

Inhoud	
Inhoud	1
De wereld	2
De Personages	2
1. Een concept kiezen	2
2. Kenmerken	2
Kenmerk	2
Attribuut	2
Vaardigheden	2
Volk kiezen	3
De Aardmannen	3
De Dwergen	3
De Kabouters	4
De Elfbloedigen	5
De Mensen	6
3. Attributen verdelen	7
Achtergrondattributen	7
4. Vaardigheden verdelen	7
Achtergronden kiezen	7
5. Afwerking. Error! Bookmark not defined.	
Materiaal	11
<i>Wapens</i>	11
<i>Bescherming</i>	12
<i>Goederen en diensten</i>	13
Systemen	14
Basis	14
Moeilijkheidsgraden	14
Omstandigheden	15
Graden van succes en mislukking	15
Gevecht	15
Snelheid	15
Aanvallen	15
Schade en verwondingen	16
Tweede actie	19
Paniek	19
Sterven	19
Uitputting	19
Lotspunten, herrollen en autosuccessen	20
Ervaring	20
Magie	21
Magie studeren	21
Toveren en formules maken	21
Mogelijkheden en limieten	21
Plaatsen en tijden van macht	22
Mislukte magie	23
Voorbeelden van Spreuken	23



De wereld

De wereld is al tientallen eeuwen in de ban van een ijstijd. Het continent is ruw en koud. Het wilde uitgestrekte landschap weerstaat al tijdenlang alle poging tot beschaving. Steile bergen en heuvels bedenken het grootste deel van het landschap alleen onderbroken door donkere wouden, vochtige ongestroopte moerassen en door de windgeteisterde vlakten. Dit landschap is gecreëerd in de tijd dat de elfen oorlog voerden met de goden en magie de grondvesten van de aarde deed schudden. De inwoners van deze wereld hebben tot hiertoe echter steeds geweigerd om hun greep op deze landen op te geven en ze worstelen voortdurend om kleine gemeenschappen op te bouwen. Mensen wonen vooral in de kustlanden en tijdens de laatste twee eeuwen zijn sommige stammen zelfs doorgedrongen tot in de meer wilde gebieden van het continent. De mensen hebben zichzelf georganiseerd in kleine rijkjes die geregeerd worden door krijgsheren, die voortdurend moeten strijden om hun positie te handhaven. Strijd heeft deze heren aan de macht gebracht en enkel door strijd kunnen zij die macht behouden. Aardmannen leven in stammen op de grote vlakten. Soms verzamelen ze zich om oorlog te voeren en op strooptocht te trekken. Ze zijn gevreesde ruiters en hun strijdwapens zaaien dood en vernieling als ze in de oorlog worden ingezet. Dwerfen wonen in versterkte mijnsteden waar ze hun kostbare erts

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	Speurwerk	Vermogen

tegen plundersers verdedigen. Hun steden zijn soms zelfs in de berg zelf uitgehakt en zijn bijna onneembaar voor belegeraars. Kabouters leven in kleine gemeenschappen en overleven door onopvallend te zijn en op een geniepige manier te vechten. Kabouters leven ook vaak als nomadische stammen.

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. 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.

Volk kiezen

De Aardmannen

Aardmannen zijn woeste, wezens wier stammen geleid worden door het recht van de sterkste. Grote aardmannen mengen zich slechts zelden met de kleine aardmannen. Als een grote aardman zich toch bij een stam van kleine aardmannen aansluit, wordt hij meestal de leider van de stam en het mikpunt van spot van zijn soortgenoten. Aardmannen doen het vooral goed in woeste, ruige gebieden. Daar vinden zij dan ook hun prooidieren. Aardmannen passen zich niet zo gemakkelijk aan nieuwe landen of omstandigheden aan en doen het liefst zoals het altijd geweest is. Vandaar ook dat zij niet zo gemakkelijk hun landen verlaten, hoewel ze soms wel invallen doen in andere gebieden. Die invallen gebeuren meestal in tijden van schaarste. Dan vullen ze hun voedselbronnen aan met wat ze van anderen kunnen roven.

Wat aardmannen van de andere volken denken

Sjamaan Uvar de Zwarte van de Stam der Windkrijgers leest de ingewanden van een geit:

Over dwergen: Als je hun waardevolle metalen wil hebben, is het goedkoper om handel te drijven dan oorlog te voeren. Ze gaan tot het uiterste om hun bezittingen te verdedigen.

Over kabouters: Kabouters vluchten weg als ze worden aangevallen. Er valt bij hen geen eer te halen. Wat belangrijker is: er valt bij hen ook geen buit te halen.

Over elfbloedigen: Elfbloedigen vechten niet eerlijk. Bij hun listen kan je niet anders dan je een beginneling voelen.

Over mensen: Mensen kunnen alleen winnen door met meer te zijn. Helaas slagen ze daar ook vaak in.

Grote Aardmannen

Grote aardmannen zijn sterk en zij kunnen van alle volken het gemakkelijkst de barre levensomstandigheden van de Ijslanden aan. Grote aardmannen zijn echter niet erg snugger en al helemaal niet aangenaam in de omgang.

Eigenschappen

+1 op incasseren van schade op elk lichaamsdeel.

+1 dobbelsteen op alle weerstandsworpen i.v.m. uithouding.

+1 dobbelsteen op alle weerstandsworpen tegen de koude.

Grote aardmannen krijgen automatisch 1 extra punt op kracht waardoor ze minimum 2 en maximaal 5 op kracht hebben.

-1 dobbelsteen op alle weerstandsworpen tegen geestbeïnvloedende magie.

Grote aardmannen hoeven hun lichte bescherming niet uit te doen om toch een verkwikkende rust te hebben.

Grote aardmannen moeten altijd dubbel betalen om hun mentale vaardigheden boven 1 te verhogen.

Kleine Aardmannen

Kleine aardmannen zijn minder sterk, maar ze hebben zich op andere manieren aangepast aan het leven in de Ijslanden. Ze zijn erg handige jagers en kunnen in bijna alle omstandigheden voedsel vinden en vuur maken. Kleine aardmannen zijn erg gehard door het leven in de ijzige koud. Net als hun grotere broeders zijn kleine aardmannen niet erg snugger en erg onaangename metgezellen.

Eigenschappen

+1 op incasseren van schade op elk lichaamsdeel

+1 dobbelsteen op alle weerstandsworpen i.v.m. uithouding.

+1 dobbelsteen op alle weerstandsworpen tegen koude.

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

Aardmannen hoeven hun lichte bescherming niet uit te doen om toch een verkwikkende rust te hebben.

De Dwergen

Dwergen zijn stevig gebouwd breed en baardig. Zij leven vaak in grote zalen onder de grond en zijn erg goede smeden en ambachtslieden. De meeste dwergen hebben een hekel aan magie. Dwergen dragen eer hoog in het vaandel en houden zich meestal aan de regels en aan hun eigen erecode.

Wat dwergen van de andere volken denken

Bubir, krijger van Rode Heuvel vertelt de waarheid bij pot en pint:

Over aardmannen: Pas als ze merken dat ze je niet kunnen verslaan, willen ze met je praten. Vanaf dan vallen ze wel mee.

Over kabouters: Handige kereltjes om te helpen met allerlei zaakjes. Het enige wat ze niet kunnen is vechten en dat doen wij dan voor hen in ruil voor hun vaardigheden.

Over elfbloedigen: De enige goede elf is een dode elf... Dat geldt ook voor iedereen die ook maar een beetje op een elf lijkt.

Over mensen: Sommigen zijn dappere krijgers en eervolle vrienden. Anderen zijn even erg als de elfen.

Eigenschappen

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

Dwergen hebben 2 extra algemene schade.

Dwergen hebben 1 extra uitputtingspunt.

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

+1 op alle weerstandsworpen tegen magie.

Dwergen hoeven hun lichte bescherming niet uit te doen om toch een verkwikkende rust te hebben.

Heuveldwergen

Heuveldwergen bouwen hun woonsten onder of op heuvels. Zij maken even vaak stenen huizen op de oppervlakte als dat ze woningen ondergronds graven. Hun woningen zijn vaak dicht in de buurt van grondstoffen, dit kan een mijn zijn, maar ook een bos, waar ze dan hout kunnen halen. Ze zijn eerder teruggetrokken en kunnen soms erg kortaf zijn. Toch drijven zij het meeste handel met andere volken en hebben vaak een grotere kennis van de waarde van goederen dan welk ander volk.

Ijswdergen

Ijswdergen leven vaak het meest noordelijk van alle dwergen en bouwen hun woningen vaak rechtstreeks in het ijs of in de rotsen van de noordelijke bergen. Ijswdergen zijn heel ervaren steenhouwers en mijnwerkers. Kennis is voor hen echter ondergeschikt aan overleven.

Rotsdweren

Rotsdweren leven onder de grond, diep onder de bergen en zij komen slechts zelden aan de oppervlakte. Ze weten dan ook maar weinig van de oppervlakte en wat daar gebeurt, maar in de ondergrond zijn zij heer en meester. Rotsdweren zijn erg goede smeden en de beste wapens worden door rotsdweren gemaakt. Waar andere dwergen eer hoog in het vaandel dragen, willen rotsdweren soms wel eens geniepig zijn. Tegen elkaar of tegen andere dwergen zullen ze (bijna) NOOIT hun woord breken, maar het begrip eer brengen ze niet in verband met niet-dwergse rassen, dus hoeven ze ook hun woord aan hen niet te houden. Dit wil niet zeggen dat elke rotsdweg voortdurend de andere rassen bedriegt. Het houdt in dat ze het wel zouden doen als ze vinden dat iemand van een ander ras het verdient of als ze vermoeden dat die bij hen hetzelfde probeert te lappen.

De Kabouters

Kabouters zijn kleine wezentjes die vaak verborgen leven voor de grotere volken. Kabouters zijn handige kereltjes en sluwe handelaars. Uit bijna elke situatie weten ze hun voordeel te halen.

Wat kabouters van de andere volken denken

Pelke Looi, Leerlooier uit Rode Heuvel heeft veel geleerd over alle volken:

Aardmannen: Als je ze kan doen geloven dat het goedkoper is om handel te drijven dan te roven, dan kan je hen keer op keer bedriegen.

Dwergen: Dwergen zijn harde werkers en ze stellen onze hulp op prijs.

Elfbloedigen: Eerst doorzeven met pijlen, dan uitzoeken wat ze wilden stelen.

Mensen: Mensen moet je overtuigen dat ze je nodig hebben. Als je daarin geslaagd bent, dan zit je gebeiteld.

Eigenschappen

Kabouters kunnen Alertheid, Spuurwerk, Verbergen, Acrobatiek en Vingervlugheid zonder verdubbeling van de kosten boven de helft van de waardering op het kenmerk zetten.

Kabouters kunnen kracht als beginnend personage niet hoger dan 3 zetten.

Kabouters moeten nooit extra betalen als ze magie boven de geestelijke waardering verhogen en kunnen automatisch een specialisatie nemen in elke techniek die ze leren.

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

Kabouters hebben 1 extra a.p.

Kabouters krijgen +1 dobbelsteen om plantaardig voedsel te vinden of te verbouwen.

Kabouters zijn klein en niet erg stevig gebouwd.

Hierdoor krijgen ze automatisch 1 extra schade per 3 schade (minimum +1). Kabouters hebben wel +1 dobbelsteen in verbergen en acrobatiek.

Boskabouters

Boskabouters zijn heel handig om zich te verstoppen in de bossen. Dit doen ze alleen in geval van gevaar, want boskabouters zijn heel gastvrij en houden ervan om bezoekers urenlang te onderhouden met allerlei verhalen. Een dwerg zei ooit dat als het slaapgif op hun pijlen je niet onder zeil krijgt, dan hun eindeloze gebabbel wel.

Rotskabouters

Rotskabouters zijn handig en snel en leven in nette holen tussen de rotsen. Ze houden van mooie dingen en van dieren en ze genieten ervan om grappen uit te halen met anderen.

Veldkabouters

Veldkabouters zijn slim en leven vaak samen met andere volken samen. Zij leven in gezellige holen onder een heuvel, terwijl mensen hun huizen bouwen op de heuvel. De mensen helpen de veldkabouters om het dorp te bewaken, terwijl de kabouters ervoor zorgen dat de velden van de mensen extra veel gewassen opbrengen.

De Elfbloedigen

Elfbloedigen zijn die mensen die het bloed van de elfen in hun aderen hebben. Net als hun voorouders elfen zijn de elfbloedigen niet erg graag gezien bij de andere volken en worden ze door de anderen gewantwoord omwille van hun afkomst. Elfen zijn wispelturige en wrede wezens en houden ervan om andere wezens te pesten en te bedriegen. En elfbloedigen lijken net iets te veel op hun voorouders om dat te vergeten. Daarom leven de elfbloedigen vaak in gemeenschappen bijeen. De meesten hebben wel nog contact met andere volken en drijven handel met hen, maar enkelen hebben zich volledig teruggetrokken en ze treden heel wreed op tegen eenieder die hun domein betreedt.

Wat elfbloedigen over andere volken denken

Yllvan Urkettis, rover haalt herinneringen op aan zijn slachtoffers:

Aardmannen: Ze kunnen veel pijn verdragen, vechten goed en hebben zelden waardevolle bezittingen. Ze zijn onze aandacht dus niet waard.

Dwergen: Als je van risico houdt, kan je hen aanvallen. Als het lukt, dan heb je zeker veel buit. Maar de kans dat het lukt, is wel klein.

Kabouters: Ze hebben de ergerlijke neiging om zich te verstoppen. Als je ze gevangen kan nemen, wijzen ze je al hun schatten. Het is ook heel bevredigend om een gillend kaboutertje te doden.

Mensen: Als je denkt dat je een gemakkelijk doelwit hebt gevonden, wordt het plots moeilijk.

Eigenschappen

Elfbloedigen 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.

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

Elfbloedigen kunnen twee keer zover zien als gewone mensen.

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

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

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

Elfbloedigen zijn gevreesd en soms zelfs gehaat bij andere volken.

Elfbloedigen krijgen dubbele schade van ijzeren wapens.

Feebloedigen

De feeën zijn de meest nobele en de meest geleerde van alle elfen. Ze zijn ook het meest vindingrijk in hun plagerijen en hun wreedheid. Hun nageslacht is daarom ook het wijste en gemeenste van alle elfbloedigen. Feeën krijgen veel meer respect van andere volken dan andere elfen, omwille van hun kennis. Toch zijn ook de feebloedigen erg wispelturig en zijn ze nog hooghartiger in de omgang met andere wezens dan andere elfen.

Ijsbloedigen

De ijsbloedigen zijn de afstammelingen van de wilde elfen die op de ijsvlakten en in het hoge noorden leven, zoals de Asrai. Ijsbloedigen zelf zijn vaak woeste wezens die rondzwerfen over de vlakten en leven van wat de jacht hen opbrengt. Ze zijn heel lenig, maar kennis is voor hen onbelangrijk en ze hebben een afkeer van mooipraterij.

Schaduwbloedigen

Schaduwbloedigen zijn de nakomelingen van de elfen van de nacht, de gevreesde Fomhoire. Schaduwbloedigen moeten zich vaak voor de andere volken verschuilen. Daarom en ook omdat ze van het duister houden, leven ze vaak onder de grond. Dit brengt hen vaak in conflict met de dwergen. Hun afzondering en het kwaadaardige bloed in hun aderen maken hen bijzonder wreed en hun contacten met andere volken hebben meestal een bloedige afloop.

De Mensen

Mensen leven bijna overal op het continent en zijn op de meeste plaatsen het heersende volk. Volgens de mensen zelf is dat, omdat ze zich aan alle omstandigheden het gemakkelijkste aanpassen. Andere volken zeggen dat ze kweken als konijnen en altijd meedoen met de winnaars. Mensen zijn niet erg goed aangepast aan het klimaat in sommige van de woestere gebieden op het continent.

Wat mensen van andere volken denken

Leivin, ruiter van Finistere

Aardmannen: Degenen die aan onze kant staan, zijn dappere krijgers. De anderen zijn woeste rovers en plundersaars.

Dwergen: Strijdlustig, harde werkers en vreselijk gierig.

Kabouters: Het is onze plicht hen te beschermen en hun plicht om voor ons te werken.

Elfbloedigen: Door hun elfenbloed zijn ze verdorven, slecht en wreed geworden.

Eigenschappen

Alle mensen krijgen 2 extra vaardigheidspunten die ze mogen verdelen zoals ze willen.

Haldirs

Haldirs zijn krijgslustige mensen die meer naar het noorden wonen. Ze plunderen vaak dorpen of treden op als beschermers van andere volken. Vooral bij de Lingwiërs hebben de Haldirs een reputatie als woeste barbaren, nauwelijks beter dan aardmannen. En net met de aardmannen voeren de Haldirs het vaakste strijd, omdat er nu eenmaal meer aardmannen wonen in de woeste gebieden waar de Haldirs wonen.

Eigenschappen

Haldirs mogen 1 Fysieke Vaardigheid en 1 opleidingachtergrond naar keuze boven de helft van de Waardering verhogen, zonder daarvoor dubbel te moeten betalen.

Lingwiërs

Lingwiërs leven het dichtst bij de kusten en rivieren. Zij zijn goed in de zeevaart en de riviervaart. De meesten leven van de handel of van één of ander ambacht. Lingwiërs worden door andere volken (Haldirs, Wilfen, aardmannen, dwergen) vaak als bedriegers en als watjes beschouwd.

Eigenschappen

Lingwiërs mogen 1 Mentale Vaardigheid en 1 Achtergrond (Magie, Talen, Opleiding of Kennis) naar keuze boven de helft van de Waardering verhogen, zonder daarvoor dubbel te betalen.

Wilfen

Wilfen leven meestal in de buurt van bossen en zij leven van wat de jacht hen opbrengt en wat de natuur hen te bieden heeft. Wilfen in dorpen kweken soms ook voedsel en drijven handel met andere volken.

Eigenschappen

Wilfen mogen 1 Fysieke Vaardigheid en 1 Behendigheidsvaardigheid naar keuze boven de helft van de Waardering verhogen, zonder daarvoor dubbel te betalen.

3. *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 moet minimum 1 punt in elk attribuut steken en je mag maximum 4 punten in een attribuut steken.

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 beide 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. In sommige stammen heeft een krijger die hoofden van verslagen vijanden verzamelt veel status, maar een priester die hetzelfde doet zal vreemd bekeken worden. Achtergrondattributen kunnen niet tijdens het spel verhoogd worden, tenzij je voldoende status verwerft.

4. *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.. Als je Vaardigheden wilt verhogen, boven de helft van de Waardering van het Kenmerk, 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 je laagste waardering zit. Dus als je laagste waardering twee is en je steekt 3 punten in training, dan kan dit zolang je geen enkel onderdeel hoger dan twee zet. 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 werpen 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.

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 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.

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 Biodeense geschiedenis, maar voor de rest niet veel afweet van academische onderwerpen, dan kan je deze achtergrond nemen.

Talen

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 2.

Mogelijke talen zijn: Lingwisch, Biodeens, Binics, Pordics, Haldirs, Finisteers, Cerins, Caranisch (rond de Moerassen van Rode Drets en in Rode Heuvel), Liliputter (kaboutertaal), Elwens (soort pidgin elfs dat vaak door Elfbloedigen als tweede taal gesproken wordt. Dichter dan dat zullen de palataal beperkte rassen de elfentaal nooit kunnen benaderen), Dorvisch (Dwergentaal), Oegrish (reuzentaal), Rongaans (aardmannentaal). De niet-menselijke rassen hebben andere talen in gebieden die niet aan Lanrivan grenzen, maar die talen zijn in Lanrivan niet bekend.

Magie

Als je magiër wil worden, moet je ook de technieken en onderwerpen van de magie leren. Om punten in magie te steken, let je enkel op de waardering in geestelijke. Technieken en Onderwerpen tellen hiervoor ook afzonderlijk (dus je mag bijvoorbeeld je techniek boven je wereldlijke score verhogen, maar het kost enorm veel om het boven je geestelijke score te verhogen). De regels om magie te gebruiken staan op p. 22

Technieken

Voor elke techniek betaal je 2 achtergrondpunten en je betaalt 5 voor elke techniek die je meer koopt dan je achtergrondwaardering in 'Geestelijk'. Voor elke techniek kan je specialiseren in maximaal 2 onderwerpen. Dat kost nog eens 1 extra achtergrondpunt per specialisatie. Specialisatie in een onderwerp geeft je +1 per dobbelsteen in occult als je iets tovert in verband met dat onderwerp. Je durft ook meer experimenteren, dus rol je 1 extra controledobbelsteen voor dat onderwerp (dit is geen extra dobbelsteen, maar komt uit je gewone dobbelstenen). Je kan alleen specialiseren in een onderwerp dat je al kent.

- **Creatie**

Met deze techniek kan je voorwerpen uit het niets scheppen. Je kiest de Vorm die je wil scheppen en dan probeer je je spreuk vorm te geven.

- **Perceptie**

Met Divinatie kan je dingen waarnemen. Je kiest de Vorm die je zoekt en probeert die zo op te sporen of te volgen.

- **Transmutatie**

Met transmutatie kan je dingen vervormen. Je kiest de Vorm die 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 welke Vorm je beheersing uitoefent.

Onderwerpen

Voor elk onderwerp betaal je 1 punt. Je betaalt 3 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.

- **Energie**

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

- **Psyche**

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

- **Corpus**

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

- **Magie**

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

- **Materie**

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

Formules

Als magiër kan je ook zodanig toeleggen op bepaalde formules dat ze gemakkelijker worden om te toveren. Een formule kost 1 punt per niveau. Een formule richt zich op een bepaalde combinatie tussen een techniek en een aspect van een onderwerp (bijvoorbeeld: creatie en energie/temperatuur of dominantie en psyche/emoties of destructie magie/materie).

1. Als je een formule op niveau 1 kent, kan je die formule toveren zonder eerst een voorbereidende rol te doen om de formule op te stellen. Je kent de mogelijkheden van de formule zodanig goed dat je de berekeningen voor de variabelen in je hoofd uitrekt. De moeilijkheid om de formule te toveren verhoogt wel met 1. Hierdoor kan je magie afronden op één tot twee rondes (afhankelijk van het aantal successen op de worp).
2. Als je een formule op dit niveau kent, kan je die formule toveren zonder eerst een voorbereidende rol te doen om de formule op te stellen. De moeilijkheid om de formule te toveren verhoogt niet.
3. Als je een formule op dit niveau kent, dan kan je die formule veel sneller uitvoeren. Een deel van de voorbereiding draag je altijd bij je. De formule kost 1 actie. Omdat je zo snel tovert, is je formule echter nooit juist en wordt die vergezeld van een neveneffect (rol d6 voor magische mislukking). De moeilijkheid om spontaan te toveren is 1 punt hoger.

Training

Gevechtstijlen

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

- Afstandswapens
- 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.

- 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.

- 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.

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.

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.

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 sikkels om materiaal te kopen en telt daar je extra geld uit je vermogen achtergrond bij op.

Materiaal

Wapens	Zorg	Schade	Bereik	Grootte	Speciaal	Prijs	Gewicht	Niveau
Dolk	2	1	25m	Mini	/	2 halm	0,5 kg	1
Kort zwaard	3	2	/	Klein	/	1 sikkel	1,5 kg	3
Lang zwaard	4	3	/	Medium	/	15 halm	2 kg	4
2-handig zwaard	6	4	/	Groot	2-handig	5 sikkel	7,5 kg	5
Scimitar	4	2	/	Medium	*2	15 halm	4 kg	3
Sikkel	2	1	/	Mini	/	6 halm	1,5 kg	2
Handbijl	3	1	25m	Klein	*2	6 halm	2,5 kg	2
Strijdbijl	5	2	/	Medium	*2	1 sikkel	3,5 kg	4
Vikingbijl	5	3	/	Groot	2-handig, *2	2 sikkel	6 kg	4
Speer	4	2	25m	Groot	*1*5	2 halm	2,5 kg	3
Werpspies	5	2	60m	Groot	/	2 halm	1 kg	3
Oorlogshamer	5	2	25m	Medium	*6	12 halm	4 kg	3
Vlegel	4	2	/	Medium	*6	6 halm	2,5 kg	2
Knuppel	3	2	/	Medium	*3	5 korrel	1,5 kg	2
Staf	3	3	/	Groot	2-handig, *3	1 halm	2 kg	2
Zweep	2	1	2m	Klein	*3*5	1 halm	1 kg	2
Gesel	3	2	1m	Klein	*3	2 halm	1,5 kg	3
Werpmes	2	1	40m	Mini	/	5 korrel	0,25 kg	3
Slinger	3	1	80m	Mini	/	20 cent	/	1
Boog	4	/	/	Groot	/	75 halm	1,5 kg	3
• Pijl		1	150m	Mini	Per 20, *4	1 halm	1,5 kg	3

eens bij opgeteld per gevecht waarbij het wapen gebruikt is en per dag dat het wapen geen onderhoud heeft gehad. Als het onderhoud van een wapen mislukt, dan vermindert de schade van het wapen met 1 per graad van mislukking. Onderhoud duurt minstens 5 minuten per moeilijkheid van het onderhoud. Per 5 niveaus van gebruik, verliest het wapen één dobbelsteen in schade. Als een wapen geen dobbelstenen in schade meer heeft, dan breekt het. De Zorgscore bepaalt ook hoeveel schade je aan een wapen moet doen alvorens je het beschadigt (beschadiging heeft hetzelfde effect als slecht onderhoud). Elk geleverd gevecht telt als een niveau van gebruik.

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.

Niveau: Dit is het niveau dat je in het attribuut krijgskunst 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.

Ijzer: Ijzeren wapens kosten 3 keer zoveel als normaal en doen 2 automatische schade. Ze hebben wel 1



Verborgen Paden

<i>Bescherming</i>	<i>Bescherming</i>	<i>Beweging</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Prijs</i>	<i>Speciaal</i>	<i>Zorg</i>	<i>Niveau</i>
Leren buis		/	7,5 kg	1 sikkel	/		2
• torso, buik	1				/	4	
Gespijkerd leer		/	13 kg	25 halm	/		3
• torso, buik	2				/	5	
• armen: leer	1				/	4	
Ringvest		-1	15 kg	10 sikkel	*1		3
• torso, buik	3				/	6	
• armen: leer	1				/	5	
Verstevigd ring vest		-1	20 kg	15 sikkel	*1		4
• torso, buik	4				/	7	
• leren armbeschermers	2				/	6	
Borstplaat		-1	25 kg	20 sikkel	*2		5
• torso, buik	5				/	10	
• Gespijkerd leren armpaten	2					4	
• Gespijkerd leren wapenrok	2				/	4	
Helm	2	/	2,5 kg	1 halm	*3	4	3
Armschild	*4	/	2,5 kg	5 halm	/	3	2
Schild	*5	/	5 kg	15 halm	/	4	3
Leren wapenrok	1	/	1,5 kg	1 halm	/	4	2
Leren armpaten	1	/	1 kg	3 halm	/	4	2
Gespijkerd leren wapenrok	2	-1	2 kg	5 halm	/	5	3
Gespijkerd leren armpaten	2	/	1,5 kg	5 halm	/	5	3

bescherming in 1 ronde gedurende een gevecht. Dit gebeurt na ELK gevecht. Als het onderhoud van bescherming mislukt dan vermindert de bescherming met 1 per graad van mislukking. Onderhoud duurt minstens 20 minuten per punt bescherming dat het oplevert. Als je bescherming beschadigd is, dan kan je die herstellen door boven het onderhoud x 3 te rollen.

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

*3: Luisteren: -2

*4: Je kan je verdediging met 2 verhogen voor 2 a.p.

*6: 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.

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).

Ijzer: Ijzeren bescherming kost 2 keer zoveel als normale bescherming en geeft -1 onderhoud en de strafpunten op beweging (als die er zijn) vallen weg, de strafpunten op behendigheid worden met 1



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	*	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)	8 halm	*	Zilveren halsketting	15 halm	0,5 kg
Pen	1 korrel	*	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	*	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 oorlogspaad	40 sikkel	/
Maaltijd			Medium oorlogspaad	25 sikkel	/
• Armzalig	1 korrel	/	Licht oorlogspaad	15 sikkel	/
• Gewoontjes	3 korrel	/	Oorlogspeny	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	*: Verwaarloosbaar gewicht		
Winterkleding	8 halm	3,5 kg	100 cent (koperstukken) = 1 korrel (klein zilverstuk)		
Hovelingenklere	3 sikkel	3 kg	10 korrel = 1 halm (groot zilverstuk)		
Edelenkleding	75 halm	5 kg	10 halm = 1 Sikkal (goudstuk)		
Boerenkleding	1 korrel	1 kg	10000 Cent = 100 Korrel = 10 = 1 Sikkal		
Geleerdenkleding	5 halm	3 kg			
Reizigerskleding	1 halm	2,5 kg			

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 ruiters 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 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.

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

In het gevecht heb je een aantal actiepunten dat gelijk is aan 3 (+ eventuele bonussen). Elke speler begint met een aantal a.p. (actiepunten) te bieden, wie het meeste biedt, mag beginnen. Als twee personages evenveel bieden, dan mag degene die in het totaal het meeste a.p. heeft als eerste aanvallen. Als dit gelijk is, dan wordt een dobbelsteen gegooid om te bepalen wie als eerst mag beginnen. Je mag ook 0 a.p. bieden.

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 1 a.p., Steve biedt er 3 en Dwin biedt er 2. De bandieten bieden 2 a.p. en hun leider biedt er 3. De leider van de bandieten mag dus als eerste aanvallen. Dan mag Lon aanvallen. Vervolgens zijn zowel Dwin als de drie bandieten aan de beurt.

Een ronde in een gevecht bestaat uit twee acties. En je moet zorgen dat je voldoende a.p. hebt voor beide 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 + Gewapend + 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 en 1 uitputtingspunt incasseren. Je mag dan lenigheid + ontwijken of handigheid + krijgskunst rollen. Als deze rol hoger is dan de aanvalsrol, dan heb je de aanval alsnog ontweken.

- **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 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 punt schade dat in één slag wordt toegebracht aan een lichaamsdeel krijgt het slachtoffer -1 op alle worpen in verband met dat lichaamsdeel. Deze strafpunten zijn niet cumulatief met elkaar, maar wel 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.

- Die strafpunten tellen af van de score die ze op hun dobbelstenen rollen (negatieve scores zijn mogelijk op die manier en kunnen tot rampzalige mislukkingen leiden).
- 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: 2).
- 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: 4).
- 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: 6).
- Als een diepe wonde niet juist gehecht of geneeld 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: 4.
- 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 6 succes.

- 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: 6.
- 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 4.
- Een verbrijzeld bot geeft het slachtoffer 4 permanente strafpunten, tenzij het bot gespalkt of magisch genezen wordt met minimum 7 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: 4).
- 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, -3 a.p. door verdoving
4. Grote bloeding, -2 a.p. per ronde door pijn, -3 a.p. door verdoving, diepe wonde
5. Ernstige bloeding, -2 a.p. per ronde door pijn, -5 a.p. door verdoving, diepe wonde
6. Ernstige bloeding, -3 a.p. per ronde door pijn, -5 a.p. door verdoving, diepe wonde
7. Ernstige bloeding, -4 a.p. per ronde door pijn, -10 a.p. door verdoving, diepe wonde
8. Ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, diepe wonde, 100 algemene schade
9. Ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, buik opengereten, 120 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, 100 algemene schade
9. Ernstige bloeding, verlies alle a.p. per ronde, hart doorboord, 100 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 ($\frac{1}{2}$ kans: links of rechts), -3 a.p. door verdoving
6. Grote bloeding, 1 oog blind ($\frac{1}{2}$ kans: links of rechts), -4 a.p. door verdoving
7. Grote bloeding, schedel gebroken, algemene schade: 100. Uiterlijk, instinct en verstand: $-\frac{1}{5}$
8. Ernstige bloeding, schedel verbrijzeld, algemene schade: 120, uiterlijk, instinct en verstand: $-\frac{1}{2}$
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). Op het einde van een ronde, mag iedereen opnieuw a.p. bieden voor een laatste actie die ronde. Dit gaat hetzelfde in zijn werk als de eerste actie, wie geen a.p. meer over heeft, biedt automatisch 0. Daarna 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 Instinct + Weerstand, een Instinct + Weerstand test (minimum succes: het aantal geïncasseerde schade) slagen of terugdeinzen. Ze zoeken het gevecht pas terug op als ze slagen in een Instinct + Weerstand test (minimum succes = geïncasseerde schade). Elke test telt als een actie. Als ze de rol verknoeien, slaan ze op de vlucht. Met een rol op Charisma + Leiding kan een bondgenoot de Moeilijkheid van een paniektest verlagen met 1 punt per punt van succes (hiervoor moet de bondgenoot geen actie opgeven). De bondgenoot moet dit wel op een goede manier uitspelen. Met een rol op Charisma +

Intimidatie kan een vijand de Moeilijkheid van een paniektest verhogen met 1 punt per punt van succes (hiervoor moet de vijand geen actie opgeven). De vijand moet dit wel op een goede manier uitspelen.

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, fysiek zware proeven moeten ondergaan of als ze magie gebruiken, 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 2 uitputtingspunten krijgen ze 1 negatief succes op alle worpen. Die negatieve successen tellen af van de score die ze op hun dobbelstenen rollen (negatieve scores zijn mogelijk op die manier en kunnen tot rampzalige mislukkingen leiden). 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.

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

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.

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 of 2	
Huidig niveau	Kost voor verhoging met 1
1	5
2	10
3	15
Attributen onder een Kenmerk van Waardering 3 of 4	
Huidig niveau	Kost voor verhoging met 1
1	4
2	8
3	12
4	16
Vaardigheden of achtergronden onder een Kenmerk van Waardering 1 of 2	
Nieuwe vaardigheid	4
Huidig niveau	Kost voor verhoging met 1
1	3
Huidig niveau	Kost voor Verhoging met 1 boven de Waardering van het Kenmerk
1	4
2	8
Vaardigheden of achtergronden onder een Kenmerk van Waardering 3 of 4	
Nieuwe Vaardigheid	2
Huidig niveau	Kost voor verhoging met 1
1	2
2	4
Huidig niveau	Kost voor verhoging met 1 boven de Waardering van het Kenmerk
1	3
2	6
Technieken bijkopen onder de waardering op kennis	3
Technieken bijkopen boven de waardering op kennis	5
Onderwerpen bijkopen onder de waardering op kennis	1
Onderwerpen bijkopen boven de waardering op kennis	3
Specialisaties van technieken in onderwerpen	1
Lotspunt	3
Herrol	5
Auto succes	7

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. Bij het maken van een formule spelen enorm veel factoren een rol: de omgeving (het weer, de planten, de ondergrond, bebouwing en zelfs levende wezens die rondlopen zijn een onderdeel van die omgeving), de tijd (magie schijnt bijvoorbeeld onderhevig te zijn aan getijden, waardoor de stand van de maan, de tijd van het jaar en zelfs de planeten er een invloed op hebben) en dat wat je probeert te beïnvloeden (geen twee dingen zijn ooit hetzelfde. Hetzelfde voorwerp op verschillende tijdstippen verschilt zelfs, dus het wordt zo goed als onmogelijk om exact dezelfde formule twee keer te gebruiken).

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 3 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. Bij elke spreuk moet je een uitputtingsrol slagen, die gelijk is aan de moeilijkheid van de spreuk of een uitputtingspunt incasseren.

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 Natuur

Geen magiër kan een voorwerp of een wezen dingen laten doen die tegen de natuur van het voorwerp zijn. Een magiër kan bijvoorbeeld geen vuur laten bevriezen. Een vliegende mens kan ook niet bestaan (maar dit valt te omzeilen als je zwaartekracht gaat beïnvloeden en wat met de wind speelt. Niettemin is deze formule een hele krachttoer). Mensen gaan ook niet tegen hun natuur handelen. Een zachtmoedig persoon kan niet plots in een moordenaar veranderd worden (maar met de juiste waanbeelden kan iedereen over een bepaalde grens geduwd worden).

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, 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 zou wel naar de toekomst kunnen reizen (maar zou dan niet meer terug 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 Grenzen van de Waarneming

Een magiër kan alleen dat beïnvloeden dat hij kan zien. En hij kan via perceptie alleen een zicht krijgen op die plaatsen waar hij al geweest is.

De Grenzen van Creatie

Een magiër kan geen echt nieuwe dingen creëren. Hij kan alleen kopiëren. Nieuwe dingen scheppen, die nog nooit eerder gezien zijn, liggen enkel binnen het vermogen van het goddelijke. Slechts bepaalde goddelijke of demonische wezens kunnen dit. Kopieën van het leven hebben altijd wel een fout. Geen magiër is God en kan Gods schepping namaken. Een magiër kan ook niets permanent maken zonder grondstoffen (wat wil zeggen dat je soms moet transmuteren voor je kan creëren).

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 (dit hangt samen met de Grenzen van Creatie en de Grenzen van de Natuur).

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.

Voorbeelden van Spreuken

Onzichtbaarheidspreuk

Een mens is van nature niet onzichtbaar, dus je kan hem ook niet zomaar onzichtbaar maken. Je kan onzichtbaar worden als je het licht om je heen buigt. Dat wordt dan: Controle + Energie + Dimensie. Vergeet wel niet dat tenzij je dit combineert met een tweede spreuk je zelf ook niks kan zien doordat je geen licht hebt. Daarvoor gebruik je dan perceptie + dimensie om buiten je onzichtbare cocon te kijken. Oplettende mensen kunnen de verbuiging van het licht wel zien als je beweegt, omdat door de verbuiging van het licht ook het beeld een heel klein beetje verbogen wordt. Een andere mogelijkheid is de geest van een ander beïnvloeden, zodat hij je wel ziet, maar zich daar niet bewust van is. Dat wordt dan controle + lichaam. Dit is dus een eenvoudiger spreuk, maar je bent wel maar 'onzichtbaar' voor één persoon. Als je meerdere personen wilt beïnvloeden, zal je de spreuk meerdere keren moeten uitvoeren en dat maakt elke spreuk moeilijker.

Oproepingspreuk

Je kan niks zomaar uit het niet creëren, dus als je een voorwerp wil oproepen moet je een combinatie gaan maken van perceptie, controle, dimensie en materie om het voorwerp naar je toe te halen. Als je op het voorwerp op voorhand al een spreuk met controle en materie hebt gedaan, kan je dat voorwerp later gewoon oproepen met een controle en dimensie spreuk.

Je kan creatie, materie en magie gebruiken om een tijdelijk voorwerp te creëren uit magische energie.

Je kan geen voorwerp creëren uit de lucht aangezien het niet in de natuur van lucht ligt om een vast voorwerp te worden.

Ver-zien-spreuk

Met deze spreuk kan je waarnemen wat er op een andere plaats gebeurt. Je hebt er perceptie en dimensie voor nodig. En perceptie, dimensie en magie als je op een plaats in de Verborgen Wereld wil kijken.

Vliegspreuk

Dat een mens vliegt is tegen zijn natuur. Dat de zwaartekracht minder wordt en de mens wordt opgetild door een handige windvlaag is dan weer wel mogelijk. Deze spreuk is niet gemakkelijk, omdat de magiër zijn controle over de wind voortdurend moet handhaven. De magiër heeft controle, energie en dimensie nodig om deze spreuk aan de gang te krijgen. Er zijn meerdere spreuken nodig om echt te vliegen. De eerste spreuk is nodig om in de lucht te raken, maar als de magiër vooruit wil bewegen, is er al een tweede spreuk nodig. En voor elke keer hij van richting wil veranderen, heeft hij nog een spreuk nodig om de wind van richting te doen veranderen. Er wordt hierbij vanuit gegaan dat de magiër deze spreuken uitvoert voor hij de lucht in gaat, dus moet hij op voorhand zijn traject al vast leggen. Eén keer hij in de lucht is, kan hij niks meer aan zijn traject veranderen (tenzij door zich uit de luchtstroom te wringen en te vallen). Deze spreuk wordt vaak gebruikt in combinatie met een Ver-Zien-spreuk om de bestemming te bepalen.