlamming van het lichaamsdeel. SL-wapens: 10% kans op breuk. SS-wapens: 10% kans op amputatie.

+8 / +5 +2D6 extra schade en maq de rest van deze GR en de volledige volgende GR niet aanvallen (wel afwerpen). 15% kans op verlamming lichaamsdeel.

+4 / +1 +1D6 extra schade. 10% kans op verlamming lichaamsdeel.

38. Opmerkingen bij de KT-tabel

Verlamming: het hoofd kan nooit verlamd worden (kijk in de plaats op de 'KT-hersenschade'-tabel). Bij mensachtige karakters kunnen maximaal vijf lichaamsdelen verlamd worden: twee armen, twee benen en lichaam. Indien het lichaam verlamd wordt kan het personage niet meer verder vechten. Verlamming duurt 1D10 uren bij een +9 / +17KT en 1D10 GR bij een +8 / +1 KT.

Breuken: in de strijd breekt men vlug een been, vooral als men een slag inkasseert van een slagwapen. Gebroken botten hebben tijd nodig om te genezen. Het is ook normaal dat wie bijvoorbeeld met een gespalkt been rondloopt beperkt wordt in zijn handelen. Indien nodig kan de SM hiervoor nadelen geven op LA.

Bloedverlies: niet alle verwondingen gaan gepaard met een groot bloedverlies. Als er bij een wonde geen melding van bloedverlies gemaakt wordt dan betekent dit niet dat de wonde niet bloedt, maar wel dat er geen belangrijke aders of slagaders beschadigd zijn en het verlies aan bloed verwaarloosbaar is. Enkel bij ernstige bloedingen verliest men levenspunten. Dit verlies begint natuurlijk vanaf het moment dat het slachtoffer gewond wordt. Het is dus goed mogelijk dat iemand die door een KT bewusteloos valt, doodbloedt voor hij het bewustzijn terugwint.

Genezing: alle schade opgelopen door een KT, zelfs permanente verlamming en dood, kan op magische wijze genezen worden (zie magie). In veel gevallen kan zelfs gewone verzorging al redding brengen maar de geneeskunde is op Dor nog niet ver ontwikkeld en moeilijke operaties, zoals het terug aanhechten van een afgehakt lichaamsdeel, liggen niet binnen haar mogelijkheden.

Littekens: littekens ontstaan altijd bij KT's. Zichtbare littekens (dus niet onder kleding verborgen) hebben een nadelige invloed op de CHA-score van een held en verdwijnen alleen als de wonde magisch wordt geneeld. Hoe hoger de KT was die het litteken veroorzaakte, hoe groter de invloed op de CHA-score. Een KT van +10, verlaagt de CHA-score van een personage met de helft van deze waarde, dus 5. De CHA van een personage kan nooit lager zakken dan 5.

KT's bij ongewone monsters: zoals reeds vermeld werd kan het resultaat van KT's bij sommige (niet mensachtige) wezens onlogisch lijken (een tentakelplant zal toch niet sterven omdat hij één tentakel verliest!) en zelfs problemen geven. We kunnen als regel aanhouden dat KT's op lichaamsdelen die slechts 5% van de LEP van het wezen omvatten, of KT's op een staart, nooit rechtstreeks tot de dood van het wezen leiden. De SM

moet hier verder naar eigen inzicht schade en effecten bepalen.

Voorbeeld: een Manjoen krijgt een +19K op een poot met een snijwapen. Bij de +19KT op de tabel staat dat de getroffene onmiddellijk sterft, maar omdat de poot slechts 5% van de LEP van de Manjoen uitmaakt, sterft hij niet. De SM kan zelfs best beslissen dat het wezen geen bijkomende LEP verliest door bloedverlies want aan zo iets triviaals als een afgehakte poot kan een Manjoen niet bezwijken. Hij heeft er immers nog genoeg. Toch is het duidelijk dat, indien men meerdere poten of tentakels afhakt, het wezen uiteindelijk toch zal doodbloeden.

Onnatuurlijke wezens: elementen, schimmen, schaduwen, skeletten, zombies, enzovoort, uitgezonderd demonen en zielestellers, ondervinden geen enkele last van KT's tenzij de KT resulteert in een afgehakt lichaamsdeel of de dood. Onnatuurlijke wezens negeren dus bloedverlies, verdooving en pijn.

39. Hersenschade

Tijdens een gevecht kan een personage al eens een harde slag tegen het hoofd krijgen. Zoals in vorige paragraaf verduidelijkt werd kan dit hersenschade tot gevolg hebben. Ook magiegebruikers lopen vanwege hun magische activiteiten steeds gevaar hersenschade op te lopen.



KT-Hersenschadetabel

KT en effect

- +15** Het hoofd spat in duizenden stukjes uiteen.
- +14** Hersenen verschroeid: rook stijgt op uit de oren en het lichaam zakt levenloos neer.
- +13** Zware hersenschade: bloed stroomt uit de oren en mond en de dood volgt na 1 GR.
- +12** Hersenen permanent in de war gestuurd. Slachtoffer begint gras te eten en beweegt zich met kikkerachtige sprongen voort.
- +11** Zware hersenschade: alle lichaamsdelen tot aan de schouders zijn verlamd.
- +10** Zware hersenschade: 2D6 weken coma en 1D4 lichaamsdelen zijn permanent verlamd.
- +9** Zware hersenschade: 1D6 weken coma en 1D2-1 lichaamsdelen zijn permanent verlamd.
- +8** Lichte hersenschade (-20 op AA tot de schade magisch geheeld wordt) en 1D10 GR bewusteloosheid (gemakkelijk doel).
- +7** Bewusteloosheid gedurende 1D6 GR (gemakkelijk doel).
- +6** Hersenschudding: verdooving gedurende 1 volledige dag (-30 op AA).
- +5** Verblindend gedurende 1 GR (gemakkelijk doel).
- +4** Verdooving gedurende 1 uur (-30 op AA).
- +3** Verdooving gedurende 1 GR (-20 op AA).
- +2** Lichte verdooving gedurende 1 GR (-10 op AA).
- +1** Lichte hoofdpijn gedurende 1D4 uren.

hoofdstuk 9: Magische openbaringen

1. Magiegebruikers

Magiegebruikers zijn personen die de magische krachten van Dor gebruiken om fantastische dingen te doen. Een loopbaan als magiër geeft je grote krachten maar het gaat gepaard met grote inspanningen en offeringen.



2. De magische kunde

Er bestaan verschillende, magische kundes (zie kundenlijst). Elke kunde specialiseert zich in één soort magie. Een magiër met de magische kunde 'Spreuken Schaduwmagie' kan alleen spreuken van de schaduwmagielijst uitspreken. Zoals we eerder reeds vermeld hebben, wordt een magische kunde niet als een procentwaarde getoeterd maar met een kruisje in het vakje van het huidige niveau dat de magiër bezit. Om een indicatie te geven van de sterkte van een magiër, wordt hij steeds genoemd naar zijn niveau. Dit duidt aan welke spreuken de magiër kan uitspreken. Een niveau 3 scha-

duwmagiër kan alle schaduwmagiespreuken, tot en met niveau 3, uitspreken.

Opmerking: een basismagiër noemt men ook wel initiatiemagiër.

3. Het bijwinnen van MP

Magiërs bezitten magiepunten (MP), die ze moeten gebruiken om hun spreuken uit te spreken. De magiër wint MP bij voor elk niveau dat hij stijgt in een magische kunde.

Initiatiemagiërs (tovenaarsleerlingen) krijgen minder MP bij per niveau dan volwaardige magiërs. Er wordt daarom onderscheid gemaakt tussen de magische kunde 'spreuken basismagie' en de andere magische kundes.

MP-bijwin-tabel

Kunde en MP verhoging
Spreuken basismagie:
+1D4 + 4 per niveau*
Spreuken:** + 1D6 + 4 per niveau***

*= voor elfen en schublingen is dit 1D6 + 4 per niveau en voor dwergen en reuzen 1D3 + 3.
**= alle andere magieklassen
***= voor elfen en schublingen is dit 1D6 + 6 per niveau en voor dwergen en reuzen 1D4 + 4.

Voorbeeld 1: een *initiatiemagiër (mens) leert voor de eerste keer de kunde 'spreuken basismagie' aan. Hij krijgt 1D4 + 4 MP op niveau 1. Daarna krijgt hij er, telkens hij een niveau stijgt, 1D4 + 4 bij.*

Voorbeeld 2: een *initiatiemagiër (elf) leert voor de eerste maal de kunde 'spreuken spiritisme' aan. Vermits hij zijn loopbaan als initiatiemagiër dus al achter de rug heeft, heeft hij reeds een aantal MP verzameld. Daar komen er nu nogmaals 1D6 + 4 bij, over elk niveau dat hij stijgt naar en in spiritisme.*

Opgelet: Het bijwinnen van MP is voor de algemene kunde spreuken**. Als een magiër bijvoorbeeld al de kunde 'strijd magie niveau 5' heeft, dan zal hij geen MP meer verkrijgen, indien hij nu ook nog de kunde 'schaduw magie niveau 1' aanleert.

4. Het recupereren van MP

Magiërs recupereren de MP, die zij aan spreuken spendeerden, tegen 1MP per 1 uur slaap, met een maximum van 8 MP per volledige nachtrust van 8 uur. Men kan door te slapen zijn MP niet tot boven het

oorspronkelijk aantal MP krijgen.

Bijvoorbeeld: *In volledig "opgeladen" toestand heeft Beorg 12 MP. Hij sprak een spreuk uit en verloor er hierdoor 3. Door te slapen kan Beorg er deze nacht maximaal terug 3 bijwinnen. Hij kan immers niet tot boven 12 MP geraken.*

5. Het uitspreken van spreuken

Hiervoor moet een magiër de juiste ingrediënten* bezitten (deze worden steeds in de spreukenlijsten vermeld, zie later) en genoeg MP om de spreuk te kunnen uitspreken (het aantal MP, nodig voor de spreuken, wordt eveneens in de spreukenlijsten vermeld). Dan moet de speler met 1D100 rollen. Is dit lager dan 96 dan is de spreuk gelukt. Is dit hoger dan 96, dan blundert hij. De magische energie is niet op de juiste manier gekanaliseerd en kan grote schade aanrichten. Een magiër die een spreuk uitspreekt geldt op dat moment als gemakkelijk doel (de concentratie maakt dat hij zich niet kan bewegen).

*= sommige SM's geven er de voorkeur aan deze ingrediënten niet toe te passen en enkel de MP te gebruiken.

6. Magische blunders

Als de magiër blundert (zie ook vorig punt), ontleedt de energie zich in zijn lichaam. De MP die hij gebruikte om de spreuk uit te spreken is hij kwijt, tot hij ze recupereert door te slapen. Ook loopt de magiër lichamelijke schade op: 3D6 + 6 voor elke 10 MP, die de spreuk kostte (reeds vanaf 1 MP). Bovendien loopt de magiër hersenschade op. Per 10 MP die de spreuk kostte (ook reeds vanaf 1 MP), rolt de SM 1D4 op de hersenschadetabel (vorig hoofdstuk). D.w.z. dat de magiër 5D4 hersenschade oploopt, indien zijn spreuk 50 MP kostte. Het kan hem letterlijk zijn hoofd kosten! Beveiliging tegen magische blunders



Aan het einde van zijn leerperiode leert de jonge magiër de spreuk: "de leiding van de open kanalen" (een niveau 5 basismagiespreuk, zie spreukenlijst). Hiermee leidt hij de verkeerd gekanaliseerde energie zijn lichaam uit, waardoor hij geen lichamelijke schade of hersenschade oploopt.

Omstaanders kunnen echter wel schade oplopen door de op deze manier vrijkomende, ruwe energie. Al wie zich in een straal van twee meter van de magiër bevindt loopt 3D6 + 6 magische schade op, per 10 MP, die de spreuk kostte (met eveneens 3D6 + 6 schadepunten, indien de spreuk slechts 1MP kostte).

7. Magische schade

Magische schade is identiek aan gewone schade (ze tast de LEP aan), behalve dat ze ook magische (met de kunde 'immuun niet-magie') wezens kan schaden.

8. Onderbreken van spreuken

Als een magiër gestoord wordt (alleen door hem brutaal uit concentratie te halen), of als hij lichamelijke schade ondervindt (door een aanval van buitenaf) wordt de spreuk automatisch een blunder (zie paragraaf 6). Een magiër kan de werking van zijn eigen spreuk op elk moment afbreken. Eens een spreuk in werking is, moet hij niet bij bewustzijn blijven om de werking ervan te verzekeren. Wél moet hij in leven blijven. Zodra een magiër sterft stoppen immers al zijn op dat moment werkzame spreuken met hun werking.

9. Een magische loopbaan

Er zijn verschillende magie-classes. Basismagie neemt een speciale plaats in, omdat alle tovenaars- en druïdeleerlingen deze moeten vervoleindigen (niveau 5) om te kunnen overgaan naar een andere magieklasse. Er zijn beperkingen voor bepaalde rassen.

- **Reuzen** mogen geen demonen-, schaduw- of necromantische magie beoefenen.

- **Schublingen** krijgen 1D4 MP extra per niveau bij, indien zij elementenmagiër-water worden.

- **Elfen** mogen geen demonen- of necromantische magie beoefenen.

- **Dwergen** krijgen 1D4 MP extra per niveau bij, indien zij strijdmagiër worden. Als iemand een bepaalde magische klasse aanleert dan is het mogelijk dat zijn moraal verandert. De speler wordt geacht, zijn speelstijl eveneens aan te passen.

Magiemoraaltabel

Magieklasse	Moraal
Demonenmagie	Chaotisch
Helingsmagie	Goed
Oude magie	Goed
Schaduwmagie	Slecht
Andere klassen	Geen verandering

10. Magiërs en wapenrustingen

Zware wapenrustingen en te veel verschillende lagen kleding maken het de magiër moeilijker zijn energie te kanaliseren. Daarom moeten zij extra MP spenderen, indien zij te veel kleding dragen. Al deze MP (zie wapenrustingshinder-tabel) zijn per aparte lokatie. Indien de magiër op vijf verschillende lokaties te veel kleding draagt, moeten deze extra MP worden samengeteld.

Wapenrustingshindertabel

Wapenrusting en extra MP per lokatie	
Lichte stof*, zware stof*, zacht leer en mithril	0
Harde maliën	1
Lichte maliën	2
Zware maliën	3
Platen harnas	4
Schub harnas	5
Chaosstaal	6

* Zachte en zware stof kosten per lokatie 0 MP extra, maar voor elke laag extra kost het

hem toch 1 MP. D.w.z. dat als hij drie lagen lichte en/of zware stof boven elkaar draagt, hij toch 2 MP extra moet spenderen.

11. Aanleren van spreuken

Het eerste werk dat een magiër moet doen als hij nieuwe spreuken moet aanleren (dus, als hij naar een volgend niveau overgaat), is het zoeken van deze spreuken (boeken, perkamenten, lessen van andere magiërs). Elke spreuk, die de magiër wil aanleren kost hem een bepaald aantal EP. De hoeveelheid EP, die hem dit kost, hangt af van het niveau van de spreuk.

Aanleren spreukentabel

Niveau	EP-kosten
basismagiespreuk (alle niveaus)	100
niveau 1 spreuk*	200
niveau 2 spreuk*	400
niveau 3 spreuk*	600
niveau 4 spreuk*	800
niveau 5 spreuk*	1000

*= alle andere magieclasses dan basismagie

12. Beperkingen voor druïden

Druïden en druïdeleerlingen moeten zich aan bepaalde regels houden. Ze zijn altijd vegetariër en mogen geen dieren doden. Indien een druïde of druïdeleerling zich niet aan deze regels houdt, kost elke spreuk die hij uitspreekt hem 20% MP meer dan normaal.

13. Het bereik van spreuken

Een spreuk heeft meestal geen onmiddellijk effect op de magiër, maar wel op anderen. Hij bereikt altijd zijn doel, indien het zich binnen een bepaalde straal bevindt. Als een magiër een spreuk wil uitspreken dan moet de door hem geviseerde persoon zich binnen een straal van 20 meter x het niveau van de magiër bevinden. Voor een basismagiër is dit altijd slechts 20 meter.

Voorbeeld: *Beorg wil een strijdmagiespreuk uitspreken. Zijn niveau in de strijdmagie is 2. Het bereik van zijn spreuk is dus 40 meter.*

Per 1MP die de magiër (ook de basismagiër) extra spendeert kan hij het bereik van zijn spreuk met 2 meter verlengen.

14. De schade van een spreuk

Sommige spreuken doen lichamelijke schade. Deze schade is altijd magisch en brengt dus ook schade toe aan magische wezens). De spreuk raakt altijd zijn doel (tenzij anders aangeduid). Om te bepalen hoeveel schade de spreuk aanricht houdt men normaal rekening met de BEP van het slachtoffer (tenzij anders aangeduid).

15. Lange spreuken

Hoewel de meeste spreuken in een relatief korte tijd uitgesproken kunnen worden, bestaan er ook spreuken die over verschillende uren, of zelfs dagen moeten uitgesproken worden. Dit betekent echter niet dat het personage dagen moet waken. Het uitspreken van de spreuk kan als het ware opgesplitst worden in kleinere stukken van enkele uren (maximaal 10 uren per dag).

16. Negatieve MP

Normaal zorgen magiërs er steeds voor dat hun MP niet tot onder nul zakken. Voor elke 1MP die de magiër onder 0 zakt krijgt hij -10 op AA (alle acties), omdat hij uit zijn laatste reserves put. In uitzonderlijke gevallen gaan magiërs zeer diep onder nul, maar voor elke 1MP onder nul is er 2% kans dat de magiër voor 1D10 uren het bewustzijn verliest en 10% kans dat hij 1D4 hersenschade oploopt (zie hersenschade-tabel).

17. Gememoriseerde spreuken

Magiërs kunnen een spreuk op voorhand uitspreken en hem pas later, als de nood het hoogst

is, in werking stellen. Het is immers niet mogelijk een machtige spreuk uit te spreken, waarvan het uitspreken lang duurt, indien men zich in een situatie bevindt waarin men snel moet handelen. Elke magiër kan een aantal spreuken memoriseren, afhankelijk van zijn niveau en van het niveau van de spreuken. Zo mag een niveau 5 magiër (niet een basismagiër), vijf niveaus aan spreuken memoriseren. D.w.z. dat hij 1 niveau 5 spreuk kan memoriseren of bijvoorbeeld 1 niveau 2 en 1 niveau 3 spreuk of 2 niveau 1 spreuken en 1 niveau 3 spreuk. Basismagiespreuken tellen voor een half niveau, waardoor een niveau 5 magiër maximaal 10 basismagiespreuken kan memoriseren, of bijvoorbeeld 8 basismagiespreuken en 2 niveau 1 spreuken.

De kosten om spreuken te memoriseren zijn evenveel als de normale MP-kosten die bij de spreuken vermeld worden + 1MP extra op het moment dat de magiër de spreuk in werking stelt. De uitspreektijd van een gememoriseerde spreuk is onmiddellijk (omdat hij reeds eerder uitgesproken werd, tijdens het memoriseren). Een basismagiër kan geen spreuken memoriseren.

18. Spreukenlijsten

Hierna volgen de verschillende lijsten met spreuken, die beschikbaar zijn voor de verschillende soorten magiegebruikers. Elke spreuk bestaat uit vijf delen:

- **Naam** (meestal gegeven door de uitvinder)
- **MP:** het aantal MP dat de magiër verbruikt.
- **Duur:** de tijd dat de spreuk actief blijft. "Onmiddellijk" betekent dat het een spreuk is waarvan de werking in een oogwenk voorbij is (bijvoorbeeld, bliksemschichten). GR betekent gevechtsronden.

- **Tijd:** de uitspreektijd, of hoe lang de magiër moet "uitspreken", voor de spreuk in werking treedt of gememoriseerd is.

- **Ingrediënten (Ing):** de fysieke benodigdheden om de spreuk te doen slagen. Deze ingrediënten worden altijd vernietigd bij het uitspreken van de spreuk, tenzij er een sterretje bij staat.

- **Beschrijving.**

Hoofdstuk 9, deel 2: spreuken basismagie

dit is initiatie-magie die alle leerling-tovenaars moeten onder de knie krijgen, vooraleer zij als volwaardig magiër beschouwd worden.



Basismagie-spreuken

Niveau 1

Skrapirikon

1MP / Duur: zo lang de magiër wil / Tijd: 1 GR / Ing: 1 glimworm
De tovenaer creëert een paarse lichtbol, vlak boven zijn hoofd. In een volledig donkere ruimte verlicht deze bol een cirkel van 5 meter.

Verrukkelijke zoektocht

2MP / Duur: tot alle voedsel op is / Tijd: 4 GR / Ing: verse aarde.
Hiermee creëert de magiër vast voedsel voor 1 persoon, met genoeg voedingswaarde voor 1 dag. Hij kan enkel voedsel creëren dat hij ooit zelf gegeten heeft.

Ongefelijke oasen

Kosten: 1MP / Duur: tot het voorwerp leeg is / Tijd: 4GR / Ing: speksel en een waterdichte kan of vat
Hiermee creeërt de magiër genoeg drinkbaar water voor één persoon, voor één dag.

Orakels van de blauwe draak

4MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1GR / Ing: Een donsveer van een uil
Uit de handpalm van de magiër schiet een kleine ijsbal die 1D6 + 2 schade doet.

Niveau 2

Rekellens roep van het element

3MP / Duur: tot de brandstof uitgeput is / Tijd: 6GR / Ing: een brandbaar voorwerp
Hiermee laat de magiër een brandvbaar voorwerp vlam vatten. De spreuk werkt niet op levende wezens en planten.

Paden der eenmaking

3MP / Duur: permanent / Tijd: 7GR / Ing: het te herstellen voorwerp en hars van een naaldboom
Hiermee herstelt de magiër een breukvlak in een gebroken, houten voorwerp. Per aparte breuk is een spreuk nodig.

Verlichte grot van openbaring

4MP / Duur: permanent of tot de deur vernietigd is / Tijd: 6GR / Ing: een hamertje*
Hiermee wordt elke poort of deur magisch gesloten en kan enkel door de magiër terug geopend worden. De magiër spreekt hiervoor een "paswoord" uit. Indien een andere magiër dit paswoord kent kan hij ook de deur openen. De deur blijft dan open zolang het paswoord niet terug uitgesproken is.

De walm van Phart

9MP / Duur: 1D20 uur of tot de deur vernietigd is / Tijd: 6GR / Ing: een stuk fruit
Hiermee creëert de magiër in één gesloten ruimte een immense stank. Er is een WEE+20-proef nodig van elke aanwezige met een functionele neus (behalve van de magiër), die in de kamer wil blijven. Mislukt deze dan ontvlucht het personage de kamer. Kan dit niet dan kan het enkel op de grond liggen en kokhalzend de neus dicht knijpen. Wezens met de speciale eigenschap 'stank' zijn immuun voor deze spreuk.

Niveau 3

Paden van verbinding

6MP / Duur: permanent / Tijd: 11GR / Ing: het te herstellen voorwerp en een klein kristal
Hiermee herstelt de magiër één breukvlak in een metalen voorwerp. Is analoog aan de spreuk 'paden der eenmaking' (zie eerder).

De sluier ontsluiterd

6MP / Duur: tot de inforamtie onthuld is / Tijd: 14 GR / Ing: een zijden doekje*
Hiermee ontdekt de magiër stoffen die niet thuishoren in voedsel of drank: gif, slaapmiddelen,...

De nevelen van de slang

6MP / Duur: 6 minuten / Tijd: 2GR / Ing: een stuk slangenvel
Hiermee creëert de magiër een rookgordijn vlak voor hem. Het is 20 meter breed en vijf meter hoog en dik. Niemand kan er-

doorheen kijken en geen enkele wind kan de wolk verdrijven, tot de duur voorbij is.

De kleuren van Darpaaken

6MP / Duur: 1D100 + 20 spelronden / Tijd: 5GR / Ing: klauw van een kril
Hiermee creëert de magiër een geluidvrije zone van 5 meter rondom hem, zodat niets hem kan horen en hijzelf niets kan horen van buitenaf.

Niveau 4

Magistrale openbaringen

7MP / Duur: zo lang de magiër wil / Tijd: 4GR / Ing: een vogelschedel
Hiermee bootst de magiër elk geluid na dat hij ooit zelf hoorde. Met deze spreuk kan hij niet communiceren met wezens in een andere taal. Hij kan dus geen verstaanbare woorden nabootsen.

Kintoraals vrolijke blik

9MP / Duur: 1D10 minuten / Tijd: 8GR / Ing: een oog van een roofvogel*
Hiermee ziet de magiër gedurende een korte periode alles haarscherp op grote afstand (vergroting x 10). Dit kan enkel onder normale omstandigheden, dus niet als het donker is, tenzij hij de speciale eigenschap 'nachtzicht' heeft. Deze spreuk is combineerbaar met 'Kintoraal's veelwetende blik'.

Kintoraal's veelwetende blik

9MP / Duur: 1D10 minuten / Tijd: 6GR / Ing: een oog van een wezen met nachtzicht*
Deze spreuk geeft de magiër nachtzicht (hetzelfde niveau als het niveau dat het wezen bezat, waarvan het oog afkomstig is). Hij is combineerbaar met 'Kintoraal's vrolijke blik'.

Wilimara's gouden gloed

11MP / Duur: 1 dag / Tijd: 7GR / Ing: een kleine spaander
Hiermee maakt de magiër een voorwerp lichtgevend. Het verlicht een straal van 20 meter.

Niveau 5

De leidingen van open kanalen

15MP / Duur: 5D10 weken / Tijd: 1GR / Ing: niets*
Hiermee leidt de magiër alle energie van een magische blunder uit zijn lichaam (zie paragraaf 6 van dit hoofdstuk voor meer uitleg).

De verhullingen van de oude meesters

13 MP / Duur: 1D6 dagen / Tijd: 8GR / Ing: 3 bladeren van een ragondessa
Hiermee verhindert dat magiër dat zijn gedachten door derden worden opgevangen. Deze spreuk beschermt ook tegen de speciale eigenschap 'moreelzicht'.

De ogen van de eenhoorn

12MP / Duur: 1D6 spelronden / Tijd: 5GR / Ing: 3 dennenappels
Hiermee ziet de magiër onzichtbare wezens of voorwerpen.

Orakels van de gele draak

5MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1GR / Ing: 2 donsveren van een uil
Uit de handplam van de magiër schiet een ijsbal, die 1D8 + 4 schade doet.

De vloek van Diagem

10MP / Duur: 1D6 dagen / Tijd: 6 spelronden / Ing: een menselijke nier
Als de magiër deze spreuk op iemand uitspreekt dan sart een onzichtbare gollem dit personage, door het kampvuur uit te blazen, dingen om te stoten of te verplaatsen, te zuchten,... De gollem doet geen fysieke schade aan het personage een heeft volgende scores: SPI 20 / BEW 15 / OMV 5 / LEP 15 / Speciale eigenschap: materie-loos niveau 5.

Hoofdstuk 9, deel 3: spreuken beschermingsmagie

Deze magiër specialiseert zich in het ongedaan maken van alle soorten magie. Er bestaat geen spreukenlijst voor beschermingsmagie. De speler kiest per niveau vier spreuken uit andere magieklassen (uit dit boek en uit het boek met de magie-uitbreiding), op voorwaarde dat het geen aanvals- of oproepingsspreuken zijn. Het kiezen van spreuken gebeurt in overleg met de SM. Deze beslist of de spreuk wel degelijk een niet offensief karakter heeft.



Hoofdstuk 9, deel 4: spreuken demonenmagie

Deze magiërs roepen boven-natuurlijke wezens op, demonen genaamd, in de hoop dat ze deze dan te kunnen controleren (lukt lang niet altijd).

1. Het oproepen van demonen

Dit gebeurt via een pentagram. Dit bestaat meestal uit fijngemalen beenderstof van mensen, of andere intelligente rassen. Een ongeschonden pentagram houdt de demon gevangen. Om een oproepingspreuk uit te spreken moet de magiër een SPI-proef doen. Lukt deze, dan verschijnt de demon. Mislukt de SPI-proef dan gebeurt er niets, maar is de magiër toch zijn gespendeerde MP kwijt.

2. Soorten demonen

Er bestaan eigenlijk geen uniforme scores voor de verschillende demonen, die zo erg van elkaar kunnen verschillen als mensen van kippen. De enige demonen die we in dit boek behandelen zijn de demonen van de grijze vlakke (zij zijn het bekendste ras), hoewel er waarschijnlijk tientallen verschillende demonenrassen zijn. Waar de benamingen van de rassen vandaan komen weten we niet, maar men vermoedt dat het te maken heeft met de plaats waar ze vandaan komen. De demonen van de grijze vlakten leven waarschijnlijk in een grijs, vlak landschap. Ze zien er allemaal een beetje hetzelfde uit en lijken ruwweg op mensen, maar dan afgrijzenwekkender, gespierd en woest.

Er zijn vijf gemakshalve 5 niveaus van demonen. Als de SM van plan is een demon in een van zijn avonturen te laten, moet hij er wel aan denken op voorhand de scores uit te rekenen (zie tabel), of hij kan de speelbare demonen gebruiken, die we zullen voorstellen.

3. Vechtende demonen

Demonen vechten met hun klauwen of tanden, maar soms zijn ze ook gewapend. Een demon is een magisch wezen en zijn aanvallen zijn magisch. D.w.z. dat ze ook magische wezens (met de speciale eigenschap 'immuun niet-magie') kunnen schaden.

De SM mag zelf beslissen met welk wapen de demon aanvalt, maar het niveau van hun WK in dit wapen is gelijk aan het niveau van de demon. Een niveau 5 demon valt dus aan met een niveau 5 WK, met de dobbelstenen uit te rollen, zoals bij gewone SP's. Demonen zijn zeer snel en hebben altijd het maximaal aantal aanvallen dat er met het wapen mogelijk is (onafhankelijk van het niveau van de demon). De raaklokatieverdeling (en KLEP) is gelijk aan die bij mensen, omdat ze een mensachtige vorm hebben.

Voorbeeld: een niveau 3 demon die met een zwaard vecht heeft 3 aanvallen (maximum voor een zwaard) en een wapenkunde van 50 + 2D6 + 12 (niveau 3 WK).

4. Speciale eigenschappen

Demonen van de grijze vlakten hebben volgende speciale eigenschappen (zie bestiarium voor verduidelijking van deze eigenschappen): Immuun giften (5) / Immuun niet-magie / Immuun psychologische effecten / Nachtzicht (5) / Onstabiel (*) / Veroorzaak angst (*)
*= op hetzelfde niveau als het niveau van de demon.

5. Voorbeelddemonen

Om het de SM gemakkelijk te maken laten we reeds 5 speelklare demonen in.

Niveau 1 demon

BEH 36 / KRA 11 / WEE 46 /
CHA - / INT 26 / MOE - / OMV
13 / BEW 8 / SPI 45 / LEP 36 /
KB -1D4



Speciale eigenschappen:

Immuun giften (5) / Immuun niet-magie / Immuun psychologische effecten / nachtzicht (5) / Onstabiel (1) / Veroorzaak angst (1)

Wapens: Zwaard 50%, 3 aanvallen, schade 2D8 + 3 -1D4

Algemeen: Taal: Occultte taal
Demonen, Moraal: chaotisch

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5	4
Linkerarm	4-7	4	4
Rechterarm	8-11	4	4
Lichaam	12-16	13	4
Linkerbeen	17-18	5	4
Rechterbeen	19-20	5	4

Niveau 2 demon

BEH 45 / KRA 14 / WEE 66 /
CHA - / INT 36 / MOE - / OMV
17 / BEW 8 / SPI 35 / LEP 50 /
KB 0

Speciale eigenschappen:

Immuun giften (5) / Immuun niet-magie / Immuun psychologische effecten / nachtzicht (5) / Onstabiel (2) / Veroorzaak angst (2)

Wapens: Strijdbijl (2H) 57%, 2 aanvallen, schade 3D10 + 2

Algemeen: Taal: Occultte taal
Demonen, Moraal: chaotisch

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8	5
Linkerarm	4-7	5	5
Rechterarm	8-11	5	5
Lichaam	12-16	18	5
Linkerbeen	17-18	8	5
Rechterbeen	19-20	8	5



Niveau 3 demon

BEH 55 / KRA 42 / WEE 73 /
CHA - / INT 56 / MOE - / OMV
26 / BEW 10 / SPI 53 / LEP 63
/ KB +3D4

Speciale eigenschappen:

Immuun giften (5) / Immuun
niet-magie / Immuun
psychologische effecten /
nachtzicht (5) / Onstabiel (3)/
Veroorzaak angst (3)

Wapens: Drietand 66%, 3
aanvallen, schade 2D10 +
3D4



Algemeen: Taal: Occultte taal
Demonen, Moraal: chaotisch

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	9	5
Linkerarm	4-7	6	5
Rechterarm	8-11	6	5
Lichaam	12-16	22	5
Linkerbeen	17-18	9	5
Rechterb.	19-20	9	5

Niveau 4 demon

BEH 107 / KRA 76 / WEE 93 /
CHA - / INT 63 / MOE - / OMV
32 / BEW 12 / SPI 73 / LEP 79 /
KB +7D4



Speciale eigenschappen:

Immuun giften (5) / Immuun
niet-magie / Immuun
psychologische effecten /
nachtzicht (5) / Onstabiel (4) /
Veroorzaak angst (4)

Wapens: Bastaardzwaard 76%,
2 aanvallen, schade 2D8 + 6 +
7D4

Algemeen: Taal: Occultte taal
Demonen, Moraal: chaotisch

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	12	9
Linkerarm	4-7	8	9
Rechterarm	8-11	8	9
Lichaam	12-16	28	9
Linkerbeen	17-18	12	9
Rechterbeen	19-20	12	9

Niveau 5 demon

Illustratie: zie volgende pagina.
BEH 100 / KRA 111 / WEE 112 /
CHA - / INT 67 / MOE - / OMV
33 / BEW 14 / SPI 76 / LEP 89 /
KB +12D4

Speciale eigenschappen:

Immuun giften (5) / Immuun
niet-magie / Immuun
psychologische effecten /
nachtzicht (5) / Onstabiel (5) /
Veroorzaak angst (5)

Wapens: Grootzwaard 93%, 2
aanvallen, schade 2D8 + 10
+12D4

Algemeen: Taal: Occultte taal
Demonen, Moraal: chaotisch

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	13	13
Linkerarm	4-7	9	13
Rechterarm	8-11	9	13
Lichaam	12-16	31	13
Linkerbeen	17-18	9	13
Rechterbeen	19-20	9	13

6. Het binden van demonen

Demonen moeten, net zoals geesten, gebonden worden voor ze luisteren naar de magiër. Dit is riskant. Voor de magiër de demon mag binden mag de demon trachten uit het pentagram te breken. De kans dat dit lukt hangt af van het niveau van de demon. 10% per niveau. Een niveau 5 demon heeft dus 50% kans van los te breken. Als de demon losbreekt raadpleeg je de volgende tabel.

Demonenactie-tabel

(rol 1D6*)

1-2: demon keert terug naar zijn bestaansniveau

3-5: demon valt oproepende magiër aan (indien deze niet aanwezig is valt hij een willekeurig ander personage aan), alvorens te verdwijnen.

6: demon valt een willekeurig personage aan.

*= Indien de magiër de spreuk 'de kalme golven van controle' uitsprak, mag hij 1D3 rollen i.p.v. 1D6.

7. Demonen gebonden aan wapenrustingen

Als de demon aan een wapenrusting gebonden wordt verhoogt de BEP van de wapenrusting met de BEP van



de demon. Er kan maximaal één demon gebonden worden aan een metalen wapenrusting (niet aan mithril, of andere stoffen). Als de schadepunten van de wapenrusting tot nul zakken (kan alleen door magische wapens) verdwijnt de demon.

8. Demonen gebonden aan wapens

Een wapen waaraan een demon gebonden is doet meer schade. Deze extra schade is gelijk aan de KB van de demon. Het wapen geldt bovendien als magisch, zodat het ook magische wezens (speciale eigenschap niet-magie) kan schaden.

Demonenwapens breken niet gemakkelijk. Als er zich een situatie voordoet waarin een gewoon wapen zou breken, dan mag het demonenwapen een WEE-proef afleggen (gebruik hiervoor de WEE van de de-

mon). Lukt deze, dan breekt het wapen niet. Mislukt dit, dan verdwijnt de demon. Er kan slechts 1 demon per wapen gebonden worden.

9. Demonen aan pentagrammen gebonden

Ze behouden hun fysische vorm en luisteren blindelings naar de eigenaar van het pentagram. Ze blijven, in tegenstelling tot de vorige, gebonden demonen, nog altijd onstabiel (zie speciale eigenschappen in het bestiarium), en de kans bestaat dat ze na een tijdje terug verdwijnen. Er kan maximaal 1 demon per pentagram gebonden worden.

10. Demonen en andere wezens

Er zijn verschillende wezens (elementen, geesten,...) die gebonden kunnen worden aan wapens. Geen enkel wezen, buiten een geest, mag aan eenzelfde voorwerp gebonden worden als een demon.

11. Spreuken

Niveau 1

De gouden aanraking

8MP / Duur: 1D12 GR / Tijd: 1GR / Ing: een zwarte, behaarde spin
Hiermee kan de magiër angst veroorzaken bij ieder die hij aanraakt. De effecten zijn identiek aan de speciale eigenschap 'veroorzaak angst' niveau 1 (zie bestiarium).

De roep van Phtaahl

10MP / Duur: zo lang de demon aanwezig is / Tijd: 1GR / Ing: de vinger van een mens
Hiermee roept de magiër een niveau 1 demon op.

Flikkeringen van Ganzeb

10MP / Duur: 1D6 GR / Tijd: 1GR / Ing: 10 gram poeder op basis van een spiratoplex
Hierdoor flikkert de magiër tussen zijn eigen wereld en de demonenwereld. De flikkeringen maken het moeilijk voor anderen om hem te raken. Wie de magiër aanvalt krijgt een -20 nadeel op zijn WK.

Schommelingen van het bestaan

8MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1GR / Ing: een gouden weegschaaltje (waarde 5 Kronen)
Als de magiër slaagt in een SPI > SPI proef, moet de demon onmiddellijk op het onstabielstabelletje rollen (zie bestiarium).

Niveau 2

De kalme golven van controle

10MP / Duur: 1D4 uren / Tijd: 10 spelronden / Ing: een zandloper en een kussen
Hiermee creëert de magiër een aura (doorsnede 20 meter) rond een pentagram. Als er iets mocht mislopen tijdens het oproepen of controleren van een demon mag de magiër met 1D3 op het demonenactietabelletje rollen i.p.v. met 1D6.

De roep van Xutl

20MP / Duur: zo lang de demon aanwezig is / Tijd: 3GR / Ing: een hand van een mens
Hiermee roept de magiër een niveau 2 demon op.

De grijnzende pijn van de demonenhand

8MP per 1D8 x het niveau van de magiër schade / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1GR / Ing: het hart van een priester
Hiermee brengt de magiër fysieke schade toe aan een tegenstander. Een donkere straal schiet vanuit zijn hand en doet 1D8 per niveau van de magiër schade. De magiër mag bepalen met hoeveel hij deze schade wil verminderen (bijvoorbeeld, indien hij iemand niet wil doden).

Voorbeeld: een niveau 4 demonenmagiër spreekt de spreuk uit en doet 4D8 schade, per 8MP die hij spendeert.

Demoonvloek van Itsarg

17MP / Duur: tot de volgende morgen / Tijd: 5GR / Ing: de schedel van een minotaurus* en een schild.

De magiër (of iemand anders naar zijn keuze) wordt omgeven door een magisch scherm dat hem beschermt tegen alle mogelijke aanvallen die door demonen worden uitgevoerd (pijlen, klauwen, zwaarden, magie,...). Hij krijgt 10 BEP meer op zijn lichaam tegen deze aanvallen.

Niveau 3

Het eindige demonenfestijn van Kirg

43MP / Duur: zo lang de demon in deze wereld verblijft / Tijd: 7 dagen van 10 uren elk / Ing: 4 harten van maagden

Deze spreuk mag de magiër maar één maal in zijn leven uitspreken. Het moet volle maan zijn als de spreuk beëindigd wordt. Hiermee kan hij een niveau 2 demon oproepen, zonder dat dit kan mislukken. De demon kan niet uitbreken en wordt automatisch aan een pentagram gebonden. Hij is niet onstabiel en dient zijn meester trouw tot zichzelf (of de magiër) vernietigd wordt.

De roep van Kêrgis

30MP / Duur: zo lang de demon aanwezig is / Tijd: 3GR / Ing: het hart van een mens
Met deze spreuk roept de magiër een niveau 3 demon op.

Het lachje van de pijnlijke dood

17 MP / Duur: 2D20 spelronden / Tijd: 3GR / Ing: een bergkristal van 20 karaat
Rond de magiër ontstaat een zone van 5 meter doorsnede, die 2D20 schade (BEP telt niet mee) doet aan alle demonen die de zone willen betreden.

De onwerkelijke teleportatiestoornis

11MP / Duur: 100 dagen / Tijd: 1GR / Ing: een zilveren sleutel

Elk voorwerp, niet groter dan een mens, dat de magiër in zijn handen houdt op het moment dat hij de spreuk uitspreekt, wordt geteleporteerd naar de demonenwereld. Met dezelfde spreuk kan hij ook elk voorwerp, dat hij zelf in de demonenwereld gelegd heeft, terughalen. Als hij dit doet moet de speler 1D12 op onderstaande tabel rollen. Een voorwerp dat langer dan 100 dagen in de demonenwereld verblijft, is voorgoed verloren.

1-9: Het voorwerp is bedekt met een dikke laag, vaal slijm, dat gemakkelijk kan weggewassen worden. Het voorwerp verkeert dan in perfecte staat.

10: Het voorwerp is vernietigd.

11: Het voorwerp is geladen met een magische kracht. Wie het als eerste aanraakt, krijgt 1D8 hersenschade (herschadetablet).

12: In de plaats van het voorwerp komt er een niveau 2 demon tevoorschijn (rol op onmiddellijk op de demonenactietabel, zie eerder).

Niveau 4

De roep van Qixur

40MP / Duur: zo lang de demon aanwezig is / Tijd: 6 spelronden / Ing: de hersenen van een trol
Hiermee roept de magiër een niveau 4 demon op.

Kristiakris, de verborgen geheimen van het onzijn

21MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 2GR / Ing: een tand van een draak

Hiermee kan de magiër een demon enorme schade berokkenen: 4D20 + 20.

Poleners scherm

20 MP / Duur: 10GR / Tijd: 2GR / Ing: een koperen pentagram
Hiermee maakt de magiër alle demonen binnen een straal van 100 meter immuun voor onstabieleit. De magiër mag geen andere spreuk uitspreken zo lang deze in werking is.

De diepe ogen van duisterzwart

15MP / Duur: tot de volgende zonsopgang / Tijd: 6GR / Ing: de ogen van een reuzenrat
Deze spreuk is werkzaam op een aan een gouden pentagram gebonden demon van niveau 3 en lager. Hij kan door de ogen van de demon kijken, en zo op veilige wijze verkenningen maken.

De valse glimlach van Kirg

34 MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 2GR / Ing: een gebonden schaduw

Hiermee worden alle, in een straal van 100 meter aanwezige, gebonden demonen heel even van hun bindingsvoorwerp losgemaakt. Elke demon moet een SPI -20 proef afleggen. Als deze lukt verdwijnt de demon definitief naar zijn eigen wereld. Deze spreuk heeft geen effect op demonen die niet gebonden zijn en op demonen, die gebonden zijn aan een gouden pentagram.

Het venijn van Groogh's kinderen

35MP / Duur: 1D6 dagen / Tijd: 12GR / Ing: gif van klasse vijf en een steenslang

Hiermee roept de magiër een zogenaamde 'demonische moordenaar' op. Hij geeft deze demon de naam van zijn vijand en de demon gaat nu gedurende 1D6 dagen op zoek naar het slachtoffer. Om te zien of hij deze vindt rolt de speler elke dag 1D4. Is het resultaat een 1, dan vindt de demon het slachtoffer. Hij valt dan 's nachts aan en treft het slachtoffer altijd. Zodra dit gebeurd is wéét de magiër dat (hij voelt het). De demon doet geen lichamelijke schade maar injecteert het slachtoffer met een gif, waarna hij verdwijnt naar de demonenwereld. Rol 2D4 op de volgende tabel om de kracht van het gif te bepalen.

2D4	Gif* klasse
2	1
3-4	2
5-6	3
7	4
8	5

*= de magiër mag zelf kiezen welk soort gif de demon meedraagt. Hij kan alleen niet de klasse zelf bepalen. Meer informatie over giffen en gifklassen vind je in hoofdstuk ?.

Niveau 5

De roep van Il-Ograth

50MP / Duur: zo lang de demon aanwezig blijft / Tijd: 20 spelronden / Ing: 10 liter bloed van een hydra

Hiermee roept de magiër een niveau 5 demon op.

De bulderlach van Kirg

40MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 3GR / Ing: 10 bergkristallen van 20 karaat
Rond de magiër ontstaat een zone van 5 meter doormeter, die 1D100 schade doet aan elke demon die tracht deze te betreden.

Phonario's oproep

60MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 8GR / Ing: het hart van een zwarte draak
Hiermee opent zich een poort naar de demonenwereld, die zich na enkele seconden terug sluit. In die tijd zijn er al 1D4+1 demonen van niveau 1D4 (voor elke demon apart rollen) doorgekomen. De demonen zijn oncontroleerbaar en onbindbaar en verblijven 10 minuten in deze wereld. De SM rolt 1D6 op de demonen-actie-tabel.

Demonenactie-tabel (1D6)

- 1: de demonen vallen alles en iedereen aan.
- 2: de demonen vallen iedereen aan, behalve de magiër die hen binnen liet.
- 3: De demonen vallen elkaar aan. Voor elke demon, die achteraf nog over blijft wordt terug op deze tabel gerold.
- 4: De demonen vallen iedereen aan die een andere moraal bezit dan henzelf.
- 5: De demonen vallen de magiër aan.
- 6: De demonen worden onstabiel en verdwijnen onmiddellijk

Vertragende demonvloek

20MP / Duur: speciaal / Tijd 1GR / Ing: De hersenen van een schaduwmagiër

De schaduwmagiër spreekt deze spreuk uit voordat hij een demon oproept, waardoor de demon pas verschijnt na 1 tot 10 minuten (naar keuze). De demon die dan verschijnt kan niet gebonden worden en valt iedereen aan binnen zijn gezichtsveld (de magiër heeft zich tijdens de tijdsvertraging uiteraard reeds uit de voeten gemaakt). Dit is dus eigenlijk een soort tijdbom. Deze spreuk moet gecombineerd worden met een demon-oproepingsspreuk.

Hoofdstuk 9, deel 5: Strijdmagie

Dit is een relatief jonge magie-klasse die speciaal ontwikkeld werd voor de oorlogsvoering. Vele van haar spreuken vinden echter hun oorsprong in oudere magiesoorten.

1. Gevorderde strijdmagiërs

Een strijdmagiër die niveau vijf bereikt heeft mag nog drie andere spreuken aanleren van ander magiesoorten (in overleg met de SM), behalve van beschermingsmagie. De



spreuken mogen ook geen oproepingsspreuken zijn, maar mogen daarentegen wel van eender welk niveau zijn.

2. Spreuken

Niveau 1

Doembrenger van Traalk

8MP / Duur: 1D6GR / Tijd: 1GR / Ing: een wolvenvacht
Uiterst effectief in het heetst van de strijd. De spreuk veroorzaakt een golf van paniek bij iedereen die in de magiër zijn buurt komt. Het effect is hetzelfde als bij de speciale eigenschap (zie bestiarium) 'veroorzaak angst niveau 1'

De groene scepter van de Ferroom

15MP / Duur: tot de volgende dageraad / Tijd: 7GR / Ing: een zilveren amulet
Hiermee verhoogt de magiër een wapenkunde met 2D10. Hij kan, naar keuze, zijn eigen WK of die van iemand anders verhogen, met onmiddellijk effect, tot de volgende dageraad.

Dirikalet van de gouden ring

15MP / Duur: 1D10 GR / Tijd: 3GR / Ing: 1 liter bloed van een trol
De magiër creëert rondom zich een zone van pijn, vergelijkbaar met de speciale eigenschap 'veroorzaak pijn, niveau 3'. De zone heeft een diameter van 10 meter.

Niveau 2

Dalek Tomasoms gouden schijf

10MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1GR / Ing: 1D6 vuurvliegjes
In de handpalm van de magiër vormt zich een lichtgevende schijf, die hij met een vloeiende beweging wegwerpt. Ze kan alleen doelen raken die in een rechte lijn bereikt kunnen worden en doet 2D12 + 2 magische schade.

Aders van de Rok

20MP / Duur: tot de volgende dageraad / Tijd: 8GR / Ing: een hand van een ork
Hiermee verhoogt de magiër de KRA van iemand naar keuze met 42. De KB van dat personage gaat uiteraard ook naar omhoog.

Rimpelingen van ongenoegen

26MP / Duur: AD10GR / Tijd: 1GR / Ing: een stukje mithril
Deze spreuk heeft enkel effect op andere magiërs. De magiër wijst naar zijn collega. Een SPI > SPI-proef volgt. Lukt deze, dan zakken de resterende MP van de geviseerde magiër onmiddellijk tot nul. Mislukt de SPI > SPI-proef dan gebeurt er niets.

Sluipende bloemen

8MP / Duur: permanent / Tijd: 1GR / Ing: een arendsoog
Hiermee betovert de magiër een pijl, zodat deze altijd zijn doel raakt. De schade geldt echter niet als magisch en doet geen extra schade.

Ondoorgrondelijke spanning

8MP / Duur: permanent / Tijd: 1GR / Ing: een drakenschub
Hiermee verhoogt de magiër de BEP over heel zijn lichaam met 1D2+1. De magiër kan deze spreuk enkel op zichzelf uitspreken en slechts één maal in zijn leven.

Niveau 3

Onprettige verwachtingen van Kârg
9MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 3GR / Ing: een kleine keien
De magiër zorgt ervoor dat alle keien in zijn omgeving zich razendsnel verplaatsen naar een door hem aangewezen punt. Hiermee kan hij een groep van maximaal 2D6 individuen schade toebrengen. De schade bedraagt 3D6 (niet magisch) per persoon.

Flitsende schicht van Karaak

15MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 2GR / Ing: zilverpoeder, gedrenkt in het bloed van een nalesh

Tussen de vingers van de magiër vormt zich een oranje-keurige bol, die hij naar iemand toewerpt. Onderweg verandert deze in een bliksemschicht en doet 3D10 + 2 magische schade.

Oorums weg van vaststaande zetten

39MP / Duur: 1D6GR / Tijd: 9GR / Ing: 5 gram klei van Lok-Bobor

Hiermee befrist de magiër een bewegend wezen als hij slaagt in een SPI-20 > SPI-proef. De spreuk heeft geen effect op magische wezens (immuun niet-magie) en wezens met een OMV groter dan 35.

Des Kanviramars wolken van Drailoek

19MP / Duur: 3D10 minuten / Tijd: 1GR / Ing: zijde van een megazoor

Er ontstaat een wolkje rond de hand van de magiër. Hij werpt dit weg en het neemt in omvang toe tot ongeveer 6 meter doorsnee. Wezens die in wolk terecht komen geraken in verwarring. Ze laten alles vallen en gaan op de grond zitten in een verdoofde toestand. Ze blijven in deze toestand zo lang de wolk hen omringt.

Niveau 4

Zachte aanrakingen van de nieuwe maan

15MP / Duur: permanent / Tijd: 15 GR / Ing: een projectiel en een veer van een arend
Deze spreuk wordt altijd op een projectiel (pijl, speer, werpdolk,...) uitgesproken en maakt dat dit projectiel zich in de vlucht met 1D6 + 1 vermenigvuldigt. Voor elk projectiel rolt de schutter apart op zijn WK.

Rimpelingen in de poel der dromen

13MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 19GR / Ing: 1kg verpulverde beenderen
Hiermee brengt de magiër 3D6 schade per zichtbare (met het blote oog van de magiër) ondode toe, aan een groep van maximaal 1D100 ondoden.

Niveau 5

Demoendoem van Sparikiam

34MP / Duur onmiddellijk / Tijd: 4GR / Ing: 10 gram zuiver goud
Hiermee veroorzaakt de magiër 4D20 schade aan eender welke demon die hij met de hand kan aanwijzen. De demon wordt getroffen door een zwarte rookwolk en krijgt 4D20 + 4 magische schade.

Grote schichten en gejank

18MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1GR / Ing: 1 liter trollenbloed
Hiermee creëert de magiër een rode bliksembol die 4D10 + 10 magische schade toebrengt aan eender welk wezen of voorwerp, dat hij kan aanwijzen.

Ogen van Akapul

17MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 5GR / Ing: poeder van een volledige tentakel van een tentakelplant
Identiek aan 'grote schichten en gejank', behalve dat deze spreuk werkzaam is tegen schaduwen en 2D10 + 4 schade doet.

Droemo's laatste, grote duiding

33MP / Duur: onmiddellijk / Tijd: 1GR / Ing: het hoofd van een hydra
Hiermee doet de magiër iemand die hij aanraktoverlijden, als hij slaagt in een SPI > SPI-proef. De spreuk werkt niet tegen niet-magie immune wezens.

Hoofdstuk 9, deel 5: Andere magieklassen

Voor andere magiesoorten verwijzen we naar de 'Magie-uitbreiding (ook downloadbaar van de website).



Hoofdstuk 10: Dor, de wereld

1. Het scheppingsverhaal

Mordulaan, Dor's bekendste filosoof, in gesprek met zijn leerling Arrlesteen.

Het Zijn van het Niets

- Mordulaan: "Het Niets is iets dat we ons totaal niet kunnen voorstellen. Of moet ik misschien zeggen dat Het Niets niets is dat we ons kunnen voorstellen? Het Niets is namelijk nog nietser dan niets en wel zo dat we het woordje 'iets' best niet in dezelfde zin plaatsen. U ziet. Nietser kan niet."

- Arrlesteen: "Wat is er nietser dan niets? Kan niets iets zijn? Ik begrijp u niet, meester."

- Mordulaan: "Mensen beweren wel eens dat zij tijdens hun nachtrust niets droomden. Zij behoren gezwind te worden opgeknoopt aan de hoogste ra, want een grovere leugen bestaat niet. Alleen al het feit dat ze kunnen beweren niets gedroomd te hebben, bewijst dat er iets was. Je kan niet Niets dromen, evenmin als een dode of een steen dat kan. Alles in deze wereld, ook het niets -dat ik in deze gemakshalve het valse niets pleeg te noemen- is doordrongen van aanwezigheid."

- Arrlesteen: "Maar, meester. Zonder meel is er toch niets waarmee de bakker zijn brood bakt?"

- Mordulaan: "Ah. Welk een subtiele camouflage de werkelijkheid toch gebruikt om zich voor ons te verhullen. We worden constant bij de neus genomen. Ik zou zelfs durven beweren dat we **willen** beetgenomen worden, omdat we de overweldigende rijkdom van de werkelijkheid niet kunnen bevatten. Ons hoofd zou in duizend stukjes uit elkaar spatten en de muren decoreren met het bloederig schilderwerk van een waanzinnige. Ook u doet er verkeerd aan te stellen dat uw brood niet zou bestaan omdat u het niet



kunt bakken. Zodra u immers de gedachte 'brood' denkt, of het woord uitspreekt, bestaat het. En zelfs als aan geen van deze voorwaarden werd voldaan, bestaat het want er is nog altijd de kans dat u het woord later zal uitspreken, of dat iemand anders dat in uw plaats doet. Zelfs onbestaande dingen, bestaan in deze zin reeds, want altijd bestaat de kans dat ze later wél ontworpen, of geboren worden. Dus, ook al is het er nooit geweest, het is er bijgevolg altijd geweest. Onze wereld is er immers pas in de laatste plaats één van het fysiek aanwezige. En deze sublimatie in bestaansniveaus, hetgeen ons heeal uitmaakt, is het werk van de Drie Machten. Hun komst betekende het einde van het Niets en de geboorte van het Al. Er ontstond alles wat is en alles wat niet is, van het allerhoogste tot het allerkleinste, een universum van oneindige mogelijkheden, waarin elk ondeelbaar tijdsdeeltje een ontelbaar aantal, nieuwe werkelijkheden inluit."

- Arrlesteen: "De drie machten, is dit het Heilig Driedom van de Rustieken?"

- Mordulaan: "De Drie Machten zijn geen goden, tenminste niet zoals wij Ze kennen. Het enige boek dat van Hen gewag maakt, schrijft Ze zelfs geen bewustzijn toe. Ze zijn immers het Al en dus is de term 'bewustzijn' van geen toepassing omdat het Al alles **is**. Het **is** in zichzelf."

- Arrlesteen: "en deze Machten hebben Dor geschapen."

- Mordulaan: "Neen. De Drie Machten scheppen niet want ze **zijn** al alles. Ze **zijn** de scheppingen maar deze scheppingen zijn het werk van de goden, die zelf deel zijn van het Al."

- Arrlesteen: "Hebben de goden dan het Al geschapen, of was dat net omgekeerd? Ik vrees dat ik u niet goed volgen kan."

- Mordulaan: "Ik deel uw vrees maar ik geef toe dat een en ander nogal verwarrend klinkt. In zekere zin zijn de goden scheppingen van het Al. Alleen gaat het woord 'scheppingen' in deze niet op, omdat ze gewoon van nature deel zijn van het Al."



Het Al is en daarom zijn de goden. Maar de scheppingen, noch de goden, zijn een voorwaarde voor het zijn van het Al. Het omgekeerde is uiteraard wél waar. Om het eenvoudig voor te stellen zou ik het volgende kunnen zeggen,... let wel, een exacte voorstelling van de feiten is het niet,... ik zou kunnen zeggen dat de Drie Machten de goden schiepen, opdat zij de Chaos van het Al zouden ordenen.”
- Arrlesteen: “Ik...”

Het boek van Al

- Mordulaan: “Als u vertrouwd bent met de leer van de ‘Compressen van Lir’,... Dat bent u toch?”

- Arrlesteen: “In grote lijnen.”

- Mordulaan: “Mooi. Dan zult u ongetwijfeld delen herkennen van wat ik u nu zal vertellen. De godsdienst van de ‘Compressen van Lir’, kent zijn wortels in een oudere religie, en is hier een uitgesponnen en opgesmukte verbastering van. Wat de naam van deze religie was, en waar ze zich situeerde, is me een raadsel en doet trouwens niet ter zake. Het enige wat ze ons heeft nagelaten is dit boek dat het scheppingsverhaal van Dor omhelst. Het heet ‘Boek van Al en nog wat en het geheim ervan’ en bevat een aantal interessante passages.”

- Arrlesteen: “Ik hang aan uw tong, grootmeester.”

- Mordulaan: “In het begin, en ik doel hier niet op het onbepaalde moment waarop de Drie Machten in bestaan kwamen,

maar wel op het bepaalde tijdstip waarop de goden hun werkzaamheden aanvatten, was het Al gevuld met niets, maar zoals u reeds weet was dat op dat moment reeds schijn. Het betreft hier het valse niets.”

- Arrlesteen: “Omdat het niets ook Al is.”

- Mordulaan: “Bravo, u pleziert mij! Maar, waar zat ik? Juist, het Niets. Het boek spreekt van drie grote godheden. Zij worden bij naam vernoemd en vrij vertaald betekenen ze ‘Hij die eerst kwam’, ‘Hij die iets later kwam’ en ‘Hij die de rangen sluit’. Maar omdat hun originele namen vrij onuitspreekbaar zijn, kort ik ze even in tot Mâ, Pâ en Nâ. Het Al is groot. Zo groot dat zelfs de goden dit niet kunnen bevatten. Dat was ook vroeger zo. Het was namelijk zeer gemakkelijk om er zijn weg te verliezen, temeer omdat het niet echt uitmaakte waar je was omdat er geen afstanden bestonden, of op zijn minst geen referentiepunten, en dat komt toch op hetzelfde neer. Mâ ordende de Chaos en zo ontstonden de sterren en tegelijkertijd de begrippen ‘afstand’, ‘plaats’ en ‘hier’ en ‘ginder’. De sterren vormden voortaan de bakens waarop de goden zich oriënteerden. Wij, mensen, gebruiken ze voor dezelfde doeleinden.”

- Arrlesteen: “De volgelingen van de ‘Profeten van de slappe overtuiging’ geloven dat de sterren de zielen van overledenen zijn, die over onze nachtrust waken.”

- Mordulaan: “Ja, die geloven in zo veel. Vervolgens schiep Pâ op een bepaalde plaats in Al, water. De ‘Compressen van Lir’ spreken over het zweet dat van Pâ’s voorhoofd parelde. De ‘Ge-

loofwaardige Neuzelen’ sleuren er zelfs de urine van een Koe-God bij. Ik kan hen begrijpen. Het is moeilijk in dingen te geloven die niet duidelijk aanduidbaar zijn. Urine is nu eenmaal een voor de menselijke geest handelbaar gegeven, al wens ik het niet in mijn sponde aan te treffen. Maar uiteindelijk bedoelen beide geloofsovertuigingen hetzelfde, namelijk ‘de Oerzee’.

- Arrlesteen: “De rest ken ik. De ‘Compressen van Lir’ geloven dat een van de goden, Nâ veronderstel ik, een ei in het midden van de zee verankerde. Maar er kwam een demon langs die de ketting verbrak, waardoor het naar de oppervlakte dreef.”

- Mordulaan: “Ja, de ‘Compressen’ blijven een zekere amusementswaarde vertegenwoordigen. Een ei, stel je voor. Maar niets is erger dan de visie hieromtrent van de ‘Geloofwaardige Neuzelen’ die, hoe kan het ook anders, een heel hoofdstuk in hun ‘Boek der gelukzaligen’ wijden aan de excrementen van hun Koe-god.”

- Arrlesteen: “Lijkt me zeer boelende lectuur, dat ‘Boek der gelukzaligen’.”

- Mordulaan: “Zeer. Maar in de oude godsdienst lagen de zaken niet zo eenvoudig. Hier was Nâ god én demon. God omdat ook hij de macht der schepping bezat, demon omdat hij het kwaad kende. Nâ was de ultieme zegening voor het verdere verloop van de schepping, want dankzij hem leven we niet in een univarium van goedaardige onverschilligheid. Welke waarde zouden de daden van Mâ en Pâ immers hebben zonder het geschenk van het kwaad om het tegen af te wegen? Al het goede en mooie zou inhoudloos zijn.

- Arrlesteen: “Maar zonder kwaad is er geen ellende,





geen oorlog, geen... Het zou prachtig zijn."

- Mordulaan: "Geen onderscheid, geen persoonlijkheid, geen streven? Goed is zekerheid, verstarring, het stremmen van de stroom der gebeurtenissen. Vervlakking! Slecht streeft naar Chaos, onderscheid, vooruitgang. Een wereld zonder kwaad is een wereld zonder doel, zonder toekomst. Geloof me, Arrlesteen. Het kwaad is een zegen, al is de tol die we ervoor moeten betalen zeer hoog."

- Arrlesteen: "Tol?"

- Mordulaan: "Het lijden."

- Arrlesteen: "Ik zie."

Toen daalden de Goden neer

- Mordulaan: "Het was Pâ die aarde schiep uit water. Aarde was geen ei, want zouden we niet van het ronde schild afglijden? Noch was het een excrement, want zouden onze zintuigen ons ook dat niet duidelijk maken op een voor ons onprettige wijze? Neen, aarde was, zoals ieder zou moeten weten, een ring die op het water dreef. In het centrum van deze ring kwam de oerzee tot bedaren. Maar niet voor lang want Nâ verbrak de gesloten vorm, waardoor de woeste buitenzee

terug vrij spel kreeg in het centrum. Daarom wordt heden de grote zee regelmatig geteisterd door krachtige stormen. Toen daalden de 'Drie Goden' op deze ring neer en vatten ze er hun verdere werkzaamheden aan, want in het begin was deze ring koud, donker en ruw. Eerst kleurden ze de hemelen en creëerden ze glooiende heuvels, van zachtaardig stromende rivieren dooraderd. Dan volgden uitnodigende, zoet geurende bossen en rustgevend velden. Nâ slaagde er echter in sommige heuvels op te trekken tot woeste bergketens, rivieren om te vormen tot ziedende watermassas met verraderlijke rotsen en dodelijke stroomversnellingen. Hij maakte menig bos ondoordringbaar en onwelriekend en veranderde velden in woestijnen. Toen maakte Mâ uit aarde en uit water alle losstaande en vliegende dingen, die de velden en bossen en de hemelen zouden vullen met geluid en beweging. Maar Nâ deed desgelijks en zo ontstond alles wat bijt, moordt en zich over het algemeen onprettig en onwelvoeglijk gedraagt. Pâ bevolkte de grote binnenzee, de 'Zee van Dor', met glimmende, zwemmende schepselen. Een groot deel ervan verdween echter langs de opening in de ring naar de buitenzeeën en was voorgoed verloren. Dus trok Pâ een barrière op, die er heden nog steeds is, dit om te beletten dat nog meer van zijn schepselen zouden verdwijnen.

- Arrlesteen: "En deze barrière, zijn dat de Drakentanden ten zuiden van Kornador en Xalm?"

- Mordulaan "Inderdaad."

- Arrlesteen: "Maar een schip kan toch de Kaap van Kornador ronden en zo vanuit de Zee

van Dor naar de Buitenzeeën varen, zonder hinder te ondervinden van de Drakentanden?"

- Mordulaan: "Dat is zo. Maar de Drakentanden zijn oud en misschien zijn ze zo noordelijk afgesleten, of misschien is heel Dor wel Noordwaarts gedreven of zijn de oorspronkelijke kusten afgebrokkeld en in zee gegleden, waardoor een corridor ontstond. En wie wet, zijn de gevaarlijke buitenzeeën voor de kusten van Biborth, Rian en Arvan wel klein sap in naaststaande de zeeën achter de Drakentanden.

- Arrlesteen: "Misschien."

- Mordulaan: "Dan schiep Mâ uit aarde en water het eerste wezen dat zijn eigen lot bestieren zou, want wat is er interessant aan een wereld waarin de wezens enkel hun instincten volgen? Wat zou de waarde van de hele creatie zijn, zonder de parel van de rede? En zo zagen de elfen het levenslicht. En de elfen heersten over Dor. Ze bevochten de veile creaturen van Nâ en verdreven ze tot in de verste uithoeken, naar plaatsen waar ze thuishoorden, plaatsen door Nâ zelf geschapen en dus bij uitstek geschikt voor het herbergen van stinkend ongedierte. De aarde braakte er haar gal uit en luie nevelslierten, die heviger roken dan de lijfgeur van de walmkalkoen, kropen er over de verraderlijke bodem met een schijnbare doelgerichtheid. Sissend en zuchtend slopen de misbaksels van Dor voortaan door deze gedwongen toevluchtsoorden, die weliswaar een bescherming boden tegen de macht der elfen maar die evenzeer een hard bestaan oplegden aan de bewoners."

- Arrlesteen: "Alle nieuwe godsdiensten stellen nochtans dat de mens de eerstgeborene was."



- Mordulaan: "Dit bewijst enkel dat heden de mens heerser is over Dor. Uiteindelijk ziet ieder zichzelf en zijn soortgenoten graag als eerste. Volgens de oude godsdiensten waren de mensen daarentegen het werk van Nâ en is de mens ontstaan uit de afgunst die de demon koesterde tegen de mooie creatie van Mâ, de elfen. De mensen droegen het kwaad van Nâ in zich, maar door hen zoals de elfen de rede te geven kon Nâ niet voorkomen dat zij hun eigen beslissingen namen, zelf conclusies trokken en hun eigen waarheden ontdekten. Meer dan de elfen, wiens idealen lagen in een wereld van schoonheid, eenheid en vervlakking, streefde de mens meer naar een evenwicht tussen het kwaad waarmee hij geboren was en het goede dat hij gaandeweg ontdekte en leerde appreciëren. De mens was onzeker, werd verscheurd door het kwade, het vleselijke, het menselijke aan de ene en het goede, het cerebrale, het transcendente een de andere kant. Zijn bewustwordingsproces was er een van extremen, van tragiek, van heldenmoed en lafhartigheid. Vanwege dit eeuwige zoeken is de mens zich langs één kant bewust van zijn **zijn**, maar langs de andere stelt hij dit **zijn** in vraag. Maar ik zie dat er nu een vraag op uw lippen speelt."

De allegorie van de boom

- Arrlesteen: "Ja. Waarom stellen wij in vraag wat **is**? Wat bedoelt u eigenlijk?"
 - Mordulaan: "Stelt u zich eens een boom voor, beste Arrlesteen. Een boom met een dikke stam en heel wat laaghangende takken. Deze boom staat eenzaam op een open vlakte. Aan de horizon; de

roerloze zonneschijf. De lucht is rood gekleurd want het wordt er al eeuwig avond. De boom is onbevolkt, op een paar mensen na, die aan hun oren aan de takken hangen. Hun voeten raken de grond net niet en dus lijden zij. Maar vermits zij daar reeds hangen sinds hun geboorte en zij niets anders kennen dan dit lijden, stoort het hen niet. Sommigen zijn naakt, anderen dragen felgekleurde kleding. Nog anderen dragen weinig gekleurde kleding. Sommigen hebben gezichtsbehairing, anderen niet. Dit zijn de vrouwen. Stelt u zich eens voor dat deze mensen al sinds hun geboorte met hun gelaat naar de zon toe hangen. Wat er zich achter hun rug afspeelt weten zij niet. Al stond er een gouden paleis of liepen er horden hoefdieren langs of bevocht een leger minotaurussen er een bos boomgruwels of wandelde er een vreemde man voorbij met een rood jasje dat in het geheel niet bij zijn schoeisel paste, ze zouden het niet weten en al hun aandacht wijden aan de eeuwig ondergaande zon en de saaie vlakte voor hen. Stel nu dat aan de horizon allerlei dieren voor de zonneschijf langs lopen. Onze onfortuinlijk hangers zouden de dieren enkel zien als zwarte silhouetten tegen het felle licht. Zij zouden deze verschillende vormen bestuderen, want wat kunnen zij anders doen, en er zo steeds meer van overtuigd geraken tot het wezen van de dieren te zijn doorgedrongen. Zou u zich een andere voorstelling kunnen maken van de dieren en zou ook u niet denken dat wat u ziet de werkelijkheid is en niet slechts een afschaduwing van de werkelijkheid, als u zich in soortgelijke omstandigheden bevond?"

- Arrlesteen: "Zeer zeker niet."
 - Mordulaan: "Stel nu dat, telkens u het silhouet van een wild zwijn ziet langs lopen, er een boosaardig mannetje met een pofbroek van 'Kartee' en een al even smakeloze fixatie,... natuurlijk kan u dat niet zien want u kan enkel recht voor u uit staren,... dat zo een mannetje in uw kuiten bijt, telkens dat zwijn langs loopt. Zou u dan niet in de overtuiging verkeren dat deze pijn een eigenschap is van het zwijn?"
 - Arrlesteen: "Ik zou niet beter weten."
 - Mordulaan: "Deze eigenschap is dus schijn en toch zou u ze voor werkelijk nemen en zou u tevreden zijn en het **zijn**, het wezen der dingen menen te kennen omdat u niets anders kent."
 - Arrlesteen: "Hoe zou het anders kunnen?"
 - Mordulaan: "U zou zich zeer wijs vinden als u alle silhouetten onmiddellijk zou herkennen en toelichten en de anderen zouden u complimenteren met uw kennis. U zou in aanzien stijgen en toch maar een mannetje zijn dat, net als alle anderen, met zijn oren aan een boom hangt. Wel, stel nu dat op een dag iemand u kwam bevrijden en u zou rondleiden in de wereld achter de boom. Hij zou u de dieren tonen zoals ze echt zijn. U zou over hun vacht strelen, merken dat ze ogen bezitten en kleurrijk zijn. U zou tot het besef komen dat uw leven aan de boom slechts armzalig was en dat al wat u zag en meende te kennen slechts schijn was, niets meer dan een afschaduwing. Ik denk niet dat u nog terug zou willen naar de boom."
 - Arrlesteen: "Waarachtig niet. Nog voor geen koningskroon."
 - Mordulaan: "Schijnkroon, bedoelt u."





De eerste oorlogen

-Mordulaan: "Net zoals het leven aan de boom aan onze hangers slechts schijn toonde, zo toont ons leven op Dor ons misschien schijn. Dit besef, al mag dit dan onbewust zijn, is de bron van de menselijke onzekerheid, zijn eeuwige zoeken. Deze eigenschap heeft hij niet gemeen met de elfen of enig ander wezen. Het onrustige mensenras verjoeg de elfen uit hun steden, naar de duistere bossen en naar eilanden, waar ze lange tijd een verdoken bestaan leden. De mensen werden de nieuwe heersers. Er waren echter plaatsen waar de mens moest halt houden, omdat daar rassen leefden die zich verweerden en voorkwamen dat hun toevluchtsoorden door de mens werden overspoeld. Maar ook deze rassen slaagden er niet in hem te verdrijven uit zijn positie van heerser. Deze rassen waren de reuzen, die de bergen bevolkten en de schublingen, die almachtig bleven op de binnenzee. Waarvandaan deze rassen kwamen en wanneer ze op Dor verschenen is een raadsel, al geloofde men ten tijde van het 'boek van Al en nog wat en het

geheim ervan' dat het ook schepsels van Mâ waren. Lange tijd heerste er oorlog tussen de mensen en de andere rassen, maar mettertijd geraakten vele mensen verblind door de schoonheid en de goedheid van deze andere rassen. Nâ zag dat zijn boosaardige stoottroepen hierdoor verzwakten. Nâ geloofde dat de bewondering die vele mensen hadden voor de andere rassen voortvloeiden uit een minderwaardigheidsgevoel. Daarom schiep hij de dwergen, een ras kleiner en, naar menselijke normen, lelijker. Toen onze voorouderen de dwergen voor het eerst ontmoetten, onderwierpen zij dit ras en maakten hen tot werkslaven, omdat ze zo robuust waren. Maar hun komst veranderde uiteindelijk niets aan de wankelmoedigheid van de mens. Ook de dwergen, begiftigd met dezelfde rede, volgden hun schepper niet lang omdat ze al gauw gekweld werden door dezelfde twijfels. En ondertussen woedden de rassenoorlogen voort, want helaas bestaat de staatsleiding zelden uit filosofen. Pâ aanschouwde deze scheefgetrokken toestand en schiep zelf ook een ras, een ras dat vrolijk en onbezorgd het lijden van mens en dwerg verzachten moest en dat hen moest tonen dat er een ander leven mogelijk was dan dat van srijd en haat. Dit waren de halflingen en zij zwermden uit over heel Dor om prompt te worden onderworpen door de mensen, die in hen gewoon een nieuw slavenras zagen. Halflingen bleken immers goed voor het opknappen van huiselijke taken en als hofvermaak. Aanvankelijk ontfermden de dwergen zich over de guitige grollenmakers maar toen dit ernstige ras merkte dat hun beschermelingen werk veraf-

schuwden en hun dagen liever vulden met vermaak en kwinkslagen, vielen ze in ongenade. Misbruikt door de mensen en minacht door de dwergen verlieten de halflingen druppelsgewijs de maatschappij en kwamen na vele omzwervingen in de bergen (en in de verborgen dalen achter de bergen) terecht, waar de goedhartige reuzen, vertederd door het kleine volkje, zich over hen ontfermden. Mettertijd echter werden de rassen het oorlog voeren beu. Ze zochten steeds meer toenadering tot elkaar. Dit luide meteen het ontstaan van de mengrassen in. Het meest voorkomende is, zoals u weet de half-elf (half elf, half mens). Deze gang van zaken was niet naar de zin van Nâ, die zijn greep op Dor nog verder zag verzwakken. Ditmaal schiep hij de wezens die ons nog steeds het leven zuur maken. Hij gaf hen wel een beperkte intelligentie, maar schonk hen de rede niet, omdat hij nu wel wist dat dit de fout was die hij in het verleden maakte. Hij bracht al zijn woede in deze rassen over en gaf hen de kennis van het oorlog voeren, het martelen, het onderdrukken, plunderen en vergiftigen maar bovenal gaf hij hen een grondige haat voor al wie zich tegen hem gekeerd had. Hij stelde een reusachtig leger samen uit al wat slecht was, dood of ondoed, natuurlijk of onnatuurlijk. Horden krijs, nalesh, trollen en orken, hele bossen boomgruwels, skeletlegioenen en boosaardige geesten en demonen, en nog meer niet nader te bepalen, veile, slijmerige, afstotelijke en ongemaniëerde wandrochten overspoelden Dor in een niet te stuiten vloedgolf van dood en vernieling, stank en hysterisch gekrijs. Trots over hun vroege



en snelle overwinningen noemde deze horde zich de Kletal, 'de oogverblindende overwinnaars voor het lichtend pad'. In allerijl groepeerden de vijf redelijke oerrassen (mensen, elfen, dwergen, reuzen en halflingen) zich rond de banier der Taskieren, 'de oprechte verdedigers van het heilig vuur'. Zij waren numeriek in de minderheid en ze kenden de magie niet om zich te beschermen tegen de geesten en demonen, de skelleten en allerlei andere obscure en obscene wezens die ontsproten aan een ander bestaansniveau. Dan verschenen er onder de vijf oerrassen personen die zich magiërs noemden. Zij hadden tot nu toe een verdoken leven geleid op afgelegen plaatsen waar zij zich weidden aan hun duistere praktijken. Zij bleken over bijzondere machten te beschikken, die zij putten uit dezelfde bronnen als de onnatuurlijke vijanden aan de zijde der Kletal. Verwoestende machten daalden neer over de Kletal-legioenen. Eindelijk kregen ze mede van eigen brouwsel en voor het eerst werden ze in hun opmars gestuit. Maar de machten waarover de magiërs beschikten waren niet onuitputtelijk. Algauw werden ze vermoeid en kregen de Kletal terug vrij spel. Het einde was nabij en Nâ wreef zich in de handen die hij, tet uwer informatie, niet echt bezat. Uit het noorden en het westen, uit gebieden waar niemand ooit geweest was, kwamen toen de nieuwe rassen, die zich zonder dralen in de strijd stortten. Een blijde en verrassende kennismaking was het voor de Taskieren met de draken en roks en de andere rassen, wiens namen ik niet kan opmaken uit het boek. Lang duurde de strijd. Generaties

lang. Maar langzamerhand helde het voordeel over naar de zijde der Taskieren. Toen Nâ dit zag wierp hij zich uiteindelijk zelf in de strijd. Maar Mâ en Pâ grepen in en vingden alle verwoestende machten, met behulp van 'de ogen van de draak' op in 'de horen van de draak'.
 - Arrlesteen: "Ik ken deze voorwerpen uit de legende van Rothin."
 - Mordulaan: "De legende van Rothin spreekt inderdaad over 'de ogen' en 'de horens van de draak' als zijnde fysieke voorwerpen. Uit niets in het boek valt echter op te maken of de schrijver dit ook zo zag. Misschien zijn het slechts symbolen, verwijzingen naar het ultieme Kwaad en het zuivere Goed. Ik weet het niet. In elk geval, deze zogenaamde 'ogen' en 'horens' betekenden het einde van de macht van Nâ. Pâ en Mâ kluisterden hem vervolgens in het binnenste van Dor, waar zijn woede nu nog steeds kolkte en borrelt. Door openingen in de aarde stroomt Nâ's gal soms naar buiten en is dat de oorzaak van vulkaanuitbarstingen. In zijn machteloosheid bonkt hij tegen de wanden van zijn gevangenis en veroorzaakt zo aardbevingen. Deze verwoestende natuurkrachten zijn echter niets in vergelijking met wat Nâ had kunnen aanrichten als Mâ en Pâ dit niet hadden voorkomen. Na afloop zouden de goden volgens het boek verdwenen zijn, al worden ze nog steeds aanbeden in verschillende vormen en gedaanten."
 - Arrlesteen: "En in verschillende aantallen."
 - Mordulaan: "Juist. Sommige religies erkennen slechts één god. Zij vereren één van de Drie Goden. De 'Compressen van Lir' en de 'Wankelmoedig

overtuigden van Davilaat' geloven in een of andere vorm van heilige drie-eenheid, die uiteraard ontspringt aan de Drie Goden. Bepaalde gemeenschappen, zoals de 'Blijmoedig gezinden van Biborth' en de 'volgelingen van de Profeten van de slappe overtuiging' vereren dan weer een heel pantheon, hetgeen misschien een verwijzing is naar de vele, verschillende demonen en magiërs, die hun stempel drukten op de geschiedenis. En de 'Geloofwaardige Neuzelen' hebben hun 'Dopje, de Opperkoe', en dat is ze van harte gegund. Nog een koekje?
 - Arrlesteen: "Graag."

2. Rothin

De oorlog tussen de rassen maakte daarna plaats voor oorlogen tussen de verschillende rijken. De grondslag voor de nieuwe beschaving werd gelegd. Gedurende deze bloeiperiode bouwde Atumbar een machtig rijk op door langzaam maar zeker geheel Oost-Dor te annexeren. Er werden zelfs plannen gesmeed om het westen binnen te vallen. De geschiedenis besliste er echter anders over. Rothin, een mens, vond op zekere dag een van de 'horens van de draak'. Het bezit ervan verschaftte hem de grootste mogelijke macht, die ooit door een sterveling kon bereikt worden. Rothin, net omdat hij maar een gewone mens was, kon de macht niet aan en werd gecorrumpeerd. Hij raakte volledig onder de hypnoïtiserende invloed van de horen. In de oot in kaart gebrachte, noordelijke streken leerde hij zijn neiwue machten te gebruiken. De lokroep van de horen werd egvolgd door vele



rassen, die ook de roep van de Kletal hadden gevolgd. Zij vonden in Rothun hun nieuwe aanvoerder. Dagelijks groeide zijn amcht. Hij creëerde nieuwe rassen en wandrochten, experimenteerde met de meest verdorven uitingen van het transcendente en verloor zichzelf in de gore diepten van het ultieme kwaad. Op het hoogtepunt van Atumbar's macht besliste hij de zijne te meten met die van de grote staat. Hij droeg kleine benden op Atumbar binnen te vallen om zo de grezen te verzwakken. Eerst in kleine groepen, later in grote troepen, vielen Rothins discipelen in hun vele gedaanten de staat op verschillende plaatsen binnen. Ze roofden, plunderden en voerden taloze hulpelozen in gevangenschap met zich mee terug naar het noorden. In Atumbar besepte men de werkelijke omvang en de achtergrond van het probleem niet. De plannen voor een inval in een westelijke buurstaat en het politieke spel droegen meer de interesse weg van de leiders. Dit gaf Rothin de gelegenheid zonder veel tegenstand met een groot leger Atumbar binnen te vallen. Deze daad luidde het begin van de tweede, grote oorlog in. De hooggeplaatsten in Atumbar zagen node af van hun veroveringsplannen en werden plots genoodzaakt boodschappers naar de andere vorsten te sturen met een bede oom hulp tegen de schier onoverwinnelijke vijand. Inderdaad, omwille van de horen viel streek na streek ten

prooi aa Rothin's leger, aangevoerd door de 'nacht-merrieridder', Rothin's trouwe luitenant. Niemand heeft ooit diens gezicht gezien en enkel Rothin kent zijn afkomst. Begiftigd met de machten van de horen, die het pure kwaad van Nâ bevatten, behaalde Rothin overwinning na overwinning. Slechts nadat reeds onnoemelijk veel bloed vergoten was, begonnen de Atumbarianen te vermoeden dat niets ander de reden kon zijn van zulk een ongelijke strijd, dan de horen van de draak. Elkeen wist dat om de horens van de draak te neutraiseren, de ogen van de draak noodzakelijk waren. Een grote zoektocht werd dus op touw gezet en ondertussen rukte Rothin verder op, naar de hoofdstad. De resterende eenheden van de Atumbariaanse strijdmacht en legers van naburige staten hadden hier reeds post gevat.

Een getuige vertelt: "Voor zover het blote oog kon zien, van de hoogste uitkijkpost overschouwd, strekten zich legerkampen uit. In beide legerkampen had een ruiter een volle dag nodig om van de ene zijde van zijn kamp naar het andere te rijden, zo leek het wel.



Een van de ogen werd gevonden door Ilis-Thran, een meestermagiër aan het hof van Lir. Er bleef hem slechts weigli tijd om de machten van het oog tot zijn voordeel aan te wenden. Hij slaagde er daarom slechts gedeeltelijk in de machten te doorgronden. Na zijn uitputtende studie sliep hij drie dagen en drie nachten. Ondertussen stelden de legers zich in het zicht van Atumbar in slagorde op. De laatste strijd stond op het punt te beginnen.

De laatste veldslag

Ilis-Thran, meestermagiër van Lir en steun en toeverlaat van Atumbar, vergezeld van de beste magiërs uit Dor, verscheen op de stadsmuren van Atumbar en monsterde de situatie.

In het noorde en oosten spreidden zich zover het oog reikte, de Chaoslegers uit. Een afzichtelijke benden schepselen, slechts gedreven door ongegronde haat en berusting in het Kwaad. Hun aanvoerder, de nachtmerrieridder, bevond zich met zijn lijfwacht in de eerste gelederen. In en rond Atumbar stelden de nieuwe Taskieren zich op. De generaals wachtten af.

Iets meer dan duizend meter van Ilis-Thran verwijderd, bevond zich de oorzaak van alle ellende, de verpersoonlijking van het Kwaad, Rothin, omgeven door zijn trouwe groep, zwarte magiërs. Rothin, gespeend van alle eergevoel, vatte de vijandigheden aan zonder enige vorm van waarschuwing. Ilis-Thran had de slechte inborst van zijn tegenstander echter juist ingeschat en was niet verrast. Hij beantwoordde de aanval met gelijke munt. Een hele dag duurde het gevecht. Op het middaguur trok de nachtmerrieridder ten strijde. Hij dreef een wig in de verdediging van de stad. Ondertussen sneuvelden opt wee na, alle van Ilis-Thran's collega magiërs, terwijl Rothin nog kon rekenen op de steun van zeven zwarte magiërs. Ilis-Thran en zijn helpers stonden onder een hoge druk en stonden op het punt het te begeven. Er bleef hen enkel nog de macht van het oog over, maar Ilis-Thran dordt het niet te ge-

bruiken, omdat hij wel wist dat hij de macht ervan nog niet helemaal begreep.

Maar toen de laatste zonnestralen het strijdveld verlieten, ontketenden Rothin en Ilis-Thran hun oermachten. Ee volle nacht duurde het titanengevecht. Velen die zich in de buurt bevonden werden tot as verpulverd. Ilis-Thran was echter de uitputting nabij en uiteindelijk kon hij de machten van het oog niet langer onder controle houden. Een felle bliksemschicht ontladde zich en verbond beide, magische objecten. Heel even nog kon Ilis-Thran het uitschreeuwen en dan werd zijn lichaam tot pure energie teruggebracht. Zuiver Goed en uliem Kwaad vonden zich en vernietigden elkaar. Er ontstond een immense kolk, waarin het grootste deel van beide legers werd meegesleurd. Ook Rothin verdween spartelend in de kolk. De krater die overbleef vulde zich later met water en vormde de Atumbariaanse binnenzee.

Epiloog

De laatste jaren steken de oude volgelingen van Rothin terug de kop op en van tijd tot tijd worden de kusten van Dor weer geteisterd door rovers. Belangrijker wellicht zijn de verhalen over het weer opduiken van de nachtmerrieridder, hetgeen door velen wordt afgedaan als een verzinsel van zieke geesten. De legende vertelt immers ook dat hij werd meegezogen in de allervernietigende kolk. Wat echter wel zeker is, is dat, zoals we allen weten, een draak twee ogen en twee horens heeft. Waar het andere oog en de andere horen zijn, weet niemand.

3. Spelen in een fictieve wereld

Voor S&S werd een wereld gecreëerd met achtergronden en realiteiten die verschillen van de ons omringende wereld. Voor het overgrote deel beantwoordt deze wereld echter aan een in de verbeelding van de meesten mogelijke "fantasiewereld". D.w.z. dat de werkelijkheid die we "gebruiken" in het spel, ondanks de

fantastische elementen, voor ons tot op zekere hoogte een herkenbare werkelijkheid is. De wereld van S&S is niet zo vreemd en bizar dat het verzinnen en spelen van avonturen onmogelijk zou zijn.

Er is getracht zoveel mogelijk verschillende beschavingen, geschoeid op modellen uit historische periodes van onze eigen wereld, op een beperkt gebied bijeen te brengen. De gecreëerde wereld - 'Dor' - is dus helemaal niet realistisch, zeker niet klimatologisch of geografisch gezien.

Voor de noordelijke landen van het oostelijke continent werd middeleeuws Europa als voorbeeld genomen. Voor de zuidelijke landen heeft Midden-Amerika ten tijde van de ondergang van het Inka-rijk model gestaan. Voor het westelijk continent diende het Arabië ten tijde van de kaliefen.

Deze beschavingen dienden alleen maar als voorbeeld. Alleen de belangrijkste elementen zijn overgenomen en gemengd met elementen van andere beschavingen of nieuw uitgevonden aspecten. Staar je dus niet blind op bepaalde kenmerken, maar verander zelf dingen als je denkt dat ze beter passen in jouw idee van een wereld / beschaving. Het is dus niet omdat bepaalde details bij de Inka's golden, dat ze ook moeten gelden in dat deel van Dor dat hierop geïnspireerd was.

In dit hoofdstuk vind je korte beschrijvingen van de belangrijkste landen (een meer uitgebreide beschrijving van deze en andere landen en beschavingen vind je in het aparte 'wereldboek'. Je hebt dit boek echter niet nodig als van plan bent de details zelf in te vullen). Deze summier informatie kan je als SM gebruiken als achtergrond voor je avonturen. Dat betekent dat jij, als SM de details verder zal moeten uitwerken (als een avontuur zich in een dorpje afspeelt zal je dit dorpje zelf moeten ontwerpen, zo ruw of gedetailleerd als je zelf wil).

Het is onmogelijk Dor nauwkeurig te beschrijven in dit boek. In feite is dat ook niet echt nodig. De bedoeling van deze beschrijvingen is vooral sfeerschepping. Zo krijgen de spelers een groter beeld van de wereld waar hun personage in rondloopt. De SM kan altijd zijn fantasie botvieren in het verder uitwerken van de

informatie. Dat kan alleen maar het spel ten goede komen. Het is immers niet de bedoeling het spel te herleiden tot een droge opsomming van gebeurtenissen en af en toe een worp met de dobbelstenen. Iedereen moet het gevoel krijgen dat hij daadwerkelijk in Dor vertoeft. Het is in feite net zoals een

lezer die zich pas helemaal kan inleven in een goed boek en alles rond zich vergeet wanneer hij zich opgeslokt voelt door de in het boek beschreven realiteit. Hoe ver je wil gaan met beschrijvingen en sfeerscheppingen hangt veelal af van de tijd die je er wilt insteken. Een goed voorbereide spelsessie kost de spelmeester al gauw twee tot drie uur. Als je aan een nieuw avontuur of een nieuwe campagne begint ben je minstens enkele uurtjes zoet niet het doornemen van alle informatie en/of het verder uitwerken ervan.

Wanneer je als beginnend meester nog nooit een wereld ontworpen hebt kun je best Dor gebruiken zoals hij in deze pagina's beschreven is. The Wise Tree heeft reeds volledig speelklare avonturen uit die zich op Dor afspelen. Die scenario's leveren genoeg achtergrondmateriaal dat ook handig kan zijn als je zelf een wereld wil ontwerpen. Maar, de keuze is altijd aan de SM en aan de tijd die hij of zij ter beschikking heeft.

Wanneer voor de eerste keer de personages worden uitgerold, zou je onmiddellijk een korte achtergrond van je karakters moeten bedenken. Het is de bedoeling om wat uiteindelijk een hoop cijfers op papier is, te veranderen in een "echt" persoon. D.w.z. iemand met zijn eigen gewoonten en eigenaardigheden en/of onhebbelijkheden. Want uiteindelijk is dat de bedoeling van het rollenspel. Je speelt een rol. Je leeft je in in de huid van iemand anders. Hier is dit een fictief persoon, maar in wezen verschilt dit niet veel met het werk van acteurs. Jij hebt echter grotere vrijheid omdat je alles ter plekke moet (kàn) improviseren.

Al het gezegde kan even goed toegepast worden op de wereld. De wereld moet karakter krijgen. Elke speler moet zich de plaats waar hij zich bevindt levendig kunnen voorstellen. Dat is een beetje moeilijk vermits de hele wereld uiteindelijk "maar" denkbeeldig



is. Een duidelijke beschrijving van een plaats of een situatie doet echter wonderen. De verbeelding kent geen grenzen. Er stelt zich wel een probleem. Hoe ver moet je gaan bij de beschrijving van een wereld? Je kan je best beperken tot het uiterste minimum, waarbij je de fantasie van de spelers de rest laat invullen. Bijvoorbeeld, het schip legt aan in Oras, de grootste stad van het westelijke continent. De stad ligt in een rivierdelta, bijna volledig omringd door moerassen. Er heerst een woestijnklimaat. Het land bestaat volledig uit woestijnen, een beetje zoals Egypte. Hier wordt in vier zinnen de wereld volledig geschetst en de SM rnaakt bovendien gebruik van reeds bestaande kennis van onze wereld (Egypte). Als je dat zegt hebben de spelers er geen moeite mee om zich dat land voor te stellen. Wie heeft er immers nog nooit beelden over Egypte gezien? Dit is een gemakkelijk en handig hulpmiddel. Andere hulpmiddelen zijn tekeningen en al dan niet bijgewerkte foto's of collages. In de meeste gevallen moet SM echter terugvallen op beschrijvingen. Hierin kan je zeer ver gaan. Dat kan leuk zijn als je het allereerste avontuur begint. De spelers leren dan vanalles over de geschiedenis, de cultuur en de gewoonten van de wereld waar hun personages in rondlopen. Als de SM echter elke plaats waar de helden zich bevinden breedvoerig gaat beschrijven kan dat wel saai worden. Het vertraagt de loop van het spel en breekt de spanning. Zoals altijd moet je zoeken naar een evenwicht. Probeer wel te vermijden alleen het hoogstnodige te vertellen. Als je alleen dingen vermeldt die belangrijk zijn voor het avontuur dan krijgen de spelers na een tijdje door dat al wat je zegt een of andere sleutel bevat. Bij elke beschrijving geef je ze dus als het ware de pap in de mond. Dat kan niet de bedoeling zijn! Denk eraan dat de spelers enkel de informatie "krijgen die jij, de SM, ze geeft. Het is dan ook aan jou om, door je manier van spreken, door wat je zegt, door op het juiste moment een tekening te laten

zien of door ontmoette personages te acteren sfeer en spanning te creëren en je spelers geboeid te houden door het raadsel dat ze horen op te lossen.

Er zijn enkele opvallende verschillen tussen de ons bekende wereld en Dor. Niet alleen bestaan er op Dor meerdere intelligente rassen, is magie een heel gewoon iets en bestaan er andeie planten en dieren, er zijn ook gebieden die je niet direct op onze wereld kan terugvinden.

De twee meest opvallende daaronder zijn Linalh en Xrasc-Towl. Er zijn ook nog tal van kleinere gebieden die allemaal met elkaar en die twee grote gebieden te maken hebben. Het is de magie die al deze plaatsen speciaal maakt. Linalh en Xrasc-towl zijn eigenlijk de polen van het magische veld van Dor. Op die plaatsen is de magie het sterkst aanwezig. Het is daarom dat wat nu Linalh is, al in de oudheid bezocht werd door magiërs van alle slag. In de loop van de geschiedenis is dan geleidelijk de eigenlijke staat Linalh ontstaan, en daarmee ook de vele verhalen en legenden die er onvermijdelijk mee verbonden zijn.

Xrasc-Towl is de tweede pool van het magische veld. Deze pool ligt onder de zeespiegel. Het is de sterkste magische pool. Alle magische compassen richten zich erop. In Xrasc-Towl reageert de magie met het water en sommige aardlagen zodat er een reusachtige luchtbel ontstaat waarin de schublingen hun stad gebouwd hebben. De schublingen hebben later speciale "liften" gebouwd naar de oppervlakte. Die "liften" geven uit vlak bij een eiland zodat gewone bezoekers de stad kunnen bezoeken. Voor de uiterst zeldzame bezoeker die de stad via het water bereikt is dit een van de meest unieke gebeurtenissen uit zijn leven. Aan de randen van het veld gaat de bezoeker door een veld van water, aarde, lucht en magie om uiteindelijk volledig in de droogte te stappen. Frisse lucht in te ademen en de glorie

van de zee boven zich te aanschouwen. Niemand kan echter in het centrum van de pool komen, de magie is daar te sterk.

Op tal van andere plaatsen in Dor zijn er nog plekken waar magie sterker aanwezig is, waar spreuken veel gemakkelijker kumen uitgesproken worden. Het merkwaardige aan die plaatsen is dat als je een as trekt door de twee magische polen je precies kan bepalen waar de volgende plaats met sterke magie te vinden is. Er zijn twee soorten van deze plekken: de vaste, die nu staan opgetekend op alle belangrijke landkaarten (zowel de gewone als de magisch kaarten) en de tijdelijke. Deze laatste hebben een wisselende sterkte en tijdsduur. Tijdsduur is hier een relatief begrip. Er zijn plekken bekend geweest die op drie dagen een immens groot veld hebben opgewekt en even plots zijn verdwenen, terwijl sommige velden al vijfhonderd jaar of langer bestaan (ze zijn te onderscheiden van de vaste plekken doordat het veld geleidelijk sterker wordt of afzwakt, iets dat nu heel precies wordt bijgehouden door alchemisten). Er is ook nog een heel ander aspect dat Dor zo speciaal maakt. Dat zijn de doorgangen naar andere werelden en bestaansniveau's. Sommigen worden gebruikt door magiërs die ze gebruiken om snel naar andere delen van de wereld te reizen. Via deze poorten zijn ook tal van wezens en levensvormen gekomen die oorspronkelijk niet op Dor voorkwamen.

Deze plekken kumen altijd voor leuke of onverwachte voorvallen zorgen in de avonturen. Zeker als de groep een of meer magiërs bevat. Misschien is zo een plek met een tijdelijk magisch veld wel het hoogtepunt van een avontuur, of moeten de spelers een doorgang naar een andere wereld gebruiken, of moeten zij afrekenen met een onwelkome gast uit een ander bestaansniveau? Dat hangt enkel af van de fantasie van de scenarioschrijver (de SM).

4. De goden

Het is reeds vele honderden eeuwen geleden dat de laatste goden Dor verlieten om hun strijd verder te zetten in de ruimten boven Dor. Sinds dan is hun invloed geleidelijk aan verminderd en in de huidige era is ze nagenoeg onbestaande. Er zijn nog een beperkt aantal volgelingen die nog steeds wachten op de terugkeer van de goden. Want toen de laatste goden vertrokken zwoeren zij dat zij ooit zouden terugkeren. Velen waren echter het schijnbaar eindeloze wachten beu en zochten nieuwe goden...

In deze eeuw bestaan er in Dor geen echte goden meer, tenminste geen goden in de betekenis van een schepping van Pâ, Qâ en Nâ. Hun plaats is ingenomen door nieuwe goden. Dit is een allegaartje, gaande van gek geworden tovenaars tot vuurdemonen van de hogere dimensies. Zij verspreiden hun schijn-godsdiensten over heel Dor en het zijn vooral mensen die deze nieuwe godsdiensten aanhangen. Velen staan onverschillig tegenover al deze godsdiensten en zweren elke vorm van godsdienstbelijdenis af. De godsdienst in Dor takelt af.

5. Dorse begrippen

Het is misschien nuttig om voor alle duidelijkheid een paar begrippen uit **te** leggen die veel gebruikt worden en waarover enige verwarring kan ontstaan.

- **Arhoent:** een bepaald type van nederzetting waar alleen leden van een bepaald ras samen-wonen en die een specifieke ("zuivere") taal spreken. Een Arhoent is onafhankelijk maar sterk beperkt in zijn vrijheid; zo mogen de meeste arhoent maar een beperkte oppervlakte beslaan en wordt hun handelen sterk in het oog gehouden. Bewoners van een Arhoent zijn niet erg populair (op enkele uitzonderingen na).

- **Atumbar: (1)** een oud imperium op het oostelijk continent dat alle landen van Analta in het noorden tot Komador in het zuiden

besloeg. **(2)** de eerste stad die, naar algemeen wordt aangenomen, gesticht werd in Dor. **(3)** het geslacht dat de gelijknamige stad en het wereldrijk stichtte en tot nu regeert. **(4)** *oud-* de provincie van het oude imperium. **(5)** *nieuw-* het huidige koninkrijk.

- **Draak, De:** het beeld dat gemaakt werd door Honi en dat de balans vormde voor de goede en kwade machten in Dor. Een oog en een hoorn zijn de **enige** stukken die nog overblijven van dit beeld, maar niemand weet waar de delen zich bevinden.

- **Drac of Draconisch: (1)** *oud* - de magische taal die de draken gebruiken, niet alleen voor spreuken. De taal is zo uitgebreid dat draken er ook mee communiceren. Het gezegde dat magie in de stem van een draak huist is geen fabeltje, ze is er wel degelijk.

(2) *modern* - taal die gebruikt door wetenschappers die zich specialiseren in het bestuderen van de draken. Het is geen magische taal maar een geheimschrift. Modern-Drac mag niet verward worden met het oud-Drac dat ook in schriftelijke **vorm** bestaat (zij het wel in heel zeldzame gevallen).

- **Duistere / donkere rassen:** Alle goblinachtigen, trollen, nalesh en kriels.

- **Exodus:** de periode in de geschiedenis van het eiland Xalm waarin de elfen en half-elfen gedwongen werden het eiland te verlaten.

- **Grote vervolgingen:** de periode in de geschiedenis van het oude imperium waarin magiërs op grote schaal vervolgd werden. Als gevolg hiervan werd in het westen Linalh het tovenaarsrijk gesticht en werden de speciale magiërs wetten ingevoerd. In enkele streken zijn magiërs nog altijd niet populair.

- **Halfbloed:** iemand met ouders van verschillende rassen. Omdat meestal een van beide ouders een mens is, wordt een halfbloed gewoonlijk genoemd naar het ras van de andere ouder. Een half-elf heeft als ouders een mens en een elf. De meeste halfbloeden zijn half-elfen, andere combinaties

komen zelden voor. Het feit dat al deze rassen zich met elkaar kunnen voorplanten suggereert volgens sommige geleerden dat ze aan elkaar verwant zijn en dat ze misschien wel aan één gemeenschappelijk voorouderlijk ras ontsproten.

- **Illis-Tbran:** meester-magiër uit het oude Atumbar. Onder zijn leiding slaagde een verbond van magiërs van alle klassen erin om Rothin voor de muren van Atumbar met nogal dramatische middelen tegen te houden. Zij vernietigden zichzelf en namen Rothin mee naar het hiernamaals.

- **Nachtmerrieridder:** de eerste luitenant van Rothin. Hoewel hij een begaafd magiër was, was de Nachtmerridder beduidend minder sterk dan zijn meester, die zelfs geen magiër was. Daarnaast was hij ook de bevelvoerder van de legers. Oude bronnen maken gewag van een volledig in het zwart geklede duistere figuur. Zelfs licht verduisterde in zijn omgeving. Zijn zwarte harnas en paard wierpen angst en ontij in de harten van menig tegenstander.

- **Rothin:** weleer de machtigste en enige vijand van de verlichte rassen. Zijn legers overspoelden geheel oost-Dor en zorgden voor enkele van de donkerste bladzijden uit de geschiedenis van Dor. Hoewel overwonnen door Illis-Thran roept zijn naam nog steeds ongemak op. Rothin was wel geen magiër, maar was in het bezit van een van de horens van De Draak. Die gaf hem fabuleuze magische krachten. Hoe hij er precies uitzag weet niemand. De beschrijvingen variëren van een ziekelijk mannetje tot een zeven meter hoge, vuurspuwende reus. Enkelen beweren dat hij van gedaante kon verwisselen, wat de verschillende beschrijvingen kan verklaren, maar niemand weet het fijne ervan.

- **Schaduwwereld:** wereld die zich in een parallelle dimensie bevindt. Over deze wereld doen vele verhalen de ronde. Vast staat dat het een mensoevriendelijke plaats is. De lucht is er purper, de winden gaan nooit liggen en onnatuurlijke mon-



sterachtige wezens regeren er. Sommige magiërs (vooral schaduwmagiërs) vestigen zich hier.

- **Talen: (1) zuivere** - (bv. Moth erg ungerdouw). De talen die gesproken worden door ras-puristen (zie ook : Arhoent). Het zijn de oudste talen van elk ras. Bijna niemand kent ze nog. Soms worden ze nog gebruikt in codes. **(2) klassieke** - de talen die tegenwoordig gesproken worden door personen van een land (bv. Alle mensen, dwergen, elfen en anderen Zilkandoren spreken nu modern zilkandor en het klassiek atumbariaans. **(3) magische** - deze talen worden gebruikt voor het uitspreken van de verschillende soorten formules. Zij vormen geen specifieke taal in de zin dat zij ook gebruikt kunnen worden om te communiceren **(4) magiers** -

geheimtalen gebruikt door de magiërgilden (met enkele varianten). Oningewijde personen verwarren deze taal wel eens met een magische taal. Beiden hebben echter niets met elkaar te maken. **(5) duistere** - deze talen worden gebruikt door de monsters (zie ook: duistere rassen). **(6) Atumbariaans:** Een taal die door welhaast iedereen op Dor verstaan wordt en die zijn oorsprong vindt in de belangrijkste staat van Dor: 'Atumbar'.

- **Verlichte rassen:** dwergen, Elfen, halflingen, mensen, reuzen en schubhngen,

6. De landen van Dor

Zoals reeds vermeld is de nu volgende lijst summier en onvolledig. Voor een volledige lijst van landen verwijzen we naar 'het wereldboek'. De belangrijkste landen worden hier wel in het kort beschreven (dit zijn trouwens de landen waar de meeste speelklare avonturen zich afspeelen)

6.b. Atumbar

Het huidige koninkrijk Atumbar is een klein deel van de oude, gelijknamige provincie van het oude Atumbar, het rijk dat ooit alle oostelijke rijken, van Analta in het noorden tot Kornandor in het zuiden omspande. Het grote imperium brokkelde uiteen na een periode met drie grote oorlogen, waarin het hele continent betrokken was. De traditie wil dat de koningen zich nog altijd beschouwen als de enige rechtmatige heersers over het oude (grote) Atumbar en beweren dat Atumbar ooit terug herenigd zal worden tot een nieuw rijk met een nooit geziene macht.



Hoewel Atumbar een van de kleinste landen is, speelt het het nog altijd een grote rol op het politieke en economische toneel van het oosten, deels door zijn centrale ligging maar vooral ook uit traditie.

In deze era zijn er in feite twee grote machtsblokken. Langs de ene kant heb je Atumbar en haar bondgenoten: Lir, Orvalve, Gulnave, Analta en Arvan. Aan de andere kant is er Biborth met Komandor, Zilkandor, Helkandor, en Zuid-Rian. De andere landen houden zich afzijdig of wisselen van kamp, alnaargelang de wind waait. Atumbar-stad is de grootste, oudste en meest legendarische van alle steden in Dor. Zelfs Oras, in het westen, kan niet tippen aan de macht, glorie en praal van de oude imperiale hoofdstad. Nu nog is ze de

belangrijkste handelspool van het continent; een rol die ze dreigt te verliezen aan haar jonge rivaal Biborth. Atumbar wordt nog altijd geregeerd volgens de wetten en structuren van het oude rijk die in al die tijd nauwelijks zijn aangepast.

Extra info

- Economie: handel, vooral de handel met het westelijk continent.
- Klimaat: gematigd.

Spelmeester info

Atumbar-stad is een dankbare plaats om stadsavonturen te spelen. Bedenk een situatie die op Dor kan bestaan en je kan ze laten plaatsgrijpen in de stad. Heb je beginnende spelers, of spelers met nieuwe karakters: geen probleem, in plaats van ze direkt een orknest te laten oprollen (met alle gevolgen vandien!) kan je ze beter een lokale bende in een "rustige" wijk laten aanpakken. En als ze vast zitten of dreigen te raken is er geen betere lokatie denkbaar dan de stad waar zoveel "onbekende" en "geheimzinnige" helpers rondwalen.... Ook de streek rond Atumbar is een meer dan interessante plaats, waar veel personages wonen die niet in de stad kunnen of willen wonen maar om een of andere reden wel gedwongen zijn om in de buurt van een stad te wonen. Bijvoorbeeld, een tovenaardie af en toe enkele werken moet raadplegen in de grote bibliotheken van Atumbar en zo kan je er nog wel een paar opnoemen.

Ook Nuter is in dat opzicht een belangrijk centrum. Hoewel het een kleine stad is, niet erg actief op handelsvlak, staat het in Atumbar heel bekend omdat het de zomerresidentie is van de koning en van vrijwel elke edelman van betekenis. Het zuidelijke punt van de bossen van Awkhor, het woud van Kleysne, is een koninklijk domein, het favoriete jachtterrein van de koningen sinds Dunenbar III het domein kocht, bijna tweehonderd jaar geleden.

6.c. Davilaat

Van alle landen is Davilaat wel het meest beruchte. Niet vanwege een overweldigende politieke of economische macht, maar vanwege zijn wettenloosheid. Nou ja, er zijn wel wetten, tenslotte zijn er overal wetten, maar die van Davilaat wijken op meerdere punten af van die van andere landen in Dor. In feite is een Davilaatse wet enkel een politiek instrument om zijn tegenstander te hinderen. Het zijn vooral de mensen met enige macht die hier last van ondervinden. Aan het plebs lijken deze machtspelletjes volledig voorbij te gaan. Zo lang zij de verschillende sociale codes respecteren bestaat er voor hen "geen enkel probleem". Maar wie diegene die deze codes tracht te doorbreken. Meestal heeft dit gevolgen voor de overtreder én voor zijn naaste familieleden. Er doen zelfs verhalen de ronde over complete wijkoorlogen met enkele honderden doden en grote materiële schade. Natuurlijk "kan" niemand dit volledig bevestigen, maar het blijft een feit dat Davilaat een goed doordachte constructie kent die de verschillende bouwers en constructeurs goed beschermt (en werk geeft natuurlijk, maar dat terzijde). Het is het land waar misdadigers van allerlei slag hun laatste toevluchtsoord zoeken, of waar anderen een nieuw leven trachten op te bouwen. Dat kan hier allemaal zonder veel problemen. Eenmaal in Davilaat kan je compleet onderduiken zonder een spoor na te laten. Je krijgt desgewenst niet enkel een nieuwe identiteit, maar ook een compleet nieuwe gedaante (grapjassen beweren wel eens dat het toneelstuk niet geëvolueerd zou zijn als enkele Davilaatse "specialisten" niet naar andere landen zouden zijn uitgeweken waar ze in reizende toneelgezelschappen terechtkwamen en de kostuumontwerpen en grimace op zich namen).



Een eeuw geleden werd door de Tuul, een volk van zeevaarders uit het noorden, een vesting gesticht op de punt van Ladil. De toenmalige Davilaatse machthebbers lieten dit niet zonder slag of stoot gebeuren en stuurden er verschillende troepenmachten op af. Maar na een paar veld- en zeeslagen kwam er nog altijd geen oplossing in zicht (een Davilaats leger bevelen laten opvolgen is nogal moeilijk in de meeste gevallen). Er werd dan maar een overeenkomst gesloten waarbij er bepaald werd dat de Tuul elk jaar belastingen in natura zouden betalen.

Extra info

- Economie: Ongeveer alles wat in andere landen strafbaar is.
- Klimaat: gematigd.

Spelmeester info

Davilaat-stad herbergt een allegaartje aan dieven, moordenaars en voortvluchtigen. Kortom, iedereen die ooit ergens anders in aanraking met de wet is gekomen. De stad heeft de twijfelachtige reputatie van de ongezondste te zijn voor vreemdelingen. Vooral de twee eerste weken zijn dodelijk. Ongeveer drie zevende van alle nieuwkomers overleeft deze periode niet. Daarna wordt het beter (men heeft de neiging om ZEER snel te leren in Davilaat). Davilaats meest bekende exportproduct is eigenlijk mensen: slaven maar vooral huurlingen. Heel Davilaat bulkt namelijk van scholen en opleidingskampen, het ene al moeilijker en dodelijker dan het andere. Zo een opleiding duurt ongeveer vijf jaar maar daarna ben je nog eens voor vijf jaar gebonden aan de school (eigenlijk ben je gewoon een lijfeigene). Bovendien kan je je specialiseren in eender welke discipline, als je maar geld genoeg hebt. Hoe je eraan komt is je eigen zaak, zolang je iedere maand maar kan betalen. Die tien jaar kunnen de rottigste tijd zijn in iemands leven, maar als je die hebt doorgemaakt kun je je veel veroorloven. In dit tijdperk zijn er geen regerende monarchen meer. De laatste vorst werd op zijn verjaardag vermoord door zijn

hofmeester. Sindsdien wordt het land geregeerd door een steeds wisselende groep van machthebbers. Het is de sterkste die regeert, samen met zijn vrienden, tot een sterker iemand de macht opeist. Oorlogen breken er nooit uit, zelfs geen revoluties. Nee, meestal blijft het beperkt tot enkele aanslagen en moordpartijen en af en toe zelfs een ouderwets duel.

Alnaargelang het humeur en de fantasie kennen de geregeerden zichzelf een titel toe. Soms experimenteert men wel eens met een nieuwe titel (iemand noemde zich ooit Groot hoofd. Hij heeft amper een week geregeerd. Een andere noemde zich Grootzijner van Al, hij werd "per ongeluk" onthoofd tijdens zijn kroning), maar algemeen zijn de heersers nogal conservatief wat hun titels betreft. De huidige vorst noemt zich dan ook gewoon 'Vorst'.

6.d. Biborth

Biborth is ontstaan uit Bobor, oorspronkelijk de belangrijkste stadsstaat na Lir en is, vanwege zijn strategische ligging aan de Lok-Bobor, een doorn in het oog van Atumbar. Biborth beheerst immers de voor de handelsschepen van Atumbar enige uitweg naar de Oostelijke oceaan. De hoofdstad, Bobor, groeide uit tot een belangrijke handelsstad en haar handelsmaatschappijen beheersen nagenoeg alle oostelijke scheepvaartroutes. Een job op een Biborths schip betaalt goed, maar is niet zonder risico. De rijk beladen schepen zijn een meer dan interessante prooi voor noordelijke en Davilaatse piraten. En af en toe wagen zelfs Noord-Riaanse edellieden kleine strooptochten op eenzame schepen.

Ook Bobor is niet geheel vrij van gevaar. Geregeld wagen piratenschepen zich in de baai en overvallen dorpen of een karavaan. Vooral de noordelijke oevers van de baai lijden daar



nogal onder. De streek is immers dunbevolkt en voordat de schepen uit de omliggende havens uitvaren zijn de piraten in hun kleine en snelle schepen al lang weer weg. Dikwijls vluchten ze gewoon langs de Sokashi-golf terug naar open zee. Bobor is zich nog altijd aan het herstellen van de laatste aanval die het heeft moeten doorstaan. Een leger van noordelijke barbaren, Davilaatse huurlingen en een opvallend sterke macht orkstammen en zelfs vier draken belegerde de stad. De aanval werd uiteindelijk gebroken door de komst van een sterk huurlingencontingent uit Davilaat. Er gaan geruchten rond dat de stadsraad veel mensen heeft aangenomen om uit te zoeken wie dit leger verzamelde en waarom. Tot op heden heeft echter niemand een flauw vermoeden. Een groter raadsel is zelfs waarom er ook orks en draken meevochten. Dat was niet meer gebeurd sinds de komst van Rothin.

Extra info

Economie: handel, ertsontginning.
Klimaat: gematigd.

Spelmeesterinfo

Sinds het uiteenvallen van het oude imperium is Biborth zowat de rivaal van Aturnbar. Beide steden willen de baas spelen over de andere staten en doen er alles voor om hun invloed uit te breiden. Openlijke vijandigheid tussen Atumbarianen en Biborthianen is er niet maar ze kunnen geen zaken afhandelen zonder enige wrijving. Een Atumbariaanse scheepskapitein moet altijd langer wachten voor de documenten klaar zijn, wordt vaker gecontroleerd en nog meer van dit soort pesterijtjes. De beide landen doen vaak beroep op "vaklui" om enkele dingen die niet direct legaal kunnen opgelost worden op een andere manier af te handelen. Wapens kan je heel gemakkelijk krijgen in heel Biborth.

Iedereen mag wapens dragen, zelfs als hij niet direct een passend beroep daarvoor heeft. Ze gebruiken is evenwel een andere zaak. Partijen die slaags raken met elkaar en wapens

gebruiken worden zwaar gestraft. "Wapens dienen om vijandelijke soldaten te doden, niet om je persoondijke geschillen mee op te lossen", luidt de officiële redenering.

Het is heel gemakkelijk om vanuit Bobor een passage te boeken naar eender welk land in Oost-Dor, en met enige moeite zelfs naar de landen in het westen. Dikwijls kun je zelfs gratis mee als huurling of als gewoon matroos. Er worden geen vragen gesteld over iemands verleden of zijn mogelijke toekomstplannen. Iedereen moet gewoon weten dat de reis niet zonder gevaar is. In de woelige wateren van de oostelijke oceaan schuilen echter nog andere gevaren dan piraten...

6.e. Orvalve

Orvalve is eigenlijk het vroegere west-Atumbar. Het werd onafhankelijk tijdens een periode van burgeroorlogen maar al vrij vroeg kwam het terug onder de invloed van Atumbar.



De koninklijke families van Orvalve en Atumbar zijn nauw verwant en Orvalve is de trouwste bondgenoot van Atumbar als er weer eens een conflict dreigt met Biborth. Een deel van de Atumbariaanse vloot ligt in de havens van Orvalve. Bovendien recruteert Atumbar nog altijd uit de dorpen en steden van de grensgebieden en zijn er permanent troepen van Atumbar in Orvalve gelegerd. Vlakbij Yomagata ligt de enige arhoent van de schublingen. Het is tevens een handelsknooppunt. De schublingen drijven liever hier dan in Xrasc-Towl handel met de niet-schublingen.

Sinds enkele jaren hebben de grote steden van Orvalve te kampen met de opkomst van streng-religieuze secten. Deze fundamentalisten beleven de hemel op aarde en beweren zelfs dat de goden binnenkort

terugkeren naar Dor omdat Rothin ook teruggekeerd is. Veel mensen schijnen dat laatste te geloven en sluiten zich aan bij de secten die beweren het antwoord te hebben. Dat antwoord schijnt te liggen in het geven van veel geld in ruil voor bescherming want overal worden er milities opgericht en getraind. Voorbereiding op de komst van Rothin, zegt men. Er wordt zelfs gefluisterd dat die milities in het geheim gesteund worden door de Arvanese Monis-orde en de orde van Shemia, die Over heel Orvalve sterke abdijen en tempels bezitten. De adel en de koning vinden het maar niets en doen alles om de macht en invloed van de secteleiders te breken. Ze moeten daarbij echter erg voorzichtig te werk gaan omdat de secten bij het gewone volk erg populair zijn. De koning wordt hierin gesteund door Atumbar, wat nogal eigenaardig lijkt want de secten verklaren openlijk dat ze pro-Atumbar zijn en dromen luidop van het herstel van het oude imperium.

Extra info

Klimaat: gematigd.

Economie: overzeese handel.

Spelmeesterinfo

Orvalve is eigenlijk een verlengstuk van Atumbar, hoewel officieel gescheiden werken de landen erg nauw sarnen, zeker militair zodat de twee legers samen de hele regio controleren en verdedigen. Ook de wetten, evenals de munt zijn dezelfde. Het lijkt wel of Orvalve nooit onafhankelijk is geworden, alsof het oude imperium nog steeds bestaat. Die gedachte wordt nog steeds levendig gehouden door de imposante gebouwen die opgetrokken worden in de stijl van het oude Atumbar.

Maar ook hier groeit er enige onrust. Religieuze secten schreeuwen voor de samenvoeging van Atumbar en Orvalve, als levend bewijs van het herstel der oude machten (waardoor de goden zouden terugkeren). Een deel van de adel is daar ook voor maar dan om een geheel andere reden: meer macht voor henzelf. Het

liberale deel van de adel, gesteund door de meeste stedelingen (zeker de rijkere) willen meer onafhankelijkheid van Atumbar. De koning wil de steun maar niet de invloed van Atumbar. Reacties worden alsmear heviger, prominente leden worden vermoord of komen om onder verdachte omstandigheden. De kusten worden geteisterd door piraten die even snel verdwijnen als ze gekomen zijn, terwijl de zeemacht daar niets of weinig kan aan doen. De bossen in het noorden zijn levensgevaarlijk voor reizigers en orks hebben zelfs al overvallen gepleegd op dorpen in Fer'Aquita in het centrum van het land.

Huurlingen zijn veel gevraagd, voor allerlei redenen en doen gouden zaken in dienst van de overheid, de adel, de secten, kooplieden, handelsfirma's en privépersonen.

Orvalve stad is de plaats waar reizigers voor het westen transport zoeken. Orvalve is de enige stad met een uitgesproken exotische sfeer. West en oost ontmoeten elkaar daar. Zelfs Atumbar, de grote metropool, ziet er nog altijd oosters uit. Orvalve heeft een westers trekje en lijkt daarom soms cosmopolischer dan Atumbar. Wil je informatie over het westen geven aan de helden dan laat je ze naar Orvalve of Yomagata gaan waar ze nieuwtjes over het westen te weten kunnen komen.

(Opmerking: Naar onze eigen werkelijkheid getransponeerd betekent 'oosters' hier eigenlijk 'westers' en omgekeerd)

6.f. Xelcon

De tien grote en tientallen kleinere eilanden en eilandjes vormen de grootste en minst toegankelijke arhoent van de elfen.



De elfen hebben bitter gevochten voor hun onafhankelijkheid tegen het oude imperium.

Ondanks jaren van oorlogsvoering is Atumbar er nooit in geslaagd om Xelcon in te lijven. Dat weerspiegelt zich nu nog altijd in hun houding tegenover vreemdelingen. Zij zullen niet vlug iemand de toegang weigeren, maar erg welkom zijn vreemdelingen er niet.

Allerhande beperkende wetten zorgen dat een niet-Xelconeese weinig bewegingsvrijheid heeft. Xamm, de hoofdstad op het eiland Mohuya, is de enige stad die bezocht mag worden. Nu ja, bezocht. Bezoekers mogen aanmeren en het havenkwartier bezoeken. Willen ze blijven overnachten dan moeten ze eerst een hele reeks formulieren invullen. Een bezoek aan de binnenstad of het eiland is bijna onmogelijk.

De Xelconezen ruilen eigengemaakte kunstvoorwerpen (vooral zilveren juwelen en parels) tegen levensnoodzakelijke middelen die niet op het eiland kunnen groeien.

Extra info

Klimaat: subtropisch.

Economie: Handel in luxe-artikelen, invoer van levensmiddelen.

Spelmeesterinfo

Voor niet-elfen is Xelcon eigenlijk niet interessant. Er zijn geen moeilijkheden, zeker geen monsters of potentaten die het hun onderdanen moeilijk maken. Zelfs elf-magiërs komen er niet graag. Er is geen land dat zoveel wetten alleen voor magiërs uitvaardigde als Xelcon. Alleen als je in militaire dienst of voor een adellijke familie werkt, kun je ongestoord (min of meer) werken. Toch is Xelcon bij de handelaars zeer geliefd. Niet omdat zij zoveel winsten kunnen maken, maar omdat haar vloot voortdurend de kusten en de zee van de oostelijke oceaan bewaakt. De talrijke eilanden van de drakentanden bieden natuurlijk ideale schuilplaatsen voor piraten. En tussen Xalm en Ifai (Malmask) kan op eender welke plaats een schip overvallen worden door een piratenschip. De zee lijkt hierdoor op sommige plaatsen wel een scheepskerkhof te worden. Men

schat dat men met het aantal gezonken schepen in dit deel van de oceaan een onafgebroken lijn kan vormen van Ilfai tot Xamm.

7. Goederen en diensten

7.1 Inleiding

Wat nu volgt is een aantal prijslijsten die het de SM gemakkelijker moet maken bij het bepalen van de kosten en onkosten die de personages maken op Dor. Een meer uitgebreide prijslijst is te vinden in het aparte 'wereldboek'. Toch is de SM helemaal niet verplicht zich aan deze lijsten te houden. Hij kan zich ook gewoon laten leiden door zijn gezond verstand en zelf prijzen bepalen voor goederen en diensten. Hij zou zich hiervoor bijvoorbeeld kunnen baseren op de in onze maatschappij geldende prijzen en dit omrekenen naar de Atumbariaanse Dukaat. We suggereren dat de Dukaat, die in dit spel als betaaleenheid gebruikt wordt min of meer overeenstemt met 100 Bfr. of Fl.5. Een brood of een kom melk kost dus ruwweg 0,5 Dukaten of 50 Shilling. Opmerking: oude S&S avonturen (van voor 1997) baseren zich nog op de prijslijsten die in de groene versie van S&S stonden. Alle in 1997 of later verschenen avonturen maken gebruik van de prijslijsten en prijzen uit dit boek en uit het 'wereldboek'. Er is één belangrijke wijziging gebeurd in vergelijking met de oude prijslijsten. Voortaan is een Dukaat maar 10 Shilling waard, niet 100. De onderlinge waarde van de verschillende munten is dus als volgt:

1 Kroon = 10 Dukaten = 100 Shilling

Waarom we deze herwaardering doorvoerden heeft alles te maken met de structurering van het Doriaanse muntstelsel (zie het muntstelsel). Het gevolg is ook dat prijzen heel wat afgeronder zijn, aangezien er niet meer met een honderdste van een Dukaat gerekend moet worden.

De prijslijsten geven de gemiddelde waarden van de betreffende goederen over heel Dor. De SM is dus altijd vrij ze enigszins aan te passen zo hij vindt dat de gegeven situatie dit rechtvaardigt. Hierbij moet wel opgemerkt worden dat de prijzen zelden veel goedkoper zullen zijn (als de SM consequent wil blijven in zijn prijzenpolitiek). Weinig handelaars zijn immers bereid hun goederen met verlies van de hand te doen, en willen op z'n minst de kostprijs van de gebruikte materialen en geleverde werkuren vergoed zien tenzij de nood hen tot een uitverkoop dwingt of het bijvoorbeeld om gestolen goed gaat.

Prijsverhogingen zijn daarentegen heel wat minder ongevoelzaam. Waar het aanbod klein is en de vraag groot durft men dikwijls een veelvoud van de normale prijs eisen. Zo betaal je in het midden van de woestijn waarschijnlijk schandalige bedragen voor drinkbaar water, terwijl het elders meestal gratis kan krijgen. Technologisch hoogstaande producten zijn gewoonlijk duurder in arme of minder ontwikkelde streken. Goederen zijn ook zeldzamer, en dus kostbaarder, op plaatsen waar ze verboden worden. It-Quawk vormt hiervan een uitstekend voorbeeld. Magie is er niet toegelaten, bijgevolg kosten magische voorwerpen en ingrediënten er gemiddeld dubbel tot driedubbel zoveel.

De succesvolle handelaar probeert eigenlijk altijd zoveel geld uit zijn klanten te slaan als zij bereid lijken te betalen. In een normale marktsituatie is luj weliswaar verplicht zich aan de gangbare prijzen te houden (zie prijslijsten), anders lopen potentiële kopers over naar de goedkopere concurrent en gaat zijn zaak ten onder.

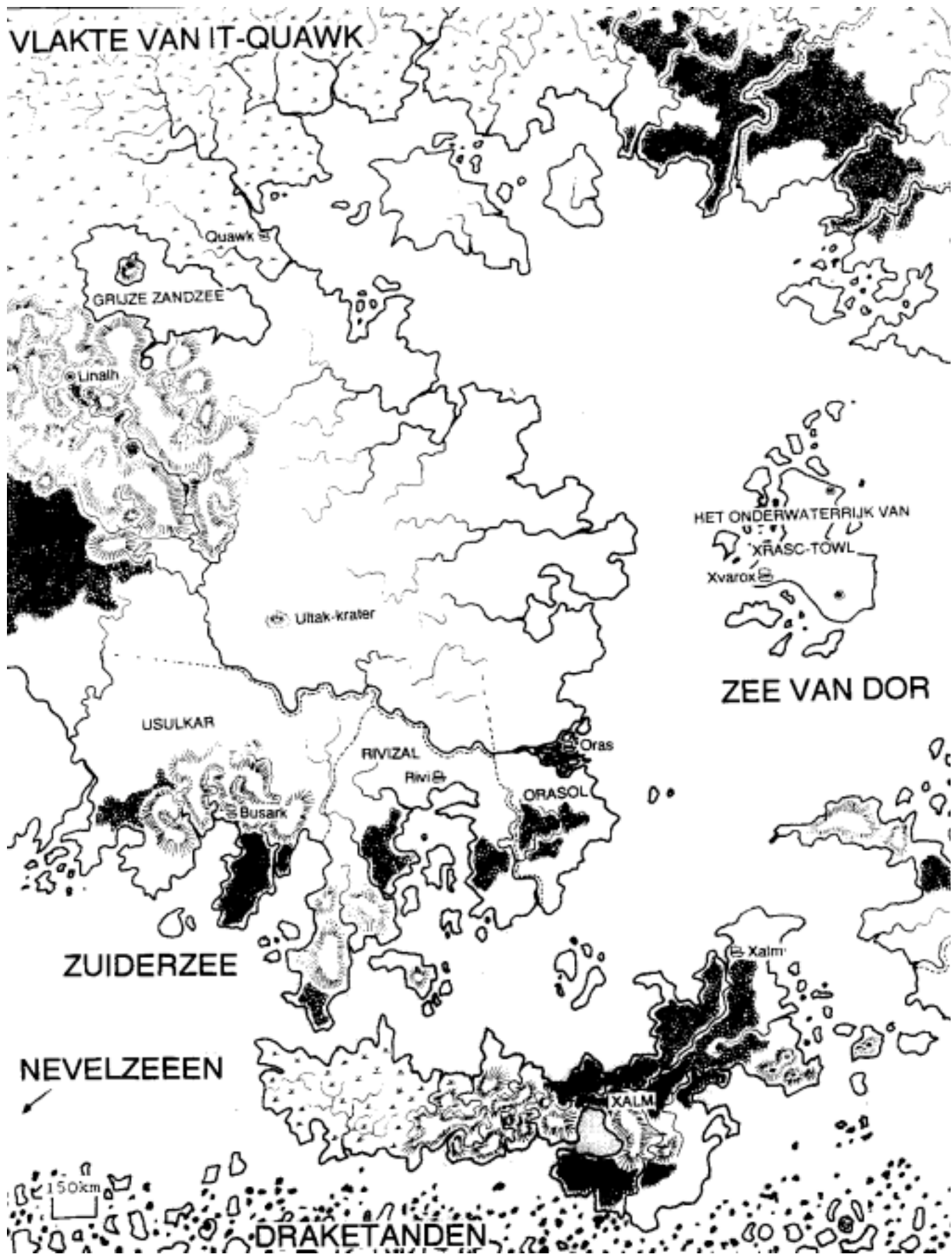
Natuurlijk kunnen niet alle voorwerpen in de prijslijsten opgenomen worden. We hebben een selectie gemaakt van de belangrijkste dingen die de spelers waarschijnlijk nodig zullen hebben. De SM kan de lijst verder aanvullen waar luj dit nodig acht. Bij het vast-

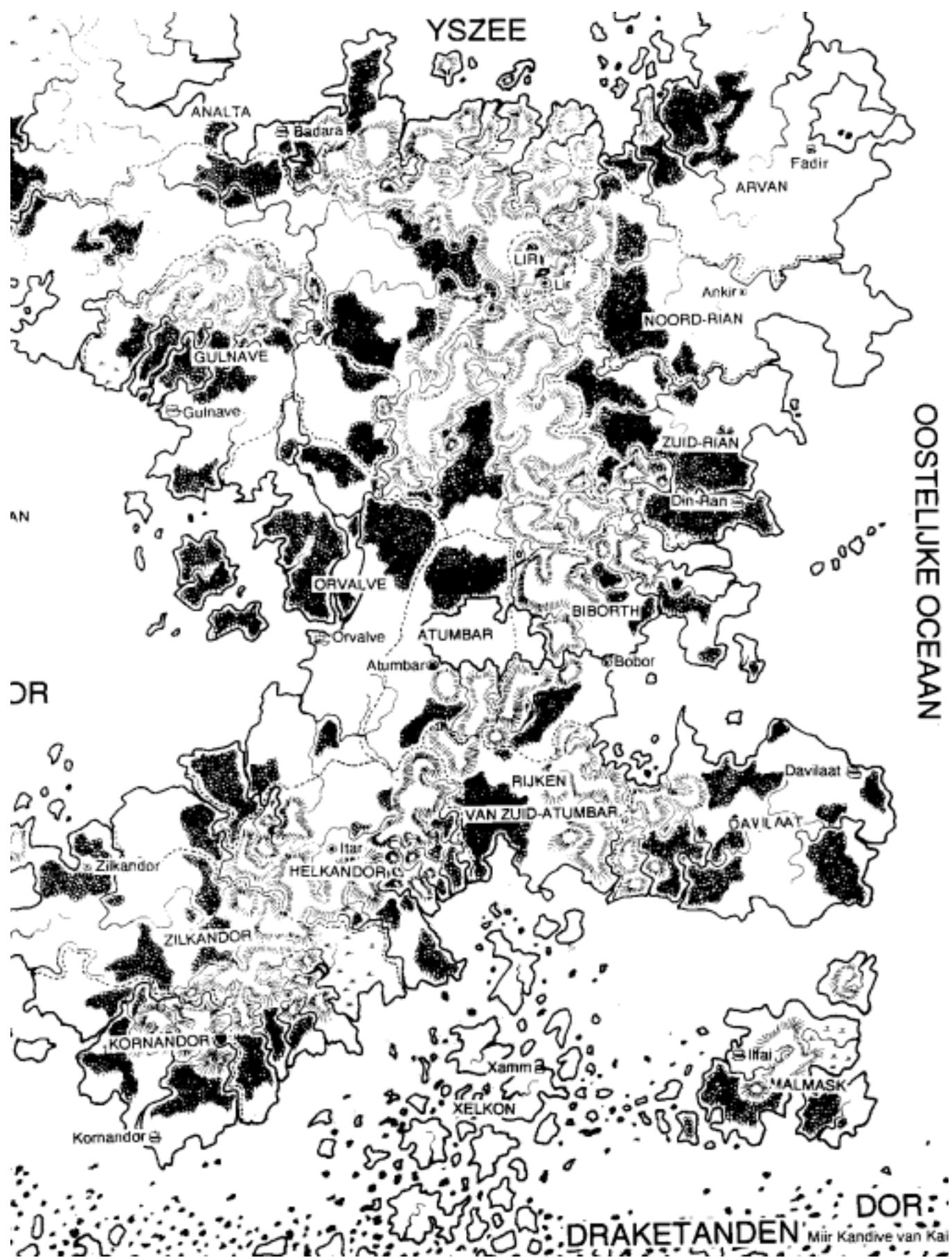
leggen van de prijs van een nieuw goed kunnen verschillende factoren in rekening gebracht worden. Eerst en vooral is er de waarde van het materiaal waaruit het gemaakt wordt. Zeker als het om kostbare stoffen gaat hangt de prijs hier voor een groot deel van af. Bij edelmetalen kijkt men bijvoorbeeld naar het gebruikte gewicht en berekent men de kost aan de hand van de prijs per kilogram (zie edele metalen).

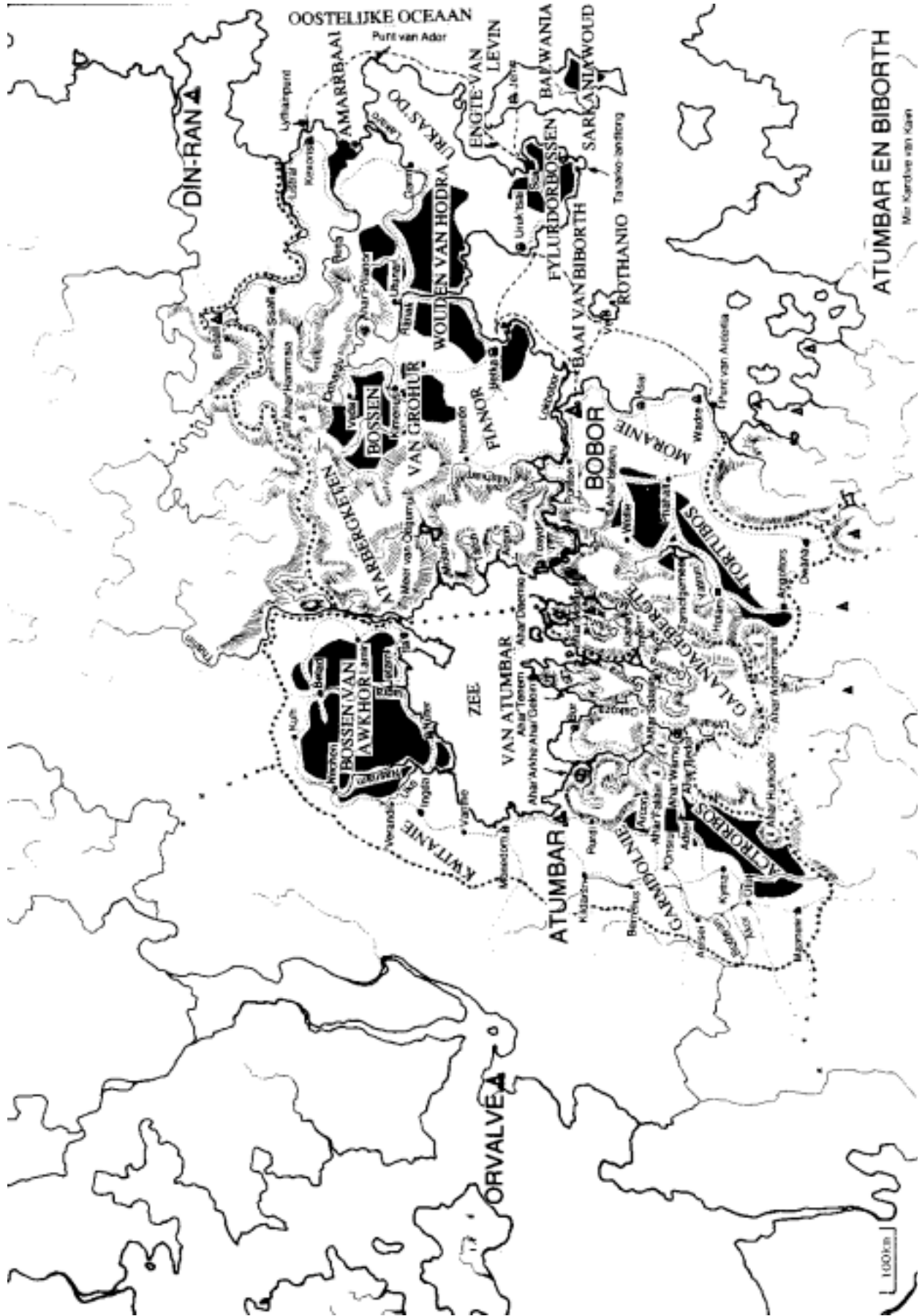
Daarnaast spelen ook de te vergoeden werkuren een rol. Kijk welk beroep de producent van het goed normaal uitoefent om zijn basisloon te vinden (zie basisloon). Maak dan een schatting van de duur van het werk om de loonkosten te bekomen. Gebruik hierbij altijd het ongewijzigd basisloon, dus dat van een vakman, het gaat in de prijslijsten immers altijd om de gemiddelde prijs.

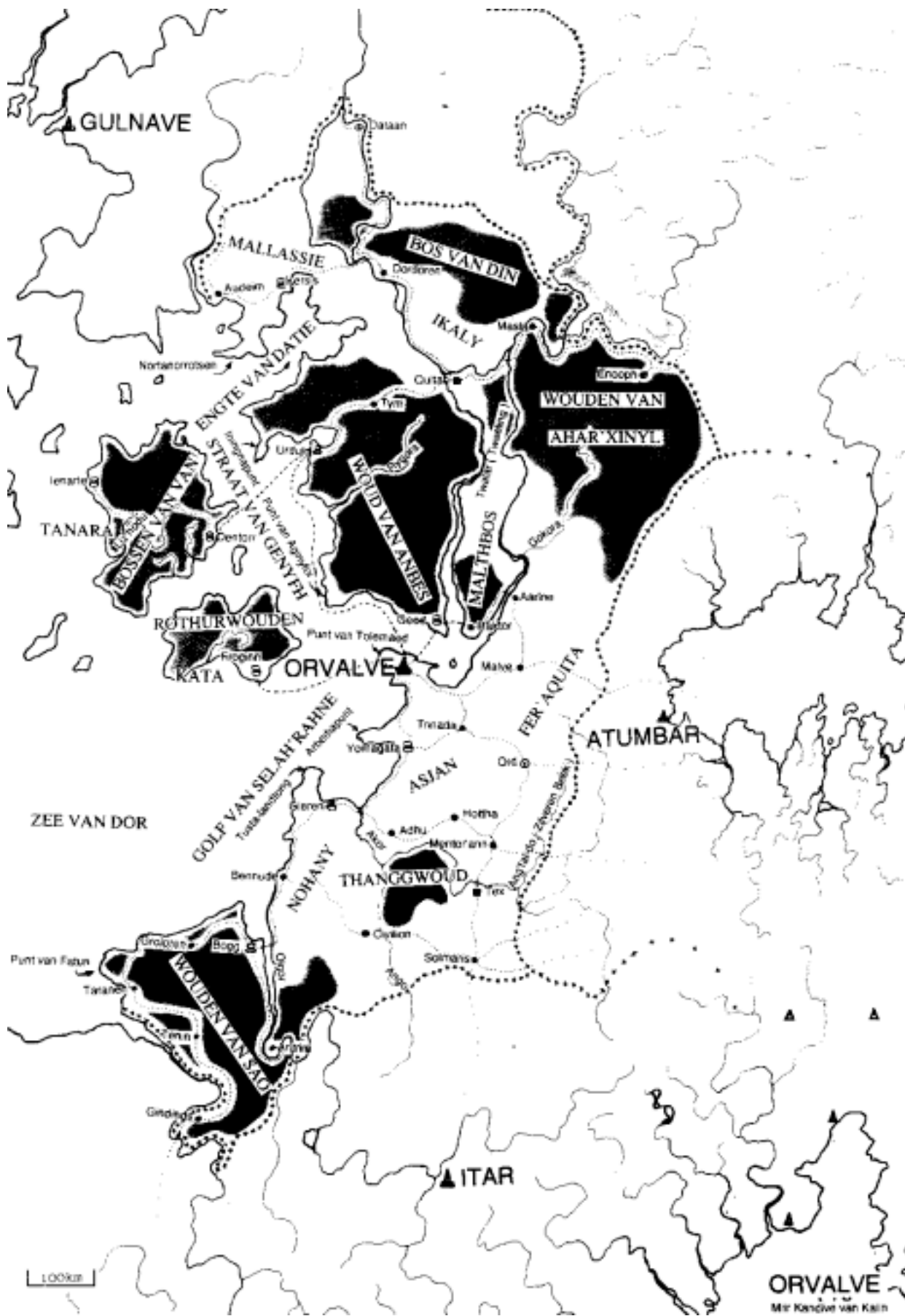
Kwaliteitsverschillen beïnvloeden de prijs eveneens. Niet alleen vraagt het meer tijd om iets van hoge kwaliteit te produceren, men moet hiervoor bovendien beroep doen op duurder betaalde specialisten, meesters of grootmeesters. Alhoewel we enkel bij kleding, edelstenen en juwelen kwaliteitsverschillen in rekening brengen, kan dit in principe voor alle goederen. Bemerkt weeral dat we in de prijslijsten gemiddelden geven, dus de goederen van gemiddelde kwaliteit, gemaakt door gewone vaklui.

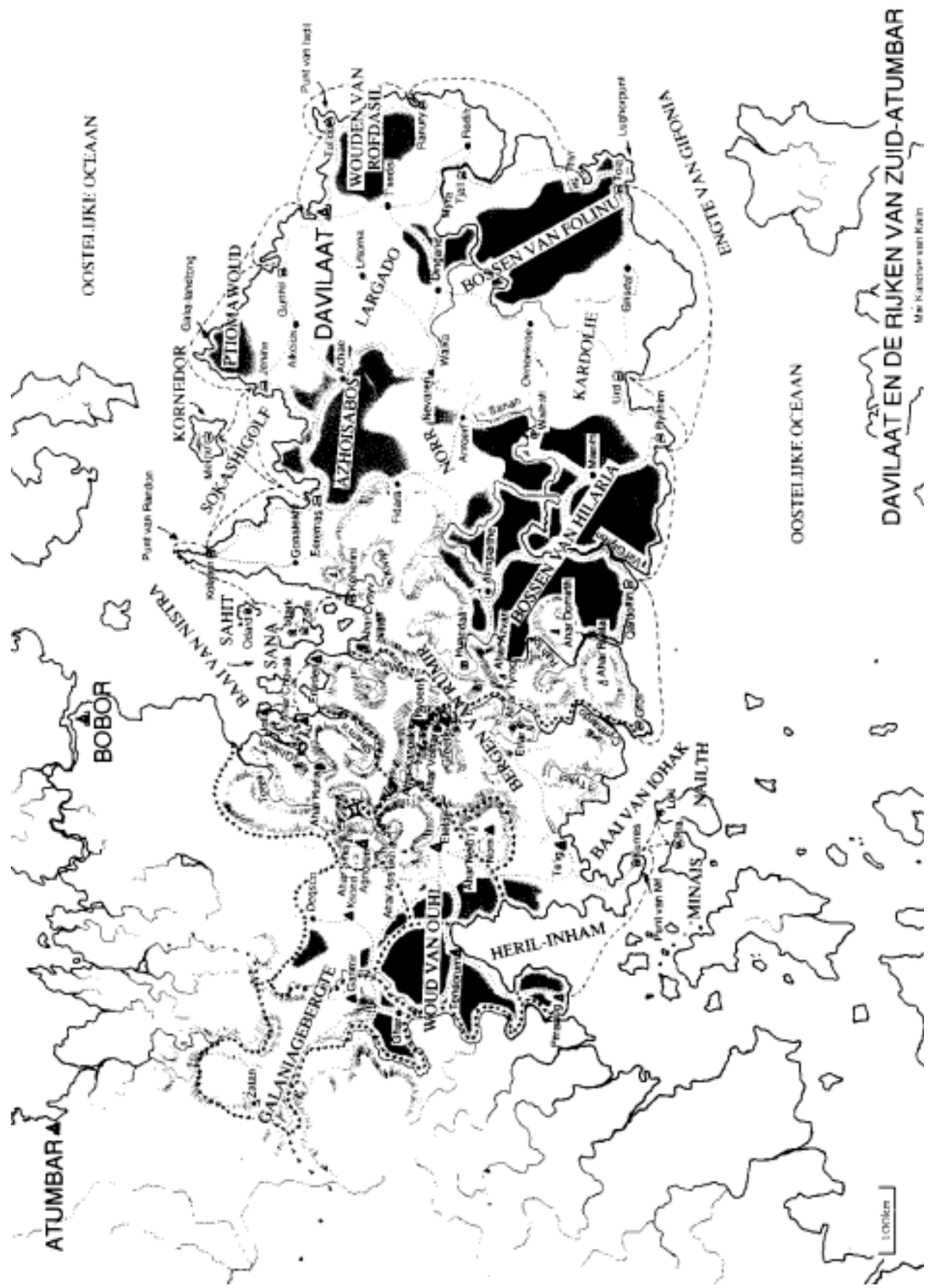
De mate waarin materiaal- en loonkosten doorslaggevend zijn hangt volledig af van de aard van het goed. Het spreekt vanzelf dat de prijs van een houten fluitje grotendeels het loon van de producent omvat, het gebruikte hout is nauwelijks iets waard, terwijl bij een zilveren fluitje de kost van het edelmetaal veruit bepalend is. De gemiddelde prijs ligt ook hoger bij goederen die moeilijk vindbaar zijn. Dit omdat ze bijvoorbeeld weinig gebruikt worden. Of omdat het produceren ervan een tijdrovende of erg ingewikkelde bezigheid is

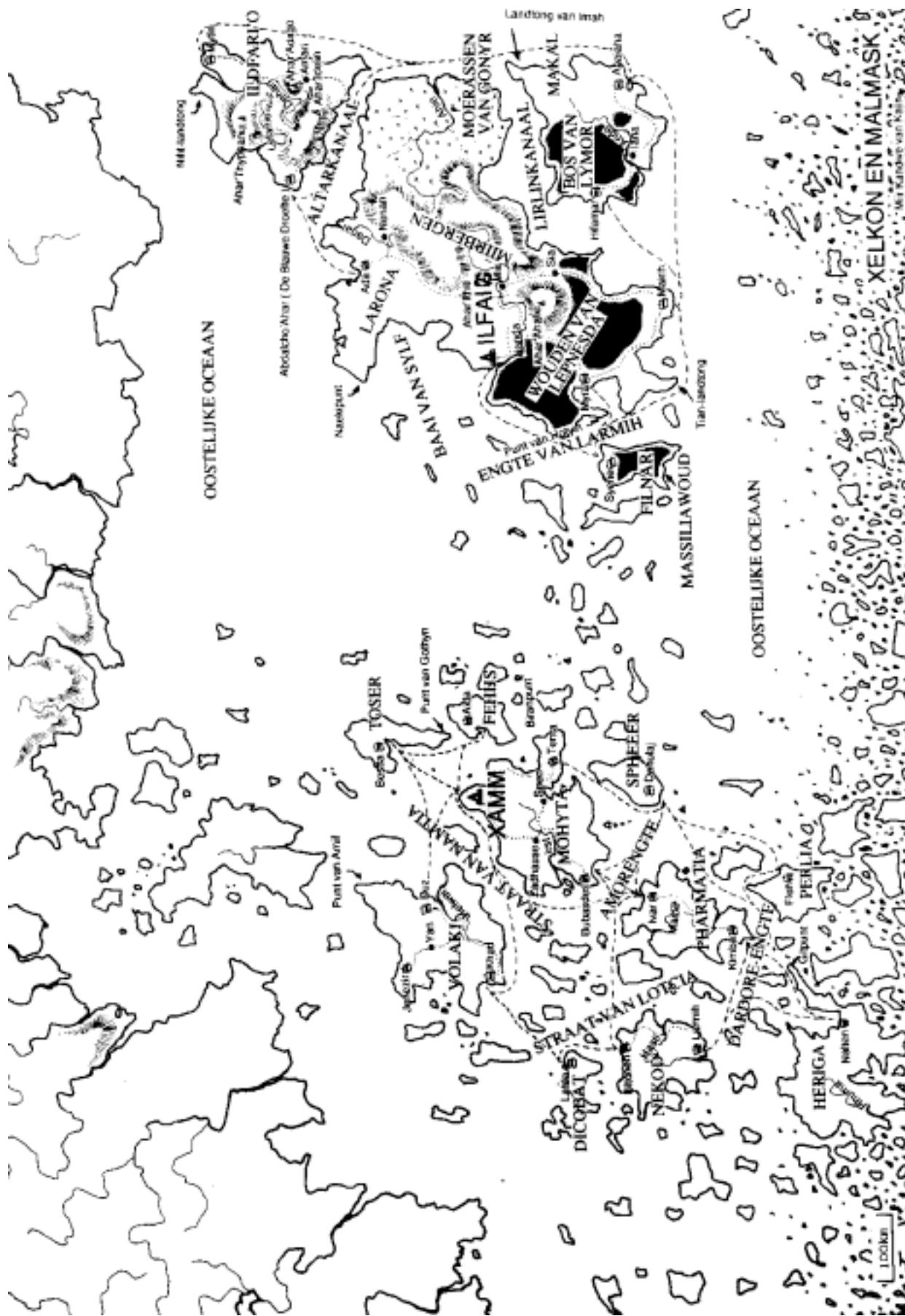












die mogelijk het kunnen van de gemiddelde Doriaan overstijgt of zeldzame, hoog ontwikkelde apparatuur vereist. Voorbeelden hiervan zijn kristallen bollen, verrekijkers, zelfs spiegels en perkament, en talloze magische produkten.

Het is eventueel ook mogelijk dat het aanmaken van een bepaald goed altijd riskant, gevaarlijk of misschien dodelijk is. In dit geval moet het basisloon, en dus de prijs, overeenkomstig aangepast worden (zie aard van de opdracht). Dergelijke goederen zijn wel zeer uitzonderlijk en komen niet voor in de gegeven lijsten.

Tot slot kunnen de prijslijsten zelf een goede richtlijn vormen voor de prijs, zeker als het goed gelijkenissen vertoont met reeds vermelde produkten. De uiteindelijke prijs van een goed ligt normaal iets hoger dan de produktiekost omdat verkopers en handelaars ook hun winst moeten maken.

Belangrijk

Bij juwelen kunnen de productiecosten vaak hoog oplopen. Een juweel is immers een voortreffelijk gemodelleerd en versierd pronkstuk dat heel wat tijd en kunde vraagt om te vervaardigen. Daarom kost een gemiddeld juweel vijftig procent meer (´ 1.5) dan het gebruikte edelmetaal (zie edelstenen en juwelen). Lang niet alle edelmetalen objecten zijn echter sierstukken. Ook gebruiksvoorwerpen worden in edelmetaal gegoten, zoals eetgerei, wapens, instrumenten, enzovoort. De smeedkwaliteit ligt hier meestal wel lager dan bij het gemiddeld juweel. Bijgevolg komt de waarde van deze voorwerpen, met produktiekosten en winstmarges beter overeen met de waarde van het gebruikte materiaal, dus van het gewicht aan edelmetaal. Vandaar dat de gemiddelde prijs



van zilveren en gouden voorwerpen op de prijslijsten meestal minder dan 1.5 maal de waarde van het gebruikte edelmetaal bedraagt.

Voorbeelden

De SP's willen een zilveren dolk van 5kg laten smeden (ze bezitten het zilver reeds).

Hiervoor doen ze beroep op een vakman smid. Het maken van de dolk kost twee dagen. Het basisloon van een smid is 4 Dkt per dag, goed dus voor 8 Dkt.

Inclusief wat bijkomende kosten vraagt de smid 10 Dkt. De totale waarde van de dolk, rekening houdend met de winstmarge van de SK's kan op 520 á 530 Dkt geschat worden.

Daania trekken de SK's naar een vakman juwelier en vragen hem van dezelfde dolk een prachtig sierstuk te maken.

Gezien de omvang van het voorwerp is de juwelier- hier drie weken mee bezig. De SK's betalen zijn basisloon, 10 Dkt per dag, 200 Dkt in totaal. De dolk, eigenlijk een gemiddeld juweel in de vorm van een dolk, is nu 750 Dkt waard (´ 1.5).

De SM wil de prijs van een stier bepalen. In de prijslijst kost een koe 500 Dkt. Een goede stier is waardevol voor de uitbreiding van de veestapel en erg geschikt voor werk op het land. Anderzijds levert hij geen melk. De SM besluit daarom dat de gemiddelde prijs voor een stier eveneens 500 Dkt bedraagt.

Afrondingen

Aangezien het hier dus altijd de gemiddelde prijs over heel Dor betreft is het aan te raden kleine verschillen te negeren en prijzen af te ronden. Hoe groter het bedrag, hoe ruimer de afrondingen. Bij bedragen die in de duizenden lopen mag je gerust tot 50, 100, 500 of zelfs 1000 Dkt afronden (zie bijvoorbeeld woningen), bij goedkopere zaken rond je best af tot 10, 5 of 1 Dkt, of nog kleiner. Omdat de Sh. de kleinste munt is kost alles wel minimaal 1 Sh. Indien dit voor bepaalde goederen nog te duur lijkt kan je dit opvangen door voor dezelfde prijs een grotere hoeveelheid aan te bieden.

2. Vindbaarheid

Het ene goed is makkelijker te vinden dan het andere, omdat het meer gebruikt wordt, eenvoudiger te produceren is, al dan niet levensnoodzakelijk is, enzovoort. We spreken over de vindbaarheid van het goed. De vindbaarheid varieert naargelang de grootte van de nederzetting waarin men zich bevindt. Het aanbod in een grote stad, met handelsconnecties in alle windrichtingen, met een continue in- en uitvoer van grondstoffen en goederen, met talrijke ambachtstui en gilden, met markten waar kooplui uit de verste streken hun waren aanbieden, is altijd uitgebreider dan in een onbeduidend dorp. Wanneer de SK's een bepaald goed willen kopen moet de SM dus eerst bepalen of het verkrijgbaar is. De SM kijkt of het om een zeer zeldzaam (zr), zeldzaam (z), schaars (sch), algemeen (alg), overvloedig (ovvl) of overal (ov) te vinden goed gaat en hoe groot de betreffende nederzetting is (het bevolkingsaantal). Zo bekomt luj de procentuele kans om het goed te vinden.

Bevolking Vindbaarheid (%)

	zr	z	sch	alg	ovvl	ov
100000+	5	10	30	60	95	100
50000+	3	7	20	50	90	95
10000+	1	5	10	40	80	90
1000+	0	1	10	30	60	70
500+	0	0	5	25	40	60
100+	0	0	0	20	30	50
100-	0	0	0	15	20	40

Als het goed riet aangetroffen wordt (de SM rolt hoger dan het gegeven percentage) kunnen de spelers eventueel wachten tot er nieuwe leveringen binnenkomen. Hoelang dit duurt is eveneens afhankelijk van de grootte van de nederzetting, zoals in het onderste deel van de tabel gegeven wordt. In steden met een inwonersaantal groter dan 10000 kan het gezochte goed al na een dag terug verkrijgbaar zijn (de SM mag elke dag opnieuw rollen), terwijl in kleinere dorpen hiervoor een week of zelfs een maand gewacht moet worden (de SM mag maar éénmaal per week of per maand rollen).

Stad 10000+	1x rollen/dag
1000+	1x rollen/week
1000-	1x rollen per maand

3 Prijzen voor vervoer

Geregeld reizen de helden naar al dan niet verafgelegen gebieden. Dat kan met eigen vervoermiddelen of met gehuurde. Onderstaande lijst geeft een overzicht van de verschillende mogelijkheden en de respectievelijke aankoop-prijzen, te land en te water.

Land

Artikel / Dkt. / Kg. / Kap. / Vindbaarh.

Ezel / 350 Dkt. / 120 Kg. / 300 / overvloedig

Kar (vierwielig) / 150 dkt. / 350 Kg. / 500 / Overal

Strijdwagen / 500 Dkt. / 250 Kg. / 300 / Schaars

Rijpaard / 1000 Dkt. / 400 Kg. / 300 / Overal

Trekpaard / 800 Dkt. / 500 Kg. / 600 / Overal

Water

Artikel / Dkt. / Lengte / Kg. / Kap / Bem. / Vindb.

Zeilbootje / 500 Dkt. / 8m / 100 Kg. / 500 Kg. / 3 / Alg

Zeilboot / 2000 Dkt. / 20m / 5000 Kg. / 12000 Kg. / 8 / Alg

Galjoen / 8000 Dkt. / 30m / 10000 Kg. / 25000 Kg. / 15 / Sch

Vlot / 50 Dkt. / 4m / 150 Kg. / 800 Kg. / 2 / Alg

Opmerkingen

Bem is het aantal bemanningsleden dat vereist is om het schip op doeltreffende wijze te besturen.

Lengte is de lengte van de boot in meters.

Een galjoen is een groot zeilschip met drie tot vier dekken, het klassieke Doriaanse oorlogsschip.

Capaciteit (Kap)

Kap is de capaciteit, dit is het gewicht (in kg) dat met het vermelde middel vervoerd kan worden. paarden en ezels kunnen zwaarder beladen worden, maar voor elke 10% van hun capaciteit aan extra

gewicht vermindert hun BEW met 1. Zo verliest een ezel met 365 kg 3 BEW (-1 per 30 kg).

Ook de andere vervoermiddelen kunnen overbelast worden.

Zoiets houdt echter altijd het risico van ongelukken in. De kans dat er iets misloopt (hetgeen de SM iedere dag van de reis opnieuw moet nagaan) is gelijk aan het percentage waarmee de capaciteit overschreden wordt. We geven enkele voorbeelden:

Een strijdwagen wordt beladen met 450 kg, dit is 50% meer dan diens capaciteit (300). Er is dus 50% kans per dag dat er tijdens de tocht wat fout gaat. Een galjoen draagt een vracht van 25250 kg, dus 1% meer dan de capaciteit (25000), bijgevolg is er elke dag ook 1% kans op een ongeluk.

4 Reiskosten

Desgevallend kunnen de helden ook gebruik maken van de Doriaanse vervoersmaatschappijen. Dit zal voor beginnende karakters vrijwel de enige mogelijkheid zijn om redelijk snel naar andere plaatsen te reizen. Op het land zijn er de koetsiersdiensten, bijna volledig in handen van enkele grote firma's die geregelde lijnen door heel Dor verzorgen. Enkele van deze firma's bezitten bovendien schepen waardoor zij de reizigers de kans bieden om met dezelfde maatschappij zowel over land als over zee te trekken.

Daarnaast bestaan er ook een aantal kleinere ondernemingen die enkel lijnen binnen hun eigen land of streek verzorgen maar die meestal wel samenwerken met andere maatschappijen zodat ook zij een groot aanbod hebben.

Voor zeereizen is de keuze uitgebreid. Je hebt zowel de grote en kleine reisfirma's als privé- of handelsschepen die passagiersreizen aanbieden. Dikwijls kunnen reizigers mee als tijdelijke werknemers. Ze werken dan voor hun overtocht. Dit is meestal het geval op de kleinere of privéschepen.

Prijzen van vervoer variëren van 0,5 tot 2 Dkt. Per 10 kilometer

5. Kleding

De prijs van kleding slaat altijd op de gemiddelde kwaliteit. Naargelang het materiaal en de kwaliteit van de kleding kan deze basisprijs erg variëren. Gebruik hiervoor de onderstaande tabel.

Materiaal / Kwaliteit / Basisprijs / Vindbaarheid

Stof, wol / Slecht / 0,5 / Overal

Stof, wol / Gemiddeld / 1 / Overvloedig

Stof, wol / Goed / 3 / Algemeen

Zijde / Slecht / 5 / Algemeen

Zijde / Gemiddeld / 10 / Schaars

Zijde / Goed / 20 / Schaars

Zacht leer / Slecht / 1 / Overvloedig

Zacht leer / Gemiddeld / 3 / Algemeen

Zacht leer / Goed / 6 / Algemeen

De prijzen op de tabel op de volgende pagina, zijn die voor stoffen kleding van gemiddelde kwaliteit. Een stuk van slechte kwaliteit in zijde, bijvoorbeeld, zou dus het vijfvoudige kosten (5). Iets in stof van slechte kwaliteit kost daarentegen maar de helft van de onderstaande prijs. Bemerkt ook dat zijde maar half zo zwaar is.

Artikel	Dkt	Kg	Vindbaarheid
Broek	3	0,3	Zie vorige pagina
Handschoenen	1	0,1	
Hemd met mouwen	3	0,3	
Hemd zonder mouwen	2	0,2	
Hoed	2	0,2	
Kleed	5	0,5	
Kapmantel	8	0,7	
Sjaal	0,8	0,1	
Zakdoek	0,4	0,05	
Klompen	1	1	Algemeen
Laarzen	8	1,2	Algemeen
Sandalen	2	0,5	Overvloedig
Schoenen	10	0,8	Algemeen

Opmerking: Uiteraard zijn sommige van bovenvermelde artikelen (zoals schoenen) enkel verkrijgbaar in leder.

6. Allerlei artikelen

Artikel	Dkt.	Kg.	Vindbaarheid
Boek (50 perkamenten, gebonden)	300	3	Schaars
Potje inkt (0,1 liter)	1	0,2	Schaars
Perkament (1 vel)	1	0,05	Schaars
Deken (wol, gemiddelde kwal.)	2	2	Overal
Kruik (aardewerk, 2 liter)	5	1	Overal
Spiegel (hand-)	10	0,5	Schaars
Tondeldoos	5	0,8	Algemeen
Touw (klim-, 10 meter)	5	5	Algemeen
Draagtas (stof, gemidd.kwal.)	0,5	1	Algemeen
Rugzak	5	2	Algemeen
Waterzak (5 liter)	1	0,5	Algemeen
Kaars	1	0,25	Overvloedig
Lantaarn	20	3	Overvloedig
Lampolie (lantaarn, 1 liter)	0,5	1	Overvloedig
Toorts	0,5	2	Overal
Hamer (werk-)	5	3	Overal
Houweel	15	5	Algemeen
Instrumentenset (medisch)	100	3	Schaars
Inbrekersset	50	3	Zeldzaam
Spade	5	4	Overvloedig
Vijl	5	1	Algemeen
Fluit (hout)	1	0,5	Algemeen
Fluit (zilver)	100	0,8	Zeldzaam
Luit	100	3	Schaars
Goopie	50	2	Algemeen
Rijpaard	600	350	Overal
Bier (1 liter)	1	1	Overal
Brood (1 Kg)	0,5	1	Overal
Kaas (1 Kg)	2	1	Algemeen
Rantsoen (1 week, 1 persoon)	3	5	Overvloedig
Vlees (varken, rund)	2	1	Overal
Wijn (gewone, 1 liter)	2	1	Overal

7. Wapens

Wapen	Dkt.	Kg.	Vindbaarh.
Boksijzer	5	0,25	Algemeen
Knots	3	2	Overal
Staf (2H)	8	4	Overal
Goedendag	40	4	Algemeen
Strijdbijl	40	5	Algemeen
Dolk	10	1,5	Overal
Kortzwaard	30	4	Overal
Bastaardzwaard	80	8	Algemeen
Grootzwaard	120	15	Schaars
Speer	10	4	Overvloedig

Zweep	3	1	Overvloedig
Werpmes	5	0,7	Overal
Blaasroer	10	0,5	Schaars
Slinger	1	0,2	Algemeen
Boog	20	2	Overloedig
Lange boog	30	5	Algemeen
Kruisboog	50	8	Algemeen
Klein schild	15	5	Overvloedig
Middelgroot schild	30	7	Algemeen
Groot schild	50	10	Schaars
10 pijlen (boog)	5	0,7	Overvloedig
10 pijlen (kruisboog)	5	1	Overvloedig

8. Wapenrustingen

Lichte stof	Dkt.	Kg.	Vindbh.
Muts	0,8	0,1	Overal
Hemd met mouwen	3	0,3	Overal
Hemd zonder mouwen	2	0,2	Overal
Lang hemd met mouwen	6	0,6	Overal
Lang hemd zonder mouwen	5	0,5	Overal
Broek	3	0,3	Overal
Zware stof	Dkt.	Kg.	Vindbh.
Muts	2	0,2	Overal
Hemd met mouwen	7	0,7	Overvloedig
Hemd zonder mouwen	4	0,4	Overvloedig
Lang hemd met mouwen	15	1,5	Overvloedig
Lang hemd zonder mouwen	12	1,2	Overvloedig
Broek	8	0,8	Overvloedig
Zwaar leder (hard)	Dkt.	Kg.	Vindbh.
Muts	10	1	Algemeen
Kuras	25	4	Algemeen
Armstukken (1 arm)	10	2	Algemeen
Beenstukken (1 been)	12	3	algemeen
Slipje (pijnlijk)	55	1	Schaars
Lichte maliën	Dkt.	Kg.	Vindbh.
Muts	30	0,8	Overvloedig
Hemd met mouwen	80	3	Algemeen
Hemd zonder mouwen	60	2,5	Algemeen
Lang hemd met mouwen	200	4,5	Algemeen
Lang hemd zonder mouwen	180	4	Algemeen
Broek	120	4	Algemeen
Zware maliën	Dkt.	Kg.	Vindbh.
Muts	50	2	Algemeen
Hemd met mouwen	120	5	Schaars
Hemd zonder mouwen	80	4	Schaars
Lang hemd met mouwen	280	7	Schaars
Lang hemd zonder mouwen	240	5,5	Schaars
Broek	160	6	Schaars
Plaat	Dkt.	Kg.	Vindbh.
Helm	80	4	Algemeen
Kuras	100	9	shaars
Armstukken (1 arm)	60	4	Schaars
Beenstukken (1 been)	80	5	Schaars

Opmerkingen

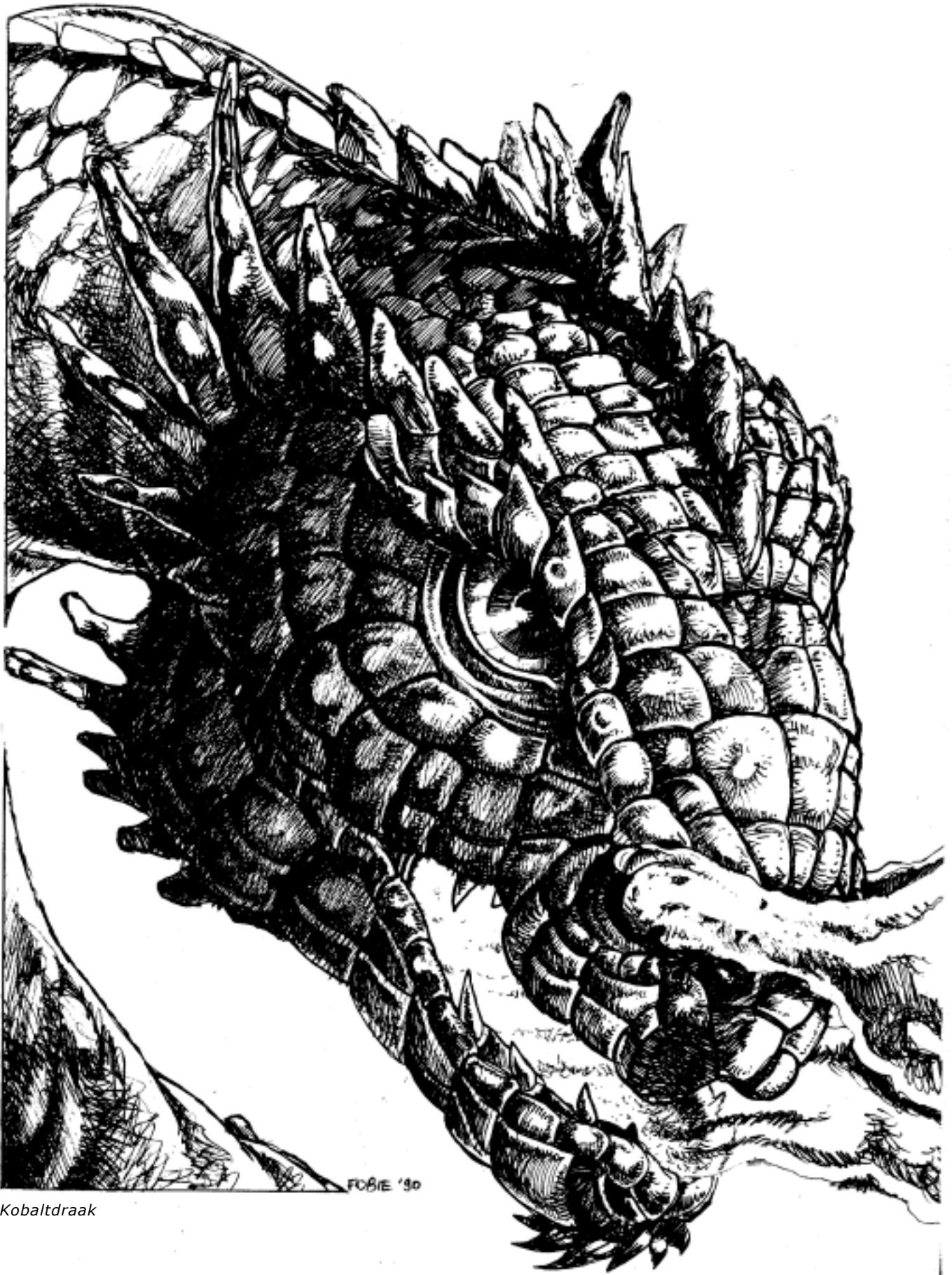
Een kuras is een rug- en borstharnas bestaande uit twee delen die met riempjes aan elkaar worden gehouden.

9. Medische hulp

Omdat de SK's af en toe een geneesheer nodig hebben, geven we hieronder een overzicht van de gemiddelde kostprijzen voor medische hulp: de basislonen van de verschillende medici.

Beroep en Basisloon (in Dkt per consultatie of prestatie)

Genezerslaarling	4
Genezer	10
Heler (magisch)	20 X niveau van de gebruikte spreuk



Kobaltdraak

Hoofdstuk 11, deel 1

Bestiarium

1. afspraken

In het bestiarium worden de wezens die Dor bevolken nader beschreven. Hierbij worden de termen "monster" en "dier" vrij door elkaar gebruikt. Monster is immers een benaming die door de intelligente, mensachtige rassen van Dor gebruikt wordt om dieren mee aan te duiden die bijzonder gevaarlijk of schrikwekkend zijn. In de loop van het spel zullen dergelijke wezens trouwens ook door de spelers zelf bijna automatisch monsters genoemd worden. Ook de dwergen, elfen, halflingen, mensen, reuzen en schublingen zijn wezens van Dor en horen dus thuis in het bestiarium.

De scores die bij elk dier vermeld staan zijn de gemiddelde scores van een volwassen we-

zen van de betreffende soort. Onvolwassen dieren zijn meestal een stuk kleiner of zwakker en van iedere soort leven er ook wel uitzonderlijk grote en sterke exemplaren. Daarom mag de SM de scores van een monster eventueel wijzigen, weliswaar binnen aanvaardbare beperkingen. Voor een uitzonderlijk groot wezen mogen KRA en OMV maximaal met 10% verhoogd worden (de speciale eigenschappen worden niet gewijzigd). Natuurlijk worden ook de LEP, en eventueel de KB, aangepast. Bij het veranderen (verminderen) van de scores voor jonge wezens moet de SM zich deels door zijn gezond verstand laten leiden. Zo zal bijvoorbeeld een jonge zwarte draak met 50% minder OMV en KRA natuurlijk ook een minder krachtige vuuradem hebben dan een volwassen exemplaar.

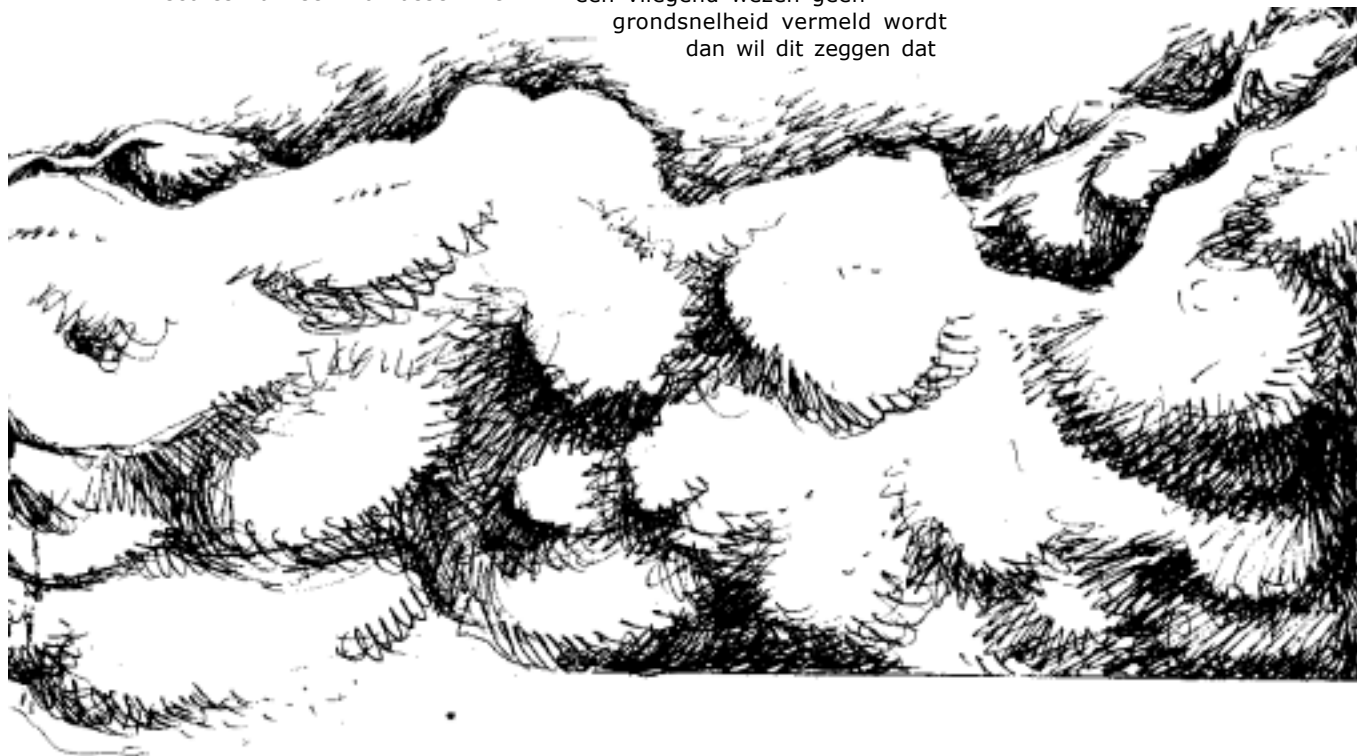
Vliegen (V): Wanneer een wezen zich zowel door de lucht als over de grond kan voortbewegen dan wordt de vliegsnelheid, samen met de afkorting (V) achter de normale BEW genoteerd. Een draak met BEW 6 (V 100) stapt dus met een snelheid van 6 kilometer per uur en vliegt tegen maximaal 100 kilometer per uur. Als er bij een vliegend wezen geen grondsnelheid vermeld wordt dan wil dit zeggen dat

het wezen bijna uitsluitend vliegt (bijvoorbeeld een vleermuis of vogel). Hetzelfde geldt voor zwemmen, behalve dat zwemsnelheid voorafgegaan wordt door de afkorting (Z).

Giffen: Giffen werken normaal pas in op een slachtoffer als het slachtoffer verwond wordt (LEP verliest) en het gif in het bloed terecht komt. Gasvormige giffen dring in het lichaam als ze ingeademd worden, sommige zelfs door gewoon huidcontact. Regels voor giffen vind je op pagina ??.

2. Wapenrusting en natuurlijke BEP

De meeste monsters hebben een natuurlijke bepantsering: een dikke huid, schubben of iets van die aard. Sommige mensachtige monsters dragen wapenrustingen om zich extra te beschermen. Bij monsters waar dit gebruikelijk is werd gemakshalve al een wapenrusting bij de scores vermeld, er rekening mee houdend dat het totaalgewicht (het maximaal draagbare gewicht (zonder nadelige gevolgen) van het wezen niet



werd overschreden. De SM mag natuurlijk altijd de wapenrusting naar eigen wens veranderen zolang hij niet vergeet eventuele nadelen door overtollig totaalgewicht toe te passen.

De natuurlijke BEP van een wezen staat altijd vooraan. Pas hierachter volgt de BEP van een eventuele wapenrusting. Alleen als de natuurlijke BEP van een wezen nul is wordt ze niet vermeld. In tegenstelling tot wapenrustingen (met uitzondering van mithril) heeft natuurlijke BEP nooit een variabele waarde.

- Voorbeeld

Bij de scores van de ork staat dat deze een BEP van 1+1D4+3 op zijn lichaam heeft. De natuurlijke BEP van zijn huid is dus 1 en die van zijn wapenrusting 1D4+3 (zware malien).

3. Wapens en basisWK

Zo verschillend als de monsters zijn, zo verschillend zijn de aanvalstechnieken en natuurlijke wapens waarover zij beschikken om zich in de wereld van Dor te handhaven.

Intelligente monsters gebruiken daarenboven ook nog gewone wapens zoals zwaarden, bijlen, speren, enzovoort. Omdat het onbegonnen werk zou zijn om voor elk monster apart een opsomming te geven van al zijn wapenkundes in de verschillende wapens vermelden we slechts de basisWK van het monster.

De wapenkunde van een monster in een bepaald wapen is gelijk aan de niveau 0 kans van het betreffende wapen plus deze basisWK (vergeet niet met de minimum KRA en BEH voor een wapen rekening te houden). Het aantal aanvallen dat een wezen met een basisWK in een wapen heeft wordt verondersteld gelijk te zijn aan 1. De SM kan meerdere aanvallen toelaten maar we raden hem aan hierin niet te overdrijven.

Monsters mogen nooit het maximum aantal aanvallen (niv. 5) met een wapen bezitten (tenzij hier een goede reden voor is).

Voorbeelden: *Een ork (KRA 25 en BEH 44) heeft een basisWK van 30. De niveau 0 kans met een zwaard is 30% zodat hij met dit wapen een WK van 60% (30+30) heeft.*

De niveau 0 kans met een zeis is 15% zodat hij hiermee slechts een WK van 45% (15+30) heeft. Bovendien is de minimum BEH voor een zeis 50. De ork komt 6 tekort (50-44) en dus wordt zijn blunderkans met dit wapen met 6% vergroot.

Gemakshalve staat bij monsters met een basisWK het door ben meest gebruikte wapen (of wapens) vermeld, rekening houdend met hun KRA, BEH en totaalgewicht. De SM is volledig vrij om monsters met andere wapens uit te rusten zolang hij nadelen door overtollig totaalgewicht of een gebrek aan KRA of BEH toepast.

4. Onnatuurlijke monsters

Sommige monsters hebben een onnatuurlijke lichaamsvorm en missen bepaalde scores. Een monster dat bijvoorbeeld geen MOE bezit kan men geen angst aanjagen (dit wordt aangeduid met een streepje, i.p.v. een getal). Dit is dus duidelijk niet hetzelfde als een monster met MOE 0 (een echte bangerik!).

5. Krachtbonus

Bij sommige monsters wordt er geen KB bij de schade van een bepaalde aanvalsvorm bijgeteld. Dit is geen fout. De KB wordt normaal alleen maar bij aanvalsvormen bijgeteld die afhangen van de kracht van het wezen (dus wel KB bij klauw-aanvallen, staartaanvallen, maar geen KB bij ademaanvallen of zandstralen). We tellen ook geen KB op bij de schade van een beet omdat de schade die een beet doet niet echt afhangt van lichaamskracht, maar van het soort tanden en de kracht van de kaken.

Voorbeeld: *De schade van de zandstraalaanval van een gorgoonvis heeft geen KB.*

hoofdstuk 11, deel 2: Dieren- en monsterslijst

Het staat je altijd vrij andere dieren of monsters bij te verzinnen. De scores van de nu volgende dieren kunnen je als voordeel dienen. Zo zal een tijger min of meer dezelfde scores hebben als een beer, en lijken die van een ezel op die van een paard.

Beer

Beren zijn niet kwaadaardig maar toch gevaarlijk en agressief als ze te veel worden lastig gevallen of slecht gehumeurd of hongerig zijn. Wie in een gevechtsronde door beide klauwen van de beer geraakt wordt, wordt door de beer vastgegrepen en moet een KRA>KRA proef afleggen. Mislukt deze dan wordt hij door de beer platgeknepen en verliest automatisch nog 4D4 levenspunten. Alleen als er nog andere vijanden overblijven lost de beer zijn slachtoffer. Zoniet knijpt hij het verder dood. Elke gevechtsronde mag de ongelukkige zich wel opnieuw proberen vrij te worstelen. Jonge beertjes kunnen afgericht worden tot ge-

hoorzame en trouwe vrienden maar dit vergt wel veel inspanning en geduld.

Scores: BEH 39, KRA 45, WEE 56, CHA -, INT 10, MOE 65, OPM 64, SPI 5, OMV 28, BEW 5, LEP, 56, KB +4D4

Wapens: Beet 55%, 1 aanval, schade 2D6 / Klauw 60%, 2 aanvallen, schade 2D6+4D4 / Kneep 100% (alleen na 2 opeenvolgend geslaagde klauw-aanvallen), 1 aanval, schade 4D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: Neutraal

Lokatie

	Raak	LEP	BEP
Hoofd	1-4	8 (15%)	3
L voorpoot	5-7	6 (10%)	3
R voorpoot	8-10	6 (10%)	3
Lichaam	11-16	25 (45%)	3
L achterpoot	17-18	6 (10%)	3
R voorpoot	19-20	6 (10%)	3

Boomgruwel

De boomgruwel is een sterk op een boom gelijkend monster. De gelijkenis is zo groot dat men moet slagen in een Zien-proef-40 om het monster van een

echte boom te kunnen onderscheiden. Zoniet heeft de boomgruwel altijd het voordeel van de verrassing. Boomgruwels verschuilen zich bijna altijd in echte bossen en leven bij voorkeur in kleine groepjes. Ze worden overal in Dor zeer gevreesd en regelmatig vinden er groot-scheepse campagnes plaats om boomgruwels op te sporen en te vernietigen. Boomgruwels vechten met hun drie krachtigste takken en proberen steeds zoveel mogelijk tegenstanders tegelijk aan te vallen. Indien ze eenzelfde tegenstander in een gevechtsronde met twee takken kunnen raken dan grijpen ze de ongelukkige vast en proberen hem uiteen te nikken, meestal met fatale afloop. Boomgruwels kunnen zich met hun wortels traag voortbewegen maar doen dit alleen 's nachts om de kans op ontdekking te minimaliseren. Wie 's morgens een onbekende boom voor zijn deur vindt weze dus gewaarschuwd!

Boomgruwels brengen een huilend geluid voort dat soms verward wordt met het gehuil van wolven.

Scores: BEH 20, KRA 80, WEE 80, CHA 10, INT 30, MOE 55, OPM 70, SPI 50, OMV 55, BEW 1, LEP 95, KB +9D4

Speciale eigenschappen: Brandbaar, Veroorzaak angst (2)

Wapens: Takken (52%), 3 aanvallen (1 per tak), schade 1D6+1+9D4

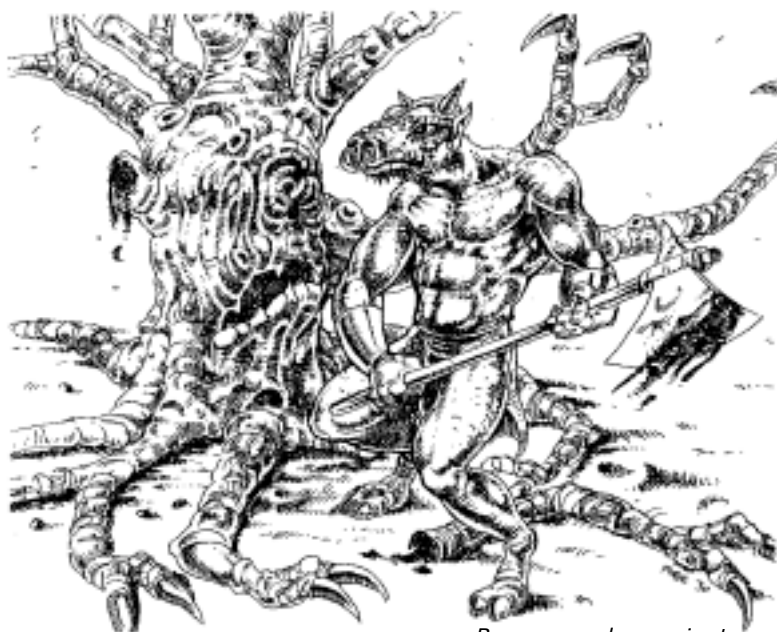
Algemeen: Taal: -, Moraal: Slecht

Lokatie

	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	11	67 (70%)	12
Tak 1	12-14	10 (10%)	10
Tak 2	15-17	10 (10%)	10
Tak 3	18-20	10 (10%)	10

Draak

draken zijn reptielachtige monsters met een dikke, geschubde huid. Wie er oog voor heeft kan toch een zekere schoonheid en elegantie in deze wezens ont-



Boomgruwel en minotaurus

dekken. Draken leggen grote eieren en jonge draakjes kunnen gemakkelijk al enkele meters lang zijn wanneer ze uitkomen. De meeste draken lusten het liefst vlees maar sommige soorten vergrijpen zich wel eens aan andere vormen van voedsel. De universele taal der draken is het Dracoonisch of Drac. Het wordt door alle draken gesproken. Velen kunnen zich ook in andere talen verstaanbaar maken, vooral in de elfentaal.

Draken zijn trotse wezens en worden gemakkelijk duizend jaar oud, veel ouder dan de meeste andere wezens, wat hun gevoel van superioriteit tegenover deze andere rassen nog versterkt.

Karakter: de draken gaan er prat op het oudste ras op Dor te zijn. Nooit heeft iemand kunnen aantonen dat dit niet zo. Ze zijn bijzonder fier op hun duizenden jaren oude geschiedenis en zij houden ervan met hun soortgenoten over de roemrijke daden van hun voorgangers te praten. Daarom zullen draken steeds naar vleierij en lovende woorden luisteren, tenminste als ze de taal van de spreker kunnen verstaan. Het is aan te raden een draak altijd met de nodige eerbied te behandelen, anders kan het monster zich gekrenkt voelen in zijn eer, wat soms gevolgen kan hebben die enkel waanzinnigen en Joahcum von Maso als prettig bestempelen.

Drakenshatten: bijna alle draken houden van schatten en waardevolle voorwerpen, die ze goed verborgen houden in hun hol. Bij de meesten bestaan deze schatten vooral uit waardevolle stukken buitgemaakt op avonturiers die zo monosynaptisch waren van zich in dit hol te begeven. Maar slechte draken overvallen ook dikwijls dorpen of konvooien om hun rijkdom te vergroten (soms bestelen ze zelfs andere draken of gaan er een open confrontatie mee aan). Aangezien draken heel hun lange leven hun schat vergroten zijn de rijkdommen die men in een draakenhol kan aantreffen meestal fabelachtig groot.

Drakenadem en adere

wapens: een schampere opmerking naar onhygiënische personen toe, blijkt de drakenadem in werkelijkheid minder onschuldig. Praktisch alle draken hebben een of andere g te duchten drakenadem (meestal vuur). Verder bezitten ze ook een vervaarlijk gebit en scherpe klauwen en met hun krachtige staart kunnen ze rake klappen uitdelen.

Schubben en

wapenrustingen: erg waardevol en begeerd zijn de schubben van de draak, die een uitstekende bescherming bieden. Bijgevolg zijn er in Dor vele befaamde wapensmeden die gespecialiseerd zijn in het samenstellen van wapenrustingen en schilden uit draken-schubben, een moeilijke en tijdrovend werk. Bovendien beschermt een harnas van drakenschubben zijn drager niet alleen tegen het gewone wapengeweld maar bezitten de schubben meestal nog een speciale eigenschap. Zo bieden de schubben van de ijsdraak nog een extra bescherming tegen koude, die van de zwarte draak tegen vuur en die van de moerasdraak tegen zuren. Een volgroeide draak bezit voldoende bruikbare schubben om ongeveer 3 tot 4 harnassen of 9 tot 10 schilden samen te stellen. De schubben zijn steeds een beetje magieafwerend zodat er geen spreuken of bindingen op de wapenrustingen kunnen gebruikt worden. Het is duidelijk dat deze rustingen zeldzaam en dus bijzonder duur zijn. Een schubwapenrusting biedt de drager een BEP gelijk aan 1D4 plus 1/2 van de BEP van de Draak.

Voorbeeld: *Iemand besluit om een schubhelm te maken van de schubben van een zwarte draak. Hij neemt de schubben van de staart van de draak (18 BEP) zodat zijn schubhelm een BEP heeft van 1D4+9. Men kan ook de schubben van een hydra (of elk ander wezen met schubben) gebruiken om wapenrustingen van te maken. De regels blijven identiek.*

Soorten: Onder de draken kan men twee grote groepen onderscheiden. De grootste groep is die van de Hugol of vliegende draken. Deze monsters bezitten sterke, lederachtige vleugels waarmee ze grote afstanden kunnen afleggen. Hierdoor kunnen ze zich gemakkelijker verspreiden en zijn ze minder kwetsbaar dan de andere groep, die van de Zorin of lopende draken. De Hugol worden veruit het meest gevreesd, want niet alleen behoren de grootste en gevaarlijkste Draken tot de Hugol, zij zijn ook veel talrijker. De voornaamste reden hiervoor is dat de Zorin op Dor praktisch alle contact met hun soortgenoten op de rest van de wereld verloren hebben. Hierdoor neemt hun aantal eerder af dan toe. Voor de Hugol stelt dit echter niet zoveel problemen want reeds eeuwen geleden hebben wijze drakoniers ontdekt dat er soms Hugol van achter de Draken-tanden naar Dor vliegen. Omgekeerd vliegen er ook af en toe Hugol van Dor naar het zuiden. Dit is een verschijnsel dat sommige drakoniers erg onrustbarend vinden want ze vrezen dat de draken uit het zuidelijk gedeelte van de wereld misschien ooit naar Dor zullen komen om er de andere rassen te verdrijven.

Zowel bij de Hugol als bij de Zorin bestaan er meerdere drakensoorten die verschillen in kleur en uitzicht. We beperken ons in dit boek tot de belangrijkste. Er bestaan er ongetwijfeld nog meer maar zij zijn meestal sterk verwant aan de beschreven soorten.

Voor scores, zie ijsdraak, kobalddraak, moerasdraak, waterdraak, zanddraak en zwarte draak.

Dwerg

Dwergen zijn kort en bonkig van gestalte, hebben een voorkeur voor baarden en snorren en zijn erg sterk voor hun grootte. Een zeer opvallende karaktertrek van dwergen is hun koppige volharding. Zij houden van intense en zware

arbeid. Net zoals de reuzen leven zij in de bergen en hebben door de eeuwen heen hierover een diepgaande kennis opgedaan. Steeds dieper dringen ze erin door, altijd op zoek naar nieuwe ertsen, metalen of edelmetalen. Die verwerken ze in allerlei prachtige werkstukken die ze met veel trots verkopen in de hoop hun roem ver te verspreiden. Een dwerg is dan ook zeer gevoelig voor faam en eerbetoon. Toch is werk voor een dwerg voornamelijk een middel om geld te verdienen dat daarna met dubbel zoveel plezier aan feesten, een nieuw huis, wapens, reizen, enzovoort, kan worden besteed.

Reizende dwergen zijn graag geziene gasten, zowel door handelaars als door dieven. Daarom reist een dwerg die veel geld bij zich heeft nooit alleen, maar met een of meerdere vrienden. In het geval van een rijke dwerg is dit groepje meestal ook vergezeld van een aantal dienaars en privésoldaten, zelfs zangers en artiesten. Zo'n reis kan maanden, soms jaren, aanslepen, tijdens dewelke zelfs de meest verlaten streken bezocht worden. Dwergen zijn immers steeds op zoek naar nieuwe en ongewone voorwerpen om later te kunnen tentoon stellen in hun woningen.

Doorheen de geschiedenis van Dor hebben de dwergen steeds een belangrijke rol gespeeld in de strijd tegen de duistere rassen. Er doen vele legenden de ronde over hoe legers van dwergensrijders tegen overweldigende overmachten stand hielden of er zelfs in slaagden ze tot de laatste man uit te roeien.

Daar ze klein van gestalte zijn ligt de kracht van de dwergen eerder in samenwerking, hun geweldig uithoudingsvermogen en streke weerstand tegen wonden en ziekten. Deze laatste eigenschap hebben ze te danken aan Glarnar, de patroon der dwergen. Maar: elke dwerg die verzaakt aan de strijd tegen de duistere machten verliest deze kostbare gave, zo gaat het geloof.

Scores: BEH 36, KRA 15, WEE 51, CHA 31, INT 31, MOE 41, OPM 31, SPI 46, OMV 13, BEW 4, LEP 39, KB 0

Wapens: basisWK 20%

Algemeen: Taal: Og Akh
Dimorth, Atumbariaans, Moraal: Neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
L arm	4-7	4	0
R arm	8-11	4	0
Lichaam	12-16	14	0
L been	17-18	6	0
R been	19-20	6	0

Elf

Elfen zijn slank en groot van gestalte. Hun gemiddelde lengte situeert zich tussen die van een mens en een reus. De bekendste arhoent van de elfen is natuurlijk Xelcon. Ook in Atumbar en Rian bevinden zich enkel arhoent en sinds enkele mensengeneraties hebben de elfen zich ook in de verre noordelijke streken gevestigd: Gulnave, Arvan en Analta. De elfen die niet op de eilanden verblijven zijn qua geag en zeden niet vergelijkbaar met deze die van de eilanden afkomstig zijn. De arhoent op het vasteland zijn bijna uitsluitend gelegen in verlaten bosrijke streken. De paden die ebaar leiden worden zorgvuldig verborgen gehouden en beschermd door de sterkste magie. De eiland-elfen daarentegen zijn een bende excentriekelingen die nooit verlegen zijn om een of andere vreemde vernieuwing of een gewaagd experiment. Het leven is één grote ontdekking en armzalig is de elf die niet voortdurend nieuwe uitdagingen aanvaardt. Kunst hebben de eiland-elfen verheven tot een hoog ideaal, een levensdoel voor iedereen. Niet in het minst beogen zij perfectie in de krijgskunst (vooral in het hanteren van de boog zijn ze zeer goed). Dit betekent echter niet dat de elfen een oorlogszuchtig ras zijn.

De huidige elfen zijn afstammelingen van de elfenlegers die in vroegere tijden over Dor

rondzwierven om de slechte rassen te bestrijden. Zelfs toen de strijd voorbij was en zij zich vreedzaam vestigden moesten zij zich nog voortdurend verdedigen tegen aanvallen van mensen zodat zij na enkele decennia hun vestingen op het vasteland verlieten en zich terugtrokken op de eilanden in het zuiden. Niettegenstaande deze goed verdedigd worden wordt geen enkele persoon de toegang tot hun woonplaatsen ontzegd, tenzij hij slecht of chaotisch van aard is. De relatie tussen de elfen en de andere rassen is altijd koeltjes verlopen. Velen begrijpen de elfse kultuur, die in vele opzichten fundamenteel verschilt van de anderen, verkeerd of helemaal niet.

De elfen zijn altijd trouwe bondgenoten geweest van al wie chaos bestrijdt.

Scores: BEH 46, KRA 13, WEE 31, CHA 51, INT 51, MOE 36, OPM 46, SPI 46, OMV 19, BEW 6, LEP 35, KB 0

Speciale eigenschappen: nachtzicht (2)

Wapens: basisWK 20% (boog: +20%)

Algemeen: Taal: Averillion, Atumbariaans, Moraal: goed

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5	0
L arm	4-7	4	0
R arm	8-11	3	0
Lichaam	12-16	12	0
L been	17-18	5	0
R been	19-20	5	0

Everzwijn

Everzwijnen zijn krachtige dieren en kunnen heel vechtlustig zijn. Als ze in volle vaart komen aangestormd is uitwijken de boodschap! Met hun naar boven gerichte slagstanden kunnen ze lelijke wonden veroorzaken.

Scores: BEH 33, KRA 24, WEE 34, CHA -, INT 2, MOE 42, OPM 51, SPI 1, OMV 15, BEW 8, LEP 32, KB +1D5-4

Wapens: Slagtanden 50%, 2 aanvallen, schade 2D6 / Lichaam 58%, 1 aanval, schade 1D6+1+1D4

Algemeen: Taal: , Moraal:

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	6	(20%)
3			
L voorpoot	6-7	3	(10%)
3			
R voorpoot	8-9	3	(10%)
3			
Lichaam		10-16	13 (40%)
3			
L achterpoot	17-18	3	(10%)
3			
R achterpoot	19-20	3	(10%)
3			

Fabrix

De fabrix heeft een slijmerig, langwerpige lichaam en een slurfachtige mond. Hij wordt 5 tot 6 meter lang en alhoewel hij geen poten heeft kan hij zich toch met zijn krachtige lichaamsspieren oprichten, wat hem heel indrukwekkend maakt. Dit doet hij vooral als hij opgewonden is en om tegenstanders te bespringen of om ze met een chemische brij te bespuwen. De fabrix kan zich door een chemische reactie versmelten met hout of steen en gebruikt deze eigenschap

veel om slachtoffers te verrassen. Zijn lichawn verspreidt een misselijk makende stank maar zodra hij zich volledig met een stof heeft versmolten verdwijnt de reuk. Toch blijft er steeds een onaangenaam luchtje hangen en een attente held kan dit merken mits een geslaagde Ruiken-proef. Dit kan natuurlijk de pret van de fabrix bederven en daarom verschuilt hij zich gewoonlijk op een plaats waar zijn eigen reuk door een andere wordt overtroffen, zoals in de buurt van afval of bij een bosje welriekende bloemen. Fabrixen zijn hongerige monsters, steeds op zoek naar vers vlees. In een gevecht probeert hij altijd eerst zijn tegenstanders te bespuwen (als een Ademaanval Zuur (1)) en dan te bespringen. Wie besprongen wordt moet slagen in een BEH-proef om tijdig te ontwijken. Mislukt de proef dan wordt het slachtoffer onder de fabrix bedolven en onmiddellijk aangevreten door de sterke lichaamsszuren. Het slachtoffer verliest dan elke gevechtsronde automatisch 2D6 LEP en krijgt telkens ook 3 schade aan zijn BEP. Het kan zichzelf alleen bevrijden door een gelukke KRA>OMV x 3 proef. Gelukkig blijft de fabri er gewoonlijk

sowieso niet bij zitten tot het slachtoffer volledig verteerd is maar richt zich de volgende gevechtsronde altijd tot een andere tegenstanders (indien aanwezig, anders pech). Het zuur van de fabrix blijft op uitrusting en kleding plakken zodat wie door het monster getroffen wordt er voortaan stinkend bijloopt. De getroffen persoon en zijn naaste omgeving blijven de nadelige gevolgen hiervan ondervinden behalve als de uitrusting tijdelijk vervangen wordt. De stank kan immers niet uitgewassen worden maar verdwijnt automatisch na enkele weken.

Scores: BEH 27, KRA 48, WEE 62, CHA 3, INT 23, MOE 88, OPM 59, SPI 56, OMV 59, BEW 3, LEP 90, KB +4D4

Speciale eigenschappen: ademaanval zuur (1), immuun giften (5), metamorf hout (2), metamorf steen (3), stank (3), veroorzaak angst (1)

Wapens: Ademaanval zuur 70% 2 aanvallen, schade speciaal / Sprong 55%, 1 aanval, schade 1D6+4D4 / Zuur 100% (onmiddellijk na geslaagde sprong), 1 aanval, schade 2D6

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-8	36	(40%) 1
Lichaam	9-20	54	(60%) 1

Goepie

Goepies zijn kleine zoogdieren die men voornamelijk vindt in de grote bossen van Dor en die het midden houden tussen lemmuren en katten, met lange, spitse oren en grote blauwe ogen. Goepies zijn echte boom-acrobaten en in het paringsseizoen kan men vaak spelende koppeltjes door de bomen zien flitsen. Ze hebben ook een grote staart waarmee ze gemakkelijk aan takken kunnen hangen.

Goepies zijn gemakkelijk te temmen. Men moet enkel slagen in een CHA-proef. Bijgevolg





houden vele huisgezinnen ze als huisdieren. Het zijn lieve en vreedzame dieren die, als ze goed afgericht zijn, erg nuttig kunnen zijn bij allerlei klusjes.

Een bepaalde ondersoort, de zogenaamde spiongoepie, is zelfs zeer in trek bij spionnen en dieven, die de diertjes africhten om in huizen binnen te deringen en materiaal te verzamelen of van binnenuit de deur te openen.

Goepies worden dikwijls door stropers gedood om er bontmutsen van te maken. Deze mutsen brengen in noordelijke streken heel wat geld op. Gelukkig zijn zulke mutsen in de meeste koninkrijken illegaal bezit. De goopie is zelfs het nationaal symbool van het koninkrijk Lir.

Scores: BEH 85, KRA 4, WEE 14, CHA 5, INT 9, MOE 15, OPM 65, SPI 2, OMV 3, BEW 7, LEP 10, KB -2D4

Speciale eigenschappen: nachtzicht (1), zeer snel

Wapens: Beet 56%, 3 aanvallen, schade 1D6-2D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	2 (15%)	0
L arm	4-5	1 (10%)	0
R arm	6-7	1 (10%)	0
Lichaam	8-13	3 (30%)	0
L been	14-16	2 (15%)	0
R been	17-19	2 (15%)	0
Staart	20	1 (5%)	0

Gorgoonvis

De gorgoonvis is eigenlijk geen echte vis, maar een wormachtige. Hij zwemt niet in water maar leeft in de grote Kobaltzee van Quawk, hetgeen niet een zee, maar een losse zandwoestijn is. Gorgoonvissen kunnen tot twee meter groot worden en hebben een zeer dikke schubbenhuid die hen beschermt tegen het schuren van het zand. Gorgoonvissen hebben onderontwikkelde ogen omdat die in het zand toch niet bruikbaar zijn. Ze bezitten ook geen kieuwen maar kleine uitschuifbare luchtpijpjes die als snorkels boven het zand uitsteken zodat ze verplicht zijn om dicht bij het oppervlak te leven. Gorgoonvissen worden gegeten in de meeste dorpjes rond de Kobaltzee en hebben daarom een speciale



verdedigingstechniek ontwikkeld. Als ze aangevallen worden dan proberen ze hun tegenstander uit te schakelen met een zandstraal die met enorme snelheid uitgespuwd wordt. Deze straal is erg gevaarlijk en kan behoorlijk veel schade aanrichten aan wapenrustingen (1 schadepunt aan de BEP waar de straal raakt).

Scores: BEH 29, KRA 7, WEE 28, CHA -, INT 2, MOE 32, OPM 40, SPI 3, OMV 10, LEP 17, KB -1D4

Wapens: Zandstraal 60%, 1 aanval, schade 3D8

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	1-20	17 (100%)	7

Halfling

De halflingen zijn een klein maar avontuurlijk volkje. Een halfling vraagt zich niet af waar hij vandaan komt of wat de zin van zijn bestaan is maar zal daarentegen uren kunnen nadenken over wat je best kunt doen wanneer een trol ontwaakt terwijl je er voorbij probeert te sluipen.

De zorgeloze halflingbevolking is bekend, berucht zelfs, om haar kookcapriolen. Voortdurend zijn ze op zoek naar nieuwe combinaties en nieuwe ingrediënten, zij het nu met groenten, kruiden of dieren. Helaas onderscheidt een halfling rtiet altijd de eetbare van de niet eetbare of zelfs giftige substanties. Zo gebeurt het wel eens dat een halfling zijn eigen maaltijd niet overleeft. Een halfling aannemen als kok garandeert verfijnd eetplezier maar houdt steeds een zeker risico in. Zeker als hij je met trots vertelt dat hij een nieuw recept heeft uitprobeer met een wel zeer erg uitgelezen samenstelling. Je doet er dan ook best aan je halfling kok te verzoeken zich slechts in te laten met de traditionele keuken.

Menselijke gemeenschappen hebben altijd al halflingen in hun midden gekend. De halflingen hebben echter nooit een hechte band met de mensen gevormd, een gevolg van de gebeurtenissen in de Eerste Era. Toen werden de halflingen immers uitsluitend onder de hoede van de reuzen genomen terwijl alle andere rassen ze lieten vallen. En sinds die tijd hebben de halflingen gezworen alleen nog reuzen te vertrouwen. Er zijn nog een aantal oorspronkelijke halflingnederzettingen gelegen in het zuiden van Oost-Dor.

Scores: BEH 51, KRA 11, WEE 31, CHA 51, INT 31, MOE 51, OPM 51, SPI 41, OMV 12, BEW 4, LEP 28, KB -1D4

Wapens: BasisWK 20%

Algemeen: Taal: Og Sikh
Dimorth, Atumbariaans, Moraal:
neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	4	0
L arm	4-7	3	0
R arm	8-11	3	0
Lichaam	12-16	10	0
L been	17-18	4	0
R been	19-20	4	0

Hert

Dit sierlijke dier leeft in de bossen en wouden van Dor. Omdat hertenvleesduur is kunnen de minder gegoeden het niet betalen. Daarom proberen ze soms zelf wat wild te strikken, meestal tot grote woede van kasteelheren en grootgrondbezitters die de stropers zwaar bestraffen. Herten zijn bijzonder schichtig en laten zich alleen door elfen benaderen.

Mannelijke herten dragen een gewei en zijn meestal iets groter dan de vrouwelijke dieren. Alleen als ze in het nauw gedreven worden zullen ze met hun gewei aanvallen. De gegeven scores zijn die van een mannelijk hert van gemiddelde grootte.

Scores: BEH 46, KRA 22, WEE 29, CHA -, INT 5, MOE 22, OPM 77, SPI 2, OMV 25, BEW 7, LEP 40, KB +1D4

Wapens: Gewei 50%, 1 aanval, schade 1D6+6+1D4 / Hoeven 45%, 1 aanval, schade 1D6+1+1D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	8 (20%)	1
L voorpoot	6-7	4 (10%)	1
R voorpoot	8-9	4 (10%)	1
Lichaam	10-16	16 (40%)	1
L achterp.	17-18	4 (10%)	1
R achterp.	19-20	4 (10%)	1

Hydra

Er bestaan verschillende soorten hydra's. In dit boek beperken ons tot de koningshydra. Het is de grootste vertegenwoordiger van de hydra's, vreeswekkende monsters die



sterk op draken lijken en drie tot negen koppen bezitten. Ze zijn nauw verwant aan draken en spreken een taal die sterk op het Drac lijkt. Koningshydra's komen in heel Dor voor behalve in de koudste noordelijke streken en hete woestijngebieden want ze houden van een gematigd klimaat. Ze bezitten zeven koppen en in een gevecht vallen ze altijd zoveel mogelijk tegenstanders tegelijk aan. Bovendien hebben ze een gevaarlijke, groene bhksemadem en met hun krachtige vleugels voeren ze dikwijls mensen of paarden mee de lucht in naar hun schuilplaatsen hoog in de bergen.

Koningshydra's verzamelen schatten en terroriseren regelmatig dorpen voor voedsel en rijkdommen. Het zwarte bloed van het monster heeft sterk magische eigenschappen en is een gegeerde vloeistof bij magiërs. De schubben van de hydra lenen zich tot het verwaarden van schubbenpantseringen. Ze bieden een extra bescherming van +5 tegen bliksem en elektrische schokken

Scores: BEH 30, KRA 95, WEE 105, CHA 30, INT 40, MOE 120, OPM 90, SPI 55, OMV 75, BEW 7 (V 120), LEP 125, KB +10D4

Speciale eigenschappen: ademaanval bliksem (3), vliegen, veroorzaak angst (3)

Wapens: Ademaanval bliksem 65%, 7 aanvallen (1 per hoofd), schade speciaal / Beet 50%, 7 aanvallen, schade 5D6 / Klauw 50% 2 aanvallen (1 per voorpoot), schade 2D6+10D4

Algemeen: Taal: Drahycon, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd 1	1	6 (5%)	14
Hoofd 2	2	6 (5%)	14
Hoofd 3	3	6 (5%)	14
Hoofd 4	4	6 (5%)	14
Hoofd 5	5	6 (5%)	14
Hoofd 6	6	6 (5%)	14
Hoofd 7	7	6 (5%)	14
L voorp.	8	6 (5%)	14
R voorp.	9	6 (5%)	14
Lichaam	10-13	25 (20%)	14
L vleugel	14-15	12 (10%)	10
R vleugel	16-17	12 (10%)	10
L achterp.	18	6 (5%)	14
R achterp.	19	6 (5%)	14
Staart	20	6 (5%)	14

Ijsdraak

De ijsdraak is een middelgrote draak die geen schatten verzamelt en die een eenzaam bestaan lijdt in een ijsgrot. Hun schubben zijn bedekt met een soort dons zodat ze goed in koude gebieden kunnen overleven. Ijsdraken zijn niet echt slechte of vijandige wezens maar iemand die een gevecht aangaat met een ijsdraak moet voorzichtig zijn. Door zijn dikke, gepantserde huid is de Ijsdraak moeilijk te verwonden en zijn ijsadem is een dodelijk wapen. Een ijsdraak vecht weliswaar nooit met zijn poten en zelden met zijn staart maar behoort zeker tot de gevaarlijkste monsters die in het noorden van Dor te vinden zijn.

Een goedgezinde ijsdraak is soms wel over te halen een held met zich mee te voeren op zijn rug. Er zijn zelfs legenden die beweren dat de vroegere koningen van het noorden legers hadden met machtige strijders, gezeten op woeste ijsdraken.

Nu zijn Ijsdraken erg zeldzaam geworden en bemoeien ze zich niet langer met de wereld rondom zich.

Ijsdraken zijn zeer intelligent. De meesten spreken vloeiend Draconisch en kennen Atumbariaans.

Wapenrustingen gemaakt uit de schubben van een Ijsdraak bieden een extra bescherming van +2 tegen het element koude en krijgen een bonus van -2 tegen schade aan de bepantsering

door koude (zo zal een harnas uit schubben van de ijsdraak bijvoorbeeld maar 1 schadepunt oplopen indien het getroffen wordt door een ademaanval-koude niveau 4).

Scores: BEH 34, KRA 93, WEE 100, CHA -, INT 85, MOE 110, OPM 78, SPI 75, OMV 80, BEW 6 (V 150), LEP 130, KB +10D4

Speciale eigenschappen: ademaanval koude (3), immuun giften (1), immuun koude (2), veroorzaak angst (2), vliegen, warmtezicht (4)

Wapens: Ademaanval koude 80%, 1 aanval, schade speciaal / Beet 65%, 1 aanval, schade 8D6 / Staart 75%, 1 aanval, schade 2S10+10D4

Algemeen: Taal: Drac, Moraal: goed

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	13 (10%)	15
L voorp.	3-4	11 (8%)	15
R voorp.	5-6	11 (8%)	15
Lichaam	7-10	32 (25%)	15
L vleugel	11-13	19 (15%)	15
R vleugel	14-16	19 (15%)	15
L achterp.	17-18	11 (8%)	15
R achterp.	19-20	11 (8%)	15
Staat	20	7 (5%)	15

Kobaltdraak

De kobaltdraak (illustratie, zie p. 126) is een vrij fijngebouwde, kobaltblauwe, vliegende draak. Hij woont vooral op hoge bergpieken. Kobaltdraken zijn erg slim en wijze lieden en avonturiers beklimmen soms wel eens een berg om een kobaltdraak te raadplegen.

Kobaltdraken hebben gele, lichtgevendende ogen. Er wordt beweerd dat ze hierrnee tot in het hart van een bezoeker kunnen kijken om zo zijn ware intenties te ontdekken. Ze staan erg vijandig tegenover slechte karakters en vallen altijd onmiddellijk chaotische chaotische wezens aan. Kobaltdraken spreken vloeiend Draconisch en kunnen bovendien telepatisch communiceren met elkaar. Zo houden ze voortdurend contact met hun soortgenoten. Wie een kobalt-

draak durft verwonden of doden staat bijgevolg onmiddellijk op het dodenlijstje van de andere kobaltdraken. Jaren geleden is trouwens een groepje kobaltdraken uit het Centraal Gebergte afgedaald om Yalcir de drakenslachter te zoeken. Jarnmer genoeg voor Yalcir hebben ze hem ook gevonden.

Wapenrustingen gemaakt uit de schubben van een kobaltdraak bieden een extra +2 bescherming tegen elektrische schokken en bliksem.

Scores: BEH 38, KRA 90, WEE 95, CHA 65, INT 98, MOE 130, OPM 80, SPI 90, OMV 70, BEW 6 (V 200), LEP 118, KB +9D4

Speciale eigenschappen: ademaanval bliksem (2), geestesspraak, haat chaotische wezens (2), moreelzicht (4), nachtzicht (3), veroorzaak angst (1), vliegen

Wapens: Ademaanval bliksem 65%, 1 aanval, schade speciaal / Beet 70%, 2 aanvallen, schade 7D6 / Klauw 70%, 2 aanvallen (1 per voorpoot), schade 2D6+9D4 / Staart 80%, 1 aanval, schade 2D10+9D4

Algemeen: Taal: Drac, Atumbariaans, Moraal: goed

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	12 (10%)	14
L voorp.	3-4	10 (8%)	14
R voorp.	5-6	10 (8%)	14
Lichaam	7-10	30 (25%)	14
L vleugel	11-13	18 (15%)	9
R vleugel	14-16	18 (15%)	9
L achterp.	17-18	10 (8%)	14
R achterp.	19-20	10 (8%)	14
Staat	20	6 (5%)	14

Knaagdier

onder knaagdier verstaan we ratten, muizen, konijnen en hazen. Omdat ze onderling niet erg verschillen behandelen we ze gemakkelijks halve samen. De gegeven scores zijn die van een rat. Wie door deze beestjes gebeten wordt heeft 40% kans om een infectie op te lopen. Muizen zijn meestal iets kleiner (OMV 1, LEP 4, BEW 5). Konijnen en hazen zijn na-

tuurlijk groter (OMV 4, LEP 8) en sterker (KRA 9) en kunnen zich met hun krachtige achterpoten ook sneller voortbewegen (BEW 7-8).

Scores: BEH 55, KRA 2, WEE 6, CHA -, INT 2, MOE 18, OPM 65, SPI 1, OMV 2, BEW 6, LEP 5, KB -2D4

Speciale eigenschappen: zeer snel (1)

Wapens: Beet 50%, 2 aanvallen, schade 1D6-2D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

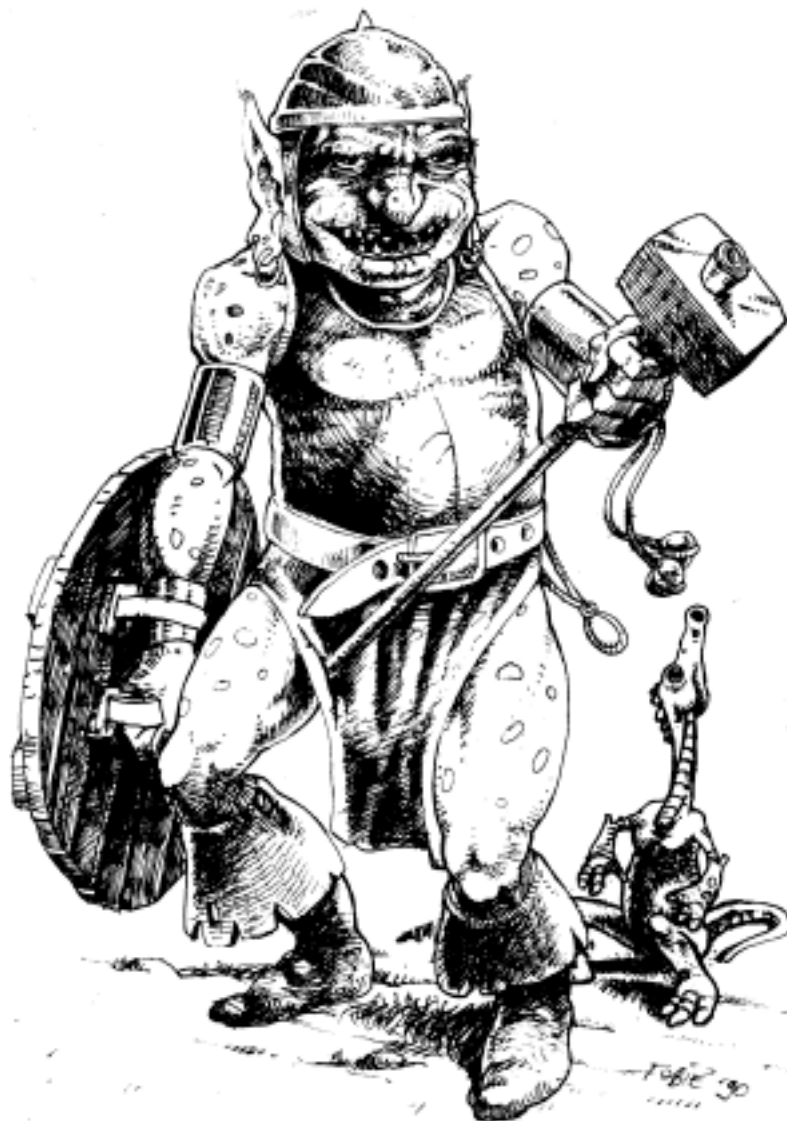
Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-6	2 (20%)	0
L voorp.	7	1 (10%)	0
R voorp.	8	1 (10%)	0
Lichaam	9-18	3 (40%)	0
L achterp.	19	1 (10%)	0
R achterp.	20	1 (10%)	0

Kobold

(Opmerking vooraf: dit zijn de wezens die in voorgaande versies van S&S Goblins genoemd werden).

Tot de koboldachtigen rekenen we snotlingen, orken en de eigenlijke kobolden.

Koboldachtigen zijn 'monsters' die al eeuwen deel uitmaken van het allegaartje van vreemde en fantastische wezens die de wereld van Dor bevolken. Hoelang ze reeds bestaan weet niemand exact maar in de oudere elfenverhalen worden ze nergens vermeld. Het is pas bij de opkomst van het mensenras dat ook deze broedsels de kop opsteken en vele wijze lieden beweren dat dit geen toeval is. De meest waarschijnlijke theorie is dat de koboldachtigen het resultaat zijn uit de duistere experimenten van Zorgul de Sluwe. Misschien waren deze experimenten pogingen tot het creëren van een superieur mensenras of misschien pasten zij in de plannen van Zorgul om met een leger van deze afzichtelijke wezens zijn macht uit te breiden tot in het zuiden van Dor. Hoe dan ook, de koboldachtigen



verspreiden en vermenigvuldigen zich bijzonder vlug en vormden weldra een bedreiging waar de andere rassen rekening mee moesten houden. Ze zijn gelukkig niet erg intelligent. Het gevaar schuilt eerder hierin dat ze zich gemakkelijk laten beïnvloeden door kwaadaardige geesten die zo machtige legers om zich verzatnelen en zo een instrument in handen krijgen om hun vijanden te vernietigen. Een kobold is een lelijk, mensachtig monster met, evenals zijn kleinere soortgenoot de snotling, een grauwgrijze huid.

Kobolden zijn schaars behaard. Zelfs hun hoofd is praktisch kaal. Ze worden ongeveer 1.30 meter groot en hebben geelglanzende ogen waarmee ze goed in het duister kunnen zien.

Ze leven immers bijna uitsluitend onder de grond. Soms bouwen ze ook duistere, versterkte forten van waaruit ze grootscheepse plundertochten organiseren. Hiervoor werven ze dikwijls snotlings aan als strijdkrachten of hulpjes omdat de snotlingen kleiner zijn en de kobolden zich dan superieur kunnen gedragen.

Kobolden blinken niet uit in moed en als ze niet met tenminste dubbel zoveel zijn als hun tegenstanders, moeten ze elke gevechtsronde een MOE-proef afleggen. Ze gebruiken praktisch alle wapens behalve tweehandswapens en houden van alles wat schittert. Ze haten dwergen en zullen ze steeds op zicht aanvallen. In daglicht

krijgen kobolden een nadeel van -20 op alle acties waarbij het zien betrokken is.

Scores: BEH 39, KRA 14, WEE 30, CHA 12, INT 17, MOE 33, OPM 46, SPI 18, OMV 13, BEW 4, LEP 28, KB 0

Speciale eigenschappen: haat dwergen (3), nachtzicht (3)

Wapens: BasisWK 10% (strijdhamer)

Algemeen: Taal: Og Bah
Dimorth, Moraal: chaotisch

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	4	0
L arm	4-7	3	0
R arm	8-11	3	0
Lichaam	12-16	10	1D4
L been	17-18	4	0
R been	19-20	4	0

Kril

Krils zijn felbehaarde wezens, ongeveer even groot als een mens maar sterker. Ze leven in ondergrondse spelonken en hopen want ze vrezen het daglicht. Maar wee hij die zich 's nachts in de buurt van hun schuilplaatsen waagt! Krils zijn uiterst kwaadaardig en zodra de duisternis valt komen ze aan de oppervlakte om iedereen die ze tegenkomen aan stukken te scheuren. Een eenvoudig middel om aan hun moordlust te ontsnappen is toortslicht. Zoals reeds vermeld vrezen Kifils licht en wanneer men ze met toortsen bestrijdt moeten ze elke gevechtsronde een angstproef afleggen. Krils zijn erg groepsgebonden en worden zelden alleen aangetroffen.

Scores: BEH 38, KRA 28, WEE 52, CHA 5, INT 11, MOE 38, OPM 48, SPI 10, OMV 17, BEW 5, LEP 43, KB +1D4

Speciale eigenschappen: dodenroes (2), nachtzicht (4)

Wapens: Klauw 48%, 3 aanvallen, schade 2D6+1D4

Algemeen: Taal: Akrellion,
Moraal: slecht



Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6 (15%)	4
L arm	4-7	4 (10%)	4
R arm	8-11	4 (10%)	4
Lichaam	12-16	15 (35%)	4
L been	17-18	6 (15%)	4
R been	19-20	6 (15%)	4

Krokodil

Doriaanse krokodillen zijn heel agressief en vallen ieder wezen aan dat zich op hun territorium waagt. Toch is krokodillenvlees in bepaalde gebieden een echte lekkernij en ook voor de huid van het dier kan men een goede prijs krijgen want ze wordt voor allerlei dingen gebruikt, zelfs om er tassen van te maken.

Scores: BEH 30, KRA 45, WEE 58, CHA -, INT 1, MOE 54, OPM 58, SPI 4, OMV 41, BEW 3 (Z 6), LEP 70, KB +4D4

Wapens: Beet 60%, 1 aanval, schade 5D6 / Staart 65%, 1 aanval, schade 2D10+4D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-4	11 (15%)	7
L voorpoot	5	4 (5%)	7
R voorpoot	6	4 (5%)	7
Lichaam	7-14	46 (40%)	7
L achterp.	15	4 (5%)	7
R achterp.	16	4 (5%)	7
Staart	17-20	17 (25%)	7

Manjoen

de manjoen is een machtig en gevaarlijk wezen dat een eenzaam bestaan lijdt in de grote woestijnen van Quawk. Hij lijkt op een kruising tussen een mens en een scorpioen, is uitzonderlijk gespierd en heeft een lange, gepantserde staart met aan het uiteinde een giftige angel. Het gif van de manjoen is

het krachtigste en meest dodelijke gif gekend in Dor. In sommige steden kan men het aankopen tegen fabelachtig hoge prijzen. In het midden van zijn kop heeft de Manjoen een groot oog dat altijd aandachtig de omgeving opneemt. Zijn lange poten beschermen hem tegen de enorme hitte van het zand.

Manjoenen leven steeds in de buurt van een rotsformatie die boven het woestijnzand uitsteekt. Ze graven zich onder in het mulle woestijnzand om af te koelen en op onvoorzichtige slachtoffers te loeren. Ze zijn erg intelligent maar ook vijandig en haatdragend tegenover andere wezens waardoor ze elkeen aanvallen die in de buurt van hun woonst komt.

Manjoenen zijn zeer gevreesd maar gelukkig vrij zeldzaam. Ze spreken een eigen taal, het Manjoen. Sommige lieden beweren dat manjoenen helemaal niet gevaarlijk zijn als men ermee kan communiceren. Spijtig genoeg is het aantal mensen dat Manjoen spreekt op één hand te tellen.

Scores: BEH 42, KRA 50, WEE 70, CHA 14, INT 42, MOE 95, OPM 58, SPI 75, OMV 20, BEW 7, LEP 55, KB +4D4

Speciale eigenschappen:

Giftig angel LEP/2, Immuun giften (4)

Wapens: Schaar 45%, 2 aanvallen (1 per schaar), schade 2D8 + 4D4 / Angel 60%, 1 aanval, schade 1D6 + 1 + 4D4 + gif

Algemeen: Taal: Manjoen, Moraal: slecht



Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	9 (15%)	7
L schaar	4-5	6 (10%)	7
R schaar	6-7	6 (10%)	7
Lichaam	8-12	14 (25%)	7
L voorpoot	13	3 (5%)	5
R voorpoot	14	3 (5%)	5
L middenp.	15	3 (5%)	5
R midden.	16	3 (5%)	5
L achterp.	17	3 (5%)	5
R achterp.	18	3 (5%)	5
Staart	19-20	6 (10%)	7

Megazoor

De Megazoor leeft vooral in grote moerassen of vochtige en warne tropische wouden. Het is een vreemd dier dat volgens sommige wijze lieden het voortbrengsel is van een onbekende magiër. Het lijkt sterk op een zeer grote, vliesvleugelige rups met een lengte van ongeveer 75 centimeter. Het insect heeft grote, rode ogen waarmee hij ook 's nachts behoorlijk kan zien. Hij maakt zeer mooie zijden netten, variërend in grootte van 3 tot 5 meter doorsnede, waar kleine insecten in verstrikt geraken. Deze netten zijn een fel begeerde stof in Dor maar ook een erg kleverige boel. Een held die in een net verzeild geraakt moet een KRA>20 -proef afleggen. Indien deze mislukt dan zit de held 1D4 uren vastgekleefd voor hij een nieuwe poging kan wagen. Megazoren houden van vlees en het is al eens gebeurd dat een megazoor aan een vastgeplakte held kwam knabbelen. Megazoors vallen nooit mensen aan die zich nog kunnen verdedigen.

Scores: BEH 66, KRA 3, WEE 5, CHA -, INT 1, MOE 25, OPM 62, SPI 3, OMV 5, BEW 1 (V 40), LEP 13, KB -2D4

Speciale eigenschappen: nachtzicht (2), vliegen, zeer snel (2)

Wapens: Angel 60%, 2 aanvallen, schade 1D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-8	5 (40%)	2
Lichaam	9-18	7 (50%)	2
Vleugels	19-20	1 (10%)	0

Mens

Mensen van Dor verschillen niet met die uit onze realiteit. Ze hebben dezelfde ambities, noden, verwachtingen en fouten. De mensen zijn verspreid over bijna geheel Dor. Je vindt ze vooral in steden, dorpen en vlakke kustgebieden. Sommige mensen zijn vrienden.

Scores: BEH 41, KRA 14, WEE 41, CHA 41, INT 41, MOE 31, OPM 41, SPI 41, OMV 18, BEW 5, LEP 39, KB 0

Wapens: BasisWK 20%

Algemeen: Taal: Og Ysmalien Spelurian (Atumbariaans), Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	0
L arm	4-7	4	0
R arm	8-11	4	0
Lichaam	12-16	1	0
L been	17-18	6	0
R been	19-20	6	0

Minotaurus

de minotaurus is een fors gebouwde reus met een stierachtige kop. Minotaurussen worden gemakkelijk 3 tot 4 meter groot. Ze leven het liefst diep teruggetrokken in de grote, donkere wouden van Dor.

Minotaurussen zijn vrij dom maar zijn onverschrokken vechters en vallen zowat alles aan wat hen op een of andere manier irriteert. Het enige wapen dat ze kennen is een enorm zwaar slagbijl, die ze gemakkelijk hanteren. Nochtans zijn ze niet echt kwaadaardig. Ze houden van de bossen en alles wat rond hen leeft alhoewel dat niet belet dat ze alles wat ze te pakken krijgen en dat zich op poten voortbeweegt in de pot stoppen. Aartsvijand van de minotaurus is de boomgruwel. Met hun sterke reukzin kunnen ze die onmiddellijk herkennen. Niet zelden trekken ze er met een vijftal op uit om een boomgruwel letterlijk aan mootjes te hakken. Daarom mijden boomgruwels meestal de woonplaatsen van de minotaurus. Toch zijn er reeds verscheidene

verwoede veldslagen geleverd tussen beide partijen. Veel elfen kumen hiervan getuigen. Talrijke koningen hebben al geprobeerd de haat van de minotaurus jegens de boomgruwel uit te buiten. Een huurleger van minotaurussen zou immers ideaal zijn om een boorngruwelplaag uit te roeien. Meestal mislukten deze pogingen echter omdat de minotaurus enkel interesse vertoonden voor eten, drinken en strijden (steeds in die volgorde).

Tot slot nog vermelden dat minotaurussen bij voorkeur leven in grotten en onderaardse holen en dat ze houden van wijn. Wie hen hiervan gul voorziet zal al iets vriendelijker behandeld worden.

Scores: BEH 47, KRA 75, WEE 82, CHA 20, INT 25, MOE 100, OPM 61, SPI 44, OMV 40, BEW 6, LEP 81, KB +7D4

Speciale eigenschappen:

Dom honger (1), Haat boomgruwels (3), Veroorzaakt angst (1)

Wapens: BasisWK 40%

Algemeen: Taal: Minotaur & noties van Atumbariaans, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	12 (15%)	4
L arm	4-7	8 (10%)	4
R arm	8-11	8 (10%)	4
Lichaam	12-16	28 (35%)	4
			+1D4+3
L been	17-18	12 (15%)	4
R been	19-20	12 (15%)	4

Mistding

Het mistding is een vreemd wezen dat deel uitmaakt van een melkachtige en sterk magische nevel. Eigenlijk is deze nevel op zich een bovennatuurlijke levensvortn met een eigen bewustzijn en intelligentie. Overdag houdt de nevel zich ondergronds schuil voor de zon. Zijn ongewone vorm laat hem toe in de diepere grondlagen voort te bewegen en zich op die manier te verplaatsen naar andere gebieden waar hij tijdens koude en vochtige



nachten oprijst om met zijn mistdingen terreur en verschrikking te zaaien onder al wat leeft. Het mistding lijkt op een klein, wit wolkje met lange armen en een paar boosaardig gloeiende ogen. Mistdingen voeden zich met de geestelijke krachten van hun slachtoffer.

Scores: BEH 62, KRA -, WEE -, CHA -, INT 28, MOE -, OPM 30, SPI 70, OMV 10, BEW 10, LEP 10, KB 0

Speciale eigenschappen:

Absorptie SPI (2), Immuun niet-magie, Matereloos (1), Veroorzaak angst (2)

Wapens: Aanraking 75%, 1 aanval; schade speciaal (absorptie)

Algemeen: Taal -: , Moraal: slecht

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	1-20	10 (100%)	0

Moerasdraak

De ongevleugelde moerasdraak is een van de gevaarlijkste monsters die men in de donkere moerassen van Dor kan tegenkomen. Hij is zeer aan het moeras gehecht, vooral aan zijn eigen drassig plekje dat hij afbakt door zijn klauwen in omringende bomen te zetten of door karkassen en beenderen van zijn slachtoffers tentoon te spreiden. Hij heeft een groenglanzende schubbenbepantsering die hij met modder en moerasplanten besmeurt als camouflage. Een van zijn lievelingsstruukjes is

van zich in een drassige plas of een meertje te verbergen zodanig dat enkel zijn ogen en neusgaten boven het water uitsteken. Hierdoor is hij zeer moeilijk van een krokodil te onderscheiden en vele avonturiers en krokodillenjagers hebben zich hierin al eens deerlijk in vergist. Wie in de nabijheid van een sluwe moerasdraak komt moet slagen in een Zien-proef om hem tijdig op te merken. Mislukt deze dan heeft het monster altijd het voordeel van de verrassing.

Zoals alle draken lust de moerasdraak vlees maar wanneer hij hieraan tekort komt eet hij ook moerasplanten. Andere moeraswezens eet bij zelden en krokodillen, die nochtans veelvuldig voorkomen op de plaatsen waar hij zich vestigt, eet hij nooit. Integendeel, de moerasdraak heeft een vreemde band met de Doriaanse krokodil. Hij beschouwt ze als zijn troeteldiertje en wie ook maar een poot of vinger naar zijn krokodillen durft uit te steken heeft er een geduchte vijand bij. Het gevolg hiervan is dat het in de buurt van zijn gebied altijd wemelt van krokodillen die als het ware de wacht optrekken bij zijn hol. De toegang tot dat ondergronds hol kan een boven de grond gelegen grotingang zijn. De moerasdraak is echter goede zwemmer die gemakkelijk tot een uur onder water kan blijven zodat deze ingang niet zelden ook dikwijls onder de

waterspiegel ligt, bijvoorbeeld goed verscholen tussen de waterplanten op de bodem van een meer.

Wie het hol van de moerasdraak binnendringt wordt vlug ziek en misselijk door de bijtende walmen die erin hangen. Rol elke 5 spelronden WEE-10. Mislukt de proef dan verliest het slachtoffer 1D4 levenspunten. Deze walmen tasten ook wapens en wapenrustingen aan. Ijzer slaat groen uit en zal na een tijd vergaan. Bepantsering krijgt 1 schadepunt per 10 spelronden die in de zure dampen worden doorgebracht.

De moerasdraak verzamelt kleine schatten die jammer genoeg meestal zwaar aangetaast zijn door de inwerking van de dampen.

Wapenrustingen gemaakt uit de schubben van een Moerasdraak krijgen een -3 bonus bij zuurschade aan de bepantsering.

Scores: BEH 30, KRA 110, WEE 120, CHA 38, INT 65, MOE 135, OPM 75, SPI 70, OMV 100, BEW 6 (Z 20), LEP 160, KB +12D4

Speciale eigenschappen:

Ademaanval zuur (4), Immuun giften (4), Veroorzaak angst (2)

Wapens: Ademaanval zuur 80%, 1 aanval, schade speciaal / Beet 60%, 1 aanval, schade



10D6 / Klauw 60%, 2 aanvallen (1 per klauw), schade 2D6+12D4 / Staart 70%, 1 aanval, schade 2D10+12D4

Algemeen: Taal: Drac, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	16 (10%)	16
L voorp.	4-5	12 (10%)	16
R voorp.	6-7	12 (10%)	16
Lichaam	8-14	40 (40%)	16
L achterp.	15-16	12 (10%)	16
R achterp.	17-18	12 (10%)	16
Staart	19-20	8 (10%)	16

Moerassluiper

Moerassluiers zijn wezens van magische oorsprong die uitsluitend in moerassige gebieden voorkomen. Volgens oude legenden zouden ze het resultaat

zijn van een experiment van Zorgul de Sluwe. Zorgul betrachtte een kruising tussen mens en plantaardig moerasmateriaal. Het resultaat was de moerassluiper. Het wezen heeft een zeer hechte band met het moeras waaraan het zijn kracht ontleent. Zolang het in het moeras blijft is het onsterfelijk en bezit het de gave zijn wonden te regenereren. Gelukkig gebeurt dit slechts traag zodat het toch mogelijk is om het monster, zij het tijdelijk, uit te schakelen. Alleen middelen die de stof, waaruit de moerassluiper bestaat, volledig vernietigen, zoals vuur en bijtende zuren, kunnen hem blijvende schade toebrengen en doden.

Een moerassluiper is een gekweld wezen. De ziel van de mens waaruit hij is ontstaan zit

gevangen in een onsterfelijk lichaam, gedoemd tot een eeuwig lijden. Slechts indien het lichaam vernietigd wordt kan de ziel tot rust komen. Zolang dit niet gebeurt kan de moerassluiper die pijn enkel verzachten door hem met andere levende wezens te delen. Daarom is het steeds op zoek naar contact met een ander wezen, een slachtoffer aan wie het door een ontlading van magische energie zijn negatieve emoties en pijn voor een deel kan overdragen. De weinige dieren die in het moeras leven vluchten instinctmatig weg voor dit monster. Zij bieden trouwens weinig verlichting omdat ze te vlug sterven door de hevige emotionele schokken die ze krijgen. De enige hoop van de moerassluiper ligt in het vangen van slachtoffers van menselijke grootte en intelligentie.

De Aura Schok van de moerassluiper werkt altijd en kost hem geen rnergiepunten. De schade van deze Aura Schok blijft onveranderd bij slachtoffers met een ijzeren bepantsering.

Scores: BEH 35, KRA 42, WEE 60, CHA 6, INT 40, MOE 90, OPM 54, SPI 75, OMV 25, BEW 5, LEP 55, KB +5D4

Speciale eigenschappen:

Aura schok (2), Immuun giften (3), Kwetsbaar vuur (2), Regeneratie (3)

Wapens: Vuist 55%, 2 aanvallen (1 per vuist), schade 1D6+5D4

Algemeen: Taal -: , Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8 (15%)	7
L arm	4-7	6 (10%)	7
R arm	8-11	6 (10%)	7
Lichaam	12-16	19 (35%)	7
L been	17-18	8 (15%)	7
R been	19-20	8 (15%)	7





Mummie

Een mummie is een gebalsemd en gedroogd lijk, waarvan de ziel door oude rituelen en magie terug aan het lichaam gebonden is. Aangezien in Dor alleen bij mensen het mummificeren van lijken in gebruik is, bestaan er welhaast enkel menselijke mummies. De kunst om de ziel van de gestorvene terug aan het gemummificeerde lichaam te binden en alzo een mummie te creëren is slechts door weinigen gekend en vele magiërs beweren zelfs dat zo iets niet mogelijk is. Mummies

zijn dus zeldzaam en men vindt ze alleen in de buurt van oude grafmonumenten en vergeten begraafplaatsen.

Omdat mummies eigenlijk dood zijn, zijn ze voor bijna alle aanvallen immuun. Vuur kan hen echter wel vernietigen want de droge repen stof waarin ze gewikkeld zijn vatten vlug vlam, zodat het monster gemakkelijk door het vuur verteerd wordt. Mummies zijn kwaadaardig en haten al wat leeft. Ze proberen altijd hun slachtoffers te wurgen. In een gevechtsronde haalt het monster steeds met beide vuisten uit naar dezelfde

tegenstander. Indien ze allebei raken dan heeft hij vat op zijn slachtoffer en wurgt het zonder zich nog om iets anders te bekommeren. Het slachtoffer mag elke gevechtsronde een KRA>KRA-proef proberen om zich los te worstelen. De enige andere manier om de ongelukkige te redden is door de vernieling van het monster. Wie tegen een brandende mummie vecht ondervindt natuurlijk ook schade van het vuur (een vuur van grootte 3).

Scores: BEH 37, KRA 38, WEE 52, CHA -, INT -, MOE -, OPM 44, SPI 80, OMV 19, BEW 4, LEP 45, KB +4D4

Speciale eigenschappen:

Brandbaar (3), Immuun giften (5? Immuun niet-magie, Immuun psychologische effecten, Veroorzaak angst (2)

Wapens: Vuist 55%, 2 aanvallen (1 per vuist), schade 1D6+4D4 (Vuur, schade + 1D6 extra vuistschade als de mummie brandt / Wurging 100% (alleen na twee opeenvolgende, geslaagde vuistaanvallen), 1 aanval, schade 1D4+4D4 (Vuur, schade bij wurging als de mummie brandt)

Algemeen: Taal: -, Moraal: slecht

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	4
L arm	4-7	5 (10%)	4
R arm	8-11	5 (10%)	4
Lichaam	12-16	16 (35%)	4
L been	17-18	7 (15%)	4
R been	19-20	7 (15%)	4

Nalesh

Een nalesh is een klein, vies, bruin wezentje met opvallend grote voeten. Zijn grote, groene ogen staan zeer diep in hun kassen en het weinige haar dat hij heeft is zeer dun. Een nalesh heeft twee slagstanden waar hij evenwel geen levende wezens mee aanvalt. Nalesh voeden zich met aas en zijn bijzonder agressief. Eenmaal ze vers bloed ruiken raken ze in een soort trance waardoor ze alles aanvallen wat binnen hun bereik



komt, zelfs soortgenoten. Nalesh bezitten ook magische krachten, waarschijnlijk verkregen bij hun ontstaan. Maar over de oorsprong van dit wezen is weinig gekend. Uit hun vingertoppen kunnen ze een felblauwe, magische straal laten schieten die hetzelfde effect heeft als Ademaanval Bliksem (1). Dit vergt echter veel energie en elke keer ze er

gebruik van maken verliezen ze automatisch 1D4 levenspunten. Daalt hun levensenergie onder 10, dan zijn ze zelfs niet meer in staat de straal te produceren. Grote groepen nalesh zijn zeer gevaarlijk en het is dus aan te raden ze uit de weg te gaan. Nalesh treft men vaak aan in de buurt van krachtige maar boze machten die de nalesh bevelen. Ze zijn niet erg slui en worden

daarom meestal gebruikt om gevechten te leveren of voor zelfmoordacties. Eenmaal hun meester vernietigd is gaan ze op zoek naar een nieuwe. Hiervoor trekken ze door heel Dor, hierbij vele dorpen op hun weg verwoestend.

Scores: BEH 36, KRA 16, WEE 36, CHA 13, INT 16, MOE 32, OPM 45, SPI 46, OMV 12, BEW 4, LEP 30, KB 0

Speciale eigenschappen:
Ademaanval bliksem (1),
Dodenroes (3)

Wapens: Straal 50%, 1 aanval;
schade speciaal / Vuist 40%, 2
aanvallen, schade 1D6

Algemeen: Taal: Notjoh,
Moraal: slecht

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	5 (15%)	2
L arm	4-7	3 (10%)	2
R arm	8-11	3 (10%)	2
Lichaam	12-16	11(35%)	2+1
L been	17-18	5 (15%)	2
R been	19-20	5 (15%)	2

Ork

Orken zijn afstotelijke monsters met een ruwe, zwarte huid. Ze hebben twee naar boven gerichte slagstanden en diep ingeplante, rode ogen. De meeste orken zijn groter dan de gemiddelde mens en heel wat sterker. Ze schuwen het daglicht niet en ondervinden er geen nadelen van zoals de andere koboldachtigen. Toch leven ze bij voorkeur in ondergrondse holen of grotten. Orken hebben een slecht karakter en haten alle andere levende wezens. Ze houden ervan hun slachtoffers te martelen en te zien lijden, zelfs als het soortgenoten betreft. Orken worden dikwijls door duistere machten en chaotische magiërs gebruikt als strijdkrachten omdat ze reeds tevreden zijn als ze naar hartelust mogen doden en plunderen.

Scores: BEH 42, KRA 25, WEE 50, CHA 20, INT 28, MOE 42, OPM 50, SPI 26, OMV 19, BEW 5, LEP 44, KB +1D4



Speciale eigenschappen:

Haat dwergen (2), Haat elfen (3), Nachtzicht (3)

Wapens: BasisWK 30%

Algemeen: Taal: Og Ogomorth en noties van Atumbariaans, Moraal: chaotisch

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	1+1D4 +5
L arm	4-7	4 (10%)	1
R arm	8-11	4 (10%)	1
Lichaam	12-16	15(35%)	1+1D4 +3
L been	17-18	7 (15%)	1+1D4
R been	19-20	7 (15%)	1+1D4

Paard

deze alombekende dieren komen in vele verschillende rassen in Dor voor, van de befaamde paarden van Zitkandor tot de kleine, taaie steppepaarden van het hoge noorden. Ze worden overal voor allerlei doeleinden gebruikt maar toch kunnen we een drietal duidelijke groepen onderscheiden: trekpaarden, rijpaarden en strijdrossen. Trekpaarden zijn meestal iets sterker dan hun andere soortgenoten en veel minder getraind. Ze worden als lastdier gebruikt of om karren en ploegen voort te trekken. Ze kunnen natuurlijk wel bereden worden maar lopen lang niet zo snel als rijpaarden. Rijpaarden zijn het gewoon mensen te dragen en zullen hun berijder niet zo snel afwerpen. Ze zijn

veel sneller en gewend van lange tochten te maken. Een strijdross of oorlogspaad is gewoonlijk een groot rijpaard dat getraind is om kalm te blijven in de strijd of zelfs om mee deel te nemen aan het gevecht.

Strijdrossen opleiden kost veel tijd en moeite en daarom zijn ze ook heel wat duurder dan rij- en trekpaarden. De vermelde scores zijn die voor een rijpaard van gemiddelde grootte en omvang.

Scores: BEH 35, KRA 31, WEE 40, CHA -, INT 6, MOE 29, OPM 70, SPI 3, OMV 31, BEW 12, LEP 51, KB +2D4

Wapens: Beet 35%, 1 aanval, schade 2D4 / Hoef 70%, 2 aanvallen, schade 1D6+1+2D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	10(20%)	1
L voorpoot	6-7	5 (10%)	1
R voorpoot	8-9	5 (10%)	1
Lichaam	10-16	20(40%)	1
L achterp.	17-18	5 (10%)	1
R achterp.	19-20	5 (10%)	1

Ragondessa

de ragondessa is een eigenaardige, tropische plantie groeit op drassige plaatsen. Hij kan zich traag met zijn wortels voortbewegen. Ragondessa hebben vier, ongeveer 1 meter lange, sterke, lederachtige bladeren waarin ze een prooi ter grootte van een mens of kleiner kunnen gevangen houden en verteren. Ze zijn immers vlees-etende planten. De manier waarop ze hun prooi vangen is simpel. Ze klappen hun vier bladeren open en wachten af. De ragondessa verspreidt een zeer aangename geur en velen, zowel mensen als dieren, denken dat ze met een of andere exotische bloem te maken hebben. Als de prooi zich over de ragondessa buigt of de ragondessa niet ziet en er domweg in trapt, klappen de bladeren van de plant bliksemsnel dicht. Wie in een ragondessa gevangen zit kan totaal niets meer ondernemen en kan onmogelijk uit de

krachtige greep ontsnappen. Dan begint het langzame verteringsproces waardoor de prooi elke spelronde automatisch 1 levenspunt verliest.

Enmaal ze beet hebben zullen ragondessa's zich dikwijls met hun vangst op een rustig plekje terugtrekken om daar in alle stilte verder van hun nieuwe voedsel te genieten. Dit is een zeer langzame en pijnlijke dood. Er wordt dan ook beweerd dat sommige slechte tovenaars ragondessa's zouden gebruiken als marteltuig. Pas als hij gedood wordt zal de plant zijn bladeren weer open slaan en de prooi vrijlaten.

Scores: BEH 5, KRA 28, WEE 45, CHA -, INT 1, MOE -, OPM 25, SPI 1, OMV 15, BEW 1, LEP 38, KB +1D4

Speciale eigenschappen: Immuun giften (2)

Wapens: Bladeren 90%, 1 aanval, schade speciaal

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	1-20	38(100%)	4

Rokh

De rokh is een merkwaardig wezen dat men enkel aantreft in de bergen. Rokhs worden zelden groter dan 1.30 meter maar zijn wel geblokt van bouw en heel wat sterker dan hun kleine gestalte doet vermoeden. Hun lichaam is volledig bedekt met lange, bruine haren die zelfs hun ogen volledig verbergen. Hun handen zijn erg groot in verhouding tot de rest van hun lichaam en ook hun voeten lijken ietwat buitenmaats. Rokhs zijn vrij zeldzaam in Dor maar toch onderhouden zij hier en daar drukke handelsrelaties met nabijgelegen mensendorpen. Ze zijn vreedzaam en houden zich voornamelijk bezig met het maken van kleine stenen siervoorwerpen. Deze artefacten zijn hun enige handelswaar en ze ruilen ze graag voor glazen (of glasachtige) voorwerpen, want daar zijn ze verzot op. Wie



gul met glazen goederen om-
springt mag zeker op de vriend-
schap van de rokhs rekenen.

Rokhs wonen in zogenaamde
"korven", volledige dorpen uit-
gehouden in een steile rots-
wand en bijna onbereikbaar
voor ongewenste indringers.
Rokhs spreken een taal die erg
verwant is aan die van een
ander bekend bergvolk: de
reuzen.

Scores: BEH 48, KRA 30,
WEE 60, CHA 45, INT 42,
MOE 60, OPM 60, SPI 30,
OMV 14, BEW 4, LEP 44,
KB +2D4

Speciale eigenschappen:
Nachtzicht (2)

Wapens: Vuist 58%, 3
aanvallen, schade 1D6+2D4

Algemeen: Taal: Moth Erg
Underuk en noties van
Atumbariaans, Moraal: goed

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	7 (15%)	2
L arm	4-7	4 (10%)	2
R arm	8-11	4 (10%)	2
Lichaam	12-16	15 (35%)	2
L been	17-18	7 (15%)	2
R been	19-20	7 (15%)	2

Reus

Reuzen zijn lang en slank en
vallen duidelijk op tussen de
rassen die Dor bevolken. Diep
gezonken oogkassen en lange
baarden geven hen een enig-
zins melancholisch uiterlijk. Het
harde leven in de bergen heeft
de reuzen een taatheid bezorgd
die men zo op het eerste zicht
niet echt zou verwachten bij
zulk een eerder mager lichaam.

Zoals de dwergen hebben de
reuzen door de generaties heen
de geheimen van de bergen
verkend. In tegenstelling tot de
dwergen wenden zij de bergen
en de schatten die ze herbergen
echter niet aan voor eigen pro-
fijt maar om de vele levensvor-
men die er huizen te helpen en
zelfs te eren, of om wezens die
deze schepsels schade willen
berokkenen ten gronde te
richten. Eerbied voor de bergen
en de creaturen die er leven is
dus diep verweven met de
reuzencultuur en hun gods-
dienst. De bergen staan dan
ook centraal in het leven van
elke reus.

Al even legendarisch als Xrasc-
Towl, de schublingstad, is Unger,
de enige reuzen-arhoent.
Slechts weinig niet-reuzen
hebben de stad ooit betreden en
nog nooit in haar geschiedenis
is er iemand tegen de wil van
de reuzen binnengedrongen.
Diep in de citadel ligt de bron
van Maklar. Het water van deze
bron is de basis van Tural, de
geestrijke drank van de reuzen
die voor orken het meest ge-
vreesde gif vormt dat er
bestaat.

Reuzen moeien zich meestal
niet met de volkeren die niet in
de bergen wonen. Ze veraf-
schuwen oorlog en proberen
gewapende conflicten te
vermijden. Toch zijn er altijd
enkelingen die het avontuur
verkiezen en de vlakten
intrekken. Het zijn deze die de
reuzen-gewoonten en verhalen
hebben verspreid. Over heel
Dor staan ze bekend als de
meesters der verhaalkunde.
Vraag een reus of hij een
verhaal wil vertellen en hij zal
doorgaan tot er iemand vraagt
of hij niets wil eten of drinken.

Scores: BEH 31, KRA 21,
WEE 51, CHA 46, INT 41,
MOE 46, OPM 41, SPI 46,
OMV 24, BEW 7, LEP 50,
KB +1D4

Wapens: BasisWK 0%
Algemeen: Taal: Moth Erg
Ungerdouw, Moraal: goed

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8	0
L arm	4-7	5	0
R arm	8-11	5	0
Lichaam	12-16	18	0
L been	17-18	8	0
R been	19-20	8	0

Scores: BEH 41, KRA 14, WEE 41, CHA 41, INT 41, MOE 41, OPM 51, SPI 51, OMV 18, BEW 6 (Z 12), LEP 39, KB 0

Wapens: BasisWK 20%

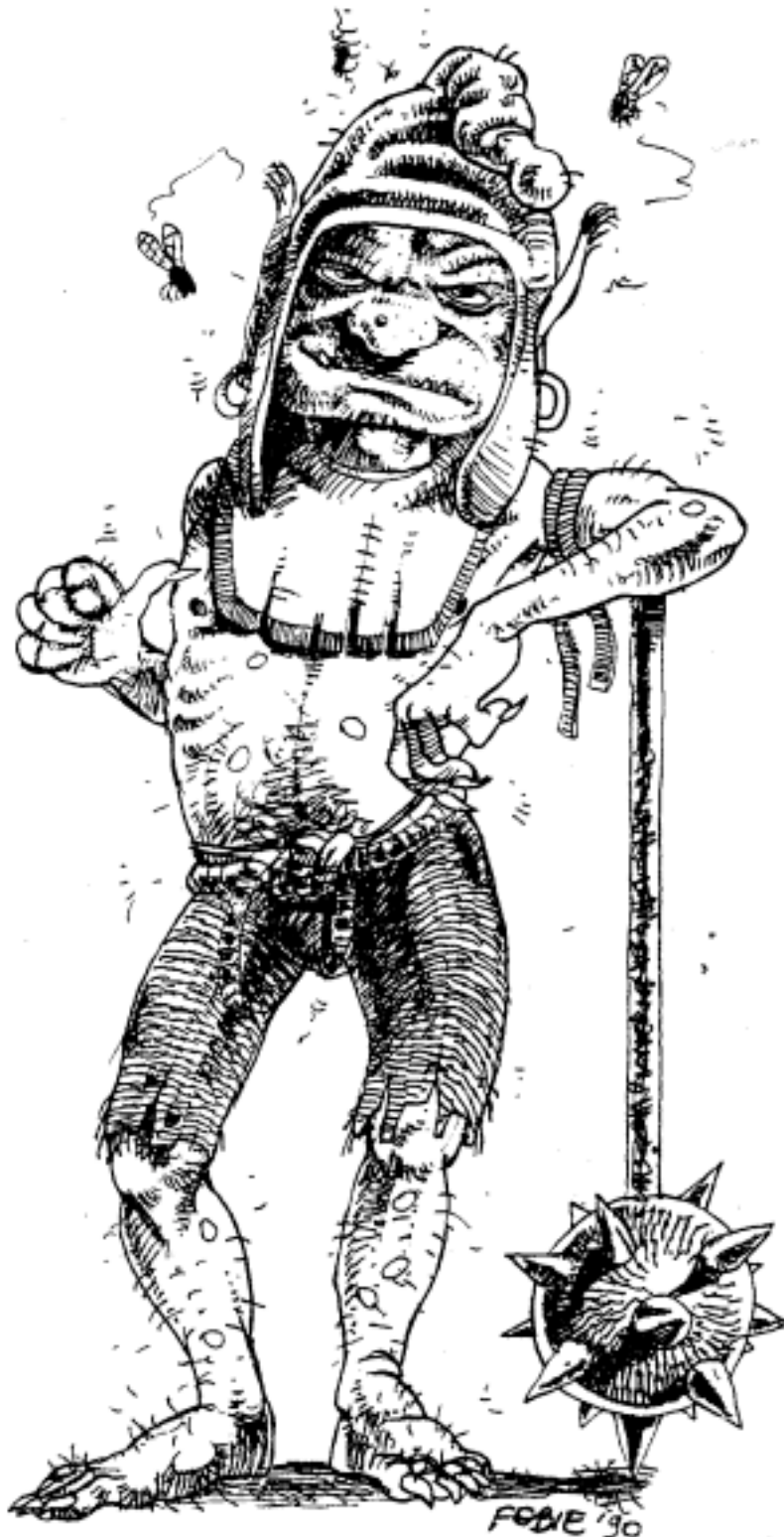
Algemeen: Taal: Sckryskxas en noties van Atumbariaans, Moraal: neutraal

Speciale eigenschappen: nachtzicht (2)

Schubling

De xrascieria of schublingen zijn fysonomisch ambigue wezens. Ze vertonen kenmerken van zowel amfibieën als van zoogdieren (mensen). Naar eigen zeggen zijn ze het oudste ras in Dor (iets waar o.a. draken niet mee kunnen lachen). Nochtans worden de schublingen in legenden of scheppingsverhalen niet vermeld. Ook zijzelf kennen geen verhalen over hun oorsprong, op een minieme passage in een heel oud schublingmagieboek na, die vermeldt dat ze ontstonden uit de magische oerkrachten van Dor, tijdens diens schepping. Dit gegeven werd later op bevel van een schublingvorst in het standaardwerk over de geschiedenis van Xrasc-Towl, de legendarische schubblingstad, opgenomen.

Schublingen hebben een zeer dikke, enigzins geelkoperachtige, geschubde huid. Deze beschermt hen zeer goed tegen verwondingen. Eens om de zestien jaar vervellen ze. De periode tussen twee vervellingen in noemen ze een xris. Wanneer een jonge schubling zijn eerste xris voltooid heeft wordt hij als volwassen beschouwd. Tijdens zijn tweede xris leert de schubling gewoonlijk een beroep. Bij het voltooiën van zijn tweede xris verlaat de schubling zijn geboorteplaats en trekt de wijde wereld in. Velen zoeken dan het land op. Na enige jaren van omzwervingen keren zij meestal terug naar hun woonplaatsen om zich definitief te vestigen. In theorie kunnen schublingen overal onder water leven. In praktijk wonen ze echter allemaal in de Binnenzee, vooral in het gebied rond Xrasc-Towl. Schublingen hebben zeer goede ogen waarmee ze zelfs onder water of bij slecht weer in staat zijn om kleine voorwerpen te onderscheiden vanop grote afstand



Snotling, beschrijving zie volgende pagina

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	6	1
L arm	4-7	4	1
R arm	8-11	4	1
Lichaam	12-16	14	1
L been	17-18	6	1
R been	19-20	6	1

Snotling

Afbeelding, zie vorige pagina.

Snotlingen zijn de kleinste onder de koboldachtigen. Ze worden gemiddeld 50 centimeter groot en hebben een vuile, donkergrijze huid en kleine, scherpe tandjes. Snotlingen leven en vechten altijd in grote groepen. Ze putten hun kracht uit hun aantallen.

Onder de snotlingen heerst een vreemde traditie. Elke snotling vecht namelijk met een wapen dat meestal veel te groot voor hem is. Hoe groter het wapen, hoe beter de snotling zich voelt en hoe groter zijn aanzien is bij zijn soortgenoten.

Snotlings haten de zon. Ze leven steeds in schemerige plaatsen en komen overdag vrijwel nooit buiten. In daglicht krijgen snotlingen een nadeel van -20 op all acties waarbij het zicht betrokken is.

Scores: BEH 35, KRA 8, WEE 25, CHA 10, INT 14, MOE 27, OPM 30, SPI 15, OMV 5, BEW 4, LEP 18, KB -1D4

Speciale eigenschappen:

Haat dwergen (3), Nachtzicht (3)

Wapens: BasisWK 0%

Algemeen: Taal: Og Bah

Dimorth en enkele woordjes Atumbariaans, Moraal: chaotisch

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	3 (15%)	0
L arm	4-7	2 (10%)	0
R arm	8-11	2 (10%)	0
Lichaam	12-16	6 (35%)	1
L been	17-18	3 (15%)	0
R been	19-20	3 (15%)	0



Stekelspin

Stekelspinnen komen talrijk voor in de Doriaanse woestijnen. Ze hebben een groot, bruingeel lichaam, 70 tot 80 centimeter in doorsnede, en zijn volledig bedekt met dikke, sterke stekels. Met hun poten van ruim 2 meter lengte halen ze hoge snelheden, niet zelden tot 50 kilometer per uur.

Stekelspinnen zijn vreedzaam en vallen normaal alleen kleinere wezens, zoals goopies of hagedissen, aan om in hun voeding te voorzien.

Vaak worden de spinnen gebruikt door woestijntrekkers om goederen voort te slepen. Een handelaar die met een troep stekelspinnen door de woestijn trekt is een alleedaags zicht in deze hete gebieden. Stekelspinnen hebben heel goede ogen en kunnen ook 's nachts zien. Het zijn ontzettend taaie monsters die meerdere weken zonder eten of drinken kunnen. Men moet er wel rekening mee houden dat ze enkel in woestijnen leven en in een ander klimaat vlug zouden sterven aan ziekten.

Scores: BEH 38, KRA 9, WEE 32, CHA -, INT 2, MOE 40, OPM 45, SPI 2, OMV 12, BEW 20, LEP 28, KB -1D4

Speciale eigenschappen:

Nachtzicht (4), Giftige beet LEP-3

Wapens: Beet 50%, 1 aanval, schade 1D6 + gif / Poot 30%, 2 aanvallen, schade 1D6+1-1D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-5	6 (20%)	5
Lichaam	6-12	11 (40%)	7
Poot 1	13	1 (5%)	5
Poot 2	14	1 (5%)	5

Poot 3	15	1 (5%)	5
Poot 4	16	1 (5%)	5
Poot 5	17	1 (5%)	5
Poot 6	18	1 (5%)	5
Poot 7	19	1 (5%)	5
Poot 8	20	1 (5%)	5

Spiratoplex

spiratoplexi zijn wezens afkomstig van een hoger bestaansniveau, een wereld van licht en kleur. Eigenlijk bestaan ze zelf ook volledig uit licht maar om op een fysieke wereld zoals die van Dor te leven, manifesteren ze zich in een fysiek lichaam. Deze lichamelijke vorm is wel wat ongewoon. Twee teenloze poten ondersteunen een schaars behaarde bol waarop een groot oog is ingeplant. Hun staart helpt hen om het evenwicht te behouden maar is enorm snel en kan in tijden van nood ook als wapen dienst doen. Een taaie, leerachtige huid zorgt voor bescherming. In een gevecht sluiten spiratoplexi bij voorkeur hun oog en gebruiken warmte- en koudezicht om tegenstanders te lokaliseren. Het oog is erg kwetsbaar en de vernietiging ervan resulteert in het verlies van hun nachtzicht en moreelzicht. Spiratoplexi zijn immers goed van aard en gebruiken dit moreelzicht om slechte en chaotische karakters te ontdekken en aan te vallen. Spiratoplexi zijn ongeveer 1 meter groot en als ze telepatisch met soortgenoten communiceren verandert hun lichaam voortdurend van kleur. Bij snelle communicatie volgen deze kleuren elkaar zo snel op dat de spiratoplex een schitterend wit licht uitstraalt



(hetgeen hij ook gebruikt om vijanden te verblinden). 's Nachts kan het licht tot op kilometers waargenomen worden en daarom trekken spiratoplexi zich gewoonlijk in diepe, onderaardse schuilplaatsen terug om de kans op een ongewilde ontdekking te minimaliseren. Hoe en waarom deze wezens precies op Dor verschenen zijn, is onbekend. Ze werden plotseling over heel de wereld van Dor waargenomen en vormden weldra het onderwerp van volkspraak en legende. Het was de elf Nehadrin die na lang onderzoek ontdekte dat de kleuren die deze wezens uitstralen een weergave is van hun gevoelens en hij slaagde er zelfs in deze kleuren te vertalen. Blauw betekent dat het wezen in een rustige, normale gemoedstoestand verkeert. Rood betekent opgewonden, groen is goed gezind of vriendelijk en geel weerspiegelt een gevoel van intense vriendschap of liefde. Deze liefde hoeft niet noodzakelijk voor een soortgenoot te zijn. Wie een spiratoplex tegenkomt die geel uitslaat kan zich dus best uit de voeten maken, wil hij tenminste niet de rest van zijn leven lastig gevallen wordt door de onverwachte verschijningen van het monster en dit meestal op ongepaste momenten, bijvoorbeeld in het bijzijn van vrienden of op een officieel diner.

Spiratoplexi zijn onsterfelijk en als hun lichaam vernietigd wordt teleporteren ze terug naar hun thuiswereld. Het duurt dan een maand tot een jaar voor ze ten vroegste weerkeren.

Scores: BEH 38, KRA 18, WEE 46, CHA -, INT 95, MOE 115, OPM 80, SPI 100, OMV 12, BEW 4, LEP 35, KB 0

Speciale eigenschap:
Dodentransformatie
Teleportatie, Haat chaotische wezens (3), Immuun giften (5), Immuun niet-magie, Telepatie (5), Teleportatie (4), Totaalzicht

Wapens: Staart 50%, 3 aanvallen, schade 1D6

Algemeen: Taal: kleurverandering, Moraal: goed

Lokatie	Raak KLEP	BEP
Hoofd	1-8 16 (45%)	4
L been	9-13 7 (20%)	4
R been	14-17 7 (20%)	4
Staart	18-20 5 (15%)	4

Steenslang

Deze slang heeft zijn naam niet gestolen. Het reptiel heeft namelijk een grijsachtige huid en leeft uitsluitend in rotsachtige gebieden. De steenslang wordt 2 tot 3 meter lang en is bliksemsnel. Ze verschuift zich onder losse stenen en in rotspleten en wacht af tot een geschikte prooi in de buurt komt. Steenslangen zijn agressief en bijten onmiddellijk als ze gestoord worden. Dit maakt ze erg gevaarlijk. Jaarlijks sterven vele bergbewoners aan haar giftige beet. Alleen de rokh blijft hiervoor gespaard want hij is immuun voor dit gif. Meer nog, steenslangsoep wordt door de rokhs beschouwd als een echte lekkernij. Toch eten bezoekers er beter niet van want de soep is eveneens giftig (LEP/5). Dorpen die geteisterd worden door grote aantallen steenslangen huren gewoonlijk een rokh in om de reptielen te vangen.

Scores: BEH 49, KRA 10, WEE 30, CHA -, INT 1, MOE 38, OPM 56, SPI 2, OMV 8, BEW 4, LEP 23, KB -1D4

Speciale eigenschappen:
Giftige beet LEP/5, zeer snel

Wapens: Beet 60%, 2 aanvallen, schade 1D4+1+gif

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal



Lokatie	Raak KLEP	BEP
Hoofd	1-5 3 (15%)	3
Lichaam	6-20 2° (85%)	3

Tentakelplant

Tentakelplanten zijn grote, gevaarlijke vleesetende planten. Ze passen zich zeer gemakkelijk aan de omstandigheden aan. Daarom vindt men ze in vele verschillende soorten.

Sommigen hebben bladeren, andere doornen. Eén ding hebben ze allen gemeen, ze bezitten steevast een vijftiental sterke, rubberachtige tentakels of takken.

Tentakelplanten zijn blind en doof maar met hun wortels zijn ze wel in staat trillingen op te vangen. Als iemand binnen zijn bereik komt zal de plant onmiddellijk aanvallen. De plant tracht zijn prooi met twee tentakels te grijpen en probeert inmiddels met de overige tentakels eventuele tegenstanders op een afstand te houden. Iemand die in een gevechtsronde door drie tentakels van de plant getroffen wordt moet een KRA>KRA proef afleggen. Mislukt deze dan heeft de plant hem in een wurggreep en kan hij niets meer ondernemen. Het slachtoffer stikt stilaan en kan zich pas terug bevrijden als de plant vernietigd wordt. Is de prooi eemnaal dood dan scheidt de plant een sterk verteringszuur af. Dit zuur kan iedereen schaden die nog met de plant aan het vechten is.

Tentakelplanten zijn meesters in camouflage en moeilijk te herkennen (Zien-40-proef, indien de proef mislukt heeft de plant het voordeel van de verrassing). Het is daarom ook aan te raden om zeer voorzichtig door dicht begroeide gebieden te trekken. De tentakelplant negeert de effecten van alle KT's tenzij hij door de KT een tentakel verliest of de KT op zijn lichaam van toepassing is.

Scores: BEH 32, KRA 25, WEE 45, CHA -, INT 1, MOE 75, OPM 40, SPI 5, OMV 35, BEW 0, LEP 58, KB +1D4

Speciale eigenschappen:
immuun giften (2)

Wapens: Tentakels 50, 15 aanvallen (1 per tentakel), schade 1D6+1D4 + Zuurschade 2D4 / Wurging 100% (enkel na drie geslaagde tentakelaanvallen), 1 aanval, schade 1D4+1D4 + Zuurschade +3D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	1-5	15 (25%)	2
Tentakel 1	6	3 (5%)	2
Tentakel 2	7	3 (5%)	2
Tentakel 3	8	3 (5%)	2
Tentakel 4	9	3 (5%)	2
Tentakel 5	10	3 (5%)	2
Tentakel 6	11	3 (5%)	2
Tentakel 7	12	3 (5%)	2
Tentakel 8	13	3 (5%)	2

Tentakel 9	14	3 (5%)	2
Tentakel 10	15	3 (5%)	2
Tentakel 11	16	3 (5%)	2
Tentakel 12	17	3 (5%)	2
Tentakel 13	18	3 (5%)	2
Tentakel 14	19	3 (5%)	2
Tentakel 15	20	3 (5%)	2

Trol

Trollen zijn kwaadaardige, afschrikwekkende monsters die tot drie meter groot kunnen worden. Ze zijn vrij mager maar toch heel sterk. Hun lichaamsbouw lijkt erg op die van de reus (waaraan ze mogelijk verwant zijn). Trollen zijn kaal en hun taale, bleke huid is met wratten bezaaid. Trollen worden honderden jaren oud en hebben een grote magische weerstand. Ze houden

zich het liefst eenzaam op in onderaardse holen en grotten. Sommigen vestigen zich in de buurt van een brug om tol te eisen van iedereen die de brug wil oversteken. Wie oversteeft zonder te betalen wordt opgevreten. Wie zich hiertegen verzet (hetgeen enigszins te verwachten is) zal merken dat de trol handig overweg kan met zijn zware strijdhamer. Slechts zelden vecht de trol met zijn krachtige handen. Meestal vraagt de tol eisende trol om eten, vooral vers vlees, maar soms stelt hij zich ook tevreden met een geldsom. Gelukkig is intelligentie niet een van zijn sterkste punten en wie het sluw aanpakt heeft een behoorlijke kans om zonder al te veel kleerscheuren aan de trol te ontsnappen.

Scores: BEH 48, KRA 60, WEE 80, CHA 10, INT 19, MOE 78, OPM 48, SPI 70, OMV 32, BEW 5, LEP 72, KB +5D6

Speciale eigenschappen: dom aanval (2), haat reuzen (1), nachtzicht (3), veroorzaak angst (1)

Wapens: Vuist 5+, 2 aanvallen (1 per vuist), schade 1D6+5D4 / BasisWK 20% (strijdhamer 2H)

Algemeen: Taal: Moth Modjuk en enkele woorden
Atumbariaans, Moraal: slecht

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	11 (15%)	5
L arm	4-7	7 (10%)	5
R arm	8-11	7 (10%)	5
Lichaam	12-16	25 (35%)	5
L been	17-18	11 (15%)	5
R been	19-20	11 (15%)	5

Vuurvogel

Vuurvogels zijn magische wezens die lijken op grote, brandende vogels. Waar ze precies van afkomstig zijn is onbekend. Ze werden voor het eerst waargenomen in de zuidelijke bergen van Dor. Legenden vertellen ons dat het oorspronkelijk echte vogels waren die zich in de buurt van een uitgedoofde vulkaan hadden gevestigd. Toen deze





onverwachts tot uitbarsting kwam gingen duizenden vogels in vlammen op. Toen Jidduthaal, een van de Kletal, bekend omwille van zijn liefde voor de gevederde wezens, dit zag was zijn verdriet zo groot dat de regen dagenlang op de wereld neergutste. Opdat dit drama zich nooit meer zou herhalen begiftigde hij de overlevende vogels met een lichaam van vuur.

Vuurvogels zijn van nature goed van aard en verachten chaotische wezens die ze dan ook oruniddelijk aanvallen. Ze zijn intelligent en altijd bereid om goede wezens te helpen.

Vuurvogels bestrijden hun tegenstanders door er tegenaan te vliegen en ze op die manier te verbranden. Bovendien kunnen ze een schitterend wit licht uitstralen waarmee ze hun vijanden verblinden (-20 op AA gedurende 1D4 gevechtsronden). Als vuurvogels licht gebruiken mogen ze die gevechtsronde geen andere aanvallen meer uitvoeren. Meestal stralen ze eerst, buiten handbereik van hun tegenstanders, licht uit, om daarna met vuur aan te vallen.

Vuurvogels kunnen zich enorm snel verplaatsen en vele magiërs gebruiken ze als boodschappers of zelfs als wapen. Ze zijn immers erg gevoelig voor magie en al eeuwen geleden hebben magiegebruikers ontdekt hoe ze deze vogels aan hun wil kunnen onderwerpen. Jammer genoeg maken sommige kwaadaardige magiërs op deze manier ook misbruik van deze wezens. Wie

een vuurvogel echter kan bevrijden van een boosaardige macht mag erop rekenen dat hij een trouwe vriend gewonnen heeft, tenminste als hij zelf van goede aard is.

Scores: BEH 83, KRA 15, WEE 24, CHA 17, INT 10, MOE 75, OPM 72, SPI 87, OMV 6, BEW V 120, LEP 16, KB 0

Speciale eigenschappen: immuun giften (5), immuun niet-magie, vliegen, zeer snel (3)

Wapens: Vuur 70%, 3 aanavllen, scahde 2D4 / Licht 100%, 1 aanval, schade speciaal

Algemeen: Taal: , Moraal:
Lokatie Raak KLEP BEP
 Lichaam 1-20 16 1

Waterdraak

De waterdraak is de grootste onder de ongeveleugelde draken. Het is een blauwgroen gekleurd monster dat vooral in uitgestrekte meren vertoeft. De draak is immers een liefhebber van zoet water. Toch zijn er ook al ettelijke meldingen geweest van waterdraken nabij de kust en zelfs in volle zee. De waterdraak is een uitstekend zwemmer. Hij kan vele uren onder water blijven en legt soms grote afstanden onder water af. Daartoe heeft hij vliezen tussen zijn klauwen. Op land is hij echter des te trager en het is soms zelfs lachwekkend als hij met zijn zwempoten waggelend rondploetert. Maar vergis je niet want zijn staart is snel en hij heeft een hele speciale drakenadem die hij op verschillende manieren kan gebruiken.

Naast de mogelijkheid tot het uitstoten van een krachtige waterstraal heeft hij ook een vreemde, gele neveladem. Na lang onderzoek hebben drakoniers hiervoor een aanvaardbare verklaring gevonden. Waarschijnlijk slurpt het monster eerst een grote hoeveelheid water op. In zijn maag wordt dit water opgewarmd en vermengd met bijtende maagsappen, vandaar de gele kleur.

Dit mengsel wordt dan uitgestoten onder de vorm van een allesverstikkende nevel. De draak maakt veelvuldig gebruik van deze mist want hij is zwaarder dan lucht zodat hij boven de grond blijft hangen. Zelfs zonestralen kunnen er moeilijk doorheen.

Telkens hij ergens aan land gaat omgeeft de draak zichzelf in een dikke nevel om zich aan het zicht te onttrekken. Vooral 's nachts is hij daardoor een dodelijke tegenstander want het is dan onmogelijk te bepalen waar hij juist zit. Bovendien is het moeilijk om het lang in de mist uit te houden (rol elke 5 spelronden een WEE-10-proef en verlies 1D2 levenslevenspunten indien je rol mislukt).

Als je ooit op een meer stoot waarvan het water bedekt is met een vreemde geelachtige mist, mag je er zeker van zijn dat er een waterdraak in huist. Hoogstwaarschijnlijk was het legendarische monster van Lorgnes een waterdraak. De waterdraak zorgt er altijd voor dat de ingang tot zijn hol zo diep mogelijk onder de waterspiegel ligt. Gewoonlijk is het afgeschermd met waterplanten en rotsblokken.

Een merkwaardig kenmerk van dit monster is de manier waarop hij met zijn soortgenoten communiceert. Natuurlijk spreekt hij zoals alle draken Drac maar regelmatig brengt hij een zenuwslopend gorgelend geluid voort door heftig lucht in



het water te blazen. Menig dorp heeft al moeten ondervinden hoe onaangenaam het is door een gorgelende waterdraak gewekt te worden. Daar hij dit dus vooral in de vroege ochtenduur doet, dacht men aanvankelijk dat hij dit deed om zijn mond te spoelen en zo met een frisse adem de dag tegemoet te gaan. Bij nader onderzoek bleek echter dat het dus gaat om een ingenieuze manier van communiceren met soortgenoten. De roep van de waterdraak kan via het water zeer ver door andere waterdraken gehoord worden (meerdere honderden kilometers!). Zo blijven ze voortdurend met elkaar in contact. Een reden te meer om op te letten als je een waterdraak wil doden, tenminste als zijn meertje met de zee verbonden is (waar hij meestal wel voor zorgt) en hij de kans gekregen heeft zijn longen in het water te ledigen.

Waterdraken gebruiken hun roep ook om een partner aan te trekken of gewoon om andere waterdraken in te lichten als ze ergens een gunstige woonplaats gevonden hebben. Waarschijnlijk is het daarom dat er de laatste tijd steeds meer waterdraken aan de oostkust van Dor gezien worden.

De waterdraak verzamelt graag schatten en overvalt af en toe zelfs vracht- of andere schepen om hun lading buit te maken. Hij is een viseter, maar lust ook wel eens een deliciaus brokje zeeman.

Scores: BEH 22, KRA 115, WEE 110, CHA 35, INT 55, MOE 100, OPM 60, SPI 60, OMV 125, BEW 3 (Z 40), LEP 180, KB +12D4

Speciale eigenschappen: ademaanval water (4), immuun water (2), veroorzak angst (2), zeer traag (2), zwemmen

Wapens: Ademaanval water 65%, 1 aanval, schade speciaal / Beet 55%, 1 aanval, schade 9D6 / Staart 65%, 1 aanval, schade 2D10+12D4

Algemeen: Taal: Drac, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-4	27 (15%)	17
L voorp.	5-6	18 (10%)	17
R voorp.	7-8	18 (10%)	17
Lichaam	9-13	60 (30%)	17
L achterp.	14-15	18 (10%)	17
R achterp.	16-17	18 (10%)	17
Staart	18-20	24 (15%)	17

Wolf

De Doriaanse wolven trekken graag op met weerwolven en gehoorzamen hen.

Scores: BEH 41, KRA 21, WEE 49, CHA -, INT 6, MOE 40, OPM 71, SPI 5, OMV 15, BEW 8, LEP 40, KB +1D4

Speciale eigenschappen: nachtzicht (1)

Wapens: Beet 60%, 2 aanvallen, schade 3D6

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd (20%)	1-5	8	2
L voorpoot	6-7	4 (10%)	1
R voorpoot	8-9	4 (10%)	1
Lichaam (40%)	10-16	16	2
L achterpoot (10%)	17-18	4	1
R achterpoot (10%)	19-20	4	1

Weerwolf

Weerwolven zijn mensen, of wezens van een ander intelligent ras zoals elfen, dwergen,..., die aan lycantrophie lijden. Dit is een ziekte waarbij het slachtoffer op een vooraf niet nader te bepalen ogenblik in een wolfachtig monster verandert.

Gewoonlijk gebeurt dit bij volle maan. Waar deze ziekte voor het eerst werd waargenomen is onbekend, evenals de oorsprong ervan. Ze wordt overgedragen op een eenvoudige manier. Wie door een weerwolf gebeten wordt moet een WEE-40-proef afleggen. Als de proef mislukt dan is hij besmet en zal

bij bij de eerstvolgende volle maan zelf in weerwolf transformeren.

Weerwolven zijn eigenlijk onbegrepen wezens. Ze worden hevig gevreesd door gewone mensen en opgejaagd en verstoten, alhoewel ze zelf niets aan hun vreemde ziekte kunnen doen en liefst een normaal leven zouden lijden. Daarom zoeken velen van hen troost bij hun enige echte vrienden, de wolven, en trekken de bergen of wouden in. Soms wil een verbitterde weerwolf zich wel eens wreken op die harteloze wereld. Met een troep wolven voert hij dan bloedige aanvallen op dorpen en konvooien.

Weerwolven zijn zeer moeilijk te doden en men kan ze alleen met magische middelen of met zilveren wapens of projectielen verwonden.

Scores: BEH 42, KRA 32, WEE 64, CHA 5, INT idem als oorspronkelijk ras (mens = 41), MOE 80, OPM 72, SPI idem als oorspronkelijk ras (mens = 41), OMV idem als oorspronkelijk ras (mens = 18), BEW 8, LEP 51, KB +2D4

Speciale eigenschappen: dodenroes (2), immuun giften (1), immuun niet-magie, wapenvloek zilver van snij- & steekwapens en projectielen.

Wapens: Beet 55%, 1 aanavl, schade 2D6 / Klauw 65%, 2 aanvallen, schade 2D6+2D4



Algemeen: Taal: De weerwolf kan de taal van het oorspronkelijk ras verstaan maar niet spreken, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8 (15%)	4
L voorpoot	4-7	5 (10%)	4
R voorpoot	8-11	5 (10%)	4
Lichaam	12-16	18 (35%)	5
L achterp.	17-18	5 (10%)	4
R achterp.	19-20	5 (10%)	4

Zanddraak

Zanddraken behoren zonder twijfel tot de vreemdsten onder de draken. Ze zijn erg zeldzaam en komen alleen voor in woestijnen. Ze graven er lange tunnels, diep onder het niveau van het losse zand en gaan zo op zoek naar waterbromen, maar ze kunnen zich ook doorheen het losse zand een weg banen, naar de oppervlakte toe. Omdat ze bijna altijd onder de grond verblijven zien ze er anders uit dan andere draken. De zanddraak heeft geen beschermende schubbenhuid maar een glad, okerkleurig vel waarmee hij gemakkelijk door het zand kan glijden. Ogen heeft hij evenmin. Ter compensatie zijn de reukzin en het gehoor van deze draak extra geofend. Ook heeft hij een zintuig ontwikkeld waarmee hij trillingen vanop afstanden tot één kilometer kan waarmemen. Omdat er zeer weinig voedsel te vinden is in de woestijn eten zanddraken alles wat ze te pakken kunnen krijgen. Zijn voornaamste voedingsbron zijn de gorgoonvissen maar ook knollen en wortelen van planten, kleine insecten, slangen en zelfs rondtrekkende reizigers worden wel eens opgeschransd. Wie door de woestijn trekt moet dus steeds op zijn hoede zijn. Gelukkig kan men in de meeste woestijndorpen 'trillers' kopen. Dit zijn ronde, holle woestijnvruchten waarin klopperen wonen. Omdat de insecten met elkaar communiceren door met hun achterlijf tegen de peulwand aan te kloppen, trillen deze bollen lichtjes. Als men verscheidene van deze trillers in de woestijn verspreidt raakt de zanddraak in verwarring. Helaas zijn trillers vrij duur en heeft



men er een groot aantal van nodig om veilig door de woestijn te trekken. Zowat 1 triller per 500 meter is de vereiste om het monster te misleiden.

De zanddraak heeft enorme klauwen die hij als graafwerktuig gebruikt. Ze komen echter ook van pas in een gevecht. Hij gebruikt een ongewone gevechtstechniek. Wanneer een zanddraak in een gevecht ontwikkeld is zal probeert hij zand in de ogen van zijn vijanden te gooien. Ontwijken van het zand vergt een BEH-20-proef. Indien deze mislukt mag men gedurende 1D4 gevechtsronden niet aanvallen en ondervindt een -20 nadeel op AA (alle acties).

Ook zanddraken zijn schattenverzamelaars en soms gebeurt het dat een troepje op rijkdom beluste avonturiers afdaalt in een ondergronds doolhof dat door het monster gegraven werd.

Scores: BEH 25, KRA 85, WEE 90, CHA 35, INT 60, MOE 100, OPM 70, SPI 65, OMV 70, BEW 5, LEP 115, KB +9D4

Speciale eigenschappen: veroorzaakt angst (2), zeer traag (1)

Wapens: Zand 65%, 1 aanval, schade speciaal / Klauw 60%, 2 aanvallen, schade 2D6+9D4 / Staart 50%, 1 aanval, schade 2D10+9D4

Algemeen: Taal: Drac, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	15 (15%)	5
L voorpoot	4-5	15 (15%)	5
R voorpoot	6-7	15 (15%)	5
Lichaam	8-14	40 (35%)	5
L achterp.	15-16	12 (10%)	5
R achterp.	17-18	12 (10%)	5
Staart	19-20	6 (5%)	5

Zeezomper

Zeezompers zijn vreemde sponsachtige structuren die vooral aan de kusten van de oostelijke zee te vinden zijn. Een zeldzamere zoetwatervariant wordt echter ook in meren aangetroffen.

Zeezompers zijn geen koloniedieren zoals gewone sponzen maar weekdieren met een sponsachtig skelet dat zich vormt uit de kalk die de zomper uit het water filtert. Een vol-groei exemplaar kan gemakkelijk 3 meter groot worden en een keiharde, half bolvormige schelp ontwikkelen.

Zeezompers zijn alleseters. Alles van microscopische organismen (die uit het water gezeefd worden) tot vis en vlees (waarvoor de zomper een snavelachtige bek heeft en krachtige grijptentakels met een lengte die kan oplopen tot 1,5 meter) kan zijn verteringsmechanisme aan. Om aan vlees te geraken verlaten de zompers 's nachts zelfs hun waterige omgeving om kleine zoogdieren (en slapende reizigers) te verschalken.

Zeezompers scheiden een gevaarlijk zuur af dat ze verscheidene meters ver kunnen spuwen (hetzelfde effect als Adem-aanval Zuur (3)). Sommige zeezompers kunnen zelfs door muren vreten en vele kasteelheeren, wiens woonst fundamenteen in een meer staan, hebben dit al tot hun grote woede moeten ondervinden.

Zeezompers zijn vervelende tegenstanders. Wapens hebben maar een beperkte uitwerking (de schade wordt gehalveerd) en zuur deert hen totaal niet. Vuur en magische middelen zijn het doeltreffendst.

Wie door de tentakels gegrepen wordt mag elke ronde een KRA > KRA- proef afleggen om zich los te rukken. De zeezomper ondervindt geen noemenswaardige hinder van KT's op zijn tentakels. Afgehakte tentakels groeien gewoon terug aan over een periode van enkele maanden.

Scores: BEH 8, KRA 30, WEE 55, CHA -, INT 1, MOE 70, OPM 18, SPI 6, OMV 30, BEW 2, LEP 58, KB +2D4

Speciale eigenschappen:

Ademaanval zuur (3), kwetsbaar vuur (3)

Wapens: Ademaanval zuur 60%, 1 aanval, schade speciaal / tentakels 40%, 2 aanvallen, 1D6+2D4 / Wurging 100% (enkel na twee achtereenvolgende, geslaagde tentakelaanvallen), 2D6+2D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	1-12	33 (60%)	10
Tentakel1	13	3 (5%)	2
Tentakel2	14	3 (5%)	2
Tentakel3	15	3 (5%)	2
Tentakel4	16	3 (5%)	2
Tentakel5	17	3 (5%)	2
Tentakel6	18	3 (5%)	2
Tentakel7	19	3 (5%)	2
Tentakel8	20	3 (5%)	2

Zielensteler

Een zielensteler lijkt een beetje op een lange mens, is minstens 2 meter groot en heeft grote, volledig zwarte, uitpuilende ogen. Verder kernmerken zijn een groene, slijmerige huid lange armen en grote voeten. Aan zijn handen heeft de zielensteler drie holle vingers waarmee hij de ziel uit zijn slachtoffer zuigt. Zielenstellers wonen steeds in de buurt van begraafplaatsen waar ze de zielen van pas begravenen trachten te stelen, maar ze deinzen er zeker niet voor terug om op zoek te gaan naar levende prooi.

Zielenstellers zijn enorm angst-aanjagende monsters en wie bewusteloos valt bij het zien van het monster is een weerloos doelwit. Als niemand de ongelukkige verdedigt, dan kan de zielensteler ongestoord de ziel stelen. Bij iemand die tijdens volledig bewustzijn tegen een zielensteler vecht gaat dit gelukkig niet zo gemakkelijk. De zielensteler kan de ziel slechts opzuigen als hij zijn vingers op het hoofd van zijn slachtoffer zet. De held kan zich wel nog eens verdedigen (als hij

nog aanvallen heeft) maar indien dit mislukt dan zuigt de zielensteler zijn ziel eruit als hij in een SPI>SPI-20-proef lukt.

Het lichaam van een held wiens ziel gestolen is valt als een lege huls op de grond. De held is dus dood, hoewel zijn lichaamsfuncties nog werkzaam blijven zo lang hij gevoed wordt.

Een zielensteler die erin geslaagd is een ziel te stelen krijgt onmiddellijk zijn maximale levensenergie terug en vermits zijn specifieke honger is gestild trekt hij zich zo vlug mogelijk naar zijn schuilplaats terug. Hoe de zielensteler in leven blijft op een dieet van zielen is een raadsel dat nog niet is opgelost. Het staat immers bekend dat zielen weinig calorieën bevatten.

Scores: BEH 46, KRA 35, WEE 60, CHA 13, INT 56, MOE 95, OPM 60, SPI 85, OMV 20, BEW 5, LEP 50, KB +2D4

Speciale eigenschappen:

immuun giften (5), Immuun niet-magie, steel ziel (3), veroorzaak angst (3)

Wapens: Vuist 65%, 2 aanvallen, schade 1D6+2D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: slecht

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-3	8 (15%)	2
L arm	4-7	5 (10%)	2
R arm	8-11	5 (10%)	2
Lichaam	12-16	18 (35%)	2
L been	17-18	8 (15%)	2
R been	19-20	8 (15%)	2

Zohrba

Zohrba's zijn kleine, vreemde wezentjes. Ze zien eruit als een bal, ongeveer 40 centimeter in diameter, met een zeer dikke, felgele vacht. Ze hebben een slurfachtige mond die ze uit hun vacht steken om voedsel op te nemen. Hun lichaam is bezet met stekels die onzichtbaar in hun vacht verborgen zitten. Zorba's verplaatsen zich door hun lichaam voort te rollen. Ze zijn heel snel en bestrijden hun

tegenstanders door er hard tegenaan te botsen. Zo kunnen ze hun vijanden met hun stekels kwetsen en vergiften.

De zohrba is vooral gekend omwille van een zeer opmerkelijke eigenschap. Hij kan praktisch alle geluiden nabootsen. Het geluid van een piepende deur, voetstappen in de modder of het gehuil van een weerwolf, allen bieden ze geen enkel probleem voor dit intelligente monstertje. Toch beheerst de zohrba deze gave niet tot in de perfectie en wanneer hij de stem van een bepaald wezen imiteert dan kan een wezen van hetzelfde ras merken dat er iets onnatuurlijks aan de stem is, mits dat wezen slaagt in een INT-proef. Een elf bijvoorbeeld zal niet het minste verschil horen tussen de stem van een echte dwerg en die van een dwerg nagebootst door een zohrba. Maar imiteert de zorba een andere elf dan kan de elf dit wel merken. De zorba gebruikt zijn gave om kleine prooien zoals eekhoorns en goopies in de val te lokken. Maar vele kwaadaardige tovenaars en monsters maken misbruik van dit wezentje om vijanden of slachtoffers te strikken.

Opgelet, de Zohrba kan weliswaar stemmen nabootsen (coloratuur, ritme) maar kan niet praten. Hij kan enkel imiteren, zoals een papegaai, met dit verschil dat zijn klanknabootsing van hoge kwaliteit is.

Scores: BEH 58, KRA 5, WEE 18, CHA 50, INT 13, MOE 24, OPM 62, SPI 20, OMV 4, BEW 8, LEP 13, KB -1D4

Speciale eigenschappen: giftige stekel LEP-3 / zeer snel (2)

Wapens: Stekels 80%, 1 aanval, schade 2D6+1-1D4

Algemeen: Taal: -, Moraal: neutraal

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Lichaam	1-18	12 (90%)	2
Slurf	19-20	1 (10%)	0

Zwarte draak

Niet voor niets wordt de zwarte draak "Koning der Draken" genoemd. Zelfs andere draken kijken met respect naar hem op. Door zijn agressieve aard is

de zwarte draak heel gevaarlijk. Gelukkig zijn zwarte draken erg zeldzaam. Ze komen enkel voor in de zuidelijke, bergachtige gebieden, bij voorkeur in de nabijheid van een vulkaan. In koude en noordelijke streken

heeft men niets te vrezen van zwarte draken. Ze houden van vuur en hitte en beschikken over een uiterst krachtige vuuradem. Hun zwarte, glanzende schubbenbepantsering biedt hen een sterke bescher-



Zielensteler



is het grootste probleem natuurlijk het scheiden van de magische en de niet magische. Men kan de tanden ook tegen een goed prijsje verkopen op een magiemarkt.

Wapenrustingen gemaakt uit de schubben van een zwarte draak bieden een extra bescherming van +5 tegen vuur en krijgen een -2 bonus bij vuurschade aan de bepantsering.

Scores: BEH 28, KRA 120, WEE 120, CHA 40, INT 60, MOE 150, OPM 60, SPI 90, OMV 110, BEW 7 (V 160), LEP 170, KB +13D4

Speciale eigenschappen: ademaanval vuur (5), immuun giften (1), immuun vuur (3), veroorzaak angst (3), vliegen

Wapens: Adamaanval vuur 80%, 1 aanval, schade speciaal / Beet 65%, 1 aanval, schade 2D6+13D4 / Staart 75%, 1 aanval, schade 2D10+13D4

Algemeen: Taal: , Moraal:

Lokatie	Raak	KLEP	BEP
Hoofd	1-2	17 (10%)	18
L voorp.	3-4	15 (8%)	18
R voorp.	5-6	15 (8%)	18
Lichaam	7-10	42 (25%)	18
L vleugel	11-13	26 (15%)	12
R vleugel	14-16	26 (15%)	12
L achterp.	17-18	15 (8%)	18
R achterp.	19-20	15 (8%)	18
Staat	20	9 (5%)	18

ming tegen vuur. Hun hol is zeer heet. Wie erin binnendringt zal stilaan pijnlijke brandwonden oplopen vanwege de ondraaglijke hitte (rol elke 5 spelronden een WEE-20-proef en verlies 1D2+1 levenspunten indien mislukt) tenzij men zich met magische of andere speciale middelen beschermt.

Zwarte draken zijn verbeterde schattenverzamelaars. Dikwijls omvat hun verzameling vele duizenden Dukaten naast talloze juwelen, edelstenen en magische voorwerpen. Dit is echter

niet de enige reden waarom zoveel helden, meestal tevergeefs, een zwarte draak proberen te doden. De tanden van de draak hebben namelijk een vreemde magische eigenschap. Wanneer men 's avonds een tand in de grond plant dan verrijst hieruit tegen de volgende morgen een skeletstrijder die blindelings aan hij die de tand geplant heeft gehoorzaamt. Bij zonsondergang vervalt het skelet tot stof. Omdat niet alle tanden van het monster deze eigenschap bezitten (slechts een vijftigtal van de ruim honderd)

Hoofdstuk 11, deel 3: Speciale eigenschappen

1. Inleiding

De diersoorten die in het bestiariarium beschreven worden onderscheiden zich van elkaar door een verschil in uitzicht, omvang, intelligentie, enzovoort. Kortom, een hele reeks van eigenschappen die typerend zijn voor iedere soort apart.

Zoals je al weet wordt het grootste deel van deze kenmerken, zij die praktisch bij alle wezens aanwezig zijn, geklasseerd onder wat we de scores van het wezen noemen. Het wordt al gauw duidelijk dat, alhoewel deze scores tussen soorten onderling al sterk kunnen variëren, zij niet toereikend zijn om alle bijzonderheden van een bepaald wezen te omvatten. Het is natuurlijk mogelijk dergelijke bijkomende eigenschappen, waar toepasselijk, in de beschrijving van het wezen te vermelden. Om de referentie echter te vergemakkelijken en overbodige herhaling te vermijden, werden al deze speciale eigenschappen in de nu volgende afzonderlijk lijst geplaatst. Bovendien stelt dit de SM in staat zelf nieuwe monsters te creëren.

Sommige speciale eigenschappen zijn in niveaus onderverdeeld. Bij het noteren van dergelijke eigenschap wordt het niveau er tussen haakjes achter geplaatst.

Soms is het ook mogelijk dat een speciale eigenschap meerdere speciale eigenschappen omvat. Zo bevat bijvoorbeeld de speciale eigenschap Materieloos tevens Immuun Giffen (5).

Sommige eigenschappen worden aangevuld met een verdere specificatie. Zo kan de eigenschap metamorf, worden aangevuld met de materie waarmee het wezen kan versmelten. Bijvoorbeeld: Metamorf steen.

Absorptie

Deze wezens kunnen op magische wijze een bepaalde score van hun tegenstander (soms vanop afstand) verzwakken en tellen de gestolen scorepunten bij hun eigen scores op zodat ze zelf sterker worden. Gelukkig verliezen ze deze aanwinst na verloop van tijd, aan een snelheid van 1 scorepunt per uur, om uiteindelijk terug hun oorspronkelijke score te bekomen. Hoeveel ze juist kunnen "aftappen" hangt af van het niveau dat ze in de eigenschap bezitten. BEP helpt niet tegen deze aanvalsvorm, die evenmin KT's kan veroorzaken. Slachtoffers die meer dan 10% van hun originele score in één keer verliezen zakken bewusteloos in elkaar. Is een score tot 0 herleid, dan sterft het slachtoffer. Per uur wint men 1 verloren scorepunt terug

Absorbtie KRA, MOE of SPI Niveau / Afstand / Schade / Max. aantal tegenstanders

1 / Aanraking / 1D6 / 1 tegenstander
2 / Aanraking / 1D10 / 1 tegenstander
3 / 5 meter radius / 1D10 / 1 tegenstander
4 / 5 meter radius / 1D12 / 2 tegenstanders
5 / 10 m radius / 1D20 / 3 tegenstanders

Een wezen met Absorbtie KRA niveau 4 kan dus 2 tegenstanders aanvallen binnen een straal van 5 meter. De tegenstanders verliezen elk 1D4 KRA. Het wezen wint deze bij.

Absorbtie LEP Niv / Afstand / Schade / Max. aantal

1/ Aanraking / 1D8/ 1 tegenstander
2 / Aanraking / 1D12 / 1 tegenstander
3 / 5 meter radius / 1D12 / 1 tegenstander
4 / 5 meter radius / 1D12 / 2 tegenstanders
5 / 10 m radius / 2D10 / 4 tegenstanders

Ademaanval

Wezens met deze eigenschap bezitten een ademaanval. Ademaanvallen doen vrij veel schade (sch.) aan de BEP van het slachtoffer en kunnen alleen maar afgeweerd worden met een schild of door weg te duiken (heel moeilijk, BEH -50). Sterke ademaanvallen kunnen geconcentreerd worden op een enkele tegenstander of op meerdere tegenstanders, zolang deze niet verder dan 10 meter uit elkaar staan. In dit laatste geval beslist de SM, rekening houdende met de situatie, hoe de schade over de tegenstanders verdeeld wordt. Onthoud wel dat een ademaanval nooit tweemaal dezelfde lokatie raakt (wat dus betekent dat een ademaanval op een mens maximaal 5 lokaties (= lok) kan treffen).

Voorbeeld: *Gorth en twee kameraden, Beogard en Zoltogon, bestormen een draak met Ademaanval Vuur (4). Gorth loopt voorop, Beogard aan zijn rechterzijde. Zoltogon zoekt angstig dekking achteraan. De draak kan een vuurstraal afschieten op Gorth of Beogard, beiden zichtbaar, om een van hen op 4 lokaties te treffen, of hij kan besluiten het groepje in een wolk van vuur te hullen om ook Zoltogon te roosteren. Hij doet dit laatste en elke aanvaller wordt op een lokatie geraakt. De schade van de overblijvende lokatie wordt aan Gorth of Beogard gegeven. Zoltogon zit immers het best verdoken oordeelt de SM en loopt dus zonder enige twijfel minder schade op.*

Ademaanval bliksem Niveau / Schade per lokatie / Schade aan BEP / Aantal geraakte lokaties

1	1D6+1	0 per Lok	1
2	1D6+2	1 per Lok	2
3	3D6+3	2 per Lok	3
4	4D6+4	3 per Lok	4
5	5D6+5	4 per Lok	4

Niveau / Nadeel SPI-poef / WK bonus / Aantal aanvallen / KT's*

1	--	+5	x1	+3	en lager
2	-10	+10	x1	+6	en lager
3	-20	+10	x2	+9	en lager
4	-30	+15	x3	+9	en lager
5	-40	+20	x3	+12	en lager

*= KT's die gegenereerd worden en dus totaal geen extra schade doen

Opmerking: een wezen met Dodenroes kan maximaal 1 aanval (of afweer) per segment uitvoeren en kan dus nooit meer dan 10 aanvallen bezitten!

Voorbeeld: Een wezen met Dodenroes (3) moet een SPI-proef-20 afleggen als er bloed vergoten wordt. Als deze proef mislukt raakt het in een ongecontroleerde staat van razernij en moordlust. Het krijgt dan een +10 op zijn WK, tweemaal zoveel aanvallen en negeert de gevolgen van alle KT's tot en met +9.

Dodentransformatie

Wezens met deze eigenschap ondergaan een sterke fysieke verandering als zij sterven. Dodentransformatie steen Het wezen verandert in steen op het moment dat het sterft. SS en P wapens die op dat moment in het wezen steken komen vast te zitten en kunnen alleen bevrijd worden met een succesvolle KRA proef.

Dodentransformatie zuur

Dit wezen spat uiteen in zuur op het moment dat het gedood wordt. De kans dat het zuur de aanvallers bespat en de schade die het doet hangen af van het niveau. Rol apart per lokatie. Zoals bij ademaanvallen wordt dezelfde lokatie nooit tweemaal geraakt.

Niveau / Schade BEP / Trefkans / Aantal Lokaties

1	1D6	20%	1
2	1D6+2	30%	1
3	2D6	40%	2
4	2D6+3	50%	2
5	3D6+2	60%	3

Voorbeeld: Gorth doodt een wezen met Dodentransformatie Zuur (3). Het dier spat uiteen en de SM rolt 1 maal per aantal (eventueel) geraakte lokaties. Op niveau 3 zijn dat twee lokaties. Van de twee dobbelsteenworpen is ergelukkig maar één onder 40%. De SM bepaalt met 1D20 welke lokatie geraakt wordt en rolt de schade uit, nl. 2D6. Gorth krijgt dus 2D6 schade op één lokatie.

Dodentransformatie Teleportatie

Als dit wezen sterft keert het terug naar het bestaansniveau waar het vandaan kwam. Alle SS en P wapens die in het wezen zitten verdwijnen samen met het monster en iedereen die zo'n wapen vasthoudt krijgt een schok door de grote energieontlading die ermee gepaard gaat. De teleportatie gebeurt onmiddellijk. Er is geen tijd om het wapen terug te trekken of los te laten. KT's kunnen op deze wijze gelukkig niet toegebracht worden. BEP vermindert de schade en de BEP van magische wapenrustingen of mithril telt hier zelfs dubbel.

De schade die de personen ondervinden, die op dat moment rechtstreeks of via hun wapen, contact hebben met teleporterende lichaam, ondervinden 1D6 schade per niveau van de speciale eigenschap. Bij dodentransformatie zuur (2) krijg je dus 2D6 schade.

Dom

Deze speciale eigenschap is van toepassing tijdens gevechtssituaties.

Dom aanval

Dit wezen moet elke gevechtsronde een INT-proef afleggen. Mislukt deze dan raakt het in de war en vergeet het tegen wie het precies aan het vechten was. Het valt dan een willekeurig doel aan binnen zijn onmiddellijke omgeving: een andere tegenstander, een vriend, een voorbij huppelend konijn, een naburige boom, enzovoort. Hoe hoger het niveau van deze eigenschap,

hoe groter het nadeel op de INT-proef, nl. -10 per niveau min 10. Een wezen met de eigenschap 'dom aanval (3)', krijgt dus een -20 nadeel.

Dom honger

Deze wezens zijn zo dom dat ze liever eten dan vechten (eigenlijk zo dom nog niet). Elke keer er tijdens het gevecht een dode of zwaar gewonde valt (zij het vriend of vijand), moet het wezen een INT-proef afleggen. Als deze mislukt dan zet het monster zich neer en begint van de gevallen te eten. Het monster vecht niet meer tenzij het aangevallen wordt of tenzij de voedingsbron op is, of het wezen verzadigd is. Het nadeel op de INT-proef is idnetiek aan het nadeel voor 'dom aanval'.

Geestesspraak

Deze wezens kunnen telepatisch met elkaar communiceren over een onbeperkte afstand. Ook met niet-soortgenoten kunnen ze telepatisch in contact treden, weliswaar uitsluitend als het doel zich binnen hun gezichtsveld bevindt. Het verschil tussen Geestesspraak en Telepatie is dat wezens met Geestesspraak geen mentale schok kunnen toebrengen en er bij Geestesspraak evenmin taalgrenzen zijn. Wezens die een verschillende taal spreken kunnen elkaar toch verstaan (de ontvanger moet natuurlijk zelf ook de eigenschap bezitten wil hij kunnen antwoorden).

Giftig

Dit wezen heeft een giftige aanval. De aard van de aanval en de kracht van het gif worden achter de speciale eigenschap vermeld (bijvoorbeeld Giftig Klauwen LEP-10). Er bestaan geen niveau's in deze eigenschap. Het gif begint pas in te werken als het door een wonde in het bloed kan dringen.

Haat

Deze wezens hebben een uitgesproken haat voor een bepaald ras, dier, groep, persoon,... (bijvoorbeeld Haat Elfen, Haat Vierpotigen, Haat Alles).

Als ze een wezen zien dat ze haten moeten ze een SPI-proef afleggen. Bij mislukking zijn ze onderhevig aan de psychologische effecten beschreven in hoofdstuk ??.

Hoe hoger het niveau van deze eigenschap, hoe groter het nadeel op de SPI-proef, nl. -10 per niveau min 10. Een wezen met de eigenschap 'haat elfen (3)', krijgt dus een -20 nadeel.

Hypnose

Deze wezens bezitten de gave andere wezens door hypnose aan hun wil te onderwerpen. Oogcontact met het slachtoffer is noodzakelijk. Als het wezen lukt in een SPI>SPI-proef komt het slachtoffer volledig in diens macht en gehoorzaamt het blindelings. Het nadeel dat het slachtoffer krijgt is gelijk aan -10 x het niveau van de eigenschap van de hypnotiseur -10. Bij Hypnose (2) geeft dit dus een nadeel van -10. Noot: de speciale eigenschap Hypnose (1) voor wezens verschilt van de speciale eigenschap Hypnose voor SP's.

Immuun

Deze wezens ondervinden minder of geen hinder van bepaalde substanties, aanvallen, elementen,...

Immuun gif

Deze wezens zijn immuun voor een of meerdere giften. Het gif of de aard ervan wordt achter de eigenschap gespecificeerd. De gifklasse (indien toepasselijk) wordt achteraan tussen haakjes genoteerd.

Voorbeelden: *Immuun Gif Zibloem: dit wezen is immuun voor het gif Zibloem. Immuun Gif Mingif (4): dit wezen is immuun voor alle mingiffen van klasse 4 en lager. Immuun gif (5): dit wezen is immuun voor alle giften van klasse 5 en lager.*

Immuun Niet-magie

Dit wezen is immuun voor alle niet magische aanvallen, zodat het alleen met magische middelen verwond kan worden. Immuun psychologische effecten

Emoties zijn voor dit wezen een onbekend begrip. Bijgevolg negeert het alle psychologische effecten.

Immuun element

Dit wezen is bijzonder gehard tegen een bepaald natuurelement (aarde, bliksem, koude, water, wind of vuur). Alle aanvallen die op het betreffende element gebaseerd zijn kunnen het monster niet of bijna niet deren. Het soort van element wordt achter de speciale eigenschap genoteerd (bijvoorbeeld Immuun element vuur (2)). Wezens met deze eigenschap hebben gewoondijk een of andere band met het betreffende element en/of leven in een omgeving waar het element overheersend aanwezig is. Zo bezit bijvoorbeeld een ijsdraak, die Immuun Element Koude heeft, zelf een ijsadem en woont hij in sneeuw en ijs.

Niveau / BEP tegen het element in kwestie

1	+2
2	+5
3	+8
4	+11
5	Onkwetsbaar

Koudezicht

Wezens met deze eigenschap kunnen alle voorwerpen en levende wezens waarnemen die kouder zijn dan 10°C.

Materiële wezens kunnen niet met koudezicht ontdekt worden. De radius waarbinnen het wezen deze eigenschap kan toepassen is 10 meter per niveau van de eigenschap.

Kwetsbaar

Deze wezens zijn heel gevoelig voor een bepaald element (aarde, bliksem, koude, water, wind of vuur), een bepaalde stof, voorwerp (magie, zwaarden, gif), enzovoort, en krijgen extra schade als ze hierdoor geraakt worden. Deze extra schade is gelijk aan 1D3 per niveau van de eigenschap. Een wezen met de speciale eigenschap 'kwetsbaar zeep (5)', krijgt dus 5D3 extra schade op elke aanval die gebaseerd is op zeep.

Magisch bekwaam

Dit wezen kent magie en kan gebruik maken van alle spreuken. Achter de speciale eigenschap volgt altijd de magieklasse en het niveau.

Voorbeeld: *Magisch bekwaam demonenmagie (2): Dit wezen kent alle demonenmagiespreuken tot en met niveau 2.*

Deze wezens bezitten dus ook MP, die op dezelfde manier teruggewonnen worden als bij SP's.

Materieloos

Materiële wezens hebben, zoals hun naam suggereert, geen vaste vorm. Hierdoor kunnen ze zich zich door alle hindernissen bewegen (magische uitgezonderd) en zijn ze niet in staat om vaste voorwerpen op te heffen. Gewoonlijk bezitten ze een magische aanval (bijvoorbeeld Absorbentie LEP), of magische, eveneens materiële wapens.

Materiële wezens kunnen niet door gewone wapens of giften gedeerd worden en zijn moeilijk zichtbaar zodat een succesvolle Zien-proef (eventueel met een nadeel) nodig is om ze waar te nemen. Bij mislukking gelden ze gedurende de betreffende gevechtsronde als onzichtbaar. Elke gevechtsronde is een nieuwe proef toegestaan.

Onzichtbare wezens zijn onderhevig aan speciale gevechtsregels beschreven in hoofdstuk ??.

Het nadeel op de zien-proef is gelijk aan -15 x het niveau van deze speciale eigenschap (dus, -30 op niveau 2). Materieloos (5) betekent automatisch dat het wezen onzichtbaar is. Een zien-proef is dus overbodig. Materiële wezens zijn immuun voor gif (5) en Niet-magie.

Metamorf

Een wezen met deze eigenschap kan zichzelf versmelten met bepaalde stoffen (hout, metaal,

steen,...). Het voorwerp moet minstens dezelfde OMV als het wezen hebben.

Een 'versmolten' monster is moeilijk zichtbaar en kan zo gemakkelijk slachtoffers verrassen. Wordt het aangevallen terwijl het versmolten is, dan is het erg moeilijk te kwetsen en krijgt het een extra BEP over het hele lichaam, alnaargelang de stof waarin het zich bevindt: Hout of bot BEP+3, Steen BEP +7, Metaal BEP+9.

Bovendien doen wapens gemaakt uit hetzelfde materiaal als dat waar het wezen mee kan versmelten minder schade.

Vergeet niet dat de meeste pijlen een metalen punt hebben, alhoewel volledig houten pijlen of pijlen met een punt van steen of bot ook als projectiel kunnen dienen.

Een versmolten wezen kan niets ondernemen en moet altijd eerst terug uit de stof komen wil het kunnen vechten. Zich in en uit een stof begeven gebeurt praktisch geruisloos maar kost wel tijd: 10 seconden per OMV punt (een wezen met bijvoorbeeld OMV 6 heeft er dus 1 minuut (1 spelronde) voor nodig).

Het nadeel op de zien-proef om het versmolten wezen op te merken is -15 per niveau van de eigenschap. Op niveau 3 is het nadeel van de zoeker dus reeds -45.

Moraalzicht

Deze wezens kunnen door concentratie de moraal van een ander wezen achterhalen. Hiervoor moeten ze wel slagen in een INT-proef. Het na- of voordeel dat het wezen op deze proef krijgt is afhankelijk van het niveau van de eigenschap: (1) -30, (2) -20, (3) -10, (4) geen aanpassing en (5) +10.

Nachtzicht

Deze monsters kunnen bijzonder goed zien in het donker. Enkel wezens met Nachtzicht niveau 5 kunnen zien in totale

duisternis. De afstand waarover deze eigenschap werkzaam is bedraagt 10 meter per niveau.

Onstabiel

Wezens met deze eigenschap zijn meestal afkomstig van een ander bestaansniveau (demonen, schaduwen, elementen,...). Wanneer zij hun thuiswereld verlaten worden zij onstabiel. Ze verstoren immers het natuurlijk evenwicht in de wereld waarin zij binnentreden en zullen uiteindelijk, gewild of niet, onder invloed van de natuurkrachten van die voor hen vreemde wereld, terug naar hun oorspronkelijke biotoop gestoten worden. Als een wezen onstabiel wordt, rol dan 1D6 op de onstabieltabel. De SM controleert gewoonlijk eenmaal per uur (in de fictieve) tijd van het wezen) op onstabieleit, tenzij in situaties waar het wezen beroep moet doen op al zijn beschikbare krachten om zichzelf te handhaven, zoals bijvoorbeeld in een gevecht. In dergelijke stresserende omstandigheden kan het wezen zich immers niet volledig concentreren op het behouden van zijn vorm en wordt er dus per gevechtsronde voor onstabieleit gerold!

Onstabieleit geldt ook nog voor wezens die niets kunnen ondernemen omdat ze al onstabiel zijn. Onstabieleit treedt op bij een rol van 1 met de dobbelsteen die afhangt van het niveau van de eigenschap: (1) rol een 1D4, (2) rol 1D6, (3) 1D8, (4) 1D20, (5) 1D100. Wezens met de eigenschap onstabiel (5) hebben dus maar een kans van 1 op 100 van onstabiel te worden.

Is de worp een 1, dan zijn er gevolgen. Rol daarom op de 1D6 op de volgende tabel:

1D6 resultaat

- 1 Het wezen wordt tijdelijk onstabiel en kan de volgende gevechtsronde niets ondernemen
- 2 Het wezen wordt tijdelijk onstabiel en kan 1D4 gevechtsronden niets ondernemen

3 Het wezen wordt tijdelijk onstabiel en kan 1D6 gevechtsronden niets ondernemen

4 Het wezen wordt tijdelijk onstabiel en kan 1D10 gevechtsronden niets ondernemen

5-6 Het wezen wordt stilaan onzichtbaar en verdwijnt tenslotte zonder spoor

Regeneratie

Wezens met deze eigenschap bezitten een uitzonderlijk metabolisme waardoor wonden (verloren LEP) bijzonder vlug genezen, en zelfs hele lichaamsdelen in een oogwenk terug kunnen aangroeien (LEP reg=LEP geregenereerd (herwonnen) per gevechtsronde).

Niv	LEP regeneratie
1	1D4-1
2	1D6-1
3	1D8-1
4	1D12-1
5	1D20-1

Herstel van KT's en giften:

als een regeneratief wezen door een KT een lichaamsdeel verliest, groeit dit lichaamsdeel weer aan indien het wezen in 1 keer evenveel LEP als de KLEP (kritieke levenspunten) van het verloren lichaamsdeel kan terugwinnen.

Voorbeeld: een wezen verliest een arm met 6 KLEP. De daaropvolgende gevechtsronde regeneert het 5 LEP, minder dan de KLEP van de arm en dus te weinig om een nieuwe arm te doen aangroeien (de 5 LEP worden wel bij de totale LEP van het monster gevoegd). Een gevechtsronde later wint het wezen 7 LEP terug, meer dan de KLEP van het verloren lichaamsdeel, dat dus opnieuw aangroeit, en de totale LEP van het monster stijgt met 7.

Als het wezen door bloeding elke gevechtsronde automatisch LEP verliest, dan stopt dit verlies als het monster in 1 keer meer LEP regeneert dan het maximale automatische verlies per gevechtsronde.

Voorbeeld: Een monster verliest 1D6 LEP per GR (bloedverlies). De SM rolt een 4. De eerstvolgende GR herwint het dus 4 LEP, Pech, de wonde is nog niet gedicht, maar de LEP stijgt wel met 4. Volgende ronde wint het gelukkig 7 LEP terug (meer dan het maximum (6) dat het automatisch in 1 ronde kan verliezen waardoor het bloeden dus definitief gestelpt wordt. Hetzelfde geldt voor giften. Wint het wezen evenveel LEP bij als het door het gif maximaal in een keer verliest, dan wordt het gif geneutraliseerd. Let wel: bij een deelgif is het maximum berekend op de maximale LEP van het wezen!

Voorbeeld: een wezen met 100 LEP wordt zwaar gewond en bezit nog maar 40 LEP op het moment dat liet door een deelgif (LEP12) getroffen wordt. Om het gif te neutraliseren moet het 50 (100:2) LEP regenereren in een keer, en niet 20 (40:2)! Het is dus duidelijk dat kleinere wezens (met minder LEP) door regeneratie veel gemakkelijker deelgiften kunnen teniet doen.

Stank

Deze wezens stinken zo fel dat iedereen in hun buurt gehinderd wordt door de geur (een nadeel op AA). Bij een ontmoeting met een stinkend wezen moet iedereen een WEE proef afleggen. Mislukt deze dan wordt men doodziek en kan 3D6 GR niet aanvallen. Verdediging is wel nog mogelijk indien nodig, maar het nadeel op AA blijft geldig. Dit nadeel (voor zowel de WEE-proef als AA) is -10 per niveau van de eigenschap.



Stank

Steel ziel

Deze monsters voeden zich met de zielen van (meestal) levende wezens. Evenals bij Hypnose legt het wezen een SPI>SPI-proef af. Lukt deze dan verliest het slachtoffer zijn ziel. Het lichaam, nog slechts een lege huls, zakt willoos in elkaar en de verloren ziel kan alleen maar met magische middelen teruggehaald worden. Het is mogelijk het zielloze lichaam in leven te houden door het te verzorgen en regelmatig te voeden (zoals bij een plant).

Niveau / Afstand / SPI-proef

1	Aanraking	SPI>SPI
2	Aanraking	SPI>SPI-10
3	Aanraking	SPI>SPI-20
4	Aanraking	SPI>SPI-30
5	5 meter radius	SPI>SPI-40

Telepatie

Deze wezens kunnen telepatisch met andere intelligente, levende wezens communiceren. Bij Telepatie bestaan er geen taalgrenzen. Wezens die verschillende talen spreken kunnen elkaar toch verstaan via telepatisch contact. De ontvanger van een telepatische boodschap moet zelf ook telepathisch begaafd zijn, wil hij kunnen antwoorden. Wezens met Telepatie (2) en hoger zijn in staat tegenstanders een mentale klap toe te dienen: een sterke stoot van mentale energie die rechtstreeks de hersenen treft. Het wezen moet hiervoor wel slagen in een SPI>SPI-proef (bij een blunder krijgt het wezen zelfs de helft (naar boven afgerond) van de overeenkomstige schade! Bovendien is zo'n mentale klap erg uitputtend zodat er altijd een tijdje (afhankelijk van het niveau) rust nodig is alvorens hij opnieuw kan gebruikt worden. De schade wordt gerold op de hersenschadetabel (rad=radius, sch=schade, rustp—mstperiode).

Telepatie tabel

Niv.	Radius	SPI-proef	Schade	Rustperiode
1	10m	geen	-	-
2	20m	SPI>SPI	1D4	1GR
3	30m	SPI>SPI	1D6	1 spelronde
4	40m	SPI>SPI	2D4	1 uur
5	50m	SPI>SPI	2D6	1 dag

Teleportatie

Deze wezens zijn in staat zichzelf naar andere plaatsen te teleporteren. Wezens met Teleportatie lager dan niveau 5 beheersen de gave niet perfect en gebruiken ze gewoonlijk alleen in nood. Rol op de teleportatietabel als er iets misloopt.

Niveau / Radius / beschrijving

- 50m Het wezen moet de plaats van bestemming duidelijk kunnen zien. 50 % kans op mislukking, rol 1D4 op de teleportatietabel.
- 500m Het wezen moet de plaats van bestemming duidelijk kunnen zien. 40% kans op mislukking, rol 1D6 op de teleportatietabel.
- 1000m Het wezen moet de plaats van aankomst niet kunnen zien maar moet er wel mee vertrouwd zijn. 20% kans op mislukking, rol 1D8 op de teleportatietabel
- Onbeperkt idem als niveau 3, maar de kans op mislukking is slechts 10%.
- Onbeperkt Het wezen kan naar wens de verschillende bestaansniveaus bezoeken. Het moet niet met de plaats van aankomst vertrouwd zijn. 1% kans op mislukking, rol 2D4 op de teleportatietabel.

Teleportatietabel

Resultaat (1D8) Gevoig

- Het wezen komt aan en is lichtjes geschokt. Rol 1D4 op de hersenschadetabel.
- Het wezen komt aan maar is zwaar geschokt. Rol 2D4 op de hersenschadetabel.
- Er gaat iets mis. Het wezen teleporteert, maar slechts over de helft van de bedoelde afstand en is zwaar geschokt. Rol 2D4 op de hersenschadetabel.

4 Er gaat iets mis. Het wezen begint te bibberen en te roken en blijft ter plaatse staan. Rol 3D4 op de hersenschade-tabel.

5 Er gaat iets mis. Het wezen teleporteert eerst in een willekeurige richting. Er is een kans van 25% dat het wezen in een vast voorwerp terechtkomt (ook de grond telt als vast voorwerp!).

6 Het wezen schiet met luid gejang naar de sterren en bezorgt de omstaanders een gratis vuurwerk.

7 Het wezen gaat in rook op.

8 Het wezen zwelt op en spat uiteen in duizenden vlammeende stukjes. Iedereen binnen 50 meter worden getroffen als bij een 'Ademaanval Vuur'.

Totaalzicht

Dit wezen heeft zowel nachtzicht, moreelzicht, warrntezicht en koudezicht, allemaal op hetzelfde niveau.

Transformatie

Dit wezen kan in één spelronde tijd de vorm aannemen van een ander wezen. Wie een getransformeerd wezen ziet en al eens een echt wezen van de betreffende soort gezien heeft mag een Zien-proef afleggen. Bij succes merkt men dat er iets ongewoons is. Indien het getransformeerde monster van hetzelfde ras is als diegene die de proef aflegt, krijgt deze hier een +20 bonus op.

Een wezen dat zich in een ander wezen transformeert krijgt ook diens scores en speciale eigenschappen, met uitzondering van INT, MOE en SPI die behouden blijven. De transformatie kost 1 MP per punt verschil in OMV met het wezen waarin het monster wil transformeren. Heeft het monster niet genoeg MP om zijn transformatie te vervolledigen dan keert het langzaam terug naar zijn oorspronkelijke vorm. De transformatie zelf is een bijzonder afschuwekkende zaak. Toevallige toeschouwers moeten daarom altijd een angstproef-20 afleggen.

Veroorzaak angst

Deze wezens hebben een bijzonder angstaanjagend uiterlijk. Iedereen die het wezen ziet moet een angstproef afleggen. Het nadeel op de angstproef is -10 per niveau van de eigenschap min 10. De angstproef die je dus moet afleggen bij een wezen met 'veroorzaak angst (4)' krijgt een nadeel van -30.

Vliegen

Dit wezen kan zich in de lucht voortbewegen. De vliedsnelheid wordt tussen haakjes, samen met de afkorting V, achter de normale grondsnelheid genoteerd. Bijvoorbeeld: BEW 6 (V 50).

Wapenvloek

Wezens met deze eigenschap kunnen alleen verwond worden door een bepaald type wapen of een bepaalde stof of stoffen.

Magische wapens schaden het monster gewoonlijk altijd (tenzij anders aangegeven) maar wie het wezen raakt met een magisch wapen krijgt een schok (1D6 schade zonder BEP en geen KT's), het gevolg van een magische energieontlading bij het contact.

Er bestaan drie variaties:

1. Het wezen is alleen te verwonden met één type wapens (ofwel SL wapens, ofwel SS & P wapen). Opmerking: eigenlijk gaat het hier om het soort wonden dat de wapens toebrengen: een wezen met 'wapenvloek SS wapens' kan enkel door snijwonden of steekwonden verwond worden.

2. Het wezen is alleen te verwonden met een bepaalde stof of stoffen (hout, metaal, steen). Alleen voorwerpen die uit deze stoffen gemaakt zijn kunnen het wezen deren.

3. Het wezen is alleen te verwonden met het gespecificeerd wapen of voorwerp.

Warmtezicht

Wezens met deze eigenschap kunnen alle voorwerpen en levende wezens waarnemen die

warmer zijn dan 20°C. Koudbloedige en materieloze wezens kunnen niet met warrntezicht ontdekt worden. De radius waarbinnen deze eigenschap werkzaam is is gelijk aan 10 mter per niveau van de eigenschap.

Zeer snel

Dit wezen is uitzonderlijk snel waardoor het erg moeilijk te raken is en zelfs twee- tot drie-maal zo snel kan aanvallen. Desondanks kunnen ook zeer snelle wezens nooit meer dan 1 ademaanval per gevechtsronde uitvoeren

(Nadeel WK (teg) = het nadeel op WK van de tegenstander, Aanv=aantal aanvallen).

Niv	Nadeel WK (teg)	Aanv
1	-10	x1
2	-20	x1
3	-30	x2
4	-40	x2
5	-50	x3

Opmerking: wezens met deze eigenschap verdubbelen (of verdriedubbelen) hun aantal aanvallen per segment. Een wezen met 'zeer snel (5)' en 3 aanvallen kan dus nooit meer dan 3 segmenten aanvallen maar mag wel drie keer driemaal per segment aanvallen (of afweren), in totaal dus 9 keer! Een tegenstander, al heeft hij 10 aanvallen, kan maximaal 1 aanval per segment afweren!

Zeer traag

Deze wezens zijn uitzonderlijk log en traag in hun bewegingen waardoor hun tegenstanders een bonus op hun aanval krijgen. Deze bouns is gelijk aan +10 x het niveau van het wezen.

Zwemmen

Dit wezen kan zich in water voortbewegen. De zwemsnelheid wordt, samen met de afkorting Z, tussen haakjes achter de normale grondsnelheid genoteerd. Bijvoorbeeld: BEW 6 (Z 50).

Appendix A: Korte verklaren- de woordenlijst

(1), (2), (3), (4), (5), (6) en (7): De sociale nummers van personages, ofwel de bevolkingslaag waarbinnen ze bestaan. Soms worden (1) tot (5) ook gebruikt om het niveau van een kunde aan te duiden.

2H: tweehandswapen. Een wapen dat met twee handen gehanteerd wordt.

1D100: de meest gebruikte dobbelsteenrol in S&S, waarbij je een procentscore rolt met twee tienzijdige dobbelstenen.

AA: alle acties, zowel lichamelijke (LA) als geestelijke (GA).

Actie: een handeling.

Angstproef: proef om te bepalen of een personage ergens angst voor heeft.

Basis-EP of Basis-EP-waarde: de hoeveelheid EP die het kost om een bepaald wapen aan te leren.

Basisberoep: het beroep waarmee een personage start.

BEH: de behendigheidsscore.

BEP: bepantsering. Beschermende waarde van een kledingsstuk.

BEW: de bewegingscore.

Blunder: meestal is dit een 1D100 dobbelstenenworp van 95 en meer. De proef mislukt dan zeer fel, met eventueel bijkomende verwickelingen.

CHA: de charismascore.

D: dobbelsteen of dobbelsteenworp, meestal voorafgegaan door een getal om het aantal stenen aan te duiden en gevolgd door een getal om het aantal zijden aan te duiden: vb.: 2D10 (rol met twee tienzijdige dobbelstenen).

Dor: de wereld waarop de avonturen van S&S plaatsgrijpen.

Draaggewicht: wat men met zich meedraagt (in rugzak of in de handen). Kleding die men aanheeft telt niet mee. Wapens die men in de hand houdt ook niet, maar wapens die men op de rug draagt wél.

Dkt. of Duk.: Dukaat (= 100 Sh.)

EP: ervaringspunten die kunnen worden ingeruild om je personage te verbeteren.

EP-kost: hoeveel EP het kost om iets op het personagedocument te veranderen of om iets nieuws aan te kopen.

Fictieve tijd: de tijd op de wereld Dor.

GA: geestesactie, actie waarbij de score SPI en INT betrokken is.

Gecontroleerde val: een neerwartse sprong.

GR: gevechtsronde (spelronde die 10 seconden fictieve tijd voorstelt en onderverdeld wordt in 10 segmenten).

Gevechtsgewicht: het gewicht dat men in principe altijd bij zich draagt, zelfs in gevechtssituaties: kleding en wapens.

Gevechtsronde: 10 seconden fictieve tijd.

Gevorderd beroep: een beroep waarnaar men overgaat na het vervolmaken van zijn basisberoep.

Gewone kunde: een kunde zoals 'zwemmen', 'zingen', 'spoorzoeken', enz...

Gewone vergelijkingsproef: proef waarbij twee niet-procentcores met elkaar vergeleken worden.

Haatproef: proef om te bepalen of en in welke mate een personage iemand haat.

INT: de intelligentiescore.

KB: krachtbonus. De hoeveelheid schade die zeer sterke wezens extra doen bij een geslaagde aanval.

Klasse (bij wapens): het soort van wapen (SL, SS of P).

KLEP: kritieke LEP. De LEP van de aparte lichaamsdelen of lokaties.

KRA: de krachtscore

KRA>KRA-proef: een vergelijkingsproef waarbij de KRA-scores van twee personaegs gebruikt worden.

KRA>OMV X 3-proef: Een proef waarbij de KRA van een personage vergeleken wordt met het drievoud van de OMV van een object of persoon, om te zien of hij het kan verplaatsen of onderuit halen.

Kritiek succes: een 1D100 dobbelsteenworp die eindigt op minder dan 20% (of 10 %) van de procentwaarde waartegen men moest rollen. Dit weerspiegelt een zeer geslaagde actie.

Kro.: Kroon (= 100 Duk.). De grootste munteenheid op Dor.

KT: kritieke treffer indien een lichaamsdeel in één maal zeer grote schade oploopt.

Kwaliteitswapens: betere uitvoeringen die 10% meer schade doen en vijf maal duurder zijn.

L: een wapen dat met de linkerhand gehanteerd wordt.

LA: lichaamsactie. Actie waarbij men de scores BEH of KRA gebruikt of een hieraan verwante kunde.

LEP: levenspunten. Deze worden berekend als volgt: OMV + (WEE : 2).

Magische kunde: een kunde die de magiër nodig heeft om een bepaald soort spreuken uit te spreken.

Lokatie (lichaam): een bepaald lichaamsdeel.

Lokatie (plaats): een bepaalde plaats (huis, kampement, ruïne,...)

Mingif: een gif dat een aantal keren werkzaam is en dat per aangeduide tijdseenheid een bepaalde hoeveelheid LEP aftrekt: vb.: '5 X LEP-10 per minuut'.

Minimum BEH: de minimum BEH die benodigd is om een bepaald wapen te hanteren zonder nadelen.

Minimum kans: de kans die het toelaat toch nog in een proef te slagen, zelfs indien dit in principe niet meer mogelijk was.

Minimum KRA: de minimum KRA die benodigd is om een bepaald wapen te hanteren zonder nadelen.

Mithril: een dure soort bepantering die even licht is als kleding maar een relatief grote bescherming biedt.

MOE: de moedscore.

MP: zie NSP

Niet-voorkeurshand: de hand waarmee men een wapen minder goed hanteert (procentkans gebuiken van 1 niveau lager).

Nadeel: een aanpassing van een bepaalde proef of procentkans: vb.: BEH-20. Indien je BEH 30 is, wordt ze tijdens de proef 10.

NSP: een personage dat door de SM gespeeld wordt.

OMV: de omvangscore.

Onvrijwillige val: een ongecontroleerde val.

OPM: de opmerkingsscore.

Optrekken: optrekken van kundes of scores, van een niveau naar een hoger niveau.

Procentkans of

procentkans: de kans die je hebt om met 1D100 onder of gelijk aan deze waarde te rollen.

P: projectielwapen.

Procentvergelijkingsproef: proef waarbij twee procentcores of procentwaarden met elkaar vergeleken worden.

R: een wapen dat met de rechterhand gehanteerd wordt.

Raaklokatie: zie lokatie (lichaam)

Ras: mens, dwerg, schubling, halfling,...

Rechtstreekse proef: een proef waarbij je met 1D100 lager dan of gelijk aan een bepaalde procentkans moet rollen.

Ruimte: een onderverdeling van een lokatie (plaats).

S&S: Schimmen & Schaduwen.

Schadepunten: wanneer iets een schadepunt krijgt dan wil dit zeggen dat het in die mate wordt beschadigd dat het 1 punt van zijn oorspronkelijke waarde verliest.

Segment: onderverdeling van een gevechtsronde.

Sh.: Shilling (= 1/100 Duk.). De kleinste betaaleenheid op Dor.

SL: slagwapen.

SM: de spelmeester die het spel leidt.

SP: speler personage. Het personage dat door een speler gespeeld wordt.

Speciale eigenschap: een aangeboren eigenschap van een bepaald ras.

Speciaal gif: een gif met een bijzondere werking: vb.: een waarheidsserum, een slaapmiddel,...

Speciale kunde: een kunde (aangeduid met een sterretje) die een weerslag heeft op een van de scores.

Speeltijd: de echte tijd (voor de spelers).

Spelronde: 1 minuut fictieve tijd.

SPI: de spirituele krachtscore.

SS: snij- en steekwapen.

Totaalgewicht: het maximale gewicht dat een personage kan meedragen zonder hinder te ondervinden. (= KRA : 3)

TWT: The Wise tree.

Vergelijkingsproef: een proef waarbij twee scores of waarden met elkaar vergeleken worden.

Verhogen: zie optrekken.

Voorkeurshand: de hand waarmee men een wapen het beste hanteert.

WEE: de weerstandsscore.

Wapenkunde: een kunde die aanduidt hoe goed iemand met een bepaald wapen kan omgaan.

WK: wapenkunde. Een wapen waarmee een personage omgaat.

Appendix B: Ingekorte spelregels

volgende regels zijn een voorstel tot vereenvoudiging van de spelregels, om te gebruiken met beginnende spelers of tijdens eenmalige kennismakingssessies.

Maak voor elk van de spelers een fotocopie van deze regels en overloop ze samen met hen, terwijl je uitleg geeft.

Spelmeesters die een nog eenvoudiger spelregelset wensen te gebruiken, kunnen op de website van The Wise Tree alternatieven vinden voor S&S, die het mogelijk maken de avonturen van S&S te spelen, met zeer eenvoudige spelregels.

Afspraak

De spelleider heeft altijd gelijk. Er is geen inspraak in zijn/haar beslissingen.

Je karakterdocument

Afkortingen van

scores: BEH= Behendigheid, KRA= Kracht, WEE= lichamelijke weerstand, CHA= Charismatische uitstraling, INT= Intelligentie, MOE= Moed, OPM= Opmerkingsvermogen, SPI= Spirituele of geestelijke weerstand, OMV= Omvang (vb.: OMV 17= 1,70 meter groot), BEW= Bewegings- of gemiddelde stapsgesnelheid, LEP= Aantal levenspunten, MP= Aantal magiepunten (enkel voor magiegebruikers), AK en KB mag je negeren.

De kundes: Voor elk personage is deze lijst anders. Ze weerspiegelt de verschillende mogelijkheden die je held bezit. Tijdens het spel kan je van deze kundes gebruik maken door er proeven op te doen met de dobbelstenen (zie verder). Negeer de kundes waarachter getallen tussen haakjes staan. Je kan hier toch geen proeven op rollen.

Wapenkundes: Dit toont de wapens waarmee je overweg kan. Als er meerdere wapens vermeld worden moet je kiezen met welk wapen je wenst te strijden. Bij sommige wapens zal er '2 of meer aanvallen' vermeld staan. Negeer dit. Bij deze instapregels heeft elk wapen 1 aanval. Negeer ook de eventuele, cursief gedrukte tekst bij dit onderdeel.

Algemeen: Moraal: Sommige karakters hebben een goede moraal; zij zijn extra goed en zachtvaardig en horen dit in hun speelgedrag duidelijk te maken.

Speciale eigenschappen: Niet alle karakters hebben dit onderdeel. Een korte beschrijving van de eigenschap (pen) staat erbij vermeld.

Uitrusting: Dit draagt je held (personage) bij zich.

Wapenrusting: Dit onderdeel wordt enkel gebruikt tijdens gevechten. Negeer de bovenste 6 lokaties en concentreer je op de handgeschreven regel. Alleen deze wordt gebruikt tijdens dit kennismakingsspel.

Lokatie en raak: negeer deze kolommen. KLEP: Dit getal symboliseert je weerstand tegen zeer geslaagde aanvallen die veel schade doen. BEP: Dit is de waarde van de bepantsering die je draagt.

BEP en LEP: Telkens je geraakt wordt in een gevecht zul je schade krijgen. Trek van die schade je BEP van af. Wat overblijft moet je aftrekken van je LEP (je levenspunten). voorbeeld: Yok krijgt 21 schade. Haar BEP is 2D4+3. Ze rolt de dobbelstenen en het resultaat is 9. Ze trekt 9 af van de 21 en houdt 12 schade over die ze rechtstreeks van haar LEP aftrekt. Als de LEP op nul staan is het ermee gedaan.

KLEP (eventueel): Hoe gebruik je nu de KLEP (indien gewenst)? Kijk of de effectief opgelopen schade (de schade na aftrek van de BEP, dus) hoger is dan deze KLEP-waarde. Is

dit het geval, deel dit dan mee aan de spelleider en zeg hem/haar hoe ver de schade boven deze KLEP-waarde uitstijgt (KLEP= Kritieke Levenspunten).

Dobbelsteenworpen

enkele voorbeelden:
1D4 of D4 betekent: rol één vierzijdige dobbelsteen.

2D8+3+1D6 betekent: rol 2 achzijdige dobbelstenen, tel hier drie bij op, en dan nog eens een dobbelsteenworp met een zeszijdige dobbelsteen.

1D100 betekent: je rolt twee tienzijdige dobbelstenen. Eén stelt de tientallen voor, de ander de eenheden. Zo rol je procenten. Een worp die twee nullen toont betekent 100%. Als je 96 of hoger rolt bega je een blunder. Deel dit mee aan de spelleider. Hij/zij vertelt je dan de gevolgen.

De proeven (acties ondernemen)

Je kan zelf beslissen dat in een gegeven situatie een proef gepast is. Soms zal ook de spelleider je vragen een proef te doen. Dit gebeurt steeds met 1D100 (zie hierboven).

De procent die je rolt moet vergeten worden met de gevraagde of de terzake doende score of kunde.

Bijvoorbeeld: Doe een BEH-proef betekent: probeer gelijk aan of lager dan je BEH-score te rollen, die op je karakterdocument staat.

Je wil bijvoorbeeld sluipen en doet dus een sluipen-proef: rol gelijk aan of lager dan de score die op je document achter je kunde 'sluipen' staat. Als je deze kunde niet hebt kan je niet sluipen. Je kan gelijkaardige proeven doen voor elke kunde die op je document staat. Deze lijst verschilt voor elk personage.

Als je hoger dan je score of kunde rolt is de proef mislukt en faalt je held in deze actie, met

alle gevolgen vandien, die door de spelleider beschreven worden.

Voor de instapspelregels mag je de kundes waarachter een getal tussen haakjes staan negeren. Je kan hier geen proeven op doen.

Nadelen: Het kan zijn dat je van de spelleid(st)er een nadeel op je proef krijgt. Bijvoorbeeld: een SPI-20-proef betekent: trek heel even 20% van je SPI-score af en probeer gelijk aan of lager dan deze waarde te rollen. Zo kun je van de spelleid(st)er soms ook voordelen krijgen.

Vechten

Af en toe zal er gevochten worden tussen de helden en monsters. Hoe vecht je? Eerst zie je wie de hoogste BEH heeft. De personages met hogere BEH krijgen voorrang op de anderen. Een gevecht wordt uitgevochten in ronden, zoals in een gewoon gezelschapsspel.

Je mag tijdens zo één ronde:

- **1.** Een aanval doen met je wapen (doe hiervoor een proef op de waarde die achter dit wapen staat). Als het gelukt is bepaal je de schade die achter-aan dit wapen staat (rol deze uit met de dobbelstenen en deel ze mee aan de spelleider). Dit is de schade die je tegenstander krijgt. Bij deze kennismakings-regels kan het slachtoffer elke aanval proberen af te weren (hij/zij rolt hiervoor eveneens op de waarde die bij zijn/haar wapen staat). Opm.: Bij sommige wapens staat dat ze meer dan 1 aanval hebben. Negeer dit.
- **of 2.** Een spreuk uitspreken (enkel voor magiegebruikers).
- **of 3.** Een andere korte actie doen. Je mag zelf zulke korte acties aan de spelleid(st)er voorstellen.
- **of 4.** Op de vlucht slaan is ook een korte actie maar dan krijgt je tegenstander wel eerst

een gratis aanval omdat je je op dat moment even bloot geeft.

Spreuken (magie)

Opmerkingen bij deze spreuken
Vooraan staat de naam van de spreuk met, tussen haakjes, de soort spreuk. Achter de komma vind je de letters MP met een getal voor. Dit is het aantal magiepunten (MP) die je moet spenderen om deze spreuk in werking te laten treden. Dit aantal moet je dan aftrekken van de MP-score op je karakterdocument (laatste score, onderste regel).

Ook als je spreuk mislukt moet je de MP aftrekken omdat je je magische krachten hebt aangesproken.

Als je MP op nul staan kan je niet meer toveren.

Op je karakterdocument staat achter de kunde spreuken 'basismagie' een getal tussen haakjes. Als dit bijvoorbeeld een vier is dan kan je alle spreuken tot en met niveau vier uitspreken.

Basismagie

ingekorte en vereenvoudigde spreukenlijst (dobbelstenen rollen op de kunde 'magiekennis spreuken basismagie')

Niveau 1:

- **Skrapirikon** (lichtspreuk), 1MP. Een paarse lichtbol verschijnt bij de magiër en verlicht de omgeving tot op 3 meter.
- **Ongelofelijke oasen** (waterspreuk), 1MP. De magiër tovert een liter water. Hij/zij moet wel een bekken of pot bij zich hebben om het water oop te vangen.
- **Orakels van de blauwe draak** (aanvalsspreuk), 4MP. Uit de handpalm van de magiër schiet een kleine ijsbal die zijn doel altijd raakt en 1D6 magische schade doet. Hiermee kan je dus ook magische wezens kwetsen.

Niveau 2

- **Rekellens roep van het element** (vuurspreuk), 3MP. Hiermee steekt de magiër een brandbaar, niet levend voorwerp in brand.
- **Verlichte grot van openbaring** (ontsluitingsspreuk), 4MP. Hiermee ontsluit de magiër een gesloten poort of deur.

- **De kloven van Hoef** (sluitspreuk), 5MP. Hiermee sluit de magiër een poort of deur magisch, zodat ze niet meer kan geopend worden door niet-magiërs. De deur moet dan geforceerd worden met brute kracht.

Niveau 3

- **De sluier ontsluit** (gifspreuk), 6MP. Hiermee kan de magiër substanties in voedsel of drank ontdekken die er niet in thuishoren (giffen, slaapmiddelen,...)
- **De nevelen van de slang** (mistspreuk), 6MP. Hiermee creëert de magiër een wolk rond zichzelf waardoor het voor aanvallers 20% moeilijker is om hem te raken. Deze spreuk duurt voor de lengte van een gevecht of maximaal 20 minuten.
- **De kleuren van Darpaaken** (geluidloze spreuk), 6MP. Hiermee creëert de magiër een cirkelvormige zone van 5 meter doormeter rond zich, zodat niets hem/haar kan horen en hij/zij niets kan horen van alles buiten deze zone.

Niveau 4

- **Magistrale openbaring** (geluidsimitatiespreuk), 7MP. Hiermee kan de magiër elke geluid of elke stem die hij/zij ooit hoorde perfect nabootsen. Dit betekent niet dat hij/zij nu vreemde talen kan spreken. De spreuk heeft enkel effect op de klank.
- **Kintoraal's vrolijke blik** (verrekijkerspreuk), 9MP. Hiermee kan de magiër tien maal verder zien dan normaal. Deze spreuk heeft geen effect als het donker is en als de magiër niet de speciale eigenschap 'nachtzicht' bezit.
- **Kintoraal's veelwetende blik** (radarspreuk), 9MP. Hiermee kan de magiër in het pikkedonker kijken. Hij/zij kan er ook onzichtbare wezens mee detecteren.

Niveau 5

- **De leidingen van de open kanalen** (anti-blunderspreuk), 15MP. Je zult het misschien handig vinden van aan het begin van het avontuur deze spreuk uit te spreken. Hij beschermt je hersenen tegen magische schade als je een magische blunder begaat (de kans op een magische blunder, telkens je een spreuk uitspreekt, is 5%).
- **Orakels van de gele draak** (aanvalsspreuk), 5MP. Uit de handpalm van de magiër schiet een ijsbal die zijn doel altijd raakt en 1D8+2 magische schade doet. Je kan er dus ook magische wezens mee kwetsen.
- **De vloek van Diagem** (kwelgeest), 10MP. De magiër roept een onzichtbare, materieleze kwelgeest op die een persoon naar keuze sart (kampvuur uitblazen, voorwerpen omstoten, in de oren blazen of fluisteren,...). De kwelgeest heeft de volgende scores: SPI 20, BEW 15, OMV 5, LEP 15, Speciale eigenschap: materieeloos niveau 5.

Appendix C: Ingevuld wapens-onderdeel van het karakter-document

Dit ingevuld onderdeel van een karakterdocument, kan je bij wijze van voorbeeld bekijken tijdens het invullen van dit onderdeel.

Wapenkundes

Naam wapen	Aantal aanvallen	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Schade (zonder KB)	Kritiek succes 1 (3%)	Kritiek succes 2 (10%)	Minder	Bijna raak (WK+5)
DOEK (L)	1	40					1D6+2	2	4	96-00	45
PLAATSPARDZWAARD (R)	1	50	57				2D8+6+1D4	3	6	93-00	62
SPEER (L)	1	45	55				2D6+1	3	6	96-00	60
GROOT SCHILD (L)	1	40	52				1D4	3	6	96-00	57
BOOG	1	50	59				1D6+2	3	6	93-00	64

Aanvalsklasse -5 KB: +1D4 Helingsniveau: 3+1D4

Effekten KT's

Op AA: _____

Op LA _____

LEP - verlies per ronde: _____

Speciale verwondingen: _____

Effekten gewicht

LA: -15 (-80) BEW: -1 (-2)

Bereik projectielwapens

BOOG Kort _____ Mid. _____ Lang _____
 _____ Kort _____ Mid. _____ Lang _____
 _____ Kort _____ Mid. _____ Lang _____

Hoofd: Totale BEP: 2D4+3

- LICHTE HALVEN
 BEP: 1D4+2

- PLAAT
 BEP: 1D4+5

-
 BEP: _____

-
 BEP: _____

Linker arm: Totale BEP: 3D4+9 (LA-5)

- ZWARRE STOF
 BEP: 1

- ZACHT LEER
 BEP: 1D4

- ZWARRE HALVEN
 BEP: 1D4+3

- PLAAT
 BEP: 1D4+5

Rechter arm: Totale BEP: 3D4+9 (LA-5)

- ZWARRE STOF
 BEP: 1

- ZACHT LEER
 BEP: 1D4

- ZWARRE HALVEN
 BEP: 1D4+3

- PLAAT
 BEP: 1D4+5

Lichaam: Totale BEP: 2D4+4

- ZWARRE STOF
 BEP: 1

- ZACHT LEER
 BEP: 1D4

- ZWARRE HALVEN
 BEP: 1D4+3

-
 BEP: _____

Rechter been: Totale BEP: 2D4+3 15%

- ZACHT LEER
 BEP: 1D4

- ZWARRE HALVEN
 BEP: 1D4+3

-
 BEP: _____

-
 BEP: _____

Linker been: Totale BEP: 2D4+3

- ZACHT LEER
 BEP: 1D4

- ZWARRE HALVEN
 BEP: 1D4+3

-
 BEP: _____

-
 BEP: _____



Appendix D: Leeg karakter- document

Op de volgende pagina's staan lege documenten, die je kan kopiëren om uit te delen aan de spelers, voor het creëren van hun personage. Als de kwaliteit van deze documenten onvoldoende is (dwz: in het geval je een scherm-versie van het S&S-basisboek bezit), kan je op de TWT-website een PDF-bestand aantreffen met hetzelfde karakterdocument in een hogere, beter printbare resolutie.

Op pagina's 173/173 staan ook lege NSK-documenten, die de spelmeester kan gebruiken om NSK's (ook: Niet-speler-personages of NSP's) te creëren.

Appendix E: Een woordje over de avonturen

Op de TWT-website kan je meerdere S&S avonturen downloaden.

Als je van plan bent deze als speler te spelen, lees die bestanden dan NIET. Alleen de SM, die de spelersgroep doorheen de avonturen zal leiden, mag op de hoogte zijn van hun inhoud. De avonturen "De brug" en "De bergpas" zijn goede voorbeelden van piepkleine avonturen die makkelijk in één spelsessie kunnen afgerond worden.

Avonturen van de omvang van "Xanmungy" en "Het huis op de heuvel" zullen waarschijnlijk 2 à 3 spelsessies in beslag nemen.

SM's die liever meteen met een iets groter avontuur van start gaan kunnen meerdere avontuurtjes natuurlijk tot een groter geheel samensmelten.

Als SM lees je de avonturen best enkele keren grondig door, zodanig dat je een globaal beeld krijgt van alles wat er te gebeuren staat, en je tijdens het spel niet verrast wordt door zaken die je nog niet had gelezen (en je daardoor inmiddels misschien al verkeerd hebt afgehandeld).

Belangrijke gebeurtenissen, wat de SK's al ontdekt hebben, wie ze al gedood hebben, enzovoort, noteer je op een afzonderlijk blad. Zo weet je ten allen tijde hoever het spel gevorderd is en kan je na een lange onderbreking makkelijker de draad weer opnemen. Dikwijls zullen zich situaties voordoen die niet in het avontuur voorzien zijn. In dit geval is de SM op improvisatie aangewezen. Pas hierbij dan vooral op dat je alles wat je ter plaatse verzint goed onthoud (best door het op te schrijven). Niets is vervelender dan wanneer spelers je op feiten attent moeten maken die je zelf een tijdje geleden vermeld hebt maar al vergeten bent. Bovendien zien ze dan vlug wat je

zelf verzonnen hebt en wat niet. Bij een goede SM is dit onderscheid niet merkbaar.

Het kan voorvallen dat de spelers de oplossing van het avontuur in een totaal verkeerde richting gaan zoeken. Zoiets kan je altijd met een kleine, onopvallende, ingreep proberen te verhelpen (een bijkomstige vondst, een NSK die hen op iets wat ze over het hogfd gezien hebben attent maakt, enzovoort). Je mag hierin echter nooit te ver gaan. Het is aan de spelers om het mysterie te ontsluiten. Beter laat je het avontuur deels (of geheel) mislukken, dan zelf de oplossingen voor te schotelen. Des te meer plezier zullen de spelers er dan aan beleven als ze succesvol zijn.

Tenslotte een belangrijke opmerking in verband met de kundeproeven. Deze moeten door de SM gewoonlijk steeds in het geheim gerold worden (ook wapenkundes). Als de spelers het resultaat van een worp niet kennen kunnen zij ook nooit schatten hoe hoog de procent-score van hun tegenstander ongeveer is. De SM vermeldt slechts of een proef lukt of mislukt, een kritiek succes is of een blunder is. Bemerkt bovendien dat de spelers altijd extra op hun hoede zullen zijn als de SM met de dobbelstenen rolt (als hij bijvoorbeeld een Sluipen-proef moet afleggen voor een monster dat de SK's wil verrassen). Dit is duidelijk een onrealistisch waarschuwingssysteem waarover de spelers beschikken. Om dit teniet te doen volstaat het dat de SM tijdens de loop van het spel regelmatig rolt, desnoods voor niets!

PS: Op pagina 174 tref je ook een legende aan, die je kan raadplegen bij de plattegronden van de avonturen.

Schimmen & Schaduwen Karakterdokument

Algemene Informatie

Naam: _____
 Leeftijd: _____
 Sociaal niveau: _____
 Moraal: _____
 Uitzicht: _____

Ras: _____
 Geslacht: _____
 Beroep: _____
 Vorige beroepen: _____

 Geld: _____
 Geboorteplaats: _____

Scores

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5
BEH					
KRA					
WEE					
CHA					
INT					
MOE					
OPM					
SPI					
OMV					
BEW					

Levenspunten

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5
LEP					

Huidige LEP: _____

Speciale eigenschappen

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5

Magische krachten en spreuken

Gevechtsuitrusting

Totaal gevechtsgewicht: _____

Overige uitrusting (rugzak)

Totaal draaggewicht (rugzak): _____

Ervaringspunten

Magiepunten

Magiepunten maximum: _____
 Huidige magiepunten: _____

Kundes

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	N
Acrobatie Evenwicht ()						
Acrobatie Tuimelen ()						
Africhten -						
Africhten -						
Africhten -						
Akteertalent ()						
Astronomie						
Bewerken Hout ()						
Bewerken Leer						
Bewerken Metaal						
Bewerken Steen						
Bewerken Stof ()						
Camouflage Natuur ()						
Camouflage Stad ()						
Charmeren						
Chemie						
Cryptografie						
Dansen ()						
Dierenvriend						
Dierkunde Land						
Dierkunde Zee						
Diplomatie						
Drinken ()						
Genezen Dier - Breuken						
Genezen Dier - Psychologische effecten						
Genezen Dier - Giffen						
Genezen Dier - Wonden						
Genezen Dier - Ziektes						
Genezen Mens - Breuken						
Genezen Mens - Psychologische effecten						
Genezen Mens - Giffen						
Genezen Mens - Wonden						
Genezen Mens - Ziektes						
Geschiedenis						
Gifkunde						
Godsdienst						
Gokken (10%)						
Grappen ()						
Kartografie						
Klimmen ()						
Koken ()						
Bespelen -						
Bespelen -						
Bespelen -						
Lezen / Schrijven						
-						
-						
-						
Linguïstiek						
Lijplezen						
Luisteren ()						
Magiegevoelig						
Magiekennis						
-						
-						
-						
-						

Kundes

	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	N
Martelen ()						
Mechaniek						
Memorisatie (10%)						
Mennen ()						
Occulte taal - Démonen						
Occulte taal - Dromen						
Occulte taal - Duistere magie						
Occulte taal - Onderwereld						
Occulte taal - Orakels						
Occulte taal - Oude magie						
Occulte taal - Runen						
Occulte taal - Witte magie						
Oriënteren (5%)						
Plantkunde						
Proeven ()						
Rechtsleer						
Rijden () -						
Rijden () -						
Rijden () -						
Ruiken ()						
Schaduwen ()						
Sloten openen						
Sluipen ()						
Spoorzoeken ()						
Spreken						
Steenkunde						
Stijl						
Tekenen ()						
Vallen zetten						
Verhaalkunde						
Verleiden ()						
Vernommen (10%)						
Vervalsen (2%)						
Volksomgang						
Waarde schatten						
Weerkunde						
Wiskunde						
Zakkenrollen						
Zeevaarkunde						
Zien ()						
Zingen (5%)						
Zwemmen						
Spreuken -						
Spreuken -						
Spreuken -						
Spreuken -						
Heel behendig						
Heel moedig						
Heel opmerkzaam						
Heel slim						
Heel snel						
Heel sterk						
Heel taai						
Sterke geest						
Sterke persoonlijkheid						

Wapenkundes

Naam wapen	Aantal aanvallen	Niv 1	Niv 2	Niv 3	Niv 4	Niv 5	Schade (zonder KB)	Kritiek succes 1 (5%)	Kritiek succes 2 (10%)	Blunder	Bijna raak (WK+5)

Aanvalsklasse _____ KB: _____ Helingsniveau: _____

Effekten KT's

Op AA: _____
 Op LA: _____
 LEP - verlies per ronde: _____
 Speciale verwondingen: _____

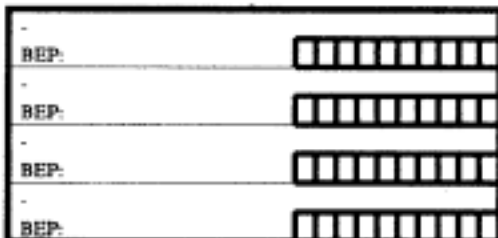
Effekten gewicht

LA: _____ BEW: _____

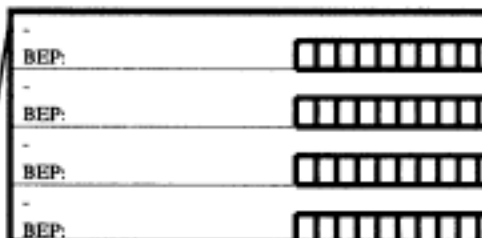
Bereik projectielwapens

_____ Kort _____ Mid. _____ Lang _____
 _____ Kort _____ Mid. _____ Lang _____
 _____ Kort _____ Mid. _____ Lang _____

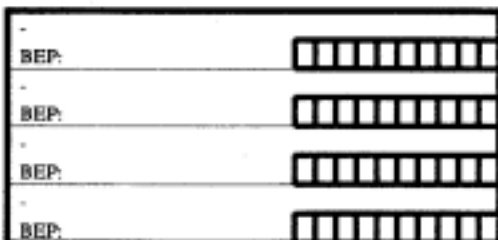
Hoofd: Totale BEP: _____



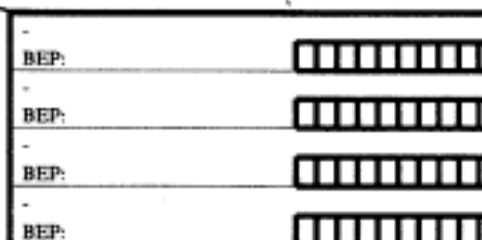
Linker arm: Totale BEP: _____



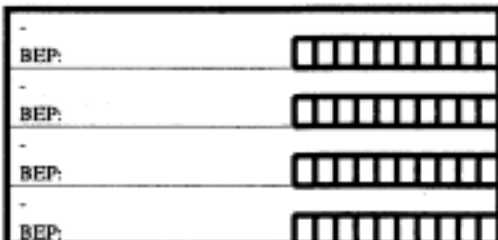
Rechter arm: Totale BEP: _____



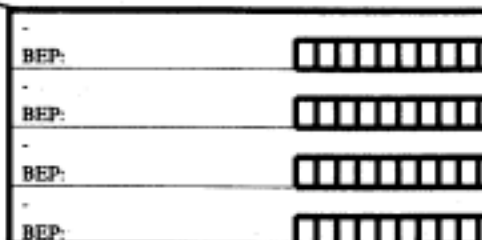
Lichaam: Totale BEP: _____


































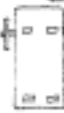

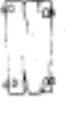








Rechter been: Totale BEP: _____



Linker been: Totale BEP: _____



LEGENDE

	muur		fles beker		toortshouder/toorts geld/muntstukken
	lage muur		kaars/kandelaar olie-lampje/lamp		stro lava
	deur		ring in muur		stere-kijker
	raam		boomzaag		zand
	trap omhoog		spijker touw		hoeweel spaie
	trap omlaag		skelet/beenderen/lijk man/vrouw		emmer/mand borstel
	(touw)ladder omhoog		boom plant/begroeiing		planken
	(touw)ladder omlaag		gordijn sleutel		boog zwaard pijl speer
	hek/traliehek		haard/haardvuur pilaar		waterput boot
	geheime deur		hamer bijl ketting		edelsteen/ring haak
	bed		foltertuig		gloeiende kolen windas
	tafel		WATER BOSSEN		MOERAS
	stoel		RIVIER		HOOFDSTAD HAVENSTAD STAD
	bank		BERGEN		WEG PONT
	kast		VULKAAN		***** GRENS
	lage kast				

GOBLIN TRIBUUN

Prins Glur Surdelh Van Khwholh breekt pink tijdens koningsbal

Hofheer van propaganda spreekt: Arhoooo Arhaaaa aan al die goblins van mooie aard en dood aan die goblins van zwakheid vervuld. Alhier mijn schrijven ten berichte het gebeurde tijdens het koningsbal van Zijne Overschone Majesteit der goblins Glar Surdelh Van Khwholh III. Tijdens de Glughglahulderh, de dans der wilde zinnen, kwam onze geliefde prins in botsing met twee minder belangrijke hofdames, de ene met een rode jurk, de ander met een vreemd accent. Hierbij gleed onze prins smartelijk ten gronde zichzelf en zijn pink bezerend, die dat brak doch zonder aan onze prins een kik te ontlokken. Geen kik kwam er uit de prins zijn mond, niet een. Nog geen zucht. Drie domme dames van rond de honderdtwintig Flurth, waarvan een haar dochter tot voor kort studeerde aan het khlier-h en die een hondje had dat konstant trilde en in het bezit was van bruin haar, die beweerden dat de prins heel hard weende en riep om de koningin werden terechtgesteld wegens samenzwering tegen het hof. Die dames waren leugenaars die enkel onwaarheden verkondigden en kwalijk roken. Hun gedroogde hoofden zijn heden te bezichtigen tussen 16 kleinflurthjes en 18 kleinflurthjes in de grote vergaderzaal. Goblins die enige verwantschap opeisen met deze dames worden gevraagd zich te komen aangeven en dat ze hun papieren meebrengen of ze worden gevuld alvorens te worden verbannen,



Prins Glur: *"De veile snoodaards hadden dit waarschijnlijk reeds maanden op voorhand gepland. Geen Arhoooo Arhaaaa voor ze doch slechts dood."*

in de plaats van alleen te worden verbannen. Gelukkig gaat het nu goed met onze geliefde prins, hoewel heden een vingerspalkje zijn overigens perfecte uiterlijk ontsiert. De twee hofdames kwamen hart ten val en een van hen stierf aan een zware hersenschudding. De overlevende pleit onschuldig. Dra komt hun zaak voor. Ik zal u op de hoogte houden over de uitspraak die de doodsrechter zal uitspreken over beide schuldige dames.

Hoogachtend Arhoooo Arhaaa
Mumlum Van Khwuth
Hofheer van propaganda

Knappe en rustige Goblin van rond de 136,5 flurth zoekt dito Goblindame die houdt van schaken en Knurften (lieft met gekleurde driehoeken). Ref 1234GT

Kleine goblin zoekt zijn mama (moet goed kunnen koken). Ref 432GT

Schimmen Schaduwten

Fantasie

Het fantasie-rolspel is het ultieme gezelschapsspel. Ben je kreatief en hou je van fantaseren? Dan is dit misschien zelfs de perfecte hobby voor jou. De enige limiet is je eigen verbeeldingskracht.

Om dit spel te spelen heb je weinig nodig: dit boek, dobbelstenen, wat notitiepapier en natuurlijk een aantal van je beste vrienden, want dit spel is ook een sociale bezigheid, meer nog dan bij andere gezelschapsspellen het geval is.

Dor, de wereld

Dor is een magische wereld bewoond door allerlei vreemde rassen. Elfen rennen lichtvoetig door de bossen, Schublingen zwemmen in de diepste zeeën en grimmige dwergen delven in de bergen naar kostbare ertsen. Maar Dor is ook een gevaarlijke wereld en het is een held opgave om hier te overleven. Kan jij dat ook? Hier ligt je opgave.

De weinige, avontuurlijke helden trachten het goede te dienen (of gewoon rijkdom te verzamelen?). Jij bent één van hen. Kan je de duistere machten dwarsbomen in hun plannen om Dor in een era van duistere kwelingen te storten? Welke mysterieën moet je ontluieren om dit te voorkomen? Kan je het bij komen? Ook hier ligt je opgave.

Schimmen & Schaduwten

In dit spel kan je kiezen uit meer dan 80 beroepen, meer dan 90 kundes, 9 verschillende magieklassen en 100-en magische spruken. Verder zijn er meer dan 50 monsters die je tijdens je ontzwereningen op Dor kan ontmoeten.

Spelregels

De realistische en uitgebreide spelregels vormen de basis van een vlot en diepgaand spel. Schikt de dikte van het boek je af! Geen nood, het merendeel is achtergrondinformatie. De eigenlijke spelregels die je tijdens het spel gebruikt tellen ongeveer 40 pagina's en zijn zo gestructureerd dat je ze snel kan opzoeken tijdens het spelen.

De avonturen

Dit boek bevat reeds 4 spelklare avonturen die je hopelijk zullen aansporen ook zelf avonturen te verzinnen. Maar als je hier geen zin in hebt, geen nood; er zijn reeds meer boeken met avonturen voor dit spel verschenen.

De avonturen in dit boek zijn:

De brug: Een brug is ingestort. Hout is alleen voortadig in de verlaten houtzagerij in het woud. Maar de lokale bevolking mist deze plaats als de pest. Waarom?

De bergpas: Een avontuur met een minotaurus en met nog vreemdere bergbewoners.

Xannungy: Een duister en ingewikkeld mysterie dat het de helden niet gemakkelijk zal maken. Wie leeft er in de toren? Heeft hij iets te maken met de branddichingen? En wat met de man in het woud? En zijn de dingen wel zoals ze lijken?

Het huis op de heuvel: Wat begint als een spel eindigt in een groot drama als de geesten uit het verleden hun rechtmatige eigendom komen opeisen.

The Wise Tree

Schimmen & Schaduwten is de naam van het origineel Nederlandstalig fantasie-rolspel van The Wise Tree. Het is geen vertaling van een anderstalig rolspel. Voor dit spel zijn onderzussen reeds uitbreidingsboeken verschenen (Sagen en Legenden-reeks en Duistere Katakomben-reeks). Deze boeken bevatten nieuwe avonturen en optionele spelregels. Vraag onze gratis catalogus aan op The Wise Tree, postbus 255, 3000 Leuven, België. Voeg een antwoordpostzegel bij.



THE WISE TREE FANTASIESPELLEN

Keltonwerp / Illustratie: Foot

