

Inhoud

Inhoud	1	<i>Wapens</i>	13
De wereld	2	Bescherming	14
De geschiedenis	2	Onderhoud van materiaal	14
Het heden	2	<i>Goederen en diensten</i>	15
De Personages	2	Systemen	16
1. Een concept kiezen	2	Basis	16
2. Kenmerken	2	Moeilijkheidsgraden.....	16
Kenmerk.....	2	Omstandigheden.....	17
Attribuut.....	2	Graden van succes en mislukking	17
Vaardigheden	2	Gevecht	17
3. Volk kiezen	3	Snelheid.....	17
Harpijen.....	3	Aanvallen	17
Faunen.....	3	Schade en verwondingen.....	18
Kaptaren.....	3	Tweede actie	21
Kentauren.....	3	Paniek.....	21
Aardmannen.....	4	Sterven	21
Siyaven.....	4	Uitputting	21
Beskiren	5	Lotpunten, herrollen en autosuccessen	22
Trevanen	5	Ervaring.....	22
Nimfen	6	Magie	23
Mistkinderen	6	Magie studeren	23
4. Attributen verdelen	7	Toveren en formules maken	23
Achtergrondattributen	7	Mogelijkheden en limieten.....	23
5. Vaardigheden verdelen	7	De samenstelling van formules	23
Achtergronden kiezen	7	Plaatsen en tijden van macht	24
5. Afwerking	12	Mislukte magie.....	24
Materiaal	13	Voorbeelden van Spreuken Error! Bookmark not defined.	



De wereld

De geschiedenis

Jaren geleden vond er in de landen van Himmelgrau een magische ramp plaats. Groepen magiërs waren bezig met experimenten om de goden op te sporen. Ze vonden geen goden, maar ze vonden wel iets anders. Ze verduisterden de hemel en er verschenen nevels en mistflarden die over het land reisden. Uit die mistflarden kwamen vreselijke monsters en demonen die de landen teisterden. De mensen van alle landen keerden zich tegen de magiërs en jaagden hen op om hen te vernietigen. Maar dan kwam er een zekere Merven die zelf begon met het bestraffen van tovenaars als ze fouten begingen en hij beschermde tovenaars die geen fouten hadden begaan. Merven kreeg al snel steun van andere tovenaars en van edelen en koningen, want die wilden nu vooral zich kunnen beschermen tegen de wezens van de misten, zonder dat ze ook nog eens magiërs als vijanden kregen. Merven riep het tovenaarsedict uit. Dit edict reglementeerde het gebruik van magie streng en er stonden ook strenge straffen op de omgang met de buitenwerelders. De Inquisitie van Merven houdt zich tot de dag van vandaag nog bezig met het opsporen van overtredingen, terwijl de gewone mensen proberen te overleven, hopen dat de Mist bij hen weg blijft.

Het heden

Tegenwoordig gaat het leven veelal zijn gang in de landen van Himmelgrau. De koninkrijken, prinsdommen, hertogdommen en graafschappen hebben hun oude rivaliteiten hervat en de mensen in de dorpen leven hun gewone levens even zeer in angst voor oorlogen als natuurrampen en de Mist. De Inquisitie van Merven spoort degenen op die de wetten van Merven overtreden, terwijl ze met

Tabel 1-1: Kenmerken, Attributen en Vaardigheden

Kenmerk	Attribuut		
Fysiek	Kracht, Stamina		
Behendigheid	Lenigheid, Handigheid		
Mentaal	Verstand, Wilskracht		
Achtergrond	Wereldlijk, Geestelijk		
Vaardigheden			
Fysiek	Behendigheid	Mentaal	Achtergronden
Atletiek	Acrobatiek	Academisch	Bondgenoten
Gewapend	Afstandswapens	Economisch	Contacten
Ongewapend	Alertheid	Empathie	Invloed
Overleving	Ambachten	Etiquette	Kennis
Rijden	Klimmen	Genezing	Magie
Sleurwerk	Prutswerk	Optreden	Opleiding
Weerstand	Verbergen	Occult	Training
Zwemmen	Vingervlugheid	Spurwerk	Vermogen

behulp van magiërs en krijgers proberen de Misten op een afstand te houden. De mensheid is afhankelijk geworden van de bescherming die magie hen biedt tegen de Misten. Magie mag echter enkel nog geleerd worden in academies die goed gekeurd zijn door de Hoge Raad van Magie, die ook de inquisiteurs beveelt. Dit is een grensoverschrijdende raad die het hoofd is van alle magiërs ter wereld en enkel magie die door deze raad wordt goedgekeurd mag beoefend worden. Koningen en edelen vrezen en benijden de macht van de Hoge Raad en gebruiken alle mogelijke middelen om die macht voor zichzelf aan te wenden.

De Personages

1. Een concept kiezen

Probeer heel kort samen te vatten wie jou personage is. Wat deed je personage tot nu toe, hoe kwam hij aan de kost, leefde hij nog bij zijn ouders? Waar houdt hij van? Wat kon hij goed? Waar droomt hij van? Wat is zijn ergste nachtmerrie? Welke talenten heeft hij?

2. Kenmerken

Wat zijn je sterke en zwakke punten. Ben je fysiek sterk, maar erg lelijk en geestelijk voldoende onderlegd. Dit zijn de grote lijnen die je nu moet kiezen. Van je keuzes die je nu hierin maakt, zal later veel afhangen van wat de mogelijkheden van je personage zijn.

Kies welke van je Kenmerken je het belangrijkste vindt door ze een waardering van 2 tot 8 te geven. Je geeft elk kenmerk zo een waardering. Van deze keuzes zullen later de te verdelen punten in Attributen en Vaardigheden afhangen. In het totaal mag je 20 punten onder je kenmerken verdelen.

3. Volk kiezen

Harpijen

Harpijen zijn de vleesetende ruiters stammen van de vlakten. Hun stammen worden geleid door vrouwen, maar mannen worden bij hen vaak sterke krijgers die helpen de stam te beschermen. Het spreekt voor zich dat ook de vrouwen van de Harpijen meevechten in hun strijd tegen de vijand. Harpijen leven in een gebied waar er nauwelijks magiërs zijn om hen tegen de Misten te beschermen en daarom zwerven ze met hun kudde van paarden over de vlakten. De priestervrouwen van de stammen krijgen opleiding in scholen die door de Hoge Raad van Magie zijn ingericht, hoewel de oude verboden godsdienst van de stammen vaak ook nog in het geheim onderwezen wordt. Een harpij wordt pas volwassen beschouwd als hij of zij één van de stepperoes die op de kuddes jagen gedood heeft en zich kan tooien in het verenkleed van een roc. De meeste mensen beschouwen de harpijen als onbeschaafde wilden en barbaren, maar handelaars zijn wel erg gesteld op de grote paarden die ze van de harpijen kunnen kopen, want die zijn nog beter dan de kleine paarden van de Treveren.

Eigenschappen

Harpijen hebben +1 dobbelsteen op omgang met paarden (ook op paardrijden).

Harpijen hebben +1 op alertheid.

Harpijen kunnen in het zadel slapen en hoeven ook hun lichte bescherming niet uit te doen om toch een verkwikkende rust te hebben.

Harpijen kunnen twee achtergrondpunten spenderen om het spel te beginnen met een licht oorlogspaard.

Faunen

Faunen zijn kleine wezens (tussen 1 m en 1,5 m) en hebben een slank uiterlijk, maar zijn vaak eerder pezig van bouw. Ze hebben vaak een knap, maar spits gezicht met scherpe tanden in de mond en met puntige oren. Een faun heeft een gebruinte huidskleur en een vacht in plaats van haar. Faunen wonen voornamelijk in de hooglanden en bossen van Himmelgrau. Ze leven veelal in dorpjes of in aparte wijken van de grotere steden. Faunen zijn vrij agressief en wild van karakter, maar hebben zich toch redelijk goed aan de andere volken aan kunnen passen. Faunen worden vaak verkenners, gidsen of woudlopers of ze richten zich op de meer criminele bezigheden. Degenen die zich gevestigd hebben, worden vaak herders. In steden werken ze vaak in de herbergen en taveernes.

Eigenschappen

Voor Faunen tellen medium en grote wapens als tweehandig. Wapens die normaal als tweehandig tellen, kunnen ze niet gebruiken.

Faunen krijgen automatisch 1 extra punt op Lenigheid waardoor ze minimum 2 en maximaal 5 op Lenigheid hebben.

Faunen krijgen automatisch 1 extra actie-punt.

Faunen doen 1 extra schade in ongewapend vechten door hun klauwen en scherpe tanden.

Kaptaren

De Kaptaren zijn een aan de Kentauren verwant volk dat leeft in de dalen en kloven van de Kaptaarse hooglanden, een land dat steeds erg geteisterd wordt door Mist en bedreigd wordt door invallen van de Tulhanse barbaren. Ze leven verdeeld onder verschillende vorsten en moeten voortdurend een manier zoeken om te overleven. Hun heersers zijn meestal wrede, maar rechtvaardige prinses en monarchen, die alles doen om hun land en hun volk te beschermen en om hun macht te behouden. De Kaptaarse hooglanden zijn een onherbergzaam gebied waar het makkelijk is om je te verbergen. De Inquisitie heeft hier dan ook wel een aanwezigheid in een aantal van de belangrijkste vorstendommen, maar weinig echte controle over wat er gebeurt. Er wordt van verschillende Kaptaarse heersers gezegd dat ze magie zouden beoefenen, maar hiervoor is nooit afdoende bewijs geleverd. En inquisiteurs die te veel lastige vragen stellen worden soms nooit meer terug gezien. De meest indrukwekkende verdediging van de Kaptaren tegen de Mist zijn de Draconische Ridders. Deze ridders mogen geen wereldlijke titels nemen of wereldlijke macht hebben, maar ze hebben toch veel invloed in de gebeurtenissen van het Kaptaarse land, waar de strijd om te overleven, voortdurend verband houdt met de strijd tegen de Mist. Draconische ridders zijn zowel geoefende magiërs als getrainde ridders en ze zijn een kracht waar elke vorst in het Kaptaarse land mee rekening moet houden. De Kaptaren worden geregeerd door mannen en de vrouwen worden als het bezit van de vader if echtgenoot beschouwd. Wie een dochter gehuwd wil krijgen, geeft meestal een bruidsschat om van haar af te raken. Kaptaren zijn iets groter dan hun Kentaurse verwanten (1m50 tot 1m90). Net zoals de Kentauren hebben ze meestal donker haar en groene of bruine ogen. Kaptaren hebben meestal baarden en lange haren, omdat ze dit woester en indrukwekkender vinden. Kaptaarse vrouwen hebben vaak lange haren die ze in vlechten bijeen binden.

Eigenschappen

Kaptaren moeten overleven en hebben daardoor een heel aantal trucjes geleerd. Ze hebben automatisch één extra punt in overleving, weerstand, opleiding, training en magie (dat punt in magie wordt onbruikbaar als de speler geen andere achtergrondpunten in magie steekt, zodat hij minstens 1 techniek en 1 onderwerp kan nemen).

Kentauren

De Kentauren zijn de oorspronkelijke bewoners van de Kentaurenvlaakte. Toen de Trevanen hun land

een goede driehonderd jaar geleden binnen vielen, leefden ze nog in zwerfvende stammen die jaagden op de paarden van de vlakke. Ze werden snel onderhorig gemaakt en leven en werken nu als boeren en dienaars voor de Trevaanse edelen. Kentauren zijn erg handige jagers en goede boeren. De meeste Kentauren hebben zich bij hun ondergeschikte rol neergelegd, omdat de Trevanen hen tegen vijanden en tegen de Mist beschermen. Toch zijn er groepen opstandelingen die van hun kennis van het land gebruik maken om reizigers aan te vallen en dan weer plots te verdwijnen. De Trevanen van hun kant maken dan weer gebruik van trouwe Kentauren die hen helpen om deze bandieten op te sporen en uit te schakelen. Kentauren hebben de patriarchale structuur van de Trevanen overgenomen. Kentauren zijn relatief klein in vergelijking met veel van de andere volken (tussen 1m50 en 1m80), ze hebben meestal donker haar en groene of bruine ogen. De meeste Kentauren hebben een gebruinde huidskleur door hun leven op het land. Kentaurse mannen laten vaak en hun baarden staan, omdat ze dit mannelijk vinden. De vrouwen hebben meestal lang haar dat ze los laten tot aan hun huwelijk. Eenmaal ze getrouwd zijn wordt het haar in vlechten bijeengebonden.

Eigenschappen

Kentauren hebben 4 extra punten om onder fysieke en behendigheidsvaardigheden te verdelen.

Aardmannen

Aardmannen zijn kleiner dan Faunen (tussen 1m en 1m30). Ze hebben meestal bruin of zwart haar en donkergrijze of donkerblauwe ogen. Aardmannen leven meestal in holen onder de grond, vaak in de buurt van uitgestrekte mijnen of groeven. Ze zijn erg handige ambachtslieden, vooral de smeden, mijnwerkers, timmermannen, brouwers en koks van de aardmannen zijn beroemd over de hele wereld. Dit volkje houdt van rust, comfort en gezelligheid en is eerder laf. Voor hun verdediging rekenen ze meestal op andere volken of op grote aantallen en ingenieus gebouwde verdedigingswerken. Nochtans kunnen ze heel goed tegen pijn, honger of uitputting als het nodig is. Ze vermijden die noodzaak gewoon liever.

Eigenschappen

Aardmannen krijgen automatisch 1 extra punt op Stamina waardoor ze minimum 2 en maximaal 5 op Stamina hebben.

Aardmannen hebben 2 extra maximale algemene schade.

Aardmannen hebben 1 extra uitputtingspunt.

Voor aardmannen tellen medium en grote wapens als tweehandig. Wapens die normaal als tweehandig tellen, kunnen ze niet gebruiken.

Aardmannen krijgen +2 dobbelstenen op alle worpen in verband met ambachten (waardoor ze maximaal 5 punten in ambachten kunnen hebben).

Omdat aardmannen niet van vechten houden en ze de noodzaak van training liever vermijden, kost elk punt dat ze in gewapend of ongewapend willen steken, dubbel (dit is niet cumulatief met het verhogen van een eigenschap boven de helft van de waardering).

Siyaven

de Siyaven zijn zeevaarders, die vooral de meer zuidelijke zeeën bevaren. Ze hebben eigenlijk weinig last van de mist, maar toch zijn ze een belangrijke steun voor de inquisitie in de strijd tegen de Mist. De Centrale Academie van Merven en de Magistratuur van Merven zijn allebei in Siyavash, de hoofdstad van het Siyavische koninkrijk, gevestigd. Natuurlijk hebben ook de Siyaven wel te maken met de Mist, want af en toe verdwijnen er schepen en er komen ook nieuwe zeemonsters; omdat er nou eenmaal ook Mist op de zuidelijke zeeën aanwezig is. De Siyaven hebben een paar steden op een zuidelijke archipel waar ze vooral specerijen kweken die ze dan tegen andere goederen gaan ruilen of verkopen in het noorden. Siyavische vrouwen zijn niet totaal ondergeschikt aan hun mannen, maar ze mogen geen handel drijven. Ze kunnen wel een land bezitten en belastingen heffen, maar ze mogen zelf geen opbrengsten van het land verkopen. Ondernemende Siyavische vrouwen omzeilen deze wet door van een stroman gebruik te maken. Siyaven kunnen redelijk groot worden (1m65 tot 2m30). Ze hebben meestal donker haar en dragen dat meestal lang. Ze laten zelden een snor of een baard staan. Hun vrouwen dragen het haar ook meestal lang en los.

Eigenschappen

Siyaven hebben 3 extra vaardigheidspunten die ze mogen verdelen, zoals ze willen.

Ze hebben +1 op alle worpen in verband met zeevaart.

Beskiren

De Beskiren zijn verwant aan de Trevanen. In Beskir zijn er echter niet zoveel paarden en in plaats van als ruiters hebben de Beskiren zich voornamelijk als zwaardvechters ontwikkeld. Ze hebben een bijgelovige haat en angst voor magie en alle magie is dan ook verboden in Beskir. Als gevolg hiervan moeten de Beskiren zich met gewone wapens tegen de Mist verdedigen. Gelukkig komen aanvallen van de Mist niet zoveel voor in Beskir. Toch kan bijna elke bewoner van Beskir zich met wapens verdedigen. Om tegen magiërs op te treden, heeft de Beskirse koning heksenjagers aangesteld die zonder pardon alle magiërs op de brandstapel zetten. Vertegenwoordigers van de Mervense inquisitie werken samen met de Beskirse heksenjagers, maar de inquisitie stuurt nooit magiërs naar Beskir (of toch niet officieel). Als er dan toch iemand met magische aanleg onder de Besken wordt geboren, dan ontvlucht die persoon het land of wordt gedood door de heksenjagers en soms zelfs door zijn eigen dorpsgenoten of familie. Beskirse vrouwen hebben dezelfde rechten als mannen. Dit heeft onder andere te maken met het feit dat zowel vrouwen als mannen moeten kunnen vechten om het land te verdedigen. Qua uiterlijk lijken de Beskiren erg op de Trevanen. Het voornaamste verschil zit hem in het feit dat Beskiren bijna nooit een snor of een baard laten staan en dat de Beskirse vrouwen hun haren meestal kort houden.

Eigenschappen

Beskiren hebben +1 op gewapend, ongewapend of afstandwapens waardoor deze score maximaal op 4 gezet kan worden.

Beskiren kunnen een wapen van één niveau hoger dan de wereldlijke waardering gebruiken.

Beskiren hebben automatisch 1 punt in training.

Trevanen

De Trevanen zijn een volk van ridders die aan de Trevaanse bergen en de Kentaurenvlaakte leven. Ze hebben de kleine paarden van de vlakte getemd en berijden ze nu in de strijd. Voor Trevanen is de riddercode erg belangrijk. Ze zijn trouw aan hun heer en verwachten trouw van hun ondergeschikten. Trevan is een land dat veel te verduren krijgt van de Mist. Daarom worden bijna alle edelen bijgestaan door hofmagiërs om hen tegen de Mist te helpen beschermen (en soms ook tegen hun burens). Het land wordt geleid door een koning die regeert vanuit het Arendsnest in Oud-Trevan, maar de werkelijke beslissingen worden meestal genomen door de heren van Gerden, een belangrijke adellijke familie die het recht hebben om de landsmagiër aan te stellen. Deze landsmagiër heeft zogenaamd geen politieke macht, maar hij coördineert de verdediging van de magiërs van Trevan en de koning is in feite van hem afhankelijk voor de

bescherming tegen de Mist. Hierdoor zijn de koningen eigenlijk de stromannen geworden van huis Gerden. Trevan investeert veel geld in zijn magische bescherming, in de magische academies en in de inquisitie en daardoor wordt de feitelijke inbreuk op de geest van Merven's edict door de inquisitie door de vingers gezien. Enkele van de belangrijkste Magisters van de inquisitie zijn afkomstig uit Trevan. In de Trevaanse cultuur is de man de baas, maar vrouwen hebben toch aanzienlijke rechten. Zo mogen ze een beroep uitoefenen en kunnen ze beslissen hun man te verlaten. Ze zijn echter wel uitgesloten van machtsposities. Trevanen worden tussen 1m60 en 2m10 groot. Ze hebben meestal blauwe of groene ogen en lichtbruine, donkerblonde of lichttrosse haren. Ze dragen hun haren meestal kort en laten niet vaak een baard staan. Een snor is dan weer niet ongewoon bij de Trevaanse edelen. Trevaanse vrouwen dragen hun haren meestal tot schouderhoogte of korter (maar nooit zo kort als de mannen). Vrouwen met langer haar binden dit meestal op.

Eigenschappen

Trevanen hebben +1 op gewapend en rijden (waardoor ze maximaal gewapend op 4 hebben).

Trevanen kunnen een wapen van één niveau hoger dan de wereldlijke training gebruiken.

Nimfen

De Nimfen zijn slanke, lange mensen. Ze hebben bijna altijd blond haar en felle blauwe of grijze ogen. Nimfen leven meestal in reizende clans die geleid worden door vrouwen. Ze hebben meestal een sterke aanleg voor magie en worden daardoor en door hun vreemde gewoonten en levenswijze door andere volken gewantrouwd. Nochtans zijn Nimfen aanhangers van het edict van Merven en passen ze de regels erg streng toe. De clans sturen hun begaafde kinderen naar de Mervense academies om magie te leren beheersen en de Mist te leren vermijden. Nimfen met magische aanleg worden door de oudere magiërs van hun volk aan een ritueel onderworpen. Als zo een toverende Nimf ooit een zware overtreding tegenover het Edict begaat, dan wordt dat zichtbaar doordat de huid en de haren van de Nimf zwart worden. Zwarte Nimfen worden gemeden door hun eigen volk en vervolgd en opgejaagd door de anderen volken. Zwarte Nimfen die leren om de Mist te gebruiken, worden echter gevaarlijke en gevreesde vijanden van de mensheid.

Eigenschappen

Nimfen kunnen kracht en stamina als beginnend personage niet hoger dan 3 zetten.

Nimfen kunnen de fysieke vaardigheden niet hoger dan 2 zetten.

Nimfen krijgen automatisch één extra punt in het mentale kenmerk. Hierdoor kan hun score in het mentale kenmerk maximaal 9 zijn. Een mentaal kenmerk van 9 houdt in dat de speler één mentaal attribuut op 5 mag zetten en dat hij twee extra mentale vaardigheidspunten mag verdelen.

Nimfen moeten nooit extra betalen als ze magie boven de geestelijke waardering verhogen.

Mistkinderen

Mistkinderen zijn die mensen die het bloed van de mistwezens in hun aderen hebben. Net als hun voorouders uit de Misten zijn de mistkinderen niet erg graag gezien bij de andere volken en worden ze door de anderen gewantrouwd omwille van hun afkomst. In Beskir en Trevan staan Mistkinderen zelfs buiten de wet en de Nimfen laten een Mistkind achter vlak na de geboorte. In andere landen worden Mistkinderen wel getolereerd, maar zeker niet vertrouwd en krijgen ze vaak de schuld van allerlei problemen (vaak ook met reden). Mistkinderen zijn meestal wispelturig en hebben een neiging tot wreedheid en bedrog. Daarom leven de Mistlingen (zoals ze ook wel genoemd worden) vaak in gemeenschappen bijeen. Een Mistlingenwijk is meestal de gevaarlijkste wijk van een stad en als je er niks te zoeken hebt, blijf je er best weg. Als je er wel iets te zoeken hebt, ben je waarschijnlijk een misdadiger. Mistkinderen bestaan er bij elk ras. Ze hebben meestal opvallende uiterlijke kenmerken: eigenschappen van dieren of

demonen, zoals een staart, hoorns, lange oren, kattenogen of een rode huid.

Eigenschappen

Mistkinderen slapen niet, maar hebben genoeg met een soort vier uur durende sluimer. Ze zijn dan net als katten toch bewust van hun omgeving en ze blijven waakzaam. Ze moeten hun bescherming ook niet uit doen om toch een verkwikkende rust te hebben.

Mistkinderen kunnen in schemerlicht veel beter zien dan andere rassen en kunnen kleur onderscheiden.

Mistkinderen kunnen twee keer zover zien als gewone mensen.

Mistkinderen hebben genoeg aan het eten van enkele bessen per dag.

Mistkinderen mogen 1 dobbelsteen (behalve de controledobbelsteen) herrollen elke keer ze magie beoefenen.

Mistkinderen krijgen automatisch 1 punt bij in Wilskracht (waardoor ze minimum 2 op Wilskracht hebben en maximum 5).

Mistkinderen zijn gevreesd en soms zelfs gehaat bij andere volken.

Mistkinderen hebben minstens één opvallend uiterlijk kenmerk dat hen van hun menselijke soortgenoten onderscheidt.

4. *Attributen verdelen*

Is je personage lenig met een goed uithoudingsvermogen, maar slap. Is hij knap en aantrekkelijk, maar niet erg goed in omgang met mensen. Is hij intelligent, maar onhandig en niet erg bij de pinken. Dat kies je vervolgens. Je hebt aan je Kenmerken een Waardering gegeven gaande van 2 tot 8. Dit houdt in dat je personage deze punten nu onder zijn attributen kan verdelen. Je mag een attribuut niet hoger dan 4 zetten, tenzij door raciale eigenschappen.

Bijvoorbeeld: je hebt een 6 als waardering aan Fysiek gegeven. Dan kan je dus één fysieke score op 2 zetten en één fysieke score op 4 of twee fysieke scores op 3.

Achtergrondattributen

Deze bepalen je sociale positie. Als je bijvoorbeeld veel punten in geestelijk steekt, dan zal je positie die van geleerde, kunstenaar, verteller of magiër zijn. Heb je beide achtergrondattributen gelijktijdig hoog, dan is je positie een mengeling. Als je gedrag overeenkomt met je positie, verwerf je status. Een krijger die problemen met de wapens oplost is een held, een handelaar of geleerde die hetzelfde doet, wordt aanzien als een woesteling (hoewel de krijger natuurlijk ook soms moet opletten wat ie doet). Een geleerde of een handelaar die hetzelfde doet, wordt waarschijnlijk uitgelachen. Achtergrondattributen kunnen niet tijdens het spel verhoogd worden, tenzij je voldoende status verwerft.

5. *Vaardigheden verdelen*

Wat heeft je personage tijdens zijn leven geleerd? Kent hij een vak? Is hij oplettend? Heeft hij veel getraind op zijn lichaam? Komt hij uit de hogere sociale kringen?

Vervolgens verdeel je punten onder vaardigheden volgens de waardering die je aan de kenmerken hebt toegekend. Hiervoor bekijk je gewoon het aantal punten dat een Waardering je oplevert voor Vaardigheden en je telt die punten op. Je gewoon de Waarderingen van het Kenmerk samen om het totaal aantal punten dat je onder kenmerken mag verdelen te berekenen. Als je Vaardigheden wilt verhogen, boven de helft van de waardering van het Kenmerk (naar beneden afgerond, dus de helft van 3 wordt 1), dan kost dit 2 punten om die vaardigheid 1 punt te verhogen. Vaardigheden kunnen maximaal op 3 staan.

Tabel 1-3: Vaardigheidspunten

Punten	Waardering						
	2	3	4	5	6	7	8
	2	3	4	6	8	10	12

Achtergronden kiezen

Nu is het moment voor de afwerking. Wat heeft je personage nog allemaal geleerd, welke vrienden heeft hij? Uit welke sociale klasse komt hij? Heeft hij veel geld of invloed? Dit hangt allemaal af van

het aantal punten dat in deze achtergronden is gestoken. Maar je kan deze achtergronden niet zomaar nemen. Er moet een zekere logica zijn en een uitleg hoe je personage er aan komt. Training, Kennis en Opleiding hebben aparte onderverdelingen. Je moet letten op elke afzonderlijke onderverdeling om te weten of je boven de helft van je waardering zit. Dus als je waardering 5 is (de helft ervan is dan 2) en je steekt 3 punten in training, dan kan dit zolang je geen enkel onderdeel hoger dan twee zet, anders moet je weer dubbel betalen. Voor magie zijn er nog andere regels (zie aldaar).

Bondgenoten

Eén punt geeft één bondgenoot die je helpt met één van de volgende dingen: geld, fysieke hulp of invloed. Per punt dat je spendeert kan je ofwel meer bondgenoten krijgen, ofwel een bondgenoot op meerdere niveaus laten helpen, ofwel de aard van de hulp vergroten, ofwel de frequentie van de hulp vergroten. Om van bondgenoten iets gedaan te krijgen dat voor henzelf enig risico inhoudt of dat ze gewoon niet willen doen, zullen wat serieus rollenspel en goede sociale worpen nodig zijn. Je mag meer dan 3 punten in bondgenoten steken (maximaal 5 als beginnend personage), maar elk punt boven de helft van je waarderingsscore moet dubbel betaald worden.

Invloed

Je personage kan bepaalde stromen in de maatschappij sturen in de richting die hij wilt. Je kan je invloed gebruiken om dingen gedaan te krijgen of om anderen te blokkeren.

Je invloed kan politiek of zakelijk zijn, maar kan ook voortkomen uit roem of zelfs vanuit religie. Invloed kan je weliswaar aan hulp of informatie helpen, maar het is onbetrouwbaarder dan bondgenoten of contacten in die zin dat de mensen die je beïnvloedt niet echt achter je staan en dat zulke invloed door anderen (met invloed) kan opgespoord worden en tegengewerkt worden. En invloed werkt meestal niet wanneer je ze het meest nodig hebt. Als je echt diep in de problemen zit, wil de meeste mensen je liever niet kennen (behalve dan misschien je trouwe bondgenoten en contacten).

1. Je wordt erkend door je gelijken.
2. Je bent lokaal gerespecteerd en mensen vragen naar je mening.
3. Zelfs op regionaal niveau is jouw woord goud waard.

Contacten

Als je informatie wilt verkrijgen kan je een sociaal attribuut + je contacten rollen om te kijken of je iets los krijgt van je contacten. Elk punt dat je in contacten hebt, geeft je één uitgewerkt contact waarbij je te rade kan gaan. Zo een contact kan meestal aan informatie komen binnen zijn domein, maar kan ook informatie krijgen door rond te vragen en eventueel zijn eigen contacten aan te spreken. Je mag meer dan 3 punten in contacten steken (maximaal 5 als beginnend personage), maar elk punt boven de helft van je waarderingscore moet dubbel betaald worden.

Opleiding

Opleiding kan je extra vaardigheid geven in ambachten, verkopen, vertellen, muziek en dergelijke zaken.

Ambachten

Voor elk van onderstaande specialisaties moet je kiezen of het voor wapen smeden is, voor harnassen smeden, leer bewerken, hout bewerken, kleren en stoffen, steen bewerken of iets dergelijks is. Als je met geïmproviseerde materialen moet werken, is de moeilijkheid veel groter, dit gaat van 1 tot 5 moeilijkheidsgraden hoger, al naargelang wat je wil creëren en met welke materialen. Sommige dingen zijn gewoon onmogelijk te doen met bepaalde materialen (een harnas herstellen met bloemblaadjes is van te voren een mislukking... een schattige mislukking, maar niettemin een mislukking).

- Creëren

Per punt in creëren krijg je +1 succes op je worpen om iets nieuw te creëren.

- Herstellen

Per punt in herstellen krijg je +1 succes op je worpen om beschadigde voorwerpen te herstellen. Je kan met wat extra moeite ook de goederen er zo laten uit zien, zodat je nauwelijks nog ziet waar ze beschadigd geweest zijn.

- Improviseren

Als je niet het juiste materiaal hebt voor je ambachten kan je een punt verhoging van de moeilijkheidsgraad voorkomen per niveau in improviseren. Je kan de moeilijkheidsgraad wel niet eenvoudiger maken dan hij zou zijn als je wel al het juiste materiaal had.

- Onderhoud

Per punt in onderhoud krijg je +1 succes om bepaalde goederen te onderhouden.

Diefstal

Je mag nooit kiezen om je controledobbelsteen te herrollen.

- Inbraak

1. 1 dobbelsteen herrollen om vallen onschadelijk te maken.
2. 1 dobbelsteen herrollen om sloten te openen.
3. 2 dobbelstenen herrollen om sloten te openen.

- Sluipen

1. 1 dobbelsteen herrollen om te verbergen.
2. 1 dobbelsteen herrollen om stil te bewegen.
3. 2 dobbelstenen herrollen om stil te bewegen.

- Bedrog

1. 1 dobbelsteen herrollen om te vermommen.
2. 1 dobbelsteen herrollen om te vervalsen
3. 2 dobbelstenen herrollen om te vermommen

- Zakkenrollen

1. 1 dobbelsteen herrollen om te jongleren of goochelen.
2. 1 dobbelsteen herrollen om zakken te rollen.
3. 2 dobbelstenen herrollen om zakken te rollen.

Optreden

Per niveau in een specialisatie mag je 1 dobbelsteen herrollen tijdens optredens waarin je de specialisatie gebruikt. Je mag nooit de controledobbelsteen herrollen.

- Acrobatiek
- Jongleren
- Muziekinstrument
- Toneel
- Verhalen vertellen
- Vermaak
- Zang

Overleving

Per niveau in een specialisatie mag je 1 dobbelsteen herrollen in situaties waarin je de specialisatie gebruikt. Je mag nooit de controledobbelsteen herrollen.

- Eetbare planten zoeken
- Sporen zoeken
- Vallen zetten

Sociaal

- Schoonheid

Per punt 1 Schoonheid mag je 1 dobbelsteen herrollen in sociale situaties waarin je schoonheid je kan helpen

- Stijl

Per punt in Stijl mag je 1 dobbelsteen herrollen in sociale situaties waarin je stijl je kan helpen.

- Verleiding

Per punt in Verleiding mag je 1 dobbelsteen herrollen om iemand te verleiden.

Kennis

Extra kennis kan zijn: astrologie, geschiedenis, theologie, verhalen, kruidenkennis, dierenkennis. De meeste van deze kennis kan ondergebracht worden onder academisch, wereldkennis of natuurkennis, maar als je personage bijvoorbeeld gespecialiseerd is in de Perellaanse geschiedenis, maar voor de rest niet veel afweet van academische onderwerpen, dan kan je deze achtergrond nemen.

Talen

De meest gangbare taal is het Zeelands, maar lang niet iedereen kan deze taal, dus kan het soms wel handig zijn om meerdere talen te kunnen spreken. Eén punt in een taal wil zeggen dat je de taal kan spreken en je er min of meer in kan behelpen. Twee punten in een taal wil zeggen dat je de taal vlot spreekt en drie punten in een taal wil zeggen dat je de taal kan lezen en schrijven. Elk personage begint met zijn moedertaal op 3.

Mogelijke talen zijn: Perellaans, Avlandisch, Hooglands, Unts, Liliputter (kaboutertaal), Elwens (soort pidgin elfs dat vaak door Mistkinderen als tweede taal gesproken wordt. Dichter dan dat zullen de palataal beperkte rassen de elfentaal nooit kunnen benaderen), Dorvisch (Dwergentaal), Oegrish (trollentaal), Rongaans (koboldentaal).

Training

Gevechtstijlen

Elk punt in een gevechtstijl geeft je de mogelijkheid om 1 extra dobbelsteen te rollen in aanval of schade met dat wapen.

- Afstandwapens
- Ongewapend
- Scherpe slagwapens
- Botte slagwapens
- Stafwapens (staf, speer)
- Steekwapens
- Offensief

Per punt in offensief kan je 1 verdediging omzetten in een aanvalsdobbelsteen.

- Snelheid

Elk punt in Snelheid telt als 1 extra a.p.

- Vechten met twee wapens

Als je wil vechten met twee wapens zonder deze specialisatie, dan heb je -2 dobbelstenen op aanvallen met de eerste hand en -3 op aanvallen met de tweede hand. Vechten met twee wapens kost 2 a.p. om uit te voeren. Als je tweede wapen geen klein wapen is, dan verlies je nog een dobbelsteen om het te gebruiken en moet je 1 extra a.p. betalen.

1. Je rolt 1 dobbelsteen minder op je eerste wapen en 3 dobbelstenen minder op je tweede wapen.
2. Je rolt 1 dobbelsteen minder op je eerste wapen en 2 dobbelstenen minder op je tweede wapen.
3. Je moet slechts 1 a.p. spenderen om te mogen vechten met 2 wapens.

- Mikken

1. Betaal 3 a.p. om te mikken zonder een actie te spenderen.
2. Betaal 2 a.p. om te mikken zonder een actie te spenderen.
3. Betaal 1 a.p. om te mikken zonder een actie te spenderen.

- Defensief

1. Je kan één keer per ronde 1 a.p. omzetten in 1 verdediging.
2. Je verdedigingscore verhoogt met 1.
3. Je verdedigingscore verhoogt met 2.

- Reflexen

Per punt in reflexen kan je 1 punt lenigheid of handigheid omzetten in een punt verdediging. Dit kost 1 a.p. en levert je elke keer 1 uitputtingspunt op als je het doet.

- Vliegen

Dit is een training die je alleen kan leren als je personage op één of andere manier over vleugels beschikt.

1. Het personage kan zweven met zijn vleugels (zoals bijvoorbeeld een vliegende eekhoorn) of zich al fladderend korte stukje verplaatsen (zoals kwartels of kippen).
2. Het personage kan opstijgen en verplaatst zich wel vaker vliegend. Hij is niet erg wendbaar.
3. Het personage is vaak aan het vliegen en kan zich gemakkelijk wenden in de lucht en zelfs ter plekke stilhangen.

Vermogen

Per extra achtergrondpunt dat je spendeert aan geld, krijg je 5 sikkels extra om aan materiaal te spenderen. Je spelleider beslist of je geld mag overhouden of dat alles moet opgedaan worden aan materiaal.

Magie

Als je magiër wil worden, moet je ook de technieken en onderwerpen van de magie leren. Als je een academische magiër wilt spelen, dan moet je op voorhand al 2 punten spenderen om aan te geven dat je die opleiding hebt gehad (en je dus een vergunning hebt om magie te gebruiken). Wie dat niet doet, beoefent illegale magie en kan ook nooit een techniek of een onderwerp op niveau 3 leren (door gebrek aan basiskennis). Wat je met een bepaalde techniek en een bepaald onderwerp kan bereiken, hangt af van het niveau waarop je de techniek en het onderwerp kent. Hiervan hangt ook de snelheid af waarmee je een ritueel kan uitvoeren en hoelang het effect in stand blijft. Als je een techniek en een onderwerp op verschillende niveaus hebt, dan geldt het laagste niveau om het effect en de snelheid te berekenen. De regels om magie te gebruiken staan op p. 22.

Niveau 1

Je kan een spreuk afwerken in twee rondes. Als in die tijd je concentratie wordt verbroken, dan lukt de spreuk niet. Het effect duurt 1 ronde per succes.

Niveau 2

Je kan een spreuk afwerken in één ronde. Als in die tijd je concentratie wordt verbroken, dan lukt de spreuk niet. Het effect duurt 1 minuut per succes.

Niveau 3

Je kan een spreuk afwerken in één actie. Het effect duurt 1 uur per succes.

Technieken

Voor elk punt in een techniek betaal je 1 achtergrondpunten en je betaalt 3 voor elk punt in een techniek dat je meer koopt dan je achtergrondwaardering in 'Geestelijk'. Om een bepaald effect te kunnen creëren moet je zowel de techniek als het onderwerp op het juist niveau kennen.

- Creatie

Met deze techniek kan je voorwerpen uit het niets scheppen. Je kiest het Onderwerp dat je wilt scheppen en dan probeer je je spreuk vorm te geven.

- Perceptie

Met Divinatie kan je dingen waarnemen. Je kiest het Onderwerp dat je zoekt en probeert die zo op te sporen of te volgen.

- Transmutatie

Met transmutatie kan je dingen vervormen. Je kiest het Onderwerp dat je wil veranderen..

- Destructie

Met de Destructieve techniek kan je dingen vernietigen, het verval versnellen en afbraak veroorzaken.

- Dominatie

Met deze techniek kan je dingen beheersen. Je kan kiezen over welk Onderwerp je beheersing uitoefent.

Onderwerpen

Voor elk onderwerp betaal je 1 punt. Je betaalt 2 punten voor elk onderwerp dat je meer koopt dan je waardering in 'Geestelijk'.

- Dimensie

Met dimensie leer je hoe je technieken kan gebruiken op tijd en ruimte.

Niveau 1

Op dit niveau kan je ongeveer alles binnen hetzelfde huis beheersen of bereiken. Hierbinnen kan je in combinatie met transmutatie met 1/5 verkorten of verlengen. Binnen de Grenzen van de Tijd kan je één jaar beïnvloeden of de snelheid van de tijd zo versnellen dat jij of iemand anders één extra actie per beurt krijgt (met transmutatie en corpus) of je kan iemand 1 actie per drie rondes ontnemen (met dominantie en corpus). Je kan het ook gebruiken om de duur van spreuken te verlengen (met transmutatie, dimensie en magie). Hierbij kan je de spreuk met 1 ronde per succes verlengen. Je kan nog geen spreuken maken om te teleporteren.

Niveau 2

Op dit niveau kan je ongeveer alles binnen dezelfde stad beheersen. Je kan jezelf binnen deze afstand teleporteren als je dit combineert met transmutatie en corpus. Je kan ook vliegen als je dominantie en corpus gebruikt. Binnen de Grenzen van de Tijd kan je tien jaren beïnvloeden of de snelheid van de tijd zo versnellen dat jij of iemand anders dubbel zo snel is als de rest (waardoor je twee acties afwerkt in de tijd dat anderen er één afwerken) of je kan iemand 1 actie per twee rondes ontnemen.

Niveau 3

Op dit niveau kan je ongeveer alles binnen dezelfde streek beheersen of bereiken (ongeveer 100 km). Binnen deze afstanden kan je teleporteren. Binnen de grenzen van de tijd kan je 100 jaren beïnvloeden of de snelheid van de tijd zo versnellen dat jij of iemand anders 3 keer zo snel is als de rest. Of je kan iemand 1 actie per rond ontnemen. Je kan ook iemand volledig stilzetten. Per succes op de worp kan die persoon 1 ronde niets uitvoeren. Je kan spreuken met 1 uur per succes verlengen, maar enkel als de spreuk op niveau 3 werd getoverd.

- **Energie**

Met energie leer je hoe je technieken kan gebruiken op alle natuurkrachten en energieën.

Niveau 1

Als een spreuk om schade te berokkenen dient, telt elk succes op de spreuk boven de verdedigingsrol (stamina + weerstand) als een extra dobbelsteen op schade. Je rolt minimum twee schade voor een schadespreuk en telt daar de extra schade bij op. In combinatie met dimensie kan je temperatuur in een kamer met 1 graad doen dalen of stijgen. Je kan de zwaartekracht rond je lichaam verdichten, waardoor je één extra verdediging krijgt tegen aanvallen en ook één automatisch succes op worpen om te ontwijken of af te weren.

Niveau 2

Je rolt minimum vier schade voor een schadespreuk en telt daar de extra schade bij op. In combinatie met dimensie kan je de temperatuur in een kamer 3 graden doen dalen of stijgen of de temperatuur in een stad met 1 graad. Je kan de zwaartekracht rond je lichaam verdichten, waardoor je twee extra verdediging krijgt tegen aanvallen en ook twee automatische successen op worpen om te ontwijken of af te weren.

Niveau 3

Je rolt minimum zes schade voor een schadespreuk en telt daar de extra schade bij op. In combinatie met dimensie kan je de temperatuur in een kamer met 10 graden doen dalen of stijgen, de temperatuur in een stad met 3 graden of de temperatuur in een streek met 1 graad. Je kan de zwaartekracht rond je lichaam verdichten, waardoor je drie extra verdediging krijgt tegen aanvallen en ook drie automatische successen op worpen om te ontwijken of af te weren.

- **Psyche**

Met Psyche leer je hoe je technieken kan gebruiken op iemands gedachten, herinneringen en emoties

Niveau 1

Je kan oppervlakkige emoties en impulsen beïnvloeden.

Niveau 2

Je kan diepere emoties en oppervlakkige gedachten beïnvloeden.

Niveau 3

Je kan diepere gedachten en zelfs verdrongen herinneringen beïnvloeden.

- **Corpus**

Met Corpus leer je hoe je technieken kan gebruiken op levende organismen.

Niveau 1

Je kan kleinere levensvormen zoals insecten creëren. Om een wezen te creëren dat uit zichzelf handelt, heb je psyche nodig. Je kan je wonden aan je eigen lichaam genezen. Je kan geen diepe wonden of breuken genezen. Je kan 1 niet-incasseerbare schade doen aan tegenstanders of je

lichaam versterken, zodat je 1 extra stamina hebt om schade te incasseren.

Niveau 2

Je kan meer ingewikkelde levensvormen creëren: ratten, muizen en dergelijke dieren. Je kan diepe wonden en breuken genezen, maar geen afgehakte ledematen terug laten aangroeien. Je kan je lichaam zodanig aanpassen dat je er anders uit ziet en van geslacht veranderen. Je kan ook klauwen laten groeien waarmee je één extra schade doet of vleugels laten groeien om te vliegen (maar dan heb je wel training nodig om te vliegen).

Niveau 3

Je kan zowat alle vormen van leven creëren. Je kan zowat alle lichamelijke letsels genezen, maar je kan niemand uit de dood laten terugkeren. Je kan je lichaam op bijna elke manier veranderen die je wilt en als je combineert met materie of energie, dan kan je zelfs de vorm van voorwerpen of energie aannemen.

- **Magie**

Met magie leer je hoe je technieken kan gebruiken op magische wezens, magische gebieden en op magie zelf.

Niveau 1

Hiermee kan je magie opsporen en de vloed van magie naar spreuken versterken of verbreken.

Niveau 2

Dit heb je nodig om creërende spreuken een blijvend effect te laten hebben.

Niveau 3

Je kan magie in voorwerpen binden om zo magische voorwerpen te maken. Vroeger werd deze magie ook gebruikt om magie in mensen te binden, maar dat is door het Edict van Merven verboden.

- **Materie**

Met materie leer je hoe je technieken kan gebruiken op dode materie (zowel organisch als anorganisch).

Niveau 1

Je kan voorwerpen versterken of verzwakken in combinatie met destructie of transmutatie. In combinatie met dominantie en dimensie kan je voorwerpen oproepen of door de lucht laten zweven (om voorwerpen op te roepen moet je wel weten waar ze zich bevinden).

Niveau 2

Je kan nieuwe voorwerpen creëren (maar geen inerte stoffen of legeringen) of voorwerpen omvormen met transmutatie, maar alleen binnen dezelfde groep: metalen, organische stoffen (wol, hout, e.d.), anorganische niet-metalen (water, niet-metalen mineralen) en inerte stoffen (edelmetalen en edelgassen).

Niveau 3

Je kan materie creëren zoals je wilt en materie beïnvloeden zoals je wilt. Je kan de dichtheid aanpassen, de massa of het volume veranderen.

5. Afwerking

Vervolgens noteer je dat je personage begint met 1 herrol, 1 auto succes en 1 lotspunt en koop je materiaal met je Vermogen. Je begint met 3 a.p., tenzij je daar specialisatie in neemt en je kan evenveel algemene schade incasseren als $15 +$ je stamina maal 2. Je kan evenveel uitputtingspunten incasseren als je kracht + je stamina. Je begint met een verdedigingscore van 2, tenzij je specialisatie in verdediging neemt. Je begint met 1 sikkkel om materiaal te kopen en telt daar je extra geld uit je vermogen achtergrond bij op

<i>Materiaal</i>								
<i>Wapens</i>	<i>Zorg</i>	<i>Schade</i>	<i>Bereik</i>	<i>Grootte</i>	<i>Speciaal</i>	<i>Prijs</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Niveau</i>
Dolk	1	1	25m	Mini	/	2 halm	0,5 kg	1
Kort zwaard	2	2	/	Klein	/	1 sikkel	1,5 kg	3
Lang zwaard	3	3	/	Medium	/	15 halm	2 kg	4
Slagzwaard	4	3	/	Groot	/	25 halm	2 kg	4
• Tweehandig	4	3	/	Groot	2-handig, *2			
2-handig zwaard	5	4	/	Groot	2-handig	5 sikkel	7,5 kg	5
Scimitar	3	2	/	Medium	*2	15 halm	4 kg	3
Sikkel	1	1	/	Mini	/	6 halm	1,5 kg	2
Handbijl	2	1	25m	Klein	*2	6 halm	2,5 kg	2
Strijdbijl	4	2	/	Medium	*2	1 sikkel	3,5 kg	4
Vikingbijl	4	3	/	Groot	2-handig, *2	2 sikkel	6 kg	4
Speer	3	2	25m	Groot	*1*5	2 halm	2,5 kg	3
Werpspies	4	2	60m	Groot	/	2 halm	1 kg	3
Oorlogshamer	4	2	25m	Medium	*6	12 halm	4 kg	3
Vlegel	3	2	/	Medium	*6	6 halm	2,5 kg	2
Knuppel	2	2	/	Medium	*3	5 korrel	1,5 kg	2
Staf	2	3	/	Groot	2-handig, *3	1 halm	2 kg	2
Zweep	1	1	2m	Klein	*3*5	1 halm	1 kg	2
Gesel	2	2	1m	Klein	*3	2 halm	1,5 kg	3
Werpmes	1	1	40m	Mini	/	5 korrel	0,25 kg	3
Slinger	2	1	80m	Mini	/	20 cent	/	1
Strijdboog	4			Groot	/	1 sikkel	1,8 kg	3
• Jachtpijl	5	1	100m	Mini	Per 20	1 halm	1,5 kg	2
• Oorlogspijl	5	2	80 m	Mini	Per 20, *4	3 halm	1,8 kg	3
Ruiterboog	4		/	Medium	/	12 halm	1,2 kg	4
• Jachtpijl	5	1	100m	Mini	Per 20	1 halm	1,5 kg	2
• Oorlogspijl	5	2	80 m	Mini	Per 20, *4	3 halm	1,8 kg	3
Jachtboog	3		/	Groot	/	7 halm	1,5 kg	2
• Jachtpijl	5	1	150m	Mini	Per 20	1 halm	1,5 kg	2
• Oorlogspijl	5	2	100 m	Mini	Per 20, *4	3 halm	1,8 kg	3
Zware kruisboog	4			Groot	*7	10 sikkel	7,5 kg	4
• Kruisboogpijl	5	6	200 m	Mini	Per 20	7 halm	1,5 kg	3
Lichte kruisboog	4			Medium		6 sikkel	5 kg	3
• Kruisboogpijl	5	5	150 m	Mini	Per 20	7 halm	1,5 kg	3

Zorg: Dit is de moeilijkheid bij dagelijks onderhoud zonder gebruik van het voorwerp. Zie onderaan p. 14 voor meer uitleg.

Grootte: Wapens uit de categorie 'Mini' kunnen in je zakken of laarzen verborgen worden. Met de categorie 'Klein' kunnen ze in je tuniek verborgen worden. Wapens met de categorie 'Medium' kunnen onder je mantel verborgen worden en wapens die 'Groot' zijn, kunnen niet verborgen worden onder je kleren.

*1: Dubbele wapenschade tegen een charge, dubbel schade van op een chargerend paard. Kan op afstand van 1 meter gebruikt worden, waardoor de vijand minder gemakkelijk aan je kan. Het wapen doet automatisch 2 schade als je het met twee handen gebruikt (je mag dus geen dobbelstenen meer rollen voor wapenschade).

*2: Het wapen beschadigt de bescherming van de tegenstander met 1 categorie of doet 1 extra schade als de gebruiker geen bescherming draagt. Als alle schade werd geïncasseerd dan doet het wapen geen schade aan de bescherming of geen extra schade aan het slachtoffer.

*3: Als je kracht 3 of hoger is, moet je tegenstander een uitputtingsrol doen als hij geraakt wordt (moeilijkheid: de schade die hij binnenkrijgt) of een uitputtingspunt incasseren.

*4: Pijlen met weerhaken kosten dubbel zoveel en doen 1 dobbelsteen extra schade bij het verwijderen van de pijl. Voor je iemand met een pijlwonde kan verzorgen, moet de pijl verwijderd worden, dus dit kan soms dodelijk zijn of erge wonden achterlaten.

*5: Als je dit wapen tweehandig gebruikt om af te weren, kan je één keer pareren per ronde voor -1 A.p.-kost. Als het wapen op deze manier 5 schade of meer moet opvangen, breekt het.

*6: Als je twee a.p. gebruikt om aan te vallen, doe je dubbele wapenschade.

*7: Je kracht telt niet bij de schade van dit wapen.

Niveau: Dit is het niveau dat je in het attribuut wereldlijk moet hebben om het wapen te kunnen gebruiken. Als je dit niveau niet hebt, heb je ook niet voldoende training gehad om het wapen te gebruiken. Je krijgt -2 dobbelstenen per punt dat je onder het niveau zit, om het wapen te gebruiken.

Bescherming	Bescherming	Beweging	Gewicht	Prijs	Speciaal	Zorg	Niveau
Leren buis		/	7,5 kg	5 halm	/		1
• torso, buik	1				/	2	
Gespijkerd leer		/	13 kg	12 halm	/		2
• torso, buik	2				/	3	
• armen: leer	1				/	2	
Ringvest		-1	15 kg	5 sikkel	*1		3
• torso, buik	3				/	4	
• armen: leer	1				/	3	
Maliëinvest		-1	20 kg	75 halm	*1		3
• torso, buik	4				/	5	
• leren armbeschermers	2				/	4	
Borstplaat		-1	25 kg	10 sikkel	*2		4
• torso, buik	5				/	6	
• Gespijkerd leren armplaten	2				/	2	
• Gespijkerd leren wapenrok	2				/	2	
Maliënharnas		-1	35 kg	12 sikkel	*2	6	4
• Torso, buik	4				/		
• Malië armbeschermers	4				/		
• Malië wapenrok	4				/		
Veldharnas		-2	50 kg	20 sikkel	*2	10	5
• Torso, buik	5				/		
• Armplaten	5				/		
• Beenplaten	5				/		
Helm	2	/	2,5 kg	1 halm	*3	2	3
Ridderhelm	4	/	4 kg	5 halm	*3	3	4
Armschild	4	/	2,5 kg	5 halm	*4	1	2
Schild	6	/	5 kg	15 halm	*5	2	3
Leren wapenrok	1	/	1,5 kg	1 halm	/	2	2
Leren armplaten	1	/	1 kg	3 halm	/	2	2
Gespijkerd leren wapenrok	2	-1	2 kg	5 halm	/	3	3
Gespijkerd leren armplaten	2	/	1,5 kg	5 halm	/	3	3

Zorg: Dit is de moeilijkheid bij dagelijks onderhoud zonder gebruik van het voorwerp. Zie onderaan p. 14 voor meer uitleg.

*1: Lenigheid -1, *2: -2

*3: Luisteren: -2

*4: Je kan je verdediging met 1 verhogen voor 1 a.p. Je kan een boog of tweehandig wapen gebruiken met -1 aanvalsdobbelsteen, terwijl je dit schild draagt. Als het schild 4 schade moet incasseren, dan breekt het.

*5: Je kan je verdediging met 2 verhogen voor 2 a.p. Als het schild 6 schade moet incasseren, dan breekt het. Je kan je totale bescherming 1 keer spenderen in 1 ronde, als je je volledige bescherming spendeert in 1 ronde, wordt de bescherming beschadigd (-1 bescherming tot je bescherming hersteld wordt).

Niveau: Dit is het niveau dat je in het attribuut wereldlijk moet hebben om de bescherming te kunnen gebruiken. Je krijgt -1 dobbelstenen op al je fysieke en behendigheidswerpen per punt dat je onder het niveau zit, om de bescherming te gebruiken.

Onderhoud van materiaal

Bij wapens en bescherming is er sprake van onderhoudsscores (als spelers kan je deze regels ook gebruiken voor onderhoud van ander materiaal dat minder vatbaar is voor schade). De onderhoudsscore is het aantal successen dat je nodig hebt om je wapens of bescherming te onderhouden op dagen dat je ze gebruikt hebt (als je dit niet doet, dan slijten de wapens en bescherming sneller: elke dag dat je gevochten hebt, waarin je je wapens niet verzorgd hebt, geeft je een +1 op je zorgscore. Als je evenveel schadepunten verzamelt als het niveau van het

wapen, breekt het wapen in het eerstvolgende gevecht waarin alle schade geïncasseerd wordt. Als je evenveel schadepunten verzamelt als het niveau van je bescherming, verlies je 1 bescherming, omdat de bescherming verslijt. De moeilijkheid om wapens en schade te onderhouden verhoogt met 1 punt per schadepunt. Als je bescherming of wapens beschadigd zijn geraakt, dan moet je gespecialiseerd materiaal bij de hand hebben. De moeilijkheid om het dan te herstellen is gelijk aan de zorgscore + het niveau van het wapen of de bescherming.

Verborgen Paden

Goederen en diensten

Voorwerp	Prijs	Gewicht	Voorwerp	Prijs	Gewicht
Van alles			Materieel		
Rugzak	2 halm	1 kg	Ambachtsgerief	5 halm	2,5 kg
Slaapzak	1 korrel	2,5 kg	Klimgerief	8 sikkel	2,5 kg
Winterdeken	5 korrel	1,5 kg	Visgerief	5 halm	2,5 kg
Kaars	8 cent	*2	Kookgerief	1 halm	5 kg
Slijpsteen	20 cent	0,5 kg	Genezersgerief	5 sikkel	0,5 kg
Tondeldoos	1 halm	0,25 kg	Simpel instrument	5 halm	1,5 kg
Klimhaak	1 halm	2 kg	Groter of beter instrument	10 sikkel	1,5/5kg
Hamer	5 korrel	1 kg	Juwelen en edelstenen		
Inkt (per flesje)	4 halm	*2	Zilveren halsketting	15 halm	0,5 kg
Pen	1 korrel	*2	Zilveren ring	5 halm	0,1 kg
Lantaarn	7 halm	1 kg	Zilveren armband	10 halm	0,25 kg
Slot	2 sikkel	0,5 kg	Zilveren broche	8 halm	0,25 kg
Spiegel	1 sikkel	0,25 kg	Gouden halsketting	10 sikkel	0,5 kg
Olie (per flesje)	1 korrel	0,5 kg	Gouden ring	2 sikkel	0,1 kg
Perkament (per blad)	2 korrel	*2	Gouden armband	8 sikkel	0,25 kg
Waterzak	1 halm	2 kg	Gouden Broche	5 sikkel	0,25 kg
Buidel	1 halm	0,5 kg	Witte, roze, zilveren, gouden parel	12 sikkel	0,1kg
Touw, hennep 20 meter	1 halm	5 kg	Zwarte parels	48 sikkel	0,1kg
Touw, zijden 20 meter	1 sikkel	2,5 kg	Topaas	56 sikkel	0,1kg
Zeep (per 100 gram)	1 korrel	0,1 kg	Opaal	100 sikkel	0,1kg
Spade	2 halm	4 kg	Smaragd	120 sikkel	0,1kg
Tent	1 sikkel	10 kg	Saffier	140 sikkel	0,1kg
Toorts	10 cent	0,5 kg	Robijn	200 sikkel	0,1kg
Herberg			Diamant	500 sikkel	0,1kg
Bier	45 cent	0,5 kg	Paarden, rijtuigen en dergelijke		
Banket (per persoon)	1 sikkel	/	Getuig	2 halm	0,5 kg
Brood (per snee)	15 cent	0,25 kg	Kar	15 halm	100 kg
Homp kaas	1 korrel	0,25 kg	Ezel	8 halm	/
Verblijf per dag			Voeder (per dag)	48 cent	5 kg
• Armzalig	2 korrel	/	Rijpaard	8 sikkel	/
• Gewoontjes	5 korrel	/	Trekpaard	20 sikkel	/
• Kamer	2 halm	/	Pony	3 sikkel	/
• Adellijk	5 halm	/	Zwaar oorlogspaar	40 sikkel	/
Maaltijd			Medium oorlogspaar	25 sikkel	/
• Armzalig	1 korrel	/	Licht oorlogspaar	15 sikkel	/
• Gewoontjes	3 korrel	/	Oorlogspony	10 sikkel	/
• Goed	5 korrel	/	Zadel		
Dagrantsoenen	5 korrel	0,5 kg	• Militair	6 sikkel	15 kg
Wijn (per fles)			• Pakzadel	5 halm	7,5 kg
• Goedkoop	3 korrel	0,75 kg	• Rijzadel	1 sikkel	12,5 kg
• Fijn	2 halm	0,75 kg	Zadeltassen	4 halm	4 kg
• DUUR!!!	2 sikkel	0,75 kg	Slee	2 sikkel	150 kg
Kleding			Stallen (per dag)	5 korrel	/
Ambachtskleding	1 halm	2 kg	Wagen	35 halm	200 kg
Priestergewaden	5 halm	3 kg	Avonturierskit*	5 halm	Zie apart
Winterkleding	8 halm	3,5 kg	*2: Verwaarloosbaar gewicht 100 cent (koperstukken) = 1 korrel (klein zilverstuk) 10 korrel = 1 halm (groot zilverstuk) 10 halm = 1 Sikkel (goudstuk) 10000 Cent = 100 Korrel = 10 = 1 Sikkel		
Hovelingenklaren	3 sikkel	3 kg			
Edelenkleding	75 halm	5 kg			
Boerenkleding	1 korrel	1 kg			
Geleerdenkleding	5 halm	3 kg			
Reizigerskleding	1 halm	2,5 kg			
*Avonturierskit bestaat uit boerenkleding, een slaapzak, een winterdeken, een slijpsteen, een rugzak, een waterzak, 1 dagrantsoen, een tondeldoos. (enkel voor als je ECHT te mottig bent om zelf even spullen te kopen).					

Systemen

Basis

Het systeem is vrij eenvoudig. Als een personage iets wil doen, dan zegt de spelleider welk attribuut met welke vaardigheid gecombineerd moet worden. Tel die scores op. Het totaal van die twee scores is het aantal dobbelstenen dat je mag rollen om succes te bekomen. De bedoeling is met die dobbelstenen evenveel of meer successen te bekomen dan een door de spelleider vastgesteld minimum. 1-3 rollen is geen succes. 4-5 is één succes en een 6 telt als 2 successen. Eén dobbelsteen telt als controledobbelsteen (en heeft dus best een andere kleur dan de rest). De controledobbelsteen telt als een gewone dobbelsteen in alle opzichten behalve als er een '1' of een '6' wordt gegooid met de controledobbelsteen. Als een zes wordt gerold op de controle dobbelsteen, dan telt die als 2 successen en dan wordt die nog eens gerold. Als de nieuwe rol een succes oplevert, telt die mee met het totaal en als de nieuwe rol weer een 6 is, dan wordt de controledobbelsteen opnieuw gerold en wordt de nieuwe score ook weer bij het totaal opgeteld. Als er een '1' gerold wordt op de controledobbelsteen, dan wordt de dobbelsteen met de hoogste score niet meegeteld. De controledobbelsteen wordt dan opnieuw gegooid, is de worp weer een '1' dan wordt de hoogst overgebleven dobbelsteen niet bij het totaal geteld. Als er iets anders wordt gerold dan een '1', gebeurt er verder niks meer. Bijvoorbeeld: Mark's personage, Gerin, wil over een smalle kloof springen. De spelleider beslist dat Kracht en springen hier de meest toepasselijke scores voor zijn en dat de minimale moeilijkheid 4 is. Mark telt dus zijn Kracht (2) op bij zijn springen (3). Het totaal is 5. Mark moet dus 4 of hoger rollen met 5 dobbelstenen, geen gemakkelijke taak. Mark rolt 6,

4, 3, 5, controledobbelsteen 5 (totaal: 5). Gerin's sprong is ver genoeg en hij belandt veilig aan de overkant van de kloof.

Als twee of meerdere personages het tegen elkaar opnemen, rol je voor hen allemaal zoals eerder beschreven. Degene met de hoogste geslaagde worp wint.

Bijvoorbeeld: Gerin, Lon (Steve's personage) en Dwin (Ann's personage) doen mee aan een paardenwedren. Hun mededingers zijn twee andere personages (gespeeld door de spelleider). De spelleider heeft besloten dat de spelers Lenigheid + Paardrijden moeten rollen en dat het minimaal succes 1 is (omdat het nogal een simpele zaak is, maar een totale kluns er waarschijnlijk toch niet in zou slagen). Gerin's score is 5 (Lenigheid: 2, paardrijden: 3), voor Lon is dit 4 (Lenigheid: 3, paardrijden: 1) en voor Dwin is dit 3 (Lenigheid: 2, paardrijden: 1). De spelleider beslist dat de twee andere deelnemers geoefende ruiters zijn en geeft hen een totale score van 6. Mark rolt 5, 2, 3, 1, cd: 4 (totaal: 2), Steve rolt 2, 5, 6, 1, cd: 6, 4 (totaal: 6) en Ann rolt 5, 6, cd: 5 (totaal: 4). De spelleider rolt 1, 5, 5, 3, 4, cd: 2 (totaal: 3) en 2, 3, 3, 2, 1, cd 5 (totaal: 1) voor de twee ruiters. Lon wint de wedstrijd, Dwin wordt tweede, één van de twee ruiters wordt derde, de Gerin wordt vierde en de andere ruiter wordt laatste. Als iemand geen enkel succes had behaald, dan was hij er niet in geslaagd de wedstrijd uit te rijden.

Moeilijkheidsgraden

Sommige dingen zijn nu eenmaal moeilijker om uit te voeren dan andere. Dit heeft invloed op het minimum aantal successen dat je nodig hebt om een succes te behalen

Moeilijkheidsgraad	Gemiddelde aantal benodigde dobbelstenen (bij benadering)	Minimum successen
Oersimpel	2	1
Gemakkelijk	3	2
Goed doenbaar	5	3
Doenbaar	6	4
Moeilijk	8	5
Heel erg moeilijk	9	6
Verschrikkelijk moeilijk	11	7
Aartsmoeilijk	12	8
Quasi onmogelijk	14	9
Onmogelijk	15	10

Omstandigheden

Omstandigheden kunnen verschillende invloeden hebben op de moeilijkheidsgraad. Ze kunnen de moeilijkheidsgraad verhogen of ze kunnen dobbelstenen van je rol wegnemen. In het voorbeeld van het paardrijden dat hierboven wordt beschreven, wordt uitgegaan van ideale omstandigheden. Als het de dag voor de wedstrijd geregend heeft, dan is het parcours wellicht een beetje glad geworden en kan de moeilijkheidsgraad een graad of zelfs twee stijgen (naar gemakkelijk of naar goed doenbaar). Als de wedstrijd plaats vindt tijdens een felle regenbui kan de moeilijkheidsgraad zelfs enkele graden stijgen (naar goed doenbaar tot zelfs moeilijk). Een storm zou de moeilijkheidsgraad nog meer doen stijgen (naar moeilijk, heel erg moeilijk of verschrikkelijk

Resultaat	Graad van succes of mislukking
4 of meer onder de Moeilijkheid	Rampzalig: er gebeurt iets ergs en je personage komt nog meer in problemen
3 onder de Moeilijkheid	Totale mislukking: je faalt en wellicht kan je niet opnieuw proberen.
1-2 onder de Moeilijkheid	Mislukking: je faalt, maar je mag opnieuw proberen met een -2 dobbelstenen.
Gelijk aan Moeilijkheid	Nipt succes. Je slaagt, maar er kunnen zich enkele kleine problemen voordoen. In een gevecht doe je de normale schade.
1-3 boven de Moeilijkheid	Volledig succes. Je slaagt zonder problemen. In een gevecht, doe je 1 dobbelsteen extra schade.
4-5 boven de Moeilijkheid	Indrukwekkend succes. Je slaagt zelfs beter dan verwacht. In een gevecht doe je 3 dobbelstenen extra schade.
6 of meer boven de Moeilijkheid	Gigantisch succes. Je slaagt zo goed dat je er nog extra voordelen uithaalt. In een gevecht doe je 5 dobbelstenen extra schade.

Gevecht

Snelheid

Per gevecht moet maar één keer a.p. Per gevecht moet maar één keer a.p. geboden worden. Bij die score tel je een d6 op. De speler die zo de hoogste score heeft, mag beginnen. Deze geboden a.p. tellen alleen af van de a.p. van die speler in de eerste ronde. Als de score na rollen gelijk is, dan mag degene die het meeste a.p. geboden heeft eerst. Als dat ook nog gelijk is, dan wordt er opnieuw gerold tussen die twee spelers. Je mag natuurlijk ook 0 a.p. bieden.

Zowel de spelers als de spelleider kunnen tijdens het gevecht beslissen om opnieuw a.p. te bieden als ze dit willen. Dit moeten ze dan zeggen aan het begin van een nieuwe ronde, voor iemand aan de beurt is geweest. A.p. bieden gaat dan net hetzelfde als eerder beschreven.

Bijvoorbeeld: Gerin, Lon en Dwin hebben alledrie 3 a.p.. Hun tegenstanders zijn een stel bandieten met hun aanvoerder. De bandieten hebben 3 a.p. en hun aanvoerder heeft er 4. In het begin van de ronde biedt Mark (de speler van Gerin) 1 a.p. en rolt een 4, Steve (de speler van Lon) biedt er 3 en rolt een 3 en Ann (de speelster van Dwin) biedt er 2 en rolt een 2. De bandieten bieden 2 a.p. en de spelleider rolt voor hen een 5 en hun leider biedt er 3 en de spelleider rolt voor hem een 1. De

moeilijk). Een sneeuwstorm of hagelstorm zou de moeilijkheidsgraad naar verschrikkelijk moeilijk, aartsmoeilijk of quasi onmogelijk doen stijgen. Een orkaan ten slotte zou de moeilijkheidsgraad naar quasi onmogelijk of onmogelijk doen stijgen (maar de organisatie en de deelnemers moeten wel gek zijn om de wedstrijd onder die omstandigheden te laten plaatsvinden). Verwondingen of hinder aan het personage zelf kan het aantal dobbelstenen dat de persoon mag werpen, verlagen.

Graden van succes en mislukking

Al naargelang je succes meer boven of onder de vastgestelde moeilijkheid zit, kan je succes of mislukking vergroot worden.

bandieten mogen dus als eerste aanvallen. Dan mag Lon aanvallen. Dan is Gerin aan de beurt. Vervolgens zijn zowel Dwin als de leider van de bandieten aan de beurt, maar aangezien de leider meer a.p. heeft geboden is hij toch nog voor Dwin, die dan als laatste haar actie mag uitvoeren. Een ronde in een gevecht bestaat uit twee acties.

Aanvallen

Een aanval gaat als volgt: Voor een aanval met een handwapen kan je Kracht, handigheid of Lenigheid + gewapend + een eventuele bonus combineren (als je voortdurend Kracht gebruikt in een gevecht, zal je wel sneller uitgeput raken, de spelleider zal je na enkele keren een uitputtingworp laten doen). Voor een ongewapende aanval is dit Kracht of Lenigheid + ongewapend + een eventuele bonus, voor een aanval met bogen is dit handigheid + Afstandswapens + een eventuele bonus en voor een aanval met werpwapens is dit Kracht + Afstandswapens + een eventuele bonus. Je moet gelijk of hoger rollen dan de Verdedigingscore van je tegenstander.

Een speler die mikt om een specifiek lichaamsdeel te raken, moet eerst in een rol op Verstand + Krijgskunst, Vechtkunst of Afstandswapens slagen met een minimum succes gelijk of hoger aan de ontwijkrol van de tegenstander. Mikken kost een actie.

- **Bewegen tijdens het gevecht**

Je verplaatsen tijdens een gevecht telt als een actie. Je kan 6 meter bewegen in 1 actie.

Je kan extra bewegen door een a.p. te spenderen en een Kracht of Lenigheid + Rennen test te slagen (per succes beweeg je nog eens +1 meter extra). Als de rol faalt, beweeg je je normale afstand. Als je de rol verknoeit, struikel je en verlies je je volgende actie.

- **Wanhoopsdaden**

Als je geraakt wordt, kan je proberen alsnog aan de kant te duiken of de slag af te weren. Hiervoor moet je 2 a.p. spenderen. Je mag dan lenigheid + acrobatiek of handigheid + krijgskunst rollen. Als deze rol hoger is dan de aanvalsrol, dan heb je de aanval alsnog ontweken. Je kan één keer per ronde ontwijken voor maar 1 a.p.

- **Aanvallen met afstandswapens**

Je kan verder schieten dan je normale maximale bereik, maar dan krijg je strafpunten. De spelleider beslist hoeveel strafpunten je krijgt. Andere omstandigheden kunnen je ook bonussen of strafpunten opleveren.

- **Veel tegen één / in de rug / in de flank**

Dit soort situaties geeft bepaalde voordelen of nadelen. De spelleider heeft hierover het laatste woord.

- **Vechten met twee wapens**

Je kan met een wapen in elke hand vechten, maar dan heb je -2 dobbelstenen op aanvallen met de eerste hand en -3 op aanvallen met de tweede hand, tenzij je de training in vechten met 2 wapens neemt. Vechten met twee wapens kost 2 a.p. om uit te voeren. Als je tweede wapen geen klein wapen is, dan verlies je nog een dobbelsteen om het te gebruiken en moet je 1 extra a.p. betalen.

- **Beschutting**

De spelleider beslist in hoeverre beschutting iemand beschermt en hoeveel nadeel hij/zij er zelf van ondervindt.

Schade en verwondingen

Als de aanval lukt, rol dan de Kracht van de aanvaller en de schade van het wapen. Dit is de totale schade die je berokkent. Elke graad van succes boven nipt succes voegt 1 dobbelsteen toe aan de schade.

- **Incasseren**

Het slachtoffer van een aanval kan schade incasseren op bescherming en door stamina te spenderen. Elk punt bescherming of gependeerde stamina vermindert de te incasseren schade met 1 categorie (en dus ook met 1 algemene schade). Elke keer er schade door je bescherming komt, wordt de bescherming beschadigd (-1 bescherming tot je bescherming hersteld wordt). Je stamina kan je 1 keer spenderen per ronde. Als je je stamina volledig gependeed hebt, verlies je tijdelijk 1 stamina. Als je je stamina meerdere keren spendeert op één ronde, verlies je ook meer stamina. Je kan je

stamina maar 1 keer spenderen op één en dezelfde slag. Je begint elke ronde terug met je volledige stamina (tenzij je verzwakt bent). Als je stamina gebruikt om te incasseren dan MOET je zoveel stamina spenderen als nodig is om de slag te incasseren of om de schade van de slag te beperken.

- **Algemene schade**

Alle schade wordt afgetrokken van de algemene schade. Tenzij een personage genoeg specifieke schade in één slag krijgt om hem te doden, sterft hij pas als al zijn algemene schade op is. Je totale algemene schade is gelijk aan 15 + stamina x2. Als die op nul komt te staan, heb je een zware bloeding (niet cumulatief met eventuele andere bloedingen die je hebt) en als je daarbij nog eens schade krijgt gelijk aan je totale fysieke score, dan sterf je. Elke keer je evenveel algemene schade hebt als 5 + Stamina, krijg je 1 uitputtingspunt.

- **Specifieke schade**

De schade heeft echter ook nog specifieke effecten op het lichaamsdeel dat geraakt werd. Per twee punten schade die in één slag worden toegebracht aan een lichaamsdeel krijgt het slachtoffer -1 op alle worpen in verband met dat lichaamsdeel. Deze strafpunten zijn niet cumulatief met elkaar of met de strafpunten afkomstig van uitputtingspunten. De schade heeft ook nog specifieke gevolgen op de lichaamsdelen. Per punt schade verhoogt de categorie van de schade-effecten met 1 punt.

- Als een personage een bloeding heeft, dan mag hij elke beurt een stamina + weerstand rol doen om te kijken of de bloeding vanzelf stopt (moeilijkheid: 2 voor een lichte bloeding en 4 voor een zware bloeding). Ernstige bloedingen kunnen niet vanzelf stoppen met bloeden.
- Als een personage een lichte bloeding heeft, dan verliest hij 1 algemene schade extra per ronde voor 1d6 rondes of tot de wonde verbonden of genezen wordt (minimum succes op verbinden: 1).
- Als een personage een zware bloeding heeft, dan verliest hij 2 algemene schade extra per ronde voor 2d6 rondes of tot de wonde verbonden of genezen wordt (minimum succes op verbinden: 3).
- Als een personage een ernstige bloeding heeft, dan verliest hij 3 algemene schade extra per ronde tot de wonde verbonden of genezen wordt (minimum succes op verbinden: 5).
- Als een diepe wonde niet juist gehecht of geheeld wordt door de juiste magie, dan houdt het slachtoffer 1 strafpunt over aan het litteken (die strafpunten tellen af op alle resultaten waarin het verminkte lichaamsdeel bij wordt gebruikt). Als het litteken op een been is, verliest het slachtoffer ook nog 1/3 van zijn beweging. Minimum succes op hechten of magie: 3.

- Als een wonde opengereten is, dan krijgt het slachtoffer 2 permanente strafpunten en verliest hij 1/3 op zijn beweging ALS het litteken op een been of zijn torso was, tenzij het gehecht of magisch genezen wordt met minimum 5 successen.
- Als een gebroken bot niet juist gezet wordt of geheeld wordt door de juiste magie, dan houdt het slachtoffer 3 strafpunten over aan die breuk. Als de breuk op het been was, dan verliest het slachtoffer ook nog 1/3 van zijn beweging. Minimum succes op spalken of magie: 5.
- Als een gebroken hand niet juist gezet wordt, dan kan je er niks meer mee vastpakken. Maar je krijgt maar 1 strafpunt en het minimum om te spalken of magisch te genezen is maar 3.
- Een verbrijzeld bot geeft het slachtoffer 4 permanente strafpunten, tenzij het bot gespalkt of magisch genezen wordt met minimum 6 succes. Als een verbrijzeld bot niet permanent magisch wordt genezen, dan verbrijzelt het bot opnieuw de eerstvolgende keer dat het 2 schade krijgt. Als het een verbrijzeld been was dan verliest het slachtoffer ook nog 1/3 van zijn beweging.
- Een doorboorde long halveert je stamina tot het magisch genezen wordt (moeilijkheid: 3).
- Een doorboord hart, betekent onmiddellijke dood, tenzij er in dezelfde ronde een genezingsspreuk met minimum 7 succes gedaan wordt.
- Afgehakte ledematen of blinde ogen kunnen alleen door erg sterke magie terug aangroeien.
- A.p.-verlies door verdoving telt alleen in de ronde dat ze wordt opgelopen.
- A.p.-verlies door pijn en verdoving wordt samengeteld.
- Een verwond oog geeft -1 dobbelsteen op visuele perceptie.
- Een blind oog geeft - 3 dobbelstenen op visuele perceptie. Twee blinde ogen maken dat je geen visuele perceptie hebt.
- Strafpunten rechtstreeks op attributen kunnen alleen met magie genezen worden.

Benen: linker (1), rechter (2)

Effecten

1. Gevallen
2. Gevallen, kleine bloeding
3. Gevallen, kleine bloeding, -1 a.p. per ronde door pijn, diepe wonde
4. Gevallen, grote bloeding, -1 a.p. per ronde door pijn, diepe wonde
5. Gevallen, grote bloeding, -2 a.p. per ronde door pijn, knie gebroken
6. Gevallen, ernstige bloeding, -3 a.p. per ronde door pijn, knie verbrijzeld
7. Gevallen, ernstige bloeding, -4 a.p. per ronde door pijn, heup verbrijzeld
8. Gevallen, ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, been afgehakt bij knie
9. Gevallen, ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, been afgehakt bij dij

Buik (3-4)

Effecten

1. Kleine bloeding
2. Kleine bloeding, -1 a.p. per ronde door pijn, -1 a.p. door verdoving
3. Kleine bloeding, -1 a.p. per ronde door pijn, -2 a.p. door verdoving
4. Grote bloeding, -2 a.p. per ronde door pijn, -2 a.p. door verdoving, diepe wonde
5. Ernstige bloeding, -2 a.p. per ronde door pijn, -2 a.p. door verdoving, diepe wonde
6. Ernstige bloeding, -3 a.p. per ronde door pijn, -2 a.p. door verdoving, diepe wonde
7. Ernstige bloeding, -4 a.p. per ronde door pijn, -2 a.p. door verdoving, diepe wonde
8. Ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, diepe wonde, 15 algemene schade
9. Ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, buik opengereten, 20 algemene schade

Torso (5-6-7)

Effecten

1. Kleine bloeding
2. Kleine bloeding, -1 a.p. per ronde door pijn, -1 a.p. door verdoving
3. Kleine bloeding, -2 a.p. per ronde door pijn, -1 a.p. door verdoving
4. Grote bloeding, -2 a.p. per ronde door pijn, -1 a.p. door verdoving
5. Grote bloeding, -3 a.p. per ronde door pijn, -2 a.p. door verdoving, diepe wonde
6. Grote bloeding, -4 a.p. per ronde door pijn, -2 a.p. door verdoving, ribben gebroken
7. Ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, ribben gebroken
8. Ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, long doorboord, 15 algemene schade
9. Ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, hart doorboord, 20 algemene schade

Armen: linker (8), rechter (9)

1. Kleine bloeding, wapen valt, schild: niks
2. Kleine bloeding, wapen valt, schild: niks
3. Kleine bloeding, diepe wonde in hand, wapen of schild valt
4. Kleine bloeding, diepe wonde in arm, wapen of schild valt
5. Grote bloeding, hand gebroken, wapen of schild valt
6. Grote bloeding, arm gebroken, wapen of schild valt
7. Grote bloeding, schouder verbrijzeld, wapen of schild valt
8. Ernstige bloeding, hand afgehakt, wapen of schild valt
9. Ernstige bloeding, arm afgehakt, wapen of schild valt

Hoofd: (10)

1. -1 a.p. door verdoving
2. -1 a.p. door verdoving
3. Kleine bloeding, -2 a.p. door verdoving
4. Kleine bloeding, diepe wonde in gezicht, -3 a.p. door verdoving
5. Grote bloeding, oog verwond (½ kans: links of rechts), -3 a.p. door verdoving
6. Grote bloeding, 1 oog blind (½ kans: links of rechts), -4 a.p. door verdoving
7. Grote bloeding, schedel gebroken, algemene schade: 15. Uiterlijk, instinct en verstand: -1/5
8. Ernstige bloeding, schedel verbrijzeld, algemene schade: 20, uiterlijk, instinct en verstand: -1/2
9. Ernstige bloeding, hoofd afgehakt, dood.

- **Genezen**

Algemene schade geneest aan 2 punten per dag. De kunde genezing kan nog eens 1 algemene schade per dag genezen.

Effecten van schade genezen 1 categorie per dag. Breuken en diepe wonden genezen nooit helemaal, tenzij ze degelijk gespalkt of gehecht worden (zie hierboven).

Tweede actie

Één ronde bestaat uit twee acties (en eventueel een aantal interrupties). In de tweede actie mogen de spelers opnieuw hun acties uitvoeren zoals bij de eerste actie. Alle a.p. die op het einde van een ronde na de tweede actie nog overblijven, kunnen NIET overgedragen worden naar de volgende ronde.

Paniek

Als de ronde gedaan is, moeten alle personages die meer schade hebben gekregen in die ronde dan hun Wilskracht + Weerstand, een Wilskracht + Weerstand test (minimum succes: het aantal geïncasseerde schade) slagen of terugdeinzen. Ze zoeken het gevecht pas terug op als ze slagen in een Wilskracht + Weerstand test (minimum succes = geïncasseerde schade). Elke test telt als een actie. Als ze de rol verknoeien, slaan ze op de vlucht.

Sterven

- Als je meer algemene schade binnen krijgt dan $15 + \text{je stamina} \times 2$ en dan nog eens het totaal van je fysieke attributen of als je hart doorboord wordt of je hoofd wordt afgehakt, sterf je. Als je dood bent... is het spel gedaan.

Uitputting

Als personages lange tochten ondernemen, weinig of niet slapen, afmattende gevechten leveren of fysiek zware proeven moeten ondergaan kunnen ze uitgeput raken. Ook sommige giften kunnen uitputting veroorzaken. Als de spelleider beslist dat de spelers door bepaalde gebeurtenissen of acties uitgeput kunnen raken, kan hij hen Stamina + Weerstand laten rollen om te kijken of ze uitgeput raken. De spelleider beslist welke de score is waar ze moeten boven gooien. Als de rol mislukt krijgen ze uitputtingspunten. Per 3 uitputtingspunten krijgen ze -1 op alle worpen. Als een personage evenveel uitputtingspunten heeft als zijn totale kracht + stamina, dan bezwijkt hij aan uitputting. Bij ongewapende gevechten of gevechten waarbij het niet de bedoeling is dat iemand gewond raakt, krijg je 1 uitputtingspunt per schadecategorie.



Draagcapaciteit

Je kracht bepaalt wat je kan dragen. Als je teveel draagt, kost dat beweging en sommige dingen kan je gewoon helemaal niet dragen. Als je een lichte last draagt, levert dat geen problemen op. Als je een medium last draagt, kost –1 van je beweging. Als je een zware last draagt, kost je dat 3 van je beweging.

Het maximale gewicht dat je van de grond kan tillen is het dubbel van een maximale zware last en het maximale gewicht dat je verplaatst krijgt met duwen en slepen is gelijk aan vijf maal de maximale zware last. Hoe zwaarder de last is die je draagt, hoe sneller je uitgeput kan raken.

Kracht	Lichte last	Medium last	Zware last
1	0-10	11-20	21-30
2	0-19	20-38	39-57
3	0-29	30-58	59-87
4	0-38	39-76	77-115

Lotspunten, herrollen en autosuccessen

- Elke speler begint met 1 lotspunt. Een lotspunt kan je gebruiken op het moment dat je personage sterft om je leven te redden. Dit houdt in dat er een onverwachte lotswending plaats vindt die je leven redt. De spelleider beslist wat er gebeurt, waardoor je leven gered wordt.
- Elke speler begint met 1 herrol. Een herrol kan je gebruiken als een rol mislukt, om nog eens opnieuw te rollen.
- Elke speler begint met 1 automatisch succes. Een automatisch succes kan je gebruiken om automatisch met het minimale succes te slagen in een rol. Je kan geen automatische successen gebruiken in een gevecht. Je mag niet eerst rollen en dan beslissen een automatisch succes te gebruiken als je ziet dat het mislukt. Het

automatisch succes moet gebruikt worden voor de rol wordt uitgevoerd (in plaats van de rol dus). Als je gerold hebt en het mislukt, kan je wel een herrol en een automatisch succes gebruiken.

Ervaring

Elke sessie krijg je ervaringspunten. Dit zijn tussen de 1 en de 6 punten, die een waardering van de spelleider aangeven. Na afronding van een verhaal krijg je nog eens 1 tot 10 extra ervaringspunten. Gemiddeld krijg je 3 ervaringspunten per sessie en 5 ervaringspunten per verhaal.

Met ervaringspunten kan je bepaalde eigenschappen bijkopen.

De achtergrondattributen en de achtergronden: bondgenoten, contacten, invloed en vermogen kan je niet met ervaring verhogen. Die kunnen alleen verhoogd worden door je personage te spelen.

Attributen onder een kenmerk van Waardering 1 tot 4	
Nieuw niveau	Kost voor verhoging met 1
2	5
3	10
4	15
5	20
Attributen onder een Kenmerk van Waardering 5 tot 9	
Nieuw niveau	Kost voor verhoging met 1
2	4
3	8
4	12
5	16
Vaardigheden onder een Kenmerk van Waardering 1 tot 4	
Nieuw niveau	Kost voor verhoging met 1
1	4
2	3
Nieuw niveau	Kost voor Verhoging met 1 boven de helft van het Kenmerk
2	4
3	8
Vaardigheden of achtergronden onder een Kenmerk van Waardering 5 tot 8	
Nieuw niveau	Kost voor verhoging met 1
1	2
2	2
3	4
Technieken bijkopen onder de waardering op kennis	1
Technieken bijkopen boven de waardering op kennis	3
Onderwerpen bijkopen onder de waardering op kennis	1
Onderwerpen bijkopen boven de waardering op kennis	2
Lotspunt	2
Herrol	5
Auto succes	5

Magie

Magie werkt volgens het combineren van een techniek (of technieken) met een vorm (of vormen) om tot een spreuk te komen. Je kan magie als een taal zien. En om een spreuk te maken moet je aan zinsbouw doen. De techniek is het werkwoord en de vorm is het lijdend voorwerp. Technieken bijvoorbeeld zijn: creatie, transmutatie, controle, perceptie en destructie. Vormen zijn: materie, dimensie, energie, magie, lichaam en geest. Dus kan je bijvoorbeeld zeggen dat je creatie met energie combineert om een vuur te maken. Eenvoudig gezegd bestaat je formule uit: creatie: 'Ik maak' en energie: 'een vuur'. Resultaat: ik maak een vuur.

Natuurlijk is het allemaal ingewikkelder dan dat en kan je niet zomaar een spreuk uit je mouw toveren. Magie is veel ingewikkelder dan gewone taal en formules moet je op voorhand volledig uitwerken voor je ze kan gebruiken. Dit neemt tijd in beslag en natuurlijk kunnen er ook fouten in de formule zitten. Om het in het bovenstaande voorbeeld te verduidelijken: 'vuur' is maar een naam, een concept. In je formule moet je bepalen waar je dat vuur maakt, hoe warm het is, hoe groot het is en nog een aantal andere zaken. Als je ook maar één foutje maakt kan het zijn dat je geen vuur maakt, maar een windvlaag of dat je jezelf in de fik zet. Het houdt vooral in dat je heel veel mogelijkheden hebt met magie, maar je wel alles op voorhand moet uitwerken.

Magie studeren

Iedereen kan magie leren. Sommigen hebben er misschien wat meer aanleg voor, maar in principe kan iedereen het leren. Omdat magie echter een erg moeilijke studie is vereist het toch wel een behoorlijke dosis verstand en studie. Dit vertaalt zich in het feit dat een magiër voor elke spreuk Verstand + Occult moet rollen.

Toveren en formules maken

Toveren is niet iets dat je zomaar even doet. Elke keer je iets wil bereiken moet je daarvoor de formule eerst bedenken en dan juist uitvoeren. Het heeft veel weg van het programmeren van een computer: één foutje en het werkt niet of het gaat mis. Je kan op voorhand een aantal formules van buiten leren. Dat wil zeggen dat je die formule op voorhand al hebt voorbereid met een worp op verstand + occult. Het aantal successen op die worp is het maximaal aantal successen dat je later bij de uitvoering van de formule kan behalen. Zo kan het zijn dat een spreuk bij voorbaat al gedoemd is om te mislukken, omdat je voorbereiding niet goed was. Om te toveren moet je dus twee worpen doen, allebei op Verstand + Occult. De eerste dient om de formule te ontwerpen. De tweede dient om de formule uit te voeren.

De moeilijkheid van een spreuk is gelijk aan 2 per gebruikte techniek + 1 per gebruikt onderwerp. De moeilijkheid om een spreuk te toveren verhoogt ook met 1 per spreuk die je gelijktijdig in werking houdt, omdat je je concentratie moet verdelen. Wat je kan toveren, hoe lang het duurt om het te toveren en hoe lang het effect in werking kan blijven, hangt af van het aantal niveaus waarin je de technieken en Onderwerpen ervan kent.

Mogelijkheden en limieten

Een magiër is niet God en zijn vermogens zijn dan ook niet onbeperkt. Bepaalde dingen kan een magiër dan ook nooit.

De Grenzen van de Tijd

Geen magiër kan terug in de tijd gaan om daar in te grijpen en de loop van de tijd veranderen. Geen magiër kan in de toekomst kijken of in de toekomst reizen, want die staat niet vast (als er een goddelijk plan is, dan heeft geen enkele magiër dat tot hiertoe kunnen inkijken. Ze zouden toch alleen maar zagen dat ze het beter kunnen). Een magiër kan ook mogelijkheden voor de toekomst zien (maar hij zou nooit zeker zijn hoe hij een bepaalde toekomst kan verzekeren of voorkomen). Een magiër kan wel in het verleden kijken, maar er niks aan veranderen.

De Wet van Evenwicht

Ook in de magie werkt de wet van actie en reactie en van behoud van energie. Alles wat je met magie verandert, heeft effect op de omgeving. Dit wil zeggen dat als je de temperatuur op een plek doet toenemen, ze op een andere plek zal afnemen. Als je een muur verzwakt op een bepaalde plek, zal ze op een andere plek versterkt worden. Over het algemeen wordt in de formules hiermee rekening gehouden, zodat er geen rampen gebeuren. Maar er kan op dit punt een fout in de formule lopen en dat kan soms verstrekkende gevolgen hebben.

De Grenzen van de Ziel

Een magiër kan geen doden terug tot leven wekken en kan ook de Ziel niet beïnvloeden.

De samenstelling van formules

Elke combinatie tussen een techniek en een onderwerp heeft een bepaalde handtekening die je moet gebruiken om spreuken van die soort te doen. De techniek wordt gesymboliseerd door een handeling die weergeeft hoe je de kosmos verandert. Het onderwerp wordt gesymboliseerd door een grondstof die weergeeft wat je beïnvloedt. Die combinaties van handelingen en voorwerpen maken de eigenlijke spreuk. Hier onder staat een korte beschrijving van deze handelingen en grondstoffen per techniek en per onderwerp.

Creatie

Creatie wordt altijd geïllustreerd door symbolen. Meestal worden deze symbolen met de grondstof van het onderwerp geschreven.

Destructie

Destructie wordt altijd geïllustreerd door geluid. Dit geluid wordt meestal gemaakt door middel van de grondstof of de grondstof moet er in betrokken zijn.

Dominatie

Dominatie wordt geïllustreerd door aanraking met de grondstof, maar in sommige gevallen kan kijken dóór de grondstof genoeg zijn (dan moet perceptie in de spreuk gebruikt worden).

Perceptie

Perceptie wordt geïllustreerd door de ogen en door handelingen met de ogen. Meestal wordt de grondstof op de oogleden of zelfs in de ogen gewreven om perceptie te activeren.

Transmutatie

Transmutatie wordt geïllustreerd door beweging. Meestal wordt de grondstof in deze beweging betrokken.

Corpus

Om corpus te gebruiken worden meestal lichaamsappen gebruikt. Bloed is veruit de meest krachtige en meest gebruikte. Menselijk bloed is het krachtigste van alle bloed en het eigen bloed heeft nog meer kracht. Bepaalde typen van mensen hebben nog krachtiger bloed.

Dimensie

Dimensie wordt geïllustreerd door de lucht. Vaak wordt rook of damp in dimensionale rituelen gebruikt als sterker symbool.

Energie

Energie wordt geïllustreerd door edelmetalen. Goud is één van de krachtigste symbolen voor energie.

Magie

Magie wordt gesymboliseerd door handen en ogen. De sterkste symboliek hier is voor magiërs die met hun vingers een eigen oog (of twee ogen) hebben uitgestoken. Ook de praktijk om de ogen van tegenstanders mee te dragen helpt bij dit soort magie.

Materie

Materie wordt meestal geïllustreerd door aarde, krijt of steen. Edelstenen worden ook vaak gebruikt als een krachtiger symbool.

Psyche

Allerlei geestverruimende kruiden kunnen helpen met psyche, maar het beste symbool is toch de eigen geest. Meestal worden hierbij toch wel handelingen (of producten) vereist om de concentratie te vergroten, omdat de eigen geest zelden krachtig genoeg is om andermans geest te beïnvloeden. Seks met de persoon wiens geest je tracht te beïnvloeden, is een heel sterke katalysator voor psychische magie. Misbruik van dit soort magie wordt streng bestraft.

Plaatsen en tijden van macht

Sommige plaatsen en tijden zijn geschikter voor het gebruik van magie. Op deze plaatsen of tijdstippen is de schepping vatbaarder voor verandering. De Equinocen, de Solsticiën en dergelijke tijdstippen

zijn daarom ook uitermate geschikt om te toveren, maar ook heel gevaarlijk, want op deze tijdstippen kan er ook spontaan magie ontstaan en is de grens tussen de Verborgen Wereld en onze wereld erg dun. Plaatsen waar magie gemakkelijker bedreven worden zijn vaak al door de prehistorische mens aangeduid met een soort tempels. Magiërs vermoeden dat de constructies op die plaatsen ook de tijdstippen aangeven waarop er op die plaatsen het best getoverd kan worden.

Mislukte magie

Als magie mislukt, dan moet de magiër een d6 rollen en de graad van mislukking daarbij optellen. Het resultaat moet hij met deze tabel vergelijken om te kijken wat er gebeurt:

1-3: Er gebeurt gewoon niks.

4-5: De magiër duidt zijn doelwit verkeerd aan. Als de spreuk op iemand of iets anders bedoeld was, dan wordt hij op de magiër uitgevoerd of op iets dat de magiër in zijn bezit heeft. Als de spreuk op de magiër of iets dat hij in zijn bezit heeft, bedoeld was, dan komt de spreuk op de dichtstbijzijnde persoon of het dichtstbijzijnde voorwerp.

6-7: De magiër heeft niet voldoende rekening gehouden met de wet van het evenwicht. Hierdoor gebeurt het tegenovergestelde van de spreuk geconcentreerd op de magiër zelf en de eigenlijke spreuk gebeurt wel, maar erg verspreid en verzwakt waardoor er nauwelijks effect is.

8: De magiër gebruikt per ongeluk het verkeerde onderwerp. Rol een d6 om te kijken welk onderwerp, gebruikt wordt.

9: De magiër gebruikt per ongeluk de verkeerde techniek. Rol een d6 om te kijken welke techniek. Als je een 6 rolt, dan moet je opnieuw rollen en dan moet je ook het onderwerp aanpassen.

Het Edict van Merven

- Magie mag slechts beoefend worden met toestemming van de Hoge Raad van Magie.

- Een magiër mag geen wereldlijke macht uitoefenen.
- Magie mag niet gebruikt worden om onnatuurlijke wezens of voorwerpen te creëren, tenzij met de uitdrukkelijke toestemming van de Hoge Raad van de Magie.
- Magie mag niet gebruikt worden om taken te vervullen die ook zonder magie uitgevoerd kunnen worden, tenzij in absolute noodzaak of met toestemming van de Hoge Raad van Magie.
- Magie mag slechts gebruikt worden om de mensheid te helpen en te beschermen. Alle andere vormen van magie zijn verboden zonder toestemming van de hoge raad.
- Magie mag niet gebruikt worden om contact te zoeken met de wezens van de Mist of om hen te beheersen.
- Magie mag niet gebruikt worden in oorlogen, tenzij het een oorlog is tegen de mist.
- Magiërs zijn verplicht om de mensheid te beschermen tegen de gevaren van de Mist.
- Magie mag niet gebruikt worden om de Mist te versterken of om een mens of enig ander wezen niet afkomstig uit de Mist, bloot te stellen aan de Mist.
- Geen magiër mag zich verzetten tegen het onderzoek van de inquisitie of dit onderzoek belemmeren.
- Magisch onderzoek mag enkel verricht worden met toestemming van de Hoge Raad van Magie en onder toezicht van de Inquisitie.