

Vreemde tijden



Dit is het basisboek van de 'Tempo'-versie van 'Vreemde Tijden'
NEDERLANDSTALIG FANTASY-ROLLENSPEL

Vreemde Tijden (Tempo versie) – Speeltestversie 0.1c (12 juni 2006)

Vreemde tijden 'Tempo' Credits: Gecreëerd door:

Johan 'Foob' wuyckens

Spelregels:

Foob en Steven 'Stel' Redant

Speltesting & suggesties:

Spelleiders: namen (uw naam)

Spelers: namen (namen van uw spelers)

Met dank aan:

Koen De Waele

Website:

www.foob.be/vreemdetijden

(zoek naar 'vreemde tijden rollenspel' via een zoekmachine, indien deze URL niet langer correct is)

Rechten:

Alle rechten zijn voorbehouden. De volledige inhoud (tekst en illustraties) is eigendom van Johan Wuyckens. Reproduceren van dit boek (inclusief plaatsen op het Internet), of delen ervan, is verboden zonder toestemming van de eigenaar. Als er de minste twijfel bestaat over wat u kan doen met dit boek, contacteer de eigenaar.

U mag dit PDF-bestand afdrukken voor eigen gebruik. U mag de prints verspreiden onder de personen van uw eigen spelersgroep, die zullen deelnemen aan het spel. Het is in alle geval echter ten zeerste verboden de prints met winst te verkopen. Dit boek is 'freeware', dus u mag er zelf ook geen winst uit halen.

Inleidende sfeertekst: 'De machtigste spreuk ter wereld' - 4

Hoofdstuk 1: Inleiding - 7

Wat je nodig hebt - 8

1. Een voorbijgestreefd medium? - 9

2. Eigenschappen van 'Vreemde Tijden' - 9

3. Spelvoorbeeld - 13

3.3. Karaktervorming - 16

Hoofdstuk 2: Enkele begrippen - 17

1. Alternatieve regels - 17

2. Spelmeester - 18

3. Types personages - 18

4. Scores - 19

5. Overzicht van alle scores - 19

6. Andere afkortingen - 22

8. Dobbelstenen - 22

9. Spelmeesterscherm - 22

10. Aantal spelers - 22

Hoofdstuk 3: Je held krijgt vorm - 23

1. De vakjes op het helden-document - 23

2. Een held creëren - 23

3. Lijsten met voor- en nadelen - 27

Hoofdstuk 4: Spelregels - 30

I. Kernspelregels - 32

1. De dobbelstenen - 32

2. Proeven - 32

3. De Moelijkheidsgraad (M-graad) - 36

4. De mislukte proef - 37

5. Krachten bundelen - 38

6. Vergelijkingsproeven - 39

7. Levenloze objecten met scores - 39

II. (bestaat niet in deze versie van het spel)

III. Tijd en spelronden - 40

1. Tijd - 40

2. Globaal idee van tijd - 40

3. Rondes - 40

4. acties en actievolgorde (met actiekaarten) - 40

5. Geldige acties - 44

6. Bijkomende mogelijkheden met het actie-pak - 44

7. acties en actievolgorde (zonder actiekaarten) - 45

IV. Voortbeweging - 46

1. Beweging (BEW) - 46
2. Lopen - 46
3. Sprinten (hardlooppwedstrijd) - 46
4. Lopen op moeilijk terrein - 46
5. Klimmen - 47
6. sluipen en kruipen - 47
7. Zwemmen - 48
8. Springen - 48
9. Berijden en besturen - 48
10. Gewicht en hoeveelheid objecten - 49

V. Levenskracht - 49

1. Lichaams- of levenskracht (LK) - 49
2. Herwinnen van LK - 49

VI. De dood loert overal - 50

1. Schade oplopen - 50
2. Schade verminderen door BP - 50
3. Vallen - 52
4. De neerwaartse sprong en duiken - 52
5. Vallende voorwerpen - 53
6. Rijdende of vliegende voorwerpen - 54
7. Bewegende en vallende voorwerpen ontwijken - 54
8. Vuur en vuurschade - 54
9. Verstikking en verdrinking - 55
10. Valstrikken - 56
11. Slaapgebrek - 56
12. Giffen - 56
13. Angstschade en fobieën - 58
14. Andere vormen van schade - 61
15. Schade door marteling - 61

VII. Door ervaring leert men - 61

1. Ervaring (EV) - 61
2. Hoeveel scores mogen worden opgetrokken? - 62
3. Wanneer mogen scores worden opgetrokken? - 62
4. Goed spel - 62
6. De groei van een held - 63
7. Verhogen van REF, KRA, BEH, HAN, ZIN, INT, BEW en VEK - 63
8. Verhogen van LK, GK en GW - 63
10. Verhogen van BP, GR en KG - 63

Hoofdstuk 5: Strijdkunsten - 64

I. Gevechtsregels - 64

1. Wanneer vecht je? - 64
2. Hoe vecht je? - 64
4. Aanvallen afweren of ontwijken - 64
5. Schade door wapens - 65
6. Twee soorten schade - 66
7. Wapens - 66
9. Vechten met twee wapens - 66
11. Extra aanvalsschade door kracht - 68

II. Speciale gevechtssituaties - 68

1. Vechten tegen meerdere tegenstanders - 68
2. Vechten tegen onzichtbare wezens - 68
3. Voordelige posities - 69
4. Vechten in water - 69
5. Ontwapenen van tegenstanders - 69
6. Verrassingsaanvallen - 69

7. Bewusteloos slaan - 71
8. Bewusteloos slaan tijdens een gevecht - 71
9. Gemakkelijk doel - 71
10. Vluchten en terugtrekken - 72
11. Al lopende vechten - 72
12. Vechten vanop rijdieren of voertuigen - 72
13. Objecten vernielen - 72

III. Projectielwapens - 73

1. Snelle en trage projectielwapens - 73
4. Normale reikwijdte - 73
5. Extra reikwijdte door KRA - 74
6. Nadelen door afstand - 74
7. Voordelen voor grootte van het doel - 74
8. Nadelen door snelheid - 74
9. Enkele projectielwapens - 75

IV. Na het gevecht - 75

1. Wonden helen - 75
2. Buit vergaren - 75

Hoofdstuk 6: Magie - 76

1. Soorten krachten - 76
12. Indien de GW onder nul zakt - 76
13. GW terugwinnen - 77
15. GK terugwinnen - 77
19. Een dalende GK-score - 77
22. Onbeperkt gebruik? - 77
24. Types van magie - 78
25. Magiespreuken - 78

Hoofdstuk 7: Figuranten - 79

I. Algemeen - 79

1. Inleiding - 79
2. Gewone wezens - 79
3. Meerdere wapens - 79
4. Keuze van het slachtoffer in een gevecht - 79
5. Extra schade door kracht - 79
8. Scores met streepjes - 79
9. Scores met vermenigvuldigingen - 80
10. Afwijkende scores? - 80

II. Voorbeeldcreatures - 80

Appendix A: Tips voor scenaristen - 82

I. Scenario's - 82

1. Inleiding - 82
2. De eerste loodjes wegen het zwaarst - 82
3. Hoe ga je te werk? - 82
4. Opbouw in vijf stappen - 86
5. Extra hints - 86
6. Algemene opmerkingen - 87

Appendix B: Bijkomende hints voor spelmeester's - 88

De machtigste spreuk ter wereld

Een korte fantasy-vertelling ter inleiding van het Nederlandstalige Fantasy-rollespel 'Vreemde Tijden'.

Dit is slechts een sfeertekst, die je de atmosfeer moet duidelijk maken, waarin Vreemde Tijden kan gespeeld worden. Je kan dit stuk overslaan, als je meteen met de spelregels wil beginnen.

De streek van Brühl verhiel zich tot de rest van de wereld als een openbaar toilet tot het paleis van Oulnave. Het was aldus opgenomen in de populaire reisgids van Scheyngbuer en Zn. De visie van de autochtonen op het gebied van landschapsverfraaiing ging niet verder dan het hoog opstapelen van Ourgantenstront, met af en toe een vreemde deling ertussendoor, hetgeen werd aangevoerd van overheidswege. Vreemdelingen waren immers niet echt welkom, tenzij ze de taal van de klinkende munt begrepen en deze met overgave spraken.

Binnen deze streek stond het woud van Schimmerwald bekend als een absoluut te mijden oord. Gelet op het feit dat Brühl zelf een reizigersonvriendelijke omgeving was, kon men enkel concluderen dat Schimmerwald inderdaad een aantal minder prettige verrassingen moest verbergen voor al wie er met een beneveld of anderszins ondermaats presterend brein binnen sukkelde. Er binnen sukkelen was overigens een stuk gemakkelijker dan het waanzinnig krijgsend en hevig gesticulerend terug te verlaten met behoud van lijf en een nuttig percentage der leden.

Zo ondervond ook Mara. Haar benen droegen haar in een hoog tempo het verwrongen, wachtende woud buiten. Of verder binnen, want Mara wist al een tijdje niet meer waar ze zich bevond. Hier was geen zon waarop een beetje ervaren avonturier zich kon richten.

Juist! Ze rende. Ben je verwonderd? Als je Mara kende zou je dat zeker zijn want ze doet het slechts heel zelden. Als Mara rent betekent dat immers dat ze een serieuze steek liet vallen, dat ze iets niet deed zoals

dat binnen haar oneerbaar beroep hoort, kortom, dat ze een ordinaire blunder beging. Mara, zie je, is een dievegge. En niet zomaar één. Neen. Niemand kent haar. En als niemand haar kent, nou dan zal dit wel betekenen dat ze zeer, zéér goed is. Nou, ja. Tot op heden, dan.

We weten allen dat soms de drang tot rennen buitensporig toeneemt. Zelfs als je Mara heet. En soms komt dit door de meest bizarre omstandigheden. Die dag was de omstandigheid overtuigend bewapend met een bijl, was ze zo groot als een boom, en heette ze 'Borgas, de scheurder'. Borgas! Je hoefde enkel die naam te laten weerklinken in je schedelpan om te voelen dat alleen al de klank ervan uiterst boosaardig rezoneerde. En, ja, het was misschien, achteraf bekeken, niet zo'n goed idee Borgas' talisman te stelen. Het was misschien, achteraf bekeken, niet zo'n goed idee hem tegen het lijf te lopen als hij in een rothumeur was. Het was misschien, achteraf bekeken, toch beter geweest als Mara voor deze ene keer geen gevolg gegeven had aan haar hebzucht. Maar als er iets is wat ze niet kan dan is het dat wel. Tja, iedereen heeft zijn minder mooie kantjes. Sommigen zijn verstokte dieven, anderen vinden dan weer poedels leuk, enzovoort.

En hoe zit dat met Borgas, of hoe hij ook mag heten? Wel, Borgas is een minder prettig personage dat, op zijn eigen, botte wijze, wreedheid tot kunst verheft. Hoe mooi, hoe hij steeds weer zijn publiek weet te boeien in zijn krocht, die hij zeer knus heeft ingericht als marktkeizer. Hoe mooi, hoe hij zijn slachtoffers op subtiel wijze van hun menselijke functionaliteit ontdoet door ze te integreren in expressionistische sculpturen van pijn en waanzin. Hoe mooi, ook, hoe hij af en toe een jonge, knappe, weerloze deerne met onschuldige, blauwe ogen, tot stijlmeubel omwrocht. Een meestersvakman. Niets minder!

Aan designmeubels dacht Mara niet fel terwijl ze haar vermoeide spieren tot het uiterste inspande. Dat uiterste stelde ondertussen niet veel meer voor. Ze jammerde in gedachten. "het kan niet zijn. Het is niet echt gebeurd. Ik droom! Zulk een weinig plezierige ontmoeting. Waarom moest dat gebochelde wandrocht, dat onnoemelijk experiment van een demente demon, dat

onding wiens verschijning zelfs in de walgmoerassen van Bwuaahk een dissonant zou zijn, die bespotting van al wat leeft, die zo onwel ruikt dat zelfs de hel ze weigeren zou,... waarom moest dat nu n t wakker worden op het moment dat ik zo stilletjes door zijn slaapkamer sloop en ondertussen maar heel even een vaas omstootte?"

Mara kon er niet bij, hoe zij, de beste dief ooit, zulk een enorme stommiteit kon begaan? Schaamte schreed in triomf haar schedel binnen en drukte daar haar panische angst de hand. "Vijf meter hoog is hij en welhaast even breed. Je vraagt je af hoe hij vooruit komt. Je vraagt je af hoe hij zo sn l vooruit komt met die kolossale pens van hem." Even maakten Mara's gedachten een sprong naar een dienblad met daarop een torentje dampende pensen. Ze voorzag dat dit wellicht haar culinaire toekomst was. "En waarom? Waarom?" Ze keek even naar de dof glanzende talisman die ze in haar verkrampte rechterhand hield.

"Het is niet eens van goud. Er wordt enkel gefluisterd dat het magisch is, dat het woorden uit het verleden bevat die de bezitter ervan ongelofelijk machtig maken. En kijk maar naar Borgas. Die is toch wel machtig, zou ik zeggen. Hij heerst over de heuvels van Qulaq en over het Schimmerwald. Een heerser wil ik ook best worden. Maar voor het zo ver is zijn er bepaalde voorwaarden waaraan moet voldaan worden. In leven blijven, is er   n van."

Mara keek achterom. Ze zag Borgas nog niet maar dat zou niet lang duren, besefte ze. "Als ik maar sneller kon! Mijn, mijn,... mijn geldbuidel voor een paard! Of toch de helft van mijn geldbuidel. Of toch zeker twee goudstukken. En dan dat verdomde kreupelhout. Meters hoog en grijpgraag. Maar voor Borgas betekent dat niets, natuurlijk. O, nee! Geen slijmgrolk! Geen zuurwerk! Nog geen halve wierepaai! Hij loopt door muren. Hij eet kobolden voor ontbijt en schrijft weinig gesmaakte gedichten met het bloed van draken. Wat zou kreupelhout voor h m een probleem zijn? En dra zal ook ik geen probleem meer zijn want het is met me gedaan! Gedraaide worst word ik!"

Een ritmisch gedreun waarschuwde de worst in sp  voor de komst van haar scherprechter. "Borgas! Smerig ongedierte! Kom hier en

maak er een eind aan!", riep ze nu hardop. Of toch bijna, want de adem ontbrak haar. Een luider gedreun en een aanzwellend gehijg voorspelde iets wat niet als grap bedoeld was.

"Of, nee. Blijf maar daar. Dat is beter, zo. Weg. W g!"

Ze probeerde zich voor te stellen hoe het zou zijn om te sterven onder een bijl van honderd kilo. Het lukte niet. Haar geest was donker alsof een censor in haar brein zulke gedachten ongepast vond en bij gebrek aan beter de kaarsen had gesnoten.

"Natuurlijk is hij snel en accuraat. Jazeker. En dat men hem de scheurder noemt, dat is zomaar. Dat is vanwege de vooroordelen. Mijn dood zal snel en pijnloos zijn!", hoopte ze terwijl ze door haar benen zakte. Ze was niet bij machte haar dolk te trekken. Angst paralyseerde haar spieren toen het bijl van honderd kilo naderde. En wat eraan vast hing, was niet minder ontmoedigend. Een belachelijk klein hoofdje, dat voornamelijk bestond uit rijen grijnzende slag tanden, bovenop een nek als een boomstam. En voor de rest   n en al spier met aders zo dik als Mara's onderarm. Borgas' gedrag deed ernstig vermoeden dat door die aders niet enkel bloed maar ook pure, onversneden haat stroomde, haat voor al wiens naam met een 'M' begint en op 'ara' eindigt en voor zulke personen die bovendien zo dom zijn Borgassen te bestellen.

"Ohoooo! Daar is jij! Waar talisman is?," klonk het ruw van tussen de slag tanden.

-"Wacht. Ik kan het uitleggen. A... Als je me laat leven zal ik het zeggen."

-"Jij zeggen toch. Want Borgas jou veel pijn maakt. Jou tenen opeet en jou oren opeet en jou vingers opeet en jou oksels opeet en jou navel opeet, allemaal levend. Jij nu zeggen jij sneller dood, geen pijn."

-"Ik... Ik... Ieieiek... Ieieiek..."

-"Hahaha! Jij aapje doen heel plezant. Maar nu toch echt zeggen, want ik geen geduld en ik beginnen eten tenen."

"Opgepast! ik ben een beschermeling van de goden! Ik smaak verschrikkelijk zuur! En mijn nierstenen zullen op je maag liggen!"

"Hahaha! Goden niet hier. Borgas niets zien.

Borgas slim. Hierzo!" Hij duwde met zijn vuist bovenop zijn bolletje waardoor dit bijna in de spiermassa van zijn bovenlijf verdween. Dan boog hij zich voorover.

"N        , blijf daar!" Blijkbaar maakte de

censor in haar hoofd plots een doos met oude prenten open. Het toonde haar de meest memorabele momenten uit haar jeugdige bestaan. Haar eerste diefstal, en zo... Net een verzameling miniaturen uit een boek van een nauwgezet monnik. Maar dat duurde niet lang want een harige klauw, die haar vijf meter hemelwaarts bewoog, bracht haar oog in oog met de zwarte kraaloogjes van Borgas en uit concentratie. Je zou van minder taal fouten maken.

-“Jij nu zeggen lelijke dief. Waar jij talisman heeft!”

-“In... mijn... ha... ha... hand... hi... hi... hier.” Ze toonde het stervormige kleinood met de magische, ingegraveerde tekens uit een ver en mistig verleden. Maar Borgas nam het niet aan en grijnzde slechts. Hij draaide zijn bijl om en om in zijn handen als verknukelde hij zich over wat zeer spoedig zou volgen.

-“Borgas wel wisten. Borgas gewoon wilde zien of jij eerlijk niet liegen. Jij beloning nu snel dood.”

-“Ieieiek...”

-“Ja, ja... Aapje maken jij plezier. Stil zitten en jij hoofd naar omlaag. Ja. Zo goed is. Snel dood. Zonder pijn.”

Hij duwde Mara's hoofd op een boomstam die enkele seconden voordien nog naar de zon reikte. Dan hief hij zijn bijl hoog boven wat voor zijn hoofd moest doorgaan en bereidde zich voor op een morbide spel. “Eerst d'armen d'raf”, dacht hij want erg sportief was Borgas niet en van beloftes nakomen kreeg hij altijd zulke vreselijke jeuk.

Mara gebruikte haar laatste krachten om haar hoofd heel beleefd op de boomstam te houden. Dan drong het tot haar door dat ze dezelfde wegwijnende energie even goed kon benutten voor een laatste wanhoopsdaad. Je weet wel, hem met blote handen aanvallen, iets in die lijn. Iets zinloos en totaal overbodigs.

Ze keek naar de talisman en hij deed haar aan een Oosters projectielwapen denken. Ze draaide zich om. Het object zeilde door de lucht. Absurd, natuurlijk. Wat kon ze ook maar hopen te raken met een niet uitgebalanceerd projectiel? Had ze gewild dat het in zijn rechteroog terechtkwam? Belachelijk!

Borgas liet zijn bijl vallen en die kwam met een krakend geluid op zijn schedel(tje) te-

recht. Hij was dood nog voor hij de grond raakte. Zijn lichaam sloeg een bescheiden krater en de trillingen deden insecten uit de bomen dwarrelen en vogelnestjes te pletter storten. De ster stak in zijn rechteroogkas.

Een kans uit duizend! Puur geluk? Neen! Pure wiskunde als je weet dat op hetzelfde moment, een flink eind uit de buurt ene Karel Vleesbedreiginck getuige was van hoe zijn suikertante net niet over een ronde kei struikelde, als nog verder weg Marika Marselopa net niet op een geheime bergplaats van een kist vol goud stuitte, als op nog een andere plaats de inbreker Freek Nagelgebruik net niet het draadje van de alarmbel zag en als nog negenhonderdzessenegentig andere personen een kans uit duizend misten.

Mara strompelde naar de vleesheuvel en plukte de ster uit de bloederige, nog naschokkende massa. De machtigste spreuk op Aarde was nu de hare.

Het was de eerste maal dat ze de talisman rustig kon bestuderen. In het centrum van de ster stond iets wat op een naam leek. Dat was zinvol volgens Mara. “Namen houden macht in zich. Dat weet het kleinste kind. En waarschijnlijk is dit de naam van een god. Een Schotse naam, zo lijkt me, want hij begint met 'Mc'. En hij eindigt op... is dat een cijfer?”

“MacTwee? En die twee horizontale streepjes, dat betekent 'is'. En dan die 'E' nog.”

“E is Mactwee.”, riep ze opdat de goden het duidelijk horen konden. En ze probeerde het nog vele malen maar niets veranderde en uiteindelijk wierp ze het ding weg, teleurgesteld dat deze $E=Mc^2$ haar niet de macht verschaft die ze zich wenste.



Hoofdstuk 1: Inleiding

Dit is geen leesboek, maar een gezelschapsspel in boekvorm voor 2 tot 10 spelers. Ingewijden kennen dit soort spel als 'rollenspel', 'Fantasy-rollenspel', 'Role Playing Game' of 'RPG'. Vanaf heden mag u zich tot die ingewijden rekenen.

Dit gezelschapsspel biedt veel meer mogelijkheden dan de gewone gezelschaps-, bord- of computerspellen omdat je met behulp van dit boek een magische wereld creëert waarbinnen alles mogelijk is. Ook het onmogelijke! Het maakt van je natuurlijke creativiteit gebruik, terwijl de grenzen van het spel enkel worden bepaald door je eigen voorstellingsvermogen.

Dit is een zeer cryptische omschrijving van een in wezen eenvoudig concept. We zijn ervan overtuigd dat alles duidelijk wordt zodra je de eerste pagina's gelezen hebt.

In een notendop komt het hierop neer: je kruipt in gedachten in de huid van je favoriete held(in) en via hem of haar beleef je fantastische avonturen in een magische wereld die je zelf (samen met je vrienden en vriendinnen, en met behulp van scenario-boeken of zelf verzonden scenario's) in je fantasie creëert. Je kan duistere mysteries oplossen en het telkens weer opnemen tegen de boze machten in al hun bizarre verschijningsvormen. Hou je van fantasie? Hou je van mysterie? Van griezelen? Van speurderswerk? Van exotische, verre werelden en bizarre levensvormen? Zoek dan niet verder. 'Vreemde Tijden' is jouw hobby.

Welke 'Vreemde Tijden'-versie kies ik: 'Expert' of 'Tempo'?

Uit ervaring weten we dat er eigenlijk twee types van spelers bestaan. Er zijn de zogenaamde "regelfanaten" en er is een andere groep die we gemakshalve de "rolfanaten" zullen noemen. Ben je een regelfanaat, dan kies je best 'Vreemde Tijden (Expert)'.

De rolfanaten

We noemen hen zo omdat voor hen het 'in rol spelen' en de diepgang van het mysterie belangrijker zijn dan de spelregels die in gebruik zijn. Rolfanaten hechten meer belang aan een goed scenario, improviseren graag en maken er vooral een zaak van hun personages zo interessant mogelijk "weer te geven" voor de medespelers. Hoe een personage praat en hoe het zich gedraagt, is voor hen belangrijker dan de scores die dit personage bezit. Ze zijn bijgevolg vaak tevreden met een relatief** kleine spelregelset en gebruiken dus best 'Vreemde Tijden (Tempo)'. Het woord 'Tempo' slaat uiteraard op het feit dat de kortere spelregels het tempo van het spel niet naar omlaag halen.

**= het is best mogelijk dat de spelregels van 'Vreemde Tijden (Tempo)' voor jou nog onnodig ingewikkeld lijken. In dat geval bestaat er nog het super-eenvoudige rollenspel 'Monsters & Magiërs', waarover je eveneens meer informatie vindt op de website. Dit spel kan je helaas niet downloaden vermits het een gedrukt boek betreft.

De regelfanaten

Zij vinden het een pluspunt als er voor zo veel mogelijk handelingen en situaties in het spel spelregels bestaan. Ze vinden het bijvoorbeeld geen probleem van een half uur te spenderen aan het "realistisch" laten verlopen van een korte gevechtsscène, en aan het bepalen van de uiteenlopende vormen van schade die hun personages tijdens zo een situatie kunnen oplopen. Ze zijn zeer strikt in het gebruik van de spelregels, bladeren constant in hun spelregelboek, werpen vaak met de dobbelstenen en doen er alles aan om de scores van hun personages gaandeweg te verhogen. Vreemde Tijden (Expert), met zijn relatief* groot aantal spelregels, is voor hen bedoeld.

* = in vergelijking met vele andere rollenspellen is 'Vreemde Tijden (Expert)' nog altijd vrij compact. Wie omvangrijker rollenspellen gewend is, en 'Vreemde Tijden (Expert)' toch nog wat aan de lichte kant vindt, kan altijd eens een kijkje nemen naar het meer ingewikkelde 'Schimmen & Schaduwen', eveneens gratis downloadbaar vanop de website.

Tempo is niet gelijk aan Expert

'Tempo' en 'Expert' moet je eigenlijk beschouwen als twee verschillende rollenspellen. Hoewel er in de spelregels duidelijke overeenkomsten zijn, zijn er ook wezenlijke verschillen. Om de twee te kunnen vergelijken, is de nummering van de spelregels in beide boeken identiek. Zo is ook de overstap van 'Tempo' naar 'Expert', of omgekeerd, gemakkelijker. Vanwege deze identieke nummering, zal je wel merken dat er in 'Tempo', spelregels lijken te ontbreken. Dit wil gewoon zeggen dat er in 'Expert' meer spelregels zijn, en het betekent geenszins dat 'Tempo' een verdampte versie is van 'Expert'. 'Tempo' is wel degelijk een compleet spel.

De 'Vreemde Tijden'-scenario's zijn speelbaar met zowel 'Expert' als 'Tempo' en bevatten scores en beschrijvingen voor beide spellen.

Wat je nodig hebt voor 'Vreemde Tijden (Tempo)'

Het opzet van 'Vreemde Tijden (Tempo)', is dat je aan de slag kan met dingen die je vaak al wel in huis hebt. Zo maakt het spel gebruik van gewone zeszijdige dobbelstenen, en niet van meer exotische dobbelstenen. Dit is wat je nodig hebt om Vreemde Tijden te kunnen spelen:

- 1 persoon die de rol van spelmeester of "regisseur" op zich neemt.
- ongeveer 5 personen, die zullen deelnemen als spelers.
- tafel en stoelen
- Minstens 1 zeszijdige dobbelsteen per speler (maar bij voorkeur 4 per speler).
- Schets- en notitiepapier, potloden en gommen.
- Prints of fotocopieën van de 'helden-documenten' (1 per speler) (te downloaden van de website).
- Een afgeprinte versie van dit boek (te downloaden van de website).

- Een afgeprinte versie van het scenario dat zal gespeeld worden (te downloaden van de website).
- Een afgeprinte versie van de zgn. Fantasy-gids (te downloaden van de website).
- Een aantal prints of fotocopies van de zgn. 'actie-kaartjes' (te downloaden van de website). We stellen voor dat je er meteen genoeg afprint. 10 vellen met kaartjes is niet overdreven veel.
- Per speler een aantal knikkers of legoblokjes (maximaal een 40-tal), en een doosje of geultje om deze in te leggen (ze moeten goed zichtbaar zijn, dus gebruik geen hoog, doorschijnend doosje).
- Een map of groot boek met harde kaft, dat de spelmeester zal gebruiken om zijn teksten en notities af te schrijven van de nieuwsgierige blikken van de spelers.
- Een goed humeur en een flinke dosis verbeelding.
- Selder en kaastaart (optioneel).



het je aanzet tot het gebruiken van je fantasie. Er is geen enkel speelbord zo kleurrijk, zo levendig als datgene dat in je hoofd zit. Er is alsnog niets dat er in slaagt de enorme rijkdom van de menselijke fantasie na te bootsen.

1. Een voorbijgestreefd medium?

Er is in deze tijd van multi-media een zekere dosis moed en overtuiging nodig om toch te grijpen naar een eeuwenoud medium. Het boek is inderdaad een oud medium maar het is geenszins ouderwets noch voorbijgestreefd en het biedt nog steeds vele voordelen. Een spel in boekvorm is goedkoop, relatief compact, je kan er gemakkelijk dingen in opzoeken en het kan door iedereen op elk moment ter hand genomen worden. Je hebt voor het lezen van de spelregels geen omvangrijke, dure apparatuur of joy-sticks nodig. Je bent niet verplicht de zoveelste uitbreiding voor je P.C. aan te schaffen om klank en snelheid van het spel te verbeteren, en het is niet de verbeelding van de spel-ontwerper, die je grenzen oplegt. Je bent ook niet gebonden aan de begrenzingen van een speelbord, zoals dat bij een bordspel het geval is.

Tegelijkertijd wordt alles wat je met dit rollenspel onderneemt minder abstract omdat

2. Eigenschappen van 'Vreemde Tijden'

2.1 Relatief compact spel

Zij die reeds andere rollenspellen kennen zullen wellicht raakvlakken ontdekken met dit boek. Toch onderscheidt deze publicatie zich van soortgelijke producten omdat het compact en relatief eenvoudig is.

Bij vele ingewikkelde spellen wordt de speel-snelheid en de spontaniteit opgeofferd aan spelregels. Volgens sommigen betekent een grote hoeveelheid ingewikkelde spelregels automatisch kwaliteit. Onze mening is dat te veel en te ingewikkelde spelregels een spel minder speelbaar en minder leuk maken. Dat



is zeker zo bij de Fantasy-rollenspellen. De essentie van zulk een spel is immers dat je spontaan opgaat in de rol van de door jou gekozen held. Het is zeer vervelend te moeten spelen met spelleaders of met spelers die niets anders doen dan spelregels opzoeken. Vaak verschuilen slechte spelers zich achter hun spelregeltjes. Voor hen is het plezier in het spel vaak van secundair belang.

2.3. De eerste keer?

Dit 'Vreemde Tijden'-basis-regelboek bevat de nodige basis om je eerste speelavond te leiden. Het wordt op de website meteen 'geleverd' met een aantal speelklare scenario's.

2.4. Mysterieus spel

'Vreemde Tijden' wordt gespeeld rond een mysterie (= scenario of avontuur) waarvan één van de spelers de oplossing kent. Die speler is de spelmeester of spelleader. Hij beschrijft aan de andere spelers wat er gebeurt in het mysterie en zij reageren hierop. Ze doen dit via (fictieve) personages (de zogenaamde 'helden') die op een exotische wereld leven en wiens acties zij controleren. Het zijn deze helden die het mysterie moeten oplossen en die gestalte krijgen dankzij de fantasie van de spelers. Meer uitleg hierover volgt later.

2.5. Fantasierijk en leerrijk spel

Het concept van 'Vreemde Tijden' biedt ontelbare mogelijkheden om zelf scenario's te verzinnen, zelfs in een historisch kader. Je kan beroemdheden uit het verleden ontmoeten: Keizer Nero, Attila de Hun, Maar natuurlijk wordt alles pas echt leuk met de fantastische elementen die door de scenario's verweven worden. Je speelt geen gewone mens maar een held met speciale eigenschappen. Je bezit "magische" machten en kan praten met monsters allerhande. Je taak? Het ontrafelen van een duister mysterie, onbevreesd het kwaad opzoeken en het vernietigen, de wereld redden van de ondergang of gewoon rijkdom vergaren, alnaargelang je eigen voorkeur.

2.6. Creatief spel

Bordspellen (en computerspellen) zijn beperkt in hun mogelijkheden. Je hebt het bord, een aantal pionnen, wat dobbelstenen, en dat is het dan. Het mag er allemaal misschien zeer mooi, kleurrijk en omvangrijk uit zien maar je blijft gebonden aan de beperkingen die een bord met zijn vaste bouwstukken met zich mee brengt. Uiteindelijk speel je altijd lichte varianten van steeds hetzelfde en vroeg of laat word je het dus beu. Vreemde Tijden kent deze beperkingen niet. De enige vereiste is dat je je situaties in je hoofd kunt voorstellen. Maar niet iedereen wenst het te stellen zonder visuele hulpstukken, zonder een speelbord of zonder een beeldscherm. Wie de gevestigde opvatting, dat een spel visueel of tastbaar moet zijn, niet kan opzij zetten kan de enorme rijkdom van Vreemde Tijden niet ontdekken. De rijkdom die je toelaat avonturen te beleven en detectivewerk te verrichten.

De avonturen waarvan je anders alleen maar kan dromen worden dankzij dit boek in zekere zin 'werkelijkheid'. Je stelt je als het ware een film voor waarin jij als held meespeelt. Door je handelingen (beter gezegd: door de handelingen van de held die je controleert) kun je het verdere verloop van deze film wijzigen. Je kan het ook vergelijken met een boek, met dit verschil dat je het niet leest maar dat je het gaandeweg zelf 'schrijft', samen met de medespelers.

Elke keer als je Vreemde Tijden speelt ga je samen met je vrienden op reis door de wereld van de verbeeldingskracht. Een stimulerende ervaring.

2.7. Constructief en sociaal spel

In tegenstelling tot de meeste andere gezelschapsspellen spelen de spelers in 'Vreemde Tijden' niet tégen elkaar. De competitiegeest wordt niet zo sterk aangesproken. Eerder wordt de samenwerking gestimuleerd want de spelers kunnen een scenario waarschijnlijk pas tot een goed einde brengen als ze elkaar helpen. Tijdens een 'Vreemde Tijden'-speelavond wordt er meer gepraat (en gelachen) en lopen de gemoederen niet zo hoog op als bij een avondje bordspel waarbij iedereen naar het einde toe de andere spelers rauw lust. Dit spel kent geen tegenspelers, enkel spelers.

2.8. Flexibel spel

De spelregels van 'Vreemde Tijden' zijn slechts een leidraad. Ze mogen door de spelmeester worden aangepast, ingekort of uitgebreid. Flexibiliteit is het sleutelwoord.

Je kan onmogelijk alle mogelijkheden en handelingen in spelregels gieten zonder een totaal onoverzichtelijk spel te ontwerpen van honderden bladzijden dik. Te uitgebreide spelregels betekent "dat je erin verdrinkt" en dan kun je je niet meer om de kern van het spel bekommeren: het fantasierijk inkleuren van je rol als held (of monster) en hier plezier aan beleven. Als je een held speelt, dan speel je geen optelsom van cijfers en scores, je speelt een persoon met een eigen manier van denken en met een eigen karakter. Kortom: je personage moet "leven"! Je moet het gestalte geven. Het moet als het ware voelbaar worden in je eigen fantasie en in die van de medespelers. Dit geldt zowel voor de personages die via de spelmeester vorm krijgen (de 'figuranten') als voor de personages van de spelers (de 'helden').

Wij opteerden dus voor beknopte maar toch vrij spelregels die voldoende houvast bieden voor een goed verloop van het spel. Door spelregels weg te laten of toe te voegen pas je zelf de moeilijkheid en het realisme van 'Vreemde Tijden' aan. Ondanks dit alles kun-



nen er zich situaties voordoen waarin de spelmeester beslissingen zal moeten nemen zonder dat er specifieke spelregels voor handen zijn. Dan rekenen we gewoon op het beoordelingsvermogen van de spelmeester. Uiteraard is er bijvoorbeeld geen spelregel voor "het in vrije val schilderen van een voorbijvliegende vogel terwijl je een filosofisch boek leest". Er worden dus bepaalde dingen aan de willekeur van de spelmeester overgelaten, ook al hebben we voor de regelmatig voorkomende situaties en handelingen spelregels voorzien.

2.9. Zo-lang-je-maar-wil-spel

Je scenario's hoeven niet noodzakelijk één avond te duren. Je kan ook een scenario verzinnen waarmee de spelers meerdere spelavonden zoet zijn. Een speler kan maanden met dezelfde held spelen. Het komt dan in elk scenario terug en je ziet het evolueren en steeds sterker en slimmer worden. Dat dit komt door voorzichtige en slim te spelen, door de kwaai jongens in de avonturen steeds een stapje voor te zijn, maakt het spelen van 'Vreemde Tijden' extra uitdagend.

2.10. Al-wat-je-maar-wil-spel

'Vreemde Tijden' (of althans deze 'Tempo'-versie) is toegespitst op het spelen van zogenaamde Fantasy-scenario's. Dit betekent dat de scenario's zich afspelen in een wereld zoals je die kent uit 'Lord of the Rings', 'Conan de barbaar' en 'Harry Potter'. Maar het kost niet veel moeite om de spelregels op een dusdanige manier te interpreteren, en desnoods zelf uit te breiden, om ook een Science-Fiction-scenario, of een Horror-scenario te spelen. Je kan ook wetenswaardigheden in de scenario's verwerken. In plaats van boeken te lezen over, bijvoorbeeld de Middeleeuwen, kan je ze nu zelf in zekere zin meemaken! In dit geval is er van de kant van de spelmeester op voorhand uiteraard wat opzoekingswerk vereist, zodat de feiten kloppen.

2.11. Leeftijdloos spel

'Vreemde Tijden' is geschikt voor jonge spelers van alle leeftijden. Uiteraard zullen "oudere" spelers andere accenten leggen dan jongere. We schatten dat de ondergrens voor

de spelers rond de 10 jaar ligt. Vermits de meeste scenario's echter geschreven zijn voor volwassenen en oudere tieners, is het raadzaam van, indien je met zeer jonge spelers speelt, de griezeligste passages eventueel wat af te zwakken, of te vervangen. Maar wees daar ook weer niet té rigoreus in. Kinderen griezelen ook graag.

2.12. Gratis spel

'Vreemde Tijden' is naast alle hierboven aangehaalde kenmerken ook nog een gratis spel. Ondanks de letterlijk honderden werkuren die er al zijn ingekropen (spelregels schrijven, de vele illustraties maken, lay-outen, testen,...), hebben de makers besloten het gratis ter beschikking te stellen van geïnteresseerden, in de hoop dat er zo een 'Vreemde Tijden'-spelgemeenschap ontstaat. Wij, de makers, halen daar geen enkel financieel of ander voordeel uit. De genoegdoening van te weten dat we Nederlandstalige spelers van een fantasierijk spel hebben voorzien, en het besef dat dat (hopelijk) geapprecieerd wordt, volstaat. Een schouderklopje, een complimentje, of beter nog, een tekstuele bijdrage voor de 'Vreemde tijden'-spelgemeenschap (zie volgende punt), is daarom van uw kant meer dan welkom.

2.13. UW spel

Wij maakten reeds de spelregels en een aantal uitbreidingsboeken. Daarnaast tref je op termijn o.a. op de site ook een dertigtal scenario's aan. Daarmee kan je al een lange tijd verder (vooropgesteld dat je één maal per week een avond speelt, kan je er gerust een jaar over doen om al deze scenario's te spelen). Maar daarna is het aan u om scenario's bij te verzinnen. Waarom niet zo een scenario uittippen en van de nodige plattegronden, en eventueel zelfs illustraties, voorzien en het ons opsturen via e-mail? Wij zorgen eventueel voor een lay-out en zetten je tekst dan online voor andere spelers. Maak van 'Vreemde Tijden' dus ook UW spel en word free-lance scenarist. Het zou tevens de perfecte manier zijn om ons uw appreciatie te tonen. Tips voor scenaristen vind je in appendix A.

3. Spelvoorbeeld

3.1. Voorbeeld uit een spelavond

In onderstaand voorbeeld maak je kennis met een ratling, een dwerg, een reus en een schubbling. Deze wezens dienen slechts als voorbeeld en komen niet noodzakelijk voor in de scenario's of in dit basisregelboek. Maar vermits het de spelers vrij staat zelf wezens bij te verzinnen is hun verschijning in dit voorbeeld geen toeval.

Vijf vrienden hebben zich rond de tafel geschaard. De reis die ze maken speelt zich volledig af in hun hoofden. Hun namen? Tim (hij speelt een grappige ratling), Seppe (hij speelt een norse dwerg), Silke (zij speelt een krachtige reus), Nikki (zij speelt een trotse schubbling) en Lien. Allen zijn het strijders of avonturiers en één van hen geeft gestalte aan de wereld en aan de andere wezens die ze ontmoeten. Deze uitzondering is Lien. Zij is de spelmeester. Ze beschrijft aan de spelers wat hun helden zien en wat er rondom hen gebeurt en de spelers reageren hierop door te vertellen wat hun helden doen en zeggen. Om te weten wat de helden zien, en wat er gebeurt, gebruikt Lien een vooraf gelezen of zelf gecreëerd scenario (ook avontuur genoemd). Dit scenario beschrijft in grote lijnen de gebeurtenissen die plaatsgrijpen voor en tijdens de aanwezigheid van de helden, de omgeving waar het avontuur zich afspeelt en de andere personages en monsters die ze kunnen ontmoeten (de 'figuranten'). Onvoorziene omstandigheden, die ontstaan omdat de helden dingen doen die in het scenario niet voorzien waren, lost Lien op door te improviseren. Op het moment dat we "meeluisteren" naar wat er in het avontuur gebeurt, staan de helden voor een gesloten deur, nadat ze in een ondergronds complex van een boosaardig tovenaars waren binnengedrongen.

Lien (spelmeester): 'Jullie staan nu bij de deur die de geheimzinnige, oude vrouw jullie heeft aangewezen. Willen jullie terug weggaan of willen jullie toch binnen geraken?'

Silke (reuzin): 'Ik doe de deur open.'

Lien (spelmeester): 'O.K., maar hoé doe je dat? Traag? Met één zwaai? Roep je iets? Wat doe je?'

Silke (reuzin): 'Ik doe ze eerst op een kier en



Inleiding

ik kijk door de spleet.'

Lien (spelmeester): 'Ze zit blijkbaar op slot en verroert geen millimeter.'

Tim (ratling): 'Ik kijk eens door het sleutelgat.'

Lien (spelmeester): 'Je ziet niets. Het is er donker binnen.'

Seppe (dwerg): 'En als ik hem bijlicht met de fakkel?'

Lien (spelmeester): 'Het sleutelgat is te klein. Als je de fakkel ervoor houdt kun je er zelf niet meer bij, tenzij je je oog wil verbranden natuurlijk. Dat mag van mij, hoor.'

Tim (ratling): 'Grapjurk! Vooruit, wat doen we nu, mensen?'

Nikki (schubling): 'Noem me geen mens. Hoe veel keer moet ik je dat nog vertellen? Ik ben een schubling, en onthoud dat goed.'

Seppe (dwerg): 'Kom, kom. We hebben nu geen tijd om te bekvechten. Het moet hier vooruit gaan. Ik stel voor dat we de deur inbeuken.'

Silke (reuzin): 'Ja, inbeuken en binnenstormen. Ze hebben ons ondertussen toch al gehoord, denk ik. Laat dat maar aan mij over. Ik ben hier de sterkste.'

Tim (ratling): 'Néééé! Wacht. Misschien kan ik het slot forceren. Ik ben heel handig in dat soort dingen.'

Lien (spelmeester): 'O.K.! Wat gebeurt er nu. Silke, jij beukt toch de deur in?'

Silke (reuzin): 'Ja. Met mijn reuzenkracht moet dat lukken. Hoop ik!'

Lien (spelmeester): 'Je probeert haar tegen te houden, Tim? Dat lukt alleen als je sneller bent dan haar.'

Tim (ratling): 'Ja, dat ben ik inderdaad maar ik ben niet gek. Ik wens niet tussen een aanstormende reus en een eiken deur geplet te worden. Ik onderneem wijselijk niets.'

Lien (spelmeester): 'Doe dan maar een kracht-proef, Silke (reuzin). Het is een zeer stevige deur. Ze zal nogal weerstand bieden.' *nu volgt er een dobbelsteenrol om te zien of de deur het begeeft.*

Silke (reuzin): 'Verdraaid, mislukt! Ik heb te laag gerold.'

Tim (ratling): 'Fantastisch! En ondertussen is iedereen natuurlijk gealarmeerd. Straks krijgen we een heel leger op onze nek.'

Silke (reuzin): 'Zwijg maar, of ik laat je mijn bijl proeven.'

Seppe (dwerg): 'Gaan jullie wéér beginnen? We hebben daar nu écht geen tijd voor.'

Silke (reuzin): 'Kunnen we onze krachten niet bundelen?'

Lien (spelmeester): 'Dat kunnen jullie.'

Tim (ratling): 'Op mij moet je niet rekenen. Dààrzie.'

Nikki (schubling): 'Terwijl zij kibbelen morrel ik wat aan het slot met mijn inbrekerssetje.'

Lien (spelmeester): 'Doe dan maar een handigheids-proef.'

Nikki (schubling): 'Geef me de dobbelstenen eens. Ik wil...'

Tim (ratling) denkt plots terug aan een van de vorige speelavonden: 'Aaaaah. Ik denk aan iets. Weet je nog, die sleutel die we van die magiër hebben gestolen?'

Seppe (dwerg): 'Zwijg me van die vent. Ik zit nog onder de brandblaren sinds onze laatste ontmoeting.'

Silke (reuzin): 'Een sleutel? Daar denkt die ratling nu pas aan. Ik kan hem iets ààndoen!'

Tim (ratling): 'Hela! Kalm aan, hé! Kijk, hier is de sleutel. Ik pak hem uit mijn rugzak en ik toon hem aan de anderen. Ik steek hem in de opening.'

Lien (spelmeester): 'Inderdaad. Hij past. Het is de sleutel van deze deur.'

Tim (ratling): 'Ik draai de sleutel om. Ik doe de deur langzaam open.'

Lien (spelmeester): 'De deur zwaait lui open en onthult een lege ruimte. Jullie denken in elk geval dat ze leeg is want het is er pikdonker. Jullie mogen wel een zintuig-proef doen.'

Ondertussen begint Lien (spelmeester) een nieuwe schets te maken op het grote schetsblad dat midden op de tafel ligt. Een toeschouwer ziet er niet veel in maar de spelers weten dat Lien nu een kamer aan het tekenen is, de deze waarvan ze nu de deur openen.

Nikki (schubling): 'Ja! Mijn zintuig-proef is gelukt. Toch nog geluk vandaag.'

Lien (spelmeester): 'Je hoort dus een zacht gehijg in de verste hoek van de kamer.'

Silke (reuzin): 'Wacht. Ik ga wel alleen binnen.'

Seppe (dwerg): 'Zou je dat wel doen? We kunnen toch samen binnen gaan?'

Silke (reuzin): 'Neen. Ik wil alleen binnen gaan.'

De helden wisselen even veelbetekenende blikken en halen dan collectief de schouders op.

Tim (ratling): 'Je wil natuurlijk weer alle eer voor jezelf. Dààrom wil je alleen binnen.'

Silke (reuzin): 'Zwijg, ratling. Ik ga naar binnen met mijn strijdbijl in de aanslag.'

Seppe (dwerg): 'Je doet maar. We wachten wel.'

Lien (spelmeester): 'Wil er nog iemand mee

Inleiding

naar binnen?’

In koor: ‘Nee.’

Lien (spelmeester): ‘Silke (reuzin) gaat alleen binnen. Willen de anderen even naar buiten? Jullie kunnen immers niet weten wat er in de kamer gebeurt. Ik speel even met Silke alleen verder.’

De andere spelers verlaten de ‘speelruimte’ zodat Lien en Silke even kunnen spelen wat er in de kamer gebeurt, zonder dat de anderen dit weten. Lien praat nu zachter om de stilte van de ruimte, waarin Silke zich nu in gedachten bevindt, te accentueren.

Lien (spelmeester): ‘Je hebt toch een fakkel bij, hoop ik?’

Silke (reuzin): ‘Ik dacht van wel.’

Lien (spelmeester): ‘Ik ga er gewoon van uit dat je een fakkel hebt als je in donkere ruimten loopt. Je ziet in het licht van de dansende vlam dat de kamer in geen jaren meer gebruikt is. Op de vloer ligt het stof van eeuwen. Voor de rest is hier niets te zien. Maar de verste uithoek van de kamer baadt nog steeds in duister.’

Silke (reuzin): ‘Ik wandel voorzichtig naar de hoek. Of, nee. Ik kijk eerst of er geen vallen zijn. Ik voel overal op de vloer met mijn bijl en ga zo langzaam vooruit.’

Lien (spelmeester): ‘Ja, doe dan maar een zintuig-proef om te zien of je iets ontdekt.’

Silke (reuzin): ‘Ai, mislukt.’

Lien (spelmeester): ‘Wat nu?’

Silke (reuzin): ‘Ik ga toch naar de hoek. Ik hoop maar dat er geen vallen zijn.’

Lien (spelmeester): ‘Je bereikt de hoek zonder problemen. Er waren blijkbaar geen vallen of ze zijn niet afgegaan. Er staat een kist met een vreemde vorm erop, helemaal onder de spinnewebben en het stof. Doe eens een zintuig-proef.’

Silke (reuzin): ‘Ja, gelukt!’

Lien (spelmeester): ‘Je herkent de vorm plots als een soort knaagdier met lange, witte haren en een perkamentachtige huid. Op het voorhoofd staat een vreemd teken. Doe nu een intelligentie-proef.’

Silke (reuzin): ‘Haha! dat zal een makkie worden want ik bezit veel kennis over tekens. Ja, gelukt!’

Lien (spelmeester): ‘Je weet dat dit teken het symbool van een duistere druïdensectie is uit een ver en mistig verleden. Wat doe je nu?’

Silke (reuzin): ‘Ik raak het wezen aan met mijn bijl en dan spring ik onmiddellijk achteruit met mijn bijl in de aanslag.’

Lien (spelmeester): ‘Goed, je raakt de vorm aan maar er gebeurt niets.’

Silke (reuzin): ‘En dat gehijg dat Nikki

hoorde, komt dat van die vorm?’

Lien (spelmeester): ‘Doe eens een zintuig-proef. Je krijgt van mij een +2 voordeel op je Zintuig-proef, want je staat er nu toch kort-bij.’

Silke (reuzin): ‘Ja, gelukt. Dat valt mee.’

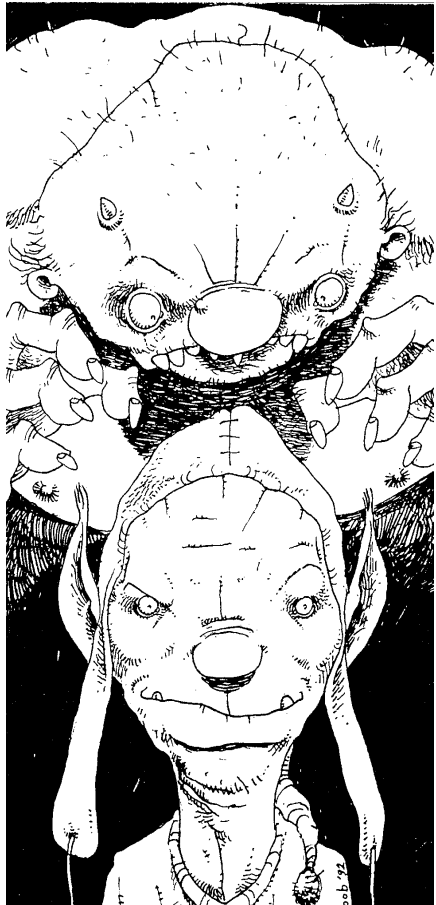
Lien (spelmeester): ‘Het gehijg komt niet van de vorm. Het lijkt eerder uit de kist te komen.’

Silke (reuzin): ‘Euh, ik ga de anderen halen.’

Lien (spelmeester): ‘O.K., roep ze dan maar terug naar de speeltafel!’

Silke: ‘Kooooomeeeen!’

De drie andere spelers komen terug de kamer binnen en zetten zich haastig rond de tafel.



Tim (ratling): 'En? wat heb je gezien? Vertel eens.'

Silke (reuzin): 'Wel, beste Timpie, daarbinnen staat een kist die met ongeduld wacht om door jou geopend te worden.'

En zo gaat het avontuur steeds verder.

3.2.b. Bij het voorgaande

Lien heeft zich achter een map verschanst waarachter zij haar notities en plattegronden voor de spelers verbergt. Zij alleen weet wat de vier helden nog meer zullen ontmoeten. Zij alleen weet wat er in de kist zit en wat er gebeurt als de helden deze openen. Als er een monster uit tevoorschijn springt neemt ze de rol van het monster op zich en vertelt ze wat het monster zegt en doet. De spelers kunnen dan weer reageren op de handelingen van dit monster, enzoverder.

Lien beschrijft aan de vier spelers alles wat hun helden zien. Ze is de enige manier waarop de spelers kunnen weten wat er rondom hun helden gebeurt. Ze moet dus zeker goed de dingen kunnen beschrijven, en van het scheppen van sfeer, heeft ze ook een handje weg. Maar, belangrijker nog, ze moet kunnen improviseren. De helden doen immers vaak dingen die niet in het scenario voorzien zijn. Maar ze doet dit goed, want de spelers merken niet dat ze improviseert en dat ze vaak ter plekke dingen bijverzint. Ze denken dat alles wat gebeurt in het plot beschreven staat en dat het bijdraagt tot het goed verloop van het spel, hoewel ze (of beter gezegd, hun helden) misschien wel in de verkeerde richting aan het zoeken zijn. Maar,



geen nood, Lien leidt hen wel ongemerkt terug op het goede pad. Ze kan immers alles aanvangen binnen de fantasiewereld waarin de helden rondlopen. Zij is eigenlijk het "op-perwezen" dat deze wereld vormgeeft, en dat grotendeels bepaalt wat erin gebeurt (noot: een gewone speler bepaalt uiteraard ook wat erin gebeurt, maar alleen wat de acties van zijn eigen held betreft).

Het scenario dat het vijftal nu speelt werd door Lien zelf verzonnen. Ze heeft wat goede ideeën opgedaan uit een boek dat ze onlangs las, en deze in dit avontuur verwerkt. Ze weet hoe het raadsel in elkaar zit en speelt de spelers met mondjesmaat informatie door via de vreemde wezens en de personen die hun helden ontmoeten. Ze kan deze informatie ook doorspelen door middel van voorwerpen of dagboeken die ze vinden. Of misschien kunnen ze informatie halen uit een lokale legende die één van de helden ooit hoorde, enzoverder. Als de helden genoeg informatie hebben verzameld, kunnen ze mits enig denkwerk, het mysterie oplossen.

3.3. Karaktervorming

De vier spelers uit het voorbeeld zijn het duidelijk al een tijdje gewoon een held in 'Vreemde tijden' te spelen. Hun helden hebben reeds een uitgesproken karakter en hebben ook al een bepaalde persoonlijke relatie tegenover elkaar: Tim, de grappige ratling, en Silke, de onstuimige reuzin, kibbelen voortdurend. Seppe is een pragmatische dwerg die de gemoederen steeds tracht te bedaren. Nikki speelt een schubling die fier is op haar afkomst en die het niet kan hebben dat men haar een mens noemt. Maar hoe ze ook tegenover elkaar staan, ze moeten vaak samenwerken.

Je kunt je held spelen naar eigen goeddunken. De anderen kunnen je niet dwingen dit anders te doen. Iedereen is eigen baas in 'Vreemde Tijden'. De enige wiens woord wet is is de spelmeester, in dit geval Lien. En zelfs zij kan niet beslissen over wat de spelers ondernemen via hun helden. Zij kijkt enkel of wat ze ondernemen lukt (vaak bepaald door de dobbelstenen) en bepaalt wat de gevolgen ervan zijn als hun handelingen succes hebben, of als ze falen.

Hoofdstuk 2: Enkele begrippen

Alvorens we komen tot het ontwerpen van helden is het van belang dat je weet waarvoor de verschillende afkortingen staan die voortaan zullen gebruikt worden. Dit hoofdstuk verduidelijkt deze afkortingen en legt uit wat de afspraken binnen het spel zijn.

Gebruikte afkortingen

LK: Levenskracht

M-graad: Moeilijkheidsgraad

BP: Bepantsering

GR: Grootte

KG: Lichaamsgewicht

EU: geld

KRA: Kracht

REF: Reflexen

BEH: Behendigheid

HAN: Handigheid

ZIN: Zintuigen

INT: Intelligentie

BEW: Beweging

VEK: Vechtkunst

GK: Geesteskracht (geestelijke gezondheid)

GW: Geestelijke weerstand (Magische kracht)

V-gif: Verdovend gif / **D-gif:** Dodend gif

1D: één zeszijdige dobbelsteen

1. Alternatieve regels

Van sommige spelregels bestaan er alternatieve versies, die telkens vlakbij de originele spelregels vermeld worden. In dat geval kan de spelmeester beslissen welke van de twee spelregels hij gebruikt. Hij moet wel consequent zijn in het gebruik van deze alternatieve regels. Je gebruikt het alternatief ofwel altijd, ofwel nooit, om geen verwarring te zaaien bij de spelers.

Optioneel: Sommige spelregels worden ook aangeduid met 'optioneel'. Dit betekent dat je ze volledig kan negeren. Maar in weze zijn bijna alle spelregels optioneel, vermits je altijd mag beslissen welke spelregels je gebruikt, of welke je naar eigen goeddunken aanpast of negeert. Als spelmeester heb je de volledige zeggenschap over het spel en zijn spelregels.



2. Spelmeester

Dit is de persoon die alle spelregels van dit spel min of meer moet kennen of ze op zijn minst snel moet kunnen opzoeken. Wij noemen hem 'spelmeester', maar als je wil mag deze persoon ook 'SM', 'Meester', 'Spelleider', 'Leider' of zelfs 'Almachtige' noemen.

De spelmeester weet wat er in het scenario, dat de spelers spelen, zal gebeuren en wat de helden moeten doen om het raadsel op te lossen of om de schat te vinden, bijvoorbeeld. Hij weet wat de figuren (die door hem gespeeld worden) voor informatie bezitten, hoe deze figuren op elkaar en op de helden zullen reageren en wat de spelers moeten doen om ze hun informatie te ontfutselen. Hij beschrijft aan de spelers wat hun helden zien als ze bijvoorbeeld een herberg binnestappen en hoe de reeds aanwezige figuren reageren als de helden bepaalde acties doen of dingen zeggen. Hij kent elke geheime deur in het door hem verzonnen kasteel en weet in welke nis het door hem gecreëerde monster zich verschuilt. Kortom: de spelmeester is de link tussen de spelers en de wereld van de verschillende personages. Je kan zelfs zeggen dat de spelmeester het scenario en de wereld is.

Als de helden iets ondernemen wat niet in het scenario voorzien is moet de spelmeester improviseren en verzint hij desnoods figuren of situaties bij om de spelers terug op het juiste pad te krijgen. De spelmeester mag ook naar eigen goeddunken spelregels aanpassen of bijverzinzen. Hij mag de informatie die de figuren vrijgeven aanvullen of aanpassen als dit het verloop van het spel in positieve zin kan beïnvloeden. En wat er ook gebeurt, **de spelmeester heeft steeds het laatste woord.**

3. Types personages

3.1. Figuren

Dit zijn al de personages die door de spelmeester gespeeld worden. Het kan zelfs zijn dat hij voor verschillende figuren tegelijkertijd moet spelen (bijvoorbeeld, als de personages van de spelers meerdere perso-

nen tegelijkertijd ontmoeten). Elke figuur heeft een ander karakter en bezit andere (of misschien wel helemaal géén, of totaal foutieve) informatie. De spelmeester moet dus een beetje akteren wil hij de verschillende figuren geloofwaardig doen overkomen. Dit "akteren" hoeft niet te betekenen dat de spelmeester heel de tijd rondloopt en constant van kleding verandert, of pruiken opzet e.d.m. In regel blijft iedereen gewoon aan de tafel zitten, en wordt alles mondeling "beschreven". De spelmeester beschrijft wat zijn figuur doet en de spelers beschrijven elk wat hun helden doen (meestal in de ik-vorm: "ik doe de deur open"). Als figuren iets zeggen gebeurt dit ook best in de ik-vorm. De spelmeester zegt dus bijvoorbeeld niet "de draak zegt nu dat hij jullie het magisch artefact zal geven", maar wel zegt hij, met een monsterachtige stem, en wijdse gebaren makend: "Treedt nader, onbenullige levensvormen, opdat ik jullie het magisch artefact overhandigen kan". Het is op die manier dat de spelmeester elk van zijn figuren een eigen karakter geeft. Dit geeft het spel meer diepgang en sfeer.

Opmerking: *vermits het begrip 'figuur' een latere toevoeging is, is het mogelijk dat je soms nog de afkorting MP tegenkomt in scenario's en gidsen. MP betekent hetzelfde als 'figuur'.*

3.2. Helden

Elke speler controleert één personage, een 'held' genoemd. Dit in tegenstelling tot de spelmeester, die meerdere personages, 'figuren' genoemd, controleert. Elke speler stelt zijn eigen held samen door getallen in te vullen op een zgn; 'helden-document'. Uitleg hierover vind je in het volgende hoofdstuk. De scores, talenten en andere informatie op die helden-documenten verschilt van held tot held, hetgeen hun verschillende mogelijkheden, voordelen en gebreken weergeeft.

Opmerking: Alle spelregels die in dit boek beschreven staan gelden zowel voor de helden als voor de figuren. Er is in weze geen verschil tussen de beide, behalve dat de helden moeten achterhalen of bepaalde figuren nuttige informatie bezitten of niet.

3.3. Het helden-document

2. Enkele begrippen

Dit is het vel papier waarop de scores en verdere gegevens van de helden en de figuranten worden ingevuld.

4. Scores

4.1. Wat zijn scores?

Dit zijn de afkortingen die je op het helden-document aantreft. We maken onderscheid tussen proefgebonden en niet-proefgebonden scores.

Proefgebonden scores: scores die je gebruikt om proeven te rollen (met de dobbelstenen). Deze proeven worden gebruikt om te bepalen of een held of figurant in een bepaalde actie slaagt. De proef-scores worden steeds aangeduid met drie letters. Bvb.: INT, KRA,...

Niet proefgebonden scores: scores die slechts een bepaalde waarde voorstellen maar die zelden of nooit tijdens proeven gebruikt worden. Niet proefgebonden scores worden steeds aangeduid met twee letters. Bvb.: LK, EU....

4.2. Afkortingen van scores

Op het helden-document tref je, zoals reeds aangehaald, talrijke afkortingen aan. Deze worden in detail behandeld in het nu volgende overzicht.

5. Overzicht van alle scores

5.4. GR, Grootte

GR wordt gewoon weergegeven in meters, tot één of twee cijfers achter de komma. Bij mens-achtige wezens duidt deze GR-score op de hoogte (= rechtopstaande lengte), bij vierpoters (paarden, olifanten, kamelen) op de schofthoogte (grond tot schouders), en bij langwerpige, platte dieren (slangen, salamanders, draken) op de lengte (kop tot staartpunt). GR is dus een zeer relatief gegeven. KG is een beter middel om de relatieve omvang tussen de dieren te vergelijken.



5.5. KG, Lichaamsgewicht

Deze score komt gewoon overeen met het gewicht in kilogram van het personage (bij gewone (Aardse) zwaartekracht). Een personage met KG 75 weegt 75 kilogram.

5.6. Geld

Dit spel maakt gebruik van een bepaalde be-

2. Enkele begrippen

taaleenheid, waarmee de personages rondlopen en die ze tijdens hun omzwervingen kunnen spenderen om dingen te kopen. De naam voor deze betaaleenheid mag je zelf kiezen (bvb: Dukaat). In waarde komt zo een betaaleenheid gemakshalve overeen met 1 Euro. Daarom wordt de score aangeduid als EU (Euro). Lange prijslijsten van voorwerpen bestaan niet in 'Vreemde Tijden'. Het is aan de spelmeester, telkens de helden een object kopen, of telkens ze iemand willen omkopen, om te bepalen hoeveel hen dit zal kosten. Vermits de betaaleenheid overeenkomt met 1 Euro, volstaat het te kijken naar wat een voorwerp in de werkelijke wereld zou kosten. Een pintje in de lokale herberg betaalt een personage even veel als wat je zelf zou betalen in de werkelijke wereld. Voor sommige objecten is dat al wat moeilijker. Hoeveel kost bijvoorbeeld een ijzeren harnas? Ook in dit geval is het aan de spelmeester om een prijs uit zijn duim te zuigen. Indien een held een voorwerp koopt trekt de speler het aantal EU dat dit volgens de spelmeester gekost heeft af in het vakje van deze score en schrijft hij het gekochte voorwerp bij op zijn voorwerpenlijst.

Alternatief: *als je de EU-score niet gebruikt heeft dit geen effect op de werking van het spel. Je gaat er dan gewoon van uit dat helden steeds genoeg geld bij zich hebben om normale dingen te kopen (zoals een wapen, voedsel, toortsen,...), maar dat ze niet genoeg geld hebben om zeer dure dingen te kopen (een kasteel, een vliegtuig,...). Voor alles wat tussen deze uitersten ligt, moet de spelmeester beslissen of ze het gewenste object in hun bezit mogen hebben, of niet. Voorwaarde blijft wel dat het object vindbaar is (je kan bijvoorbeeld geen fles water vinden in de diepe woestijn).*

5.7. KRA, kracht

KRA bepaalt hoe sterk een held of figurant is. Helden met een hoge kracht zien er niet alleen gespierd uit maar ze kunnen hun spieren ook écht gebruiken om bvb. zware voorwerpen te verplaatsen.

5.8. REF, Reflexen of reactie-snelheid

REF weerspiegelt hoe snel je reflexen zijn... Iemand met een hoge REF, zal sneller een bepaalde actie kunnen ondernemen dan iemand met een lage REF.

5.9. BEH, behendigheid

BEH weerspiegelt je lichamelijke wendbaarheid en evenwichtsgevoel: springen, klimmen, tuimelen,...

5.10. HAN, handigheid

HAN wordt gebruikt wanneer je een handeling doet waarbij kleine voorwerpen gehanteerd worden of wanneer vingervlugheid van belang is: een slot forceren, iets wegmoffelen, goochelen, een horloge herstellen,...

5.11. ZIN, zintuigen

ZIN weerspiegelt de scherpte van de zintuigen.

5.12. INT, intelligentie

Hoe hoger INT hoe gemakkelijker dit personage een raadsel kan oplossen en hoe meer kennis het bezit.

5.13. BEW, beweging

Hoe hoger BEW, hoe sneller het personage stapt, zwemt, kruipt of vliegt.

Alternatief: *Je kan BEW achterwege laten door gewoon je logisch verstand gebruiken om te bepalen wie sneller loopt. Zo zal een paard bijvoorbeeld altijd een held inhalen, en haalt een vogel altijd een paard in. Een mens of een elf zal altijd sneller lopen dan een halfling of dan een dwerg. Het is daarentegen wel onmogelijk om te bepalen wie het snelst loopt, als het om twee gelijkaardige personages gaat (bijvoorbeeld: twee mensen, een mens en een elf, een mens en een ork,...). Als zo een situatie (bijvoorbeeld, een achtervolging) zich in een scenario voordoet, dan moet de spelmeester deze situatie negeren of omzeilen.*

2. Enkele begrippen

5.14. VEK, vechtkunst

Hoe goed je kan vechten, met of zonder wapens.

5.17. BP, bepantsering

BP wordt bepaald door de kleding die je personage draagt. Sommige personages hebben reeds een natuurlijke bepantsering (harde huid). Hoe hoger je BP, hoe beter je tegen gewapende aanvallen bestand bent.

Alternatief: als je BP niet gebruikt, heeft dit geen wezenlijke invloed op het spel. Alleen zullen personages dan sneller schade ondervinden van aanvallen. Om dit te compenseren, kan je eventueel hun LK-score met 10 verhogen.

5.18. LK, levenskracht

Hoe hoger de LK hoe meer levenskracht dit personage bezit. Indien deze score onder nul zakt overlijdt het personage.

5.19. GK, geesteskracht

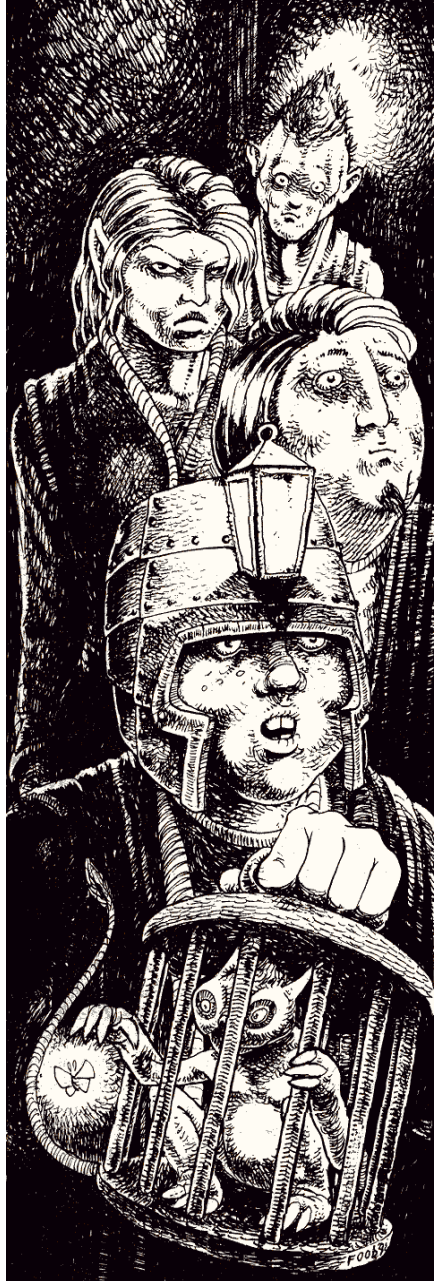
Hoe hoger de GK, hoe groter de geestelijke gezondheid. Personages met een zeer lage GK zijn geestelijk gestoord (hetgeen overigens leuk kan zijn om te spelen).

Alternatief: 'Vreemde Tijden' blijft perfect speelbaar als je de GK-score niet gebruikt. Toch raden we aan vroeg of laat deze score te gebruiken, omdat ze het spel meer diepgang geeft.

5.19b. GW, Geestelijke weerstand (magische kracht)

Hoe hoger de GW, hoe meer je kan "toveren" (ofwel, hoe meer magiespreuken-kaartjes je mag hebben).

Alternatief: 'Vreemde Tijden' blijft perfect speelbaar als je de GW-score niet gebruikt. Dan kan er gewoon door de helden geen gebruik gemaakt worden van magie.



6. Andere afkortingen

Start: het startniveau van een bepaalde score van een beginnende held.

Max.: het maximale niveau van een bepaalde score nadat dit reeds verhoogd werd.

Huidig: het huidige niveau van een bepaalde score (momentopname).

8. Dobbelstenen

Dit spel is een zgn. '5D-systeem'. Dit betekent dat het voor de belangrijkste dobbelsteenworpen gebruik maakt van vijf gewone dobbelstenen. Het rollen van een of meerdere dobbelsteen wordt in de teksten verkort weergegeven.

Voorbeelden:

5D = Rol vijf dobbelstenen en tel de gerolde ogen op.

5D+3 = Rol vijf dobbelstenen, tel op en tel hierbij nogmaals het getal 3 op.

1D-2 = Rol één dobbelsteen en trek van het aantal gerolde ogen 2 af. Dit kan een negatieve waarde opleveren. In dat geval wordt het gewoon als een nul beschouwd.

5D : 3 = Rol vijf dobbelstenen, tel ze samen, en deel de som dan door drie. Als dit een waarde achter de komma oplevert, moet je naar boven afronden.

9. Spelmeesterscherm

Dit kan eenvoudigweg een rechtop staande map zijn. De spelmeester zet de map of het boek rechtop voor zich om er zijn notities en plattegronden achter te verbergen voor de spelers. De spelmeester heeft het recht zijn dobbelstenen ook achter dit scherm te rollen zodat de resultaten geheim blijven voor de spelers. De spelers moeten hun worpen wel altijd zichtbaar doen, en ze mogen ook geen scherm gebruiken.

10. Aantal spelers

Een spelersgroep zal typisch bestaan uit één spelmeester en 3 tot 7 spelers. Ervaren spelmeester's kunnen grotere spelersgroepen aan, maar een groep met meer dan tien spelers blijkt in de meeste gevallen onhandelbaar en levert een vaak onoverzichtelijk spel op. Een optimaal samengestelde groep bestaat uit een spelmeester en 5 of 6 spelers.



Hoofdstuk 3: Je held krijgt vorm

Maak kennis met Mara. Zij is een avonturierster van het zuiverste water. Op de volgende pagina's tref je haar ingevuld helden-document aan. Dit moet je een idee geven van hoe een volledig ingevuld heldendocument eruit ziet, nadat het volledig is ingevuld volgens de in dit hoofdstuk staande regels.

1. De vakjes op het helden-document

Op het helden-document staan bij de scores KRA, REF, BEH, HAN, ZIN, INT, BEW, VEK, LK, GW en BP lege vakjes.

Het eerste vakje (Max)

Dit dient om de score te noteren waarmee de held begint. Eenmaal het spel begonnen is, en je scores doorheen de tijd naar omhoog gaan, pas je deze scores aan in ditzelfde vakje.

Het tweede vakje (Huidig)

Dit vakje is momenteel nog leeg. Het dient om de score te noteren, zodra deze tijdens een scenario omlaag of terug omhoog gaat. De LK-score zal het vaakst veranderen. Telkens een personage een mep krijgt, en het hierdoor lichamelijke schade oploopt, gaat de LK-score naar omlaag. Deze aanpassing gebeurt in het tweede vakje, en toont dus een momentopname van de huidige toestand van het personage. Zo lang de personages zich goed voelen, staan tijdens het spel de vakjes 2 en vakjes 1 op dezelfde waarde. Over dit alles lees je later meer.

2. Een held creëren

2.1. Inleiding tot het creatie-proces

Het doel van dit spel is onder andere van een bepaald personage te spelen. Je kan een menselijk personage zijn maar ook andere "rassen" zijn mogelijk. Als je een minimum aan tijd wenst te besteden aan het creëren van je held of als het je slechts te doen is om een verkennende kennismaking dan kan je een van de op de website staande, speelklare helden-documenten kiezen en ben je onmiddellijk klaar om in het spel te stappen.

Als je zelf je held wil ontwikkelen, dan kies je een van de verschillende rassen die je verderop in dit boek aantreft en neem je die scores over op een leeg helden-document. Bij wijze van voorbeeld beperken we ons nu tot een mens. Indien je dus een mens wil spelen, kan je je op de scores in dit voorbeeld baseren. Hoe je te werk gaat, overlopen we stap voor stap in punt 2.2. Let wel op! Het ontwikkelen van een nieuwe held vereist een nauwgezet volgen van al die stappen. Dit kan al gauw een kwartier of langer in beslag nemen. Als je echter weet dat je (hopelijk) met dit personage een hele lange tijd speelt (maanden, misschien zelfs jaren), dan is dit eigenlijk een relatief kleine moeite.

Ras: Mens

Scores (beginscores)

REF 3, BEH 3, HAN 3, ZIN 3, INT 3, KRA 3, BEW 3, VEK 3
GR 1,50 tot 2,00 meter (naar keuze)
KG 50 tot 100 (naar keuze)
BP 0, LK 40, GK 40, GW 40
EU in overleg met spelmeester

2.2 Je held krijgt vorm

2.2.1

Vul **je eigen naam** in bij 'Naam speler'. Zo is het steeds duidelijk dat dit jouw blad is en het voorkomt dat andere spelers dit blad zullen benutten.

2.2.2

Kies **het ras van je held** en vul dit in bij 'Ras'. Je ras kies je verderop in dit basisregelboek.



Vreemde Helden



Speler	<i>Bert Gijzemans</i>		
Naam held	<i>Mara Marcantel</i>		
Geslacht	<i>V</i>	Soort / Ras	<i>Mens</i>
Beroep	<i>Avonturierster</i>		

	1. Max.	2. Huidig		1. Max.	2. Huidig
REF	<i>5</i>		LK	<i>55</i>	
BEH	<i>4</i>		GK	<i>55</i>	
HAN	<i>3</i>		GW	<i>10</i>	
KRA	<i>4</i>		KG	<i>70</i>	GR <i>1,7</i>
ZIN	<i>3</i>		Huidig kapitaal		
INT	<i>3</i>		EU	<i>500 Dukaten</i>	
BEW	<i>3</i>		Zonder kleding	Met kleding	
VEK	<i>4</i>		BP	<i>0</i>	<i>1 (kleding van lichte stof en mantel van zware stof)</i>

Lijf-aan-lijf gevechtstechnieken			Extra KRA-		
	Naam wapen	Schade	schade	Afweer	Eventuele opmerkingen
1	<i>Vuist</i>	<i>1D-2</i>	<i>+ 2</i>	<i>*</i>	<i>Afweer enkel bij ongewapend gevecht</i>
2	<i>Zwaard</i>	<i>3D x 2</i>	<i>+ 4</i>	<i>*</i>	
3	<i>Dolk</i>	<i>3D</i>	<i>+ 4</i>		
4					

Projectielwapen			KRA-		
	Naam wapen	Schade	Reik-wijdte	reikw.	Eventuele opmerkingen
1	<i>Boog</i>	<i>3D + 3</i>	<i>50 m</i>	<i>idem</i>	<i>Er zijn 3 acties nodig om een pijl af te vuren</i>

Bezittingen, Voor- en nadelen,..., schrijf je op de achterzijde van dit document

3. Je held krijgt vorm

2.2.3

Kies **het geslacht** van je held door in dit vakje M, V, O (onzijdig) of H (tweeslachtig) in te vullen. Sommige rassen zijn van nature onzijdig of tweeslachtig. Indien dit het geval is wordt dit ook zo vermeld en kun je niet kiezen voor een ander geslacht. Voor mensen (en de meeste andere rassen) heb je altijd de keuze tussen M en V.

2.2.5

Kies **een naam** en een **beroep** voor je held. Enkele voorbeelden van beroepen zijn: geleerde, huurling, boswachter, hofnar, kunstenaar, straatvechter, magiër, dief,...

2.2.8

Bij **GR** vul je naar eigen keuze een waarde in. Deze moet liggen tussen de twee uitersten die bij je ras vermeld worden. Bij de mens is dit tussen 1,5 en 2 meter.

Alternatief: Als je spelersgroep geen gebruik maakt van 'grootte', mag je deze stap overslaan.

2.2.9

Bij **KG** vul je naar eigen keuze een waarde in. Deze moet liggen tussen de twee uitersten die bij je ras vermeld worden. Bij de mens is dit tussen 50 en 100 kg. Merk op dat als je voor je GR 1,5 meter koos, en voor je KG 100, dat je personage een kleine dikkerd (of misschien een kleine gespierde) is.

Alternatief: Als je spelersgroep geen gebruik maakt van 'lichaamsgewicht', mag je deze stap overslaan.

2.2.10

EU (geld) wordt ingevuld in overleg met de spelmeester. Bewaar dit voor het laatst, samen met het kiezen van je beginuitrusting (zie punt 2.2.30).

Alternatief: Als je spelersgroep geen gebruik maakt van geld, mag je deze stap overslaan.

2.2.11

Kijk naar de volgende **scores** die bij het door jou gekozen ras staan en neem deze start-scores over in het eerste vakje (= maximum): REF, BEH, HAN, ZIN, KRA, INT, BEW, VEK, BP, LK, GK en GW.

Optioneel: Als je spelersgroep geen gebruik maakt van een aantal van deze scores, hoeft je deze niet in te vullen. De scores REF, BEH, HAN, ZIN, KRA, INT, VEK en LK, moet je echter zeker overnemen op je helden-document, want zij maken deel uit van de kern van het spel. Als je magiërs wil toelaten in het spel, zijn de scores GK en GW ook verplicht.

2.2.12

Je krijgt nu 5 zgn. '**creatie-bonuspunten**'. Deze moet je niet op je helden-document invullen. Er is immers geen vakje voor voorzien. Noteer ze dus even op een notablad.

2.2.13

De creatie-bonuspunten verdelen (3-letter scores verhogen): de volgende scores kan je verhogen: KRA, REF, BEH, HAN, INT, BEW en VEK. Telkens je één van deze scores met 1 verhoogt trek je 1 creatie-bonuspunt af, tot ze allemaal op zijn. Opgelet, je mag deze scores op dit moment maar maximaal met 2 verhogen. Is de KRA-score van je personage 4, dan mag je je KRA-score nu dus maximaal op 6 brengen. Kies de scores die je verhoogt met in het achterhoofd het soort van personage dat je wil spelen. Wil je een krijger spelen, dan zal je waarschijnlijk de scores KRA en VEK verhogen. Is jouw personage eerder een geleerde, dan zal je zeker je INT-score verhogen.

Optioneel: Je kan ook als spelersgroep beslissen, dat het toegelaten is van bepaalde scores te benadelen ten voordele van andere. Je mag maximaal van 2 scores een punt overhevelen naar 2 andere scores. Een acrobaat zal bijvoorbeeld zijn INT en VEK-scores met 1 naar omlaag halen, om zijn scores KRA en BEH met 1 te verhogen (hou er rekening mee dat je in dit stadium nog steeds een score maximaal in totaal met 2 mag verhogen).

2.2.14

De GW-, LK- en GK-scores aanpassen: als je niet van plan bent een magiër te spelen, kan je besluiten een aantal van je GW-punten, of allemaal, te verdelen over je LK en GK-scores. Magiërs hebben bijgevolg, in vergelijking met andere helden, een lichaam dat minder tegen een stootje kan, en een slechtere geestelijke gezondheid. Magiërs hebben immers minder lichaamsbeweging, omdat het ontcijferen in instuderen van magische

3. Je held krijgt vorm

spreuken een tijdrovende bezigheid is. Bovendien word je een beetje "gek" van het bestuderen van magie (vandaar ook de relatie lagere GK). Opgelet: Je mag de LK- en GK-scores op dit moment maximaal met 25 verhogen. Dat betekent dat, als je je LK-score van 40 naar 65 brengt, je nog 15 punten overhebt om je GK-score van 40 naar 55 te brengen.

2.2.18

Kies uit de wapentabel in dit boek (zie hoofdstuk 5, spelregel I.7 op blz. 66) of in de Fantasy-gids, twee lijf-aan-lijf-gevechtstechnieken en vul deze in bij wapens 2 en 3 (wapen 1 werd reeds ingevuld met 'vuist' en wapen 4 blijft momenteel nog open). Neem tevens de bij deze wapens vermelde schade over in de daartoe bedoelde vakjes. In het vakje van eventuele opmerking kan je voor jezelf iets betreffende het wapen noteren, als geheugensteuntje.

2.2.20

Nu vul je bij elk wapen de extra KRA-schade in. Deze is gelijk aan de KRA-score. Voor een personage met een KRA van 4 vul je hier dus 4 in. Dit is de extra schade die je tijdens een gevecht aan een tegenstander zal doen, dankzij je lichaamskracht. Uitzonderingen zijn de wapens voet en vuist. Hier is de extra schade slechts KRA : 2 (naar boven afgerond). Is je KRA 4, dan vul je hier dus een 2 in.

2.2.21

Kies uit de afstands-wapentabel in dit boek (zie hoofdstuk 5, spelregel III.9 op blz. 75) een projectielwapen en neem de schade per projectiel en de reikwijdte over in de daartoe bedoelde vakjes.

2.2.22

Kijk of de reikwijdte eventueel nog moet worden aangepast tengevolge de KRA van je held (zie hoofdstuk 5, spelregel III.5 op blz. 74) en neem deze nieuwe waarde over in het vakje van 'KRA reikwijdte'.

Alternatief: Als je spelersgroep geen gebruik maakt van deze reikwijdte-aanpassing, sla deze stap dan over.

2.2.28

Kies uit de kledingtabel (zie hoofdstuk 4 spelregel V.2 op blz. 50) het kledingstype dat het beste bij jouw personage past. Als daardoor je BP-score verhoogt, vul dit dan in in het BP-vakje. Opmerking: je kan in 'Vreemde Tijden', in tegenstelling tot de meeste andere Fantasy-rollenspellen, niet rondlopen met een zwaar staalplaten harnas of een zwaar maliënkolder, omdat die dingen gewoon te zwaar zijn om de hele tijd door een held gedragen te worden.

Alternatief: het gebruik van de BP-score is optioneel. Als je spelersgroep ze niet gebruikt, sla dan deze stap over. Je gaat er dan gewoon van uit dat je held gewone kleding draagt, en dat de bepantseringswaarde van zulke kleding verwaarloosbaar is (en dus nul is).

2.2.29

Als beginnende held heb je uiteraard ook een start-uitrusting waarin je de meest elementaire dingen terugvindt (o.a. geld). De samenstelling van deze startuitrusting gebeurt in overleg met de spelmeester. Hij verzint zelf wat het "basis-startpakket" voor een held is. Voor het noteren van deze voorwerpen gebruik je gewoon een blanco kladblad. Vermits de held tijdens zijn omzwervingen veel voorwerpen zal verzamelen (en weer kwijt geraken) is een apart blad voor deze voorwerpenlijst erg handig. Opgelet: de spelmeester heeft ten allen tijde het recht van te controleren of je niet te veel, te zware of te grote voorwerpen meedraagt. In dat geval zal je enkele voorwerpen moeten achterlaten.

2.2.30

Voorstel voor een avonturiers-starterspakket. Het basis-startpakket dat je de helden meegeweet bestaat minstens best uit:

- kleding (reeds gekozen in 2.2.28). Dit kan niet meer zijn dan 2 sets dagelijkse kleding (dus; 2 broeken, 2 paar sokken, enz...) en 1 set bovenkleding (dwz: 1 jas of mantel en 1 paar schoenen)
- Tondeldoos (de voorloper van de aansteker).
- Een fakkel
- Een draagzak (schoudertas of rugzak)
- Een flesje brandstof (voor de fakkel)
- Een notaboekje, een schrijfveer en een flesje inkt.

3. Je held krijgt vorm

- Geld (5D X 10 betaaleenheden per held).
- Een was- en verzorgingskit (zeep, scheerzeep, schaar, kam, spiegeltje)
- De wapens die in 2.2.18 en 2.2.21 gekozen werden.
- Een blauw geverfde komkommer

Opmerking: je geeft de helden best geen paarden, want in de praktijk blijkt vaak dat het bezit van een paard tijdens het spelen van scenario's een belemmerende factor wordt.

3. Lijsten met voor- en nadelen

3.1. Voorafgaande opmerkingen

Het gebruik van voor- en nadelen is volledig optioneel. Als je er geen gebruik van maakt, heeft dit geen wezenlijke invloed op het spel.

Merk op dat voor- en nadelen in principe geen effect hebben op scores of proeven. Ze horen echter wél een invloed te hebben op de speelstijl van de speler. Bijvoorbeeld, indien je personage als karaktertrek 'macho persoonlijkheid' krijgt, moet dit in het gedrag en de uitspraken van dat personage tot uiting komen.

Het doel van deze nadelen is van ervoor te zorgen dat je personage enkele eigenaardigheden bezit, waardoor je een beetje aangeemoedigd wordt van je rol als held kleurrijk in te vullen.

De spelmeester kan eventueel beslissen van aan sommige voor- of nadelen toch bepaalde (beperkte) gevolgen te verbinden. Een voorbeeldje: stel dat je voordeel 'Wijnkenner' is. De spelmeester kan je daarom misschien een kleine bonus geven op een eventuele ZIN-proef, telkens je wijn proeft.

De nu volgende twee lijsten zijn slechts voorbeelden. Ze kunnen door de spelmeester worden aangepast, indien hij vindt dat bepaalde dingen ontbreken.

3.2. Hoe kies je voor- en nadelen

Overleg eerst in groep hoeveel voor- en nadelen elke held zal krijgen. De spelmeester heeft zoals altijd het laatste woord.

Vermits 'Vreemde Tijden (Tempo)' geen gebruik maakt van tienzijdige dobbelstenen (in tegenstelling tot 'Vreemde Tijden (Expert)') nemen we onze toevlucht tot een speltechnisch niet erg elegante methode om uit de voordelen-tabel willekeurig 1 of meer voordelen te kiezen: houd gewoon geblinddoekt een pen of potlood boven het raster met de 20 nummers, en wijs blindelings naar het blad. Waar de pen neerkomt, bevindt zich het voordeel dat je op je personage-document invult.

Alternatief: *De spelers mogen ook, in plaats van dit aan het toeval over te laten, in overleg met de spelmeester zelf bepaalde voor- en nadelen uitkiezen of uitvinden, als ze vinden dat die goed bij hun personages passen. Zo is een karaktertrek als 'hoogheidswaan', iets dat goed bij een edelman zou horen, terwijl 'macho persoonlijkheid', dan weer meer iets is voor een straatvechter.*

3.2b. Lijst met voordelen

1: Mooie neus. Wat heb jij een mooie neus, zeg.

2: Wijnkenner.

3: Talenknoebel. Kan voordeel opleveren bij bepaalde proeven i.v.m. taalherkenning.

4: Goede kok.

5: Vertouwenswekkend uiterlijk.

Onbekenden hebben sneller de neiging jou in vertrouwen te nemen dan je reisgenoten.

6: Bierkenner.

7: Goed danser.

8: Rijke afkomst. Vertwintigvoudig uw starthoeveelheid EU.

9: Ornithologische kennis. Je kan met één oogopslag elke (niet al te zeldzame) vogelsoort herkennen en meer vertellen over paargedrag, trekgewoonten,...

10: Antropoloog. Je weet veel te vertellen over vreemde culturen.

11: Muzikant. Je kan een instrument naar keuze perfect bespelen.

12: Verarmde adel. Dit geeft geen financieel voordeel, maar je staat wel nog bekend als adel, hetgeen voordelen kan opleveren in sommige milieus (adel, officiële instanties,...). Telkens je de spelmeester voorstelt

3. Je held krijgt vorm

van dit voordeel te gebruiken, zal hij beslissen of op dat moment jouw voordeel van toepassing is en het gedrag van de figuranten eventueel aanpassen.

13: Adembenemende verschijning. Je bent zeer mooi. Bij sommige figuranten (vrijgezellen, e.d.m.) kan dit voordeel opleveren. Telkens je de spelmeester voorstelt van dit voordeel te gebruiken, zal hij beslissen of op dat moment jouw voordeel van toepassing is en het gedrag van de figurant eventueel aanpassen.

14: Goede zanger. Jouw stemcontrole is fenomenaal. Je kan niet alleen zuiver, maar ook luid zingen en grunten, zonder je stembanden geweld aan te doen.

15: Militaire rang. Je bezit een militaire rang in het leger en dit heeft zo af en toe zijn voordelen (ook al ben je momenteel niet in actieve dienst). Afhankelijk van de militaire rang zal de spelmeester je (naar eigen inzicht) meer of minder tegemoetkomen in bepaalde dingen die je gedaan wil krijgen van het leger of bepaalde lokale overheden. Rol 1D om te bepalen wat je rang is: 1 tot 2: sergeant, 3 luitenant, 4: kapitein, 5: majoor, 6: kolonel.

16: Bioloog. Je weet veel te vertellen over dieren en de processen die leven mogelijk (en soms ook onmogelijk) maken.

17: Technische knobbel.

18: Goed geurtje. Je ruikt altijd even fris.

19: Mooi voorkomen: Dit kan bijvoorbeeld

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

voordeel opleveren bij het achterhalen van informatie bij vertegenwoordigers van het andere geslacht.

20: Occulte kennis: jij hebt veel boeken gelezen over magie en vreemde cultussen. Soms kan je hierdoor meer informatie vergaren.

3.2c. Lijst met nadelen

1: Pleinvrees. Je probeert altijd open ruimten te vermijden

2: Claustrofobie. Je bent bang van kleine ruimten.

3: Wartaal. Je slaat van tijd tot tijd vreemde, onsaamhangende praat uit.

4: Panische angst voor vuur.

5: Etnocentrisch. Je acht je eigen cultuur beter dan die van anderen, stemt op racistische politieke partijen, enz...

6: Macho persoonlijkheid. Agressief, klein-geestig en hoogmoedig. Kan ook moeilijk kritiek verdragen.

7: Achtervolgingswanen. Is ervan overtuigd dat men erop uit is hem pijn te doen of te doden.

8: Arme afkomst. Deel uw start-EU-score door tien (naar boven afgerond).

9: Tourette-syndroom. Gebruikt schuttingwoorden en imiteert

dieren of brengt de vreemdste ge-luiden voort op de meest onmogelijke momenten.

10: Angst van massa's. Je voelt je helemaal niet op je gemak in grote menigten.

11: Dwangmatig gedrag. Je doet vaak vreemde rituelen om jezelf te beschermen tegen het onbekende. Bijvoorbeeld, op de hoek van een straat telkens het laatste huis aanraken, steeds met beide voeten tegelijkertijd een stoep opspringen, bij het passeren van een rood object twee maal in de handen klappen,... Je kan het zo gek niet bedenken, dus maak er maar iets bijzonders van.

12: Hoogtevrees.

13: Angst voor water. Je kan helemaal niet zwemmen en begint onmiddellijk te verdrinken zodra je in water springt dat dieper is dan jouw GR (zie spelregels voor verdrinking).

14: Lichte waanzin. Ziet ze vliegen maar vormt geen gevaar voor de maatschappij.

15: Afschuw van wapens. Een groot nadeel in een wereld vol monsters en rabauwen. Weigert elk dodelijk wapen te hanteren en vecht enkel met niet dodelijke wapens of met de blote vuist.

16: Angst voor het donker.

17: Messias complex. Denkt een grote volksleider te zijn, tot grote ergernis van de andere aanwezigen.

18: Persoonsverwarring. waant zich permanent of periodiek een dier, beroemde persoon of desnoods zelfs een voorwerp (zelf te kiezen wie of wat). Desondanks kan dit persoon voor de rest normaal redeneren en praten, zondar dat dit volgens hem onlogisch is. Maak op creatieve manier gebruik van dit nadeel. Niets is bijvoorbeeld vervelender voor

jouw reisgenoten dan als je weer eens achter de schoothondjes van de lokale adel-vrouwen aan zit, omdat je denkt dat je een tijger bent.

19: Ongeletterd. Kan lezen noch schrijven.

20: Gehecht aan troeteldier of troetelobject. Heeft steeds een diertje, na-maakdier of zacht object bij zich, om te knuffelen bij het slapengaan, of tijdens stres-serende momenten. De speler kiest zelf een bescheiden diersoort (geen dwergdraken of meer van die ongein) of object.



Hoofdstuk 4: Spelregels

Voorafgaande opmerkingen

Af en toe zul je op termen en woorden stoten waarvan de betekenis je nog duister is. Vooral nog volstaat het deze dingen te negeren. Ze worden later uitgelegd.

Optionele regels

De spelmeester kan altijd à la carte zijn spelregelset samenstellen, of daar waar hij dit wil spelregels vereenvoudigen of uitbreiden. Het is trouwens duidelijk dat als de spelmeester geen gebruik maakt van bijvoorbeeld de KG-score, dat alle spelregels in verband met deze score vervallen.

Mara

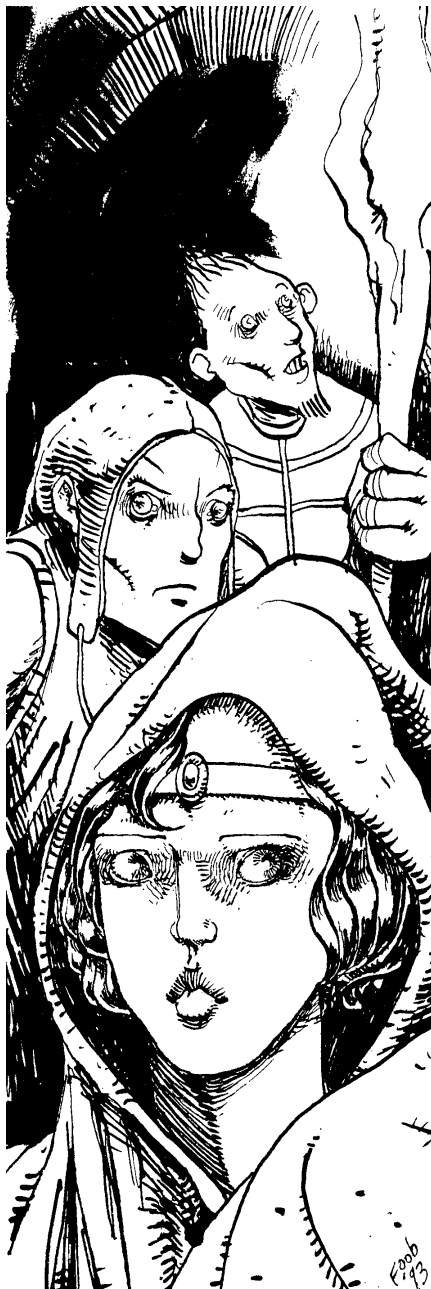
Op de volgende pagina zie je opnieuw een personage-document van Mara. Ditmaal is het Mara, op een moment dat ze al wat verder staat in haar evolutie (vergelijk dit helden-document met het voorgaande in hoofdstuk 3). Het is deze gevorderde Mara die u zal vergezellen tijdens uw tocht doorheen de spelregels.

Mara, Mens, vrouwelijk

Huidige maximum scores (vakje 2):

REF 5, BEH 5, HAN 3, KRA 7, ZIN 3, INT 3, BEW 3, VEK 5, GR 1,75, KG 75, BP 1, LK 57 (maar 42 in vakje 1), GK 56, GW 10

Dit helden-document geeft een idee van een held met een beetje ervaring (het is geen groentje meer). Dit personage heeft in het verleden al wat "bijgeleerd", want sommige van de scores liggen reeds hoger dan op het moment dat het personage gecreëerd werd. Merk op dat er eveneens veranderingen plaatsvonden in vakje 2 van de LK. Dit betekent dat Mara onlangs wat schade opliep tijdens gevechten of ongelukken en dat ze hier momenteel nog steeds hinder van ondervindt (ofwel: vakje 2 is nog steeds lager dan vakje 1).





Vreemde Heden



Speler	<i>Bert Gijzemans</i>		
Naam held	<i>Mara Marcantel</i>		
Geslacht	☒	Soort / Ras	<i>Mens</i>
Beroep	<i>Avonturierster</i>		

	1. Max.	2. Huidig		1. Max.	2. Huidig
REF	<i>5</i>		LK	<i>57</i>	<i>42</i>
BEH	<i>5</i>		GK	<i>56</i>	
HAN	<i>3</i>		GW	<i>10</i>	
KRA	<i>7</i>		KG	<i>75</i>	GR <i>1,7</i>
ZIN	<i>3</i>		Huidig kapitaal		
INT	<i>3</i>		EU	<i>1634,76 Dukaten</i>	
BEW	<i>3</i>		Zonder kleding	Met kleding	
VEK	<i>5</i>		BP	<i>0</i>	<i>1 (kleding van lichte stof en mantel van zware stof)</i>

Lijf-aan-lijf gevechtstechnieken			Extra KRA-		
	Naam wapen	Schade	schade	Afweer	Eventuele opmerkingen
1	<i>Vuist</i>	<i>1D-2</i>	<i>+ 4</i>	<i>*</i>	<i>Afweer enkel bij ongewapend gevecht</i>
2	<i>Zwaard</i>	<i>3D x 2</i>	<i>+ 7</i>	<i>*</i>	
3	<i>Dolk</i>	<i>3D</i>	<i>+ 7</i>		<i>Magische dolk= +1 voordeel op VEK-proef</i>
4					

Projectielwapen			KRA-reikw.		
	Naam wapen	Schade	Reik-wijds		Eventuele opmerkingen
1	<i>Boog</i>	<i>3D + 3</i>	<i>50 m</i>	<i>75 m</i>	<i>Er zijn 3 acties nodig om een pijl af te vuren</i>

Bezittingen, Voor- en nadelen,..., schrijf je op de achterzijde van dit document

I. Kernspelregels

1. De dobbelstenen

In principe heb je voldoende aan 5 zeszijdige dobbelstenen om dit spel te spelen. Voor de snelheid van het spel is het echter aan te raden indien elke speler vier dobbelstenen heeft.

2. Proeven

Opmerking vooraf: Als je denkt dat de scores en de verschillende bonussen zo laag zijn dat ze bijna geen invloed kunnen hebben op de proeven en op het spel, lees dan appendix C, achteraan dit boek, over kansberekeningen.

2.1. Wat is een proef?

Een proef is een dobbelstenenworp om te zien of je personage slaagt in een bepaalde handeling. Zeg je bijvoorbeeld: "ik wil die man zijn beurs stelen.", dan zal de spelmeester vragen van een HAN-proef te rollen. Er is immers handigheid nodig om iemands beurs te stelen.

2.2. Wanneer doe je een proef?

Het is absoluut niet nodig voor alle mogelijke acties proeven te rollen. Zo is het niet nodig om een proef te rollen om te stappen, te lopen, op een klein muurtje te springen, om een stoel vast te nemen, om iemand een hand te schudden, om te praten,... Proeven worden daarentegen noodzakelijk bij het uitvoeren van acties die buiten het alledaagse vallen. Zo zal je proeven rollen om muren te beklimmen, beurzen te stelen, een aanval te doen met een zwaard, een vreemd schrift te ontcijferen, enz...

Meestal legt de spelmeester proeven op, omdat het op een gegeven moment in een scenario verlangd wordt, of omdat de spelmeester zelf vindt dat een proef nodig is. Soms vinden de spelers zelf dat ze een proef

mogen doen. Dit delen ze mee aan de spelmeester, die beslist of ze dat inderdaad mogen.

Bijvoorbeeld: de helden betreden een kamer. Ze vinden dat ze enkele objecten in deze kamer aan een grondig onderzoek moeten onderwerpen en stellen dus regelmatig voor van een Zintuigproef (of ZIN-proef) te doen (bijvoorbeeld, één maal voor elk object).

Als de spelers te weinig initiatief tonen en niet zelf zulke dingen voorstellen dan deelt de spelmeester hen af en toe mee wanneer ze best een proef doen. Maar het is de bedoeling dat de spelers zelf vaak voorstellen om bepaalde proeven te mogen doen, op momenten dat zij dit logisch vinden.

De moeilijkheidsgraad: proeven gebeuren altijd tegen een zogenaamde "M-graad", waarover je meer zult lezen in spelregel 3.

2.2.a. Het rollen van REF-, KRA-, ZIN-, INT-, HAN-, BEH-, BEW-, VEK-, GK- en GW-proeven

De proeven zijn er voor de scores die worden aangeduid met 3 letters⁽²⁾. Dit zijn de proeven: REF-proef (reactie-snelheids-proef), KRA-proef (krachtproef), BEH-proef (beheerigheidsproef), HAN-proef (handigheidsproef), ZIN-proef (zintuigproef), INT-proef (intelligentieproef), BEW-proef (bewegingsproef) en VEK-proef (vechtkunst-proef).

⁽²⁾ = Er zijn ook nog GK- en GW-proeven, maar deze worden apart behandeld., omdat ze afwijken van deze normale proeven.

Om de REF-, KRA-, ZIN-, INT-, HAN-, BEH-, BEW-, en VEK-proeven te doen gebruik je de **vijf dobbelstenen**. De geworpen stenen worden samengeteld en de bonus die het personage op de gebruikte score heeft, wordt hierbij opgeteld. Het totaal van de dobbelstenenworp, met de de waarde van de gebruikte score erbij opgeteld, moet groter zijn dan de door de spelmeester vermelde "moeilijkheidsgraad". Dit wordt verduidelijkt in de volgende voorbeelden. Het in deze voorbeelden voorkomende begrip "moeilijkheidsgraad" wordt uitgelegd in spelregel 3.

Om de GW- en GK-proeven te doen, gebruik je eveneens vijf dobbelstenen. Alleen is de bonus die je krijgt één tiende van de

4. Spelregels

gebruikte score (naarboven afgerond). Dit is omdat de GW- en GK- scores zeer hoge waarden kunnen hebben in vergelijking met gewone scores zoals KRA en BEH. Ook dit wordt duidelijk gemaakt in de voorbeelden, die je verderop in deze spelregel kan vinden.

2.2.b Voorbeeld van een BEH-proef

Mara wil een diepe spleet oversteken via een smalle balk. De Spelmeester beslist dat dit een zeer moeilijke opdracht is, want er staat ook nog veel wind. Hij beslist dus dat de M-graad (zie spelregel 3.1 voor uitleg over de M-graad) 28 is. De speler van Mara rolt 5 dobbelstenen, en telt hier de BEH-score van Mara bij op. Helaas geeft de som een getal dat lager ligt dan 28. Mara verliest dus haar evenwicht. Kan ze zich nog net op tijd vastgrijpen aan de balk? Hiervoor zal de spelmeester misschien nog een BEH-proef opleggen.

Een BEH-proef kan o.a. verlangd worden bij de volgende activiteiten. Dit zijn slechts enkele voorbeelden, en veel meer aan deze score gerelateerde activiteiten zijn denkbaar:

Acrobatie en evenwicht: zie bovenstaand voorbeeld.

Bolowerpen: een bolo bestaat uit een kort touw met aan elk uiteinde een ijzeren bol of een ronde kei. Je kan deze wegslingeren zodat hij zich rond de benen of poten van een wegrennende persoon (of dier) wikkelt waardoor die neervalt. Het slachtoffer kan eventueel een KRA- of een HAN-proef doen om zich in één actie van de bolo te ontdoen (de spelmeester bepaalt zoals steeds naar eigen inzicht een M-graad).

Lassowerpen: met een stevig touw kan je wegrennende dieren of mensen vangen met een lasso. Om ze dan in bedwang te houden is een KRA/KRA-vergelijkingsproef (waarover later meer uitleg volgt) nodig, waarbij de gevangene een -5 nadeel krijgt.

Slingeren: Heen en weer slingeren aan een liaan, lichter, touw,... Haal je veilig de overkant?

Neerkomen: bij het geslaagd neerkomen aan een moeilijke val of sprong zal je je minder snel pijn doen. Eventueel kan de spelmeester beslissen de schade van een val te halveren, als je geslaagd bent in het 'neerkomen'.

Paardrijden: alle personages kunnen onder normale omstandigheden probleemloos paardrijden (een BEH-proef voor gewoon paard-

rijden is dus nooit vereist), maar onder moeilijke omstandigheden, kan de spelmeester toch beslissen je een BEH-proef te laten doen (bvb, bij zeer slecht weer, op een smal bergpad,...).

Schaduwen: Versta je de kunst iemand te volgen in straten en stegen, zonder dat deze iets merkt?

Sluipen: Ben je een geruisloos sluiper?

Sport: om te skieën, schaatsen, voetballen, kaatsen, enz... (geen denk- of gevechtssporten, want dat zijn respectievelijk activiteiten voor de INT- en VEK-score) kan de spelmeester je soms een BEH-proef opleggen.

Vuurspuwen: met behulp van een brandbare vloeistof en een brandende fakkel kan je vlammen produceren tot 1 meter lang. Deze doven zeer snel uit. Je kan hiermee dus bijvoorbeeld geen dingen in brand spuwen, tenzij het om zeer brandbare stoffen gaat (zijde, papier, opdringerige mummies,...). Maar dan moet je wel eerst in die BEH-proef lukken, natuurlijk. Anders steek je misschien wel je haar in brand.

Zwemmen: Je kan maar beter in die BEH-proef slagen. Anders wacht je misschien de verdrinkingsdood.

Klimmen: slaag je erin die hoge muur te klimmen zonder te vallen?... Opm.: voor 'klimmen' bestaat er een specifieke spelregel, doe ook gebruik maakt van je BEW-score.

2.2.c Voorbeeld van een KRA-proef

Mara wil indruk maken op haar vrienden door een steen boven haar hoofd te tillen. De spelmeester beslist dat het optillen van de steen een moeilijkheidsgraad van 24 heeft. Omdat Mara's KRA 7 is (ze is een sterke dame) mag zij bij het totaal van haar samengeelde dobbelstenen 7 optellen. De bedoeling is dat zij met het totaal van de vijf dobbelstenen, met hierbij de KRA-bonus van 7 opgeteld, hoger rolt dan 24. In dat geval lukt de proef. Maar helaas werpt de speler van Mara een 1, een 9 en een 4. Samen geeft dit 14 en zelfs met de 7 van Mara's KRA erbij is het te weinig om te slagen. Mara loopt rood aan zonder dat de steen zich verroert. Haar reisgenoten vinden dit zeer grappig en preosten het uit.

Een KRA-proef kan o.a. verlangd worden bij de volgende activiteiten. Dit zijn slechts enkele voorbeelden, en veel meer aan deze score gerelateerde activiteiten zijn denkbaar:

4. Spelregels

Bijten: kan je doorheen de touwen bijten, die je handen vastgebonden houden?...
Opheffen: slaag je er op tijd in je reisge-

noot uit de put te trekken, voordat de hongerige krokodillen hem grijpen? Kan je je van onder die omgevallen deur bevrijden?...

Slepen: kan je die boomstam tot bij de rivier slepen, zodat je hem als vlot kan gebruiken?...

Duwen: slaag je erin die niets vermoedende koe omver te duwen, zodat je weer eens kan tonen hoe gestoord je wel bent? Kan je die verroeste poort openduwen?...

2.2.d. Voorbeeld van een ZIN-proef

De personages bevinden zich in een doodlopende gang. "We zitten in de val", roept Grokko. "Is hier nu echt geen uitweg?" vraagt Mara zich af. De speler die Mara speelt stelt aan de spelmeester voor van Mara een Zintuig-proef te laten doen. Mara's ZIN is 3, hetgeen betekent dat zij bij haar 5D dobbelsteenworp het getal 3 optelt. De spelmeester beslist dat de moeilijkheidsgraad om iets te ontdekken in deze ruimte slechts 16 is. De speler rolt een 3, een 4 en een 7. Samen met de ZIN-bonus van 3, heeft Mara dus een totaal van 17. Dit is net voldoende en dus lukt de proef. De spelmeester beschrijft bijgevolg dat Mara een halve-maanvorm opmerkt, die zich in het stof afspiegelt en die tegen de muur aanligt. "Een spoor van een geheime deur, denk ik!" roept Mara tegen haar vrienden, die zich op het nakende gevecht voorbereiden. Rennende voetstappen komen snel korterbij. Zullen de personages op tijd het mechanisme van de deur ontdekken? Misschien is hier nog een ZIN-proef voor nodig en naderhand zelfs nog een INT-proef om het mechanisme te begrijpen. Of betreft de spelmeester er bovendien een HAN-proef bij? Dit alles ligt volledig binnen zijn macht.

Een ZIN-proef kan o.a. verlangd worden bij de volgende activiteiten. Dit zijn slechts enkele voorbeelden, en veel meer aan deze score gerelateerde activiteiten zijn denkbaar:
Luisteren: hoor jij dat geritsel in het struikgewas? Versta jij wat die man in de verte zegt?...

Zien: zie jij wat die man in de verte in zijn hand houdt (hé! Da's mijn gestolen rugzak!!!)? Zie je de verborgen rover op tijd?...

Proeven: herken je de wijnsoort? Proeft dat

eten wel normaal (misschien probeert de gastheer ons te verdoven)?...

Ruiken: word jij ook wakker van de brandgeur (Help! Er is brand uitgebroken!)? Ruik jij ook dat vreemde geurtje dat in de grot hangt?...

Nachtzicht: zie jij het roofdier in het schemerdonker?

Spoorzoeken: zie jij de sporen in het gras, een gleufje in de muur, een haar op de vloer, beweging achter een boom, de bloedsporen onder de nagels van de verdachte,...?

Voelen: voel jij de kleine oneffenheden in muur of vloer en herken je de aard van een stof door eraan te voelen? Was dat een dier dat in het duister passeerde of was het de stof van een mantel?...

2.2.e. Voorbeeld van een INT-proef

Mara is in een bibliotheek op zoek naar informatie over een oude legende. De spelmeester beslist dat zij hiervoor haar intelligentie moet gebruiken en dat de moeilijkheidsgraad 18 is. Mara's INT is 3. Ze werpt de dobbelstenen en het bekomen resultaat (3D10+3) overtreft moeiteloos de 18 van de M-graad. Bijgevolg vindt Mara na een tijdje een passage uit een oud boek waarin de oude legende beschreven staat.

Een INT-proef kan o.a. verlangd worden bij de volgende activiteiten. Dit zijn slechts enkele voorbeelden, en veel meer aan deze score gerelateerde activiteiten zijn denkbaar:
Wetenschappelijke kennis: Ken jij dat dier of plant (opgelet! Het is giftig)? Herken je de taal, en versta je wat die inboorlingen zeggen (ze overleggen misschien over hoe ze jou en je vrienden zullen kruiden)? Kan je die bizarre tekens ontcijferen (misschien is het een waarschuwing aan allen die deze grot betreden)? Herinner je je een geschiedkundig feit over de streek waarin je momenteel reist?...

Geneeskunde: Kan je de breuk van je reiscompagnon zetten? Herken je de symptomen van de mysterieuze ziekte, waaraan je plots lijdt?

Liplezen: wat bespreken die twee geheimzinnigaards in de hoek van de gelagzaal?...

Mechaniek: kan je de val onschadelijk maken? Kan je het raderwerk herstellen?...

Oriënteren: Geraak je terug op de goede route?...

Waarde schatten: Is dat wel een echte edelsteen (misschien is het maar geslepen glas)? Hoeveel is dat schilderij waard?...

4. Spelregels

2.2.f. Voorbeeld van een HAN-proef

Mara heeft haar gastheer beledigd en deze geeft de opdracht haar in de kerker te werpen. Ze probeert haar uit de situatie te praten maar de dingen die ze zegt maken het alleen maar erger. Bijgevolg sleuren de soldaten de spartelende Mara met zich mee. Een mislukte KRA-proef maakt duidelijk dat ze zich niet uit de sterke armen van de soldaten kan bevrijden. Maar dan beschrijft de spelmeester dat Mara aan de broeksriem van één der soldaten een sleutel ziet hangen. De speler deelt vervolgens mee dat Mara probeert deze sleutel te bemachtigen via een HAN-proef. Maar omdat Mara tussen de twee soldaten in hangt en ze maar een beperkte bewegingsvrijheid heeft vindt de spelmeester dit een zeer moeilijke opdracht. Mara krijgt een M-graad van 25. Mara's HAN is 3. De speler moet dus 5D+3 werpen. Hij rolt maar bereikt hier geen 26 mee en de sleutel verandert niet van eigenaar. Hoe zal Mara dan uit de kerkers ontsnappen? Dit zal meer afhangen van de vindingrijkheid van de speler dan van de toegeeflijkheid van de spelmeester.

Een INT-proef kan o.a. verlangd worden bij de volgende activiteiten. Dit zijn slechts enkele voorbeelden, en veel meer aan deze score gerelateerde activiteiten zijn denkbaar: **Bouwen en timmeren:** kan je die gamelle brug herstellen?...

Knopen leggen: kan jij die gevangene goed vastbinden, zodat hij niet kan ontsnappen (even een tip: hiervoor gebruikt de spelmeester best een geheime M-graad, zodat de speler niet weet of zijn knoop goed is gelegd of niet)? Kan je die knoop ontwarren?...

Kunstvaardigheid: schilderen en tekenen (kan je een gelijkend portret tekenen?), beeldhouwen, kantklossen, batiken,... Dit geldt niet voor kunstvormen die niets met handvaardigheid te maken hebben, zoals zingen, vertellen, akteren of dansen.

Sloten openen: Kan je met een naald dat hangslot openkrijgen?

Vallen zetten: Kan je een functionerende val zetten? Kan je een val onschadelijk maken?

Zakkenrollen: Komt die geldbuidel zonder problemen in jouw bezit (dit kan uiteraard alleen als deze voorwerpen los zitten en redelijk gemakkelijk te bereiken zijn)?...

2.2.g. Voorbeeld van een REF-proef

Er bestaan weinig mogelijke toepassingen van REF-proeven, en er bestaan geen REF-talenten. Toch geven we een voorbeeld, waarin de spelmeester toch zou kunnen beslissen, van een speler een REF-proef te laten rollen: Mara probeert een vlieg te vangen. De spelmeester vindt dat hiervoor een REF-proef nodig is, omdat de vlieg bij gevaar zeer snel kan wegvliegen. Gelukkig is het een koude nacht, en dus beslist de spelmeester dat de vlieg minder snel zal reageren dan gewoonlijk. De M-graad legt hij daarom op een relatief lage 15.

Een REF-proef kan o.a. verlangd worden bij de volgende activiteiten. Dit zijn slechts enkele voorbeelden, en meer aan deze score gerelateerde activiteiten zijn waarschijnlijk denkbaar:

Vliegende insecten vangen: Nu je al enkele dagen in de vergeetput zit, is elke vorm van voedsel welkom, maar je moet 't wel eerst te pakken krijgen...

Vallende objecten opvangen: Kan jij de dure vaas opvangen, die van de kast valt?...

2.2.h. Voorbeeld van een VEK-proef.

Het hoofdstuk met de gevechtsregels bevat tientallen voorbeelden van VEK-proeven. Het is beter die pas te bekijken, zodra je dat hoofdstuk leest.

2.2.i. De BEW-proef

De bewegings-proef wordt op verschillende manieren gebruikt bij allerlei voortbewegingsvormen. Voor gedetailleerde voorbeelden kan je later de volgende spelregels van dit hoofdstuk lezen: IV.1 (de BEW-proef), IV.3 (sprinten), IV.5 (klimmen), IV.7 (zwemmen), IV.8 (springen)

2.2.j. De LK-proef

Er bestaat geen LK-proef.

2.2.i. De GK-proef

Deze proef wordt gebruikt om te kijken hoe

geestelijk gezond je personage kan blijven, onder omstandigheden waarin gewone mensen misschien wel waanzinnig zouden worden. Details over de GK-proef vind je in spelregel VI.13 (De GK-proef) van dit hoofdstuk.

2.2.m. De GW-proef

Er bestaat geen GW-proef. De GW-score wordt gebruikt bij het uitspreken van klassieke fantasy-magiespreuken, maar daarvoor gebruik je gewoon de magiekaarten, die je verderop in dit boek zal aantreffen.

2.3. Negatieve proefgebonden scores

Het kan soms voorvallen dat een score tot onder nul zakt. In dat geval is de bonus op deze proef negatief, telkens deze score gebruikt wordt.

Bijvoorbeeld: door omstandigheden staat Mara's huidige KRA op -2. Dit betekent dat ze bij haar KRA-proeven telkens 5D - 2 heeft. Het wordt dus moeilijker om de gestelde M-graden te bereiken.

Opmerking: Ook indien de BEW-score tot nul (of lager) zakt houdt dit alleen in dat het personage een negatieve bonus krijgt, **tenzij** dit in een scenario of specifieke spelregel anders vermeld wordt. In dat geval kan het bijvoorbeeld zijn dat het personage niet langer bij machte is zichzelf voort te bewegen met eigen spierkracht.

3. De Moeilijkheidsgraad (M-grad)

3.1. Wat is de M-grad?

De M-grad is het hart van dit spel. Alle proeven maken gebruik van deze M-grad. De M-tabel, die bepaalt welk een moeilijkheidsgraad de spelmeester kan opleggen aan de personages, voor hun proeven, varieert van 8 (zeer eenvoudig) tot 35 en meer (legendarisch). Het zoeken van een goed evenwicht tijdens het spel, in het gebruiken van deze tabel, hangt af van inzicht en ervaring van de spelmeester. Reeds na een aantal speelsessies voelt de spelmeester aan welk een moeilijkheidsgraad hij kan geven aan bepaalde proeven.

Als de spelmeester merkt dat de helden veel te vaak slagen in hun proeven, zodat het eigenlijk niet meer spannend is voor de spelers, zal hij wellicht gaandeweg de M-grad voor vaak voorkomende handelingen optrekken, waardoor de proeven voor die handelingen moeilijker worden. Omgekeerd, als helden zo vaak mislukken in hun handelingen, dat het het verloop van het spel begint te belemmeren, zal de spelmeester na een tijd de M-grad voor bepaalde handelingen wat verlagen. Het is het privilege van de spelmeester van hiermee te doen wat hij wil.

De tabel op de volgende pagina geeft enkele richtlijnen.



4. Spelregels

M-tabel

Moelijkheidsgraad

Onmogelijk
Legendarisch (²)
Opmerkelijk feit
Zeer moeilijk
Moeilijk
Normaal
Eenvoudig
Zeer eenvoudig
Vanzelfsprekend

M-graad

Geen proef
35 en meer
31 tot 34
28 tot 30
24 tot 27
19 tot 23
13 tot 18
8 tot 12
geen proef

Sommige proeven zijn zo moeilijk dat ze nog meer dan opmerkelijk zijn. Dit zijn proeven waarvan de M-graad op 35 of hoger ligt. Men noemt ze legendarische feiten en ze vormen de aanzet tot legenden en heldendichten (zoals, bijvoorbeeld, David, die erin slaagt de enige zwakke plek van Goliath's harnas te penetreren met één steenslinger-worp). Zulke legendarische feiten kunnen enkel gerealistiseerd worden indien het personage een hoge bonus krijgt op de dobbelstenenworp, en veel geluk heeft bij de worp. Een hoge bonus kan het gevolg zijn van hoge scores of van gebruikte hulpmiddelen. Personages met hoge scores, zullen gemakkelijker slagen in zulke legendarische feiten. Met hulpmiddelen kunnen bijvoorbeeld magische amuletten bedoeld worden, die een bepaalde score doen stijgen, of die een specifieke handeling vergemakkelijken. Het kunnen ook technische hulpmiddelen zijn. Zo zal een modern vizier op een geweer, het veel gemakkelijker maken een doel te raken, en kan de spelmeester beslissen je hierdoor een extra bonus te geven van +1, of misschien wel +5, afhankelijk van de kwaliteit van het vizier.

3.2. Spel-technische opmerking

De M-graad is eigenlijk geïmplementeerd voor personages met een totale bonus van 5 op de proef. Met vijf zeszijdige dobbelstenen zal je het vaakst een 17 of een 18 rollen. Dit betekent dat, rekening houdend met een bonus van 5, de som van 22 of 23 het vaakst zal voorkomen bij proeven. Merk op dat dit niet toevallig valt in het midden van een moeilijkheidsgraad die als 'normaal' bestempeld wordt. Door het feit dat de M-graad toegesplitst is op personages met scores (of scores in combinatie met talenten en extra hulpmiddelen) van 5, betekent dit dat beginnende personages, die meestal scores hebben van

3, het moeilijker zullen hebben om de door de spelmeester gevraagde M-graad te overstijgen. Dit is logisch vermits ze nog niet gehard zijn door het avontuur. Zeer ervaren personages zullen het, vanwege hun opgedane ervaring en hun getrainde lichaam (hetgeen zich weerspiegelt in hoge scores en talenten), dan weer een stuk gemakkelijker hebben.

3.3 Voorbeeld van het gebruik van de M-graad

Morgul de Minotaurus wil een groot rotsblok optillen. De spelmeester beslist dat het optillen van het rotsblok een M-score van 30 verdient. Maar vermits Morgul's KRA 10 is heeft hij een veel grotere kans om dit zeer moeilijk feit te verwezenlijken. Hij kan immers het getal 10 bij zijn 5D-dobbelstenenworp optellen.

Bijvoorbeeld: Mara wil nu hetzelfde rotsblok optillen (M-graad uiteraard nog steeds 30). Maar vermits ze een hefboom gebruikt krijgt ze van de spelmeester een extra bonus van 10. Mara's KRA is 3. Ze mag dus $5D + 10 + 3$ rollen.

4. De mislukte proef

4.1. Wanneer mislukt een proef?

Indien je met je dobbelstenen, plus of min de eventuele nadelen of bonussen, niet boven de door de spelmeester bepaalde M-graad geraakt, is de proef van jouw personage mislukt.

4.2. Hoe vaak mag ik een proef overdoen?

De spelmeester moet alert zijn! Het is niet de bedoeling dat, als iemand bijvoorbeeld faalt in een HAN-proef om een slot te forceren, hij onmiddellijk opnieuw kan proberen. Eventueel kan wel nog iemand anders trachten het slot te forceren maar dit hangt af van de toegankelijkheid van de spelmeester. Bovendien zijn er situaties waarbij de spelmeester zelfs niet toelaat dat een personage een proef probeert waarin net voordien een ander personage faalde. Zoniet zullen de spelers misbruik maken van de spelregels, door dezelfde

proef te blijven proberen, tot het ooit wel eens lukt.

Voorbeeld: Mara onderzoekt een kast. De spelmeester laat dus toe dat deze speler een ZIN-proef rolt. Maar helaas voor het personage mislukt deze en bijgevolg heeft Mara niets in de kast ontdekt. "Aha!", denkt de speler die Grokko speelt. Vermits hij weet dat het Mara-personage in haar proef mislukt zegt hij: "Dan onderzoek ik de kast ook eens." Maar de spelmeester laat niet toe dat deze tweede speler een ZIN-proef doet op deze kast want in principe kan Grokko niet weten dat Mara niets ontdekt heeft. Hij gaat er gewoon van uit dat ze haar werk goed doet en onderzoekt ondertussen een ander voorwerp.

Er kunnen zich nog andere situaties voordoen waarbij de spelers proberen misbruik te maken van de kennis die ze als speler hebben over de situatie; kennis die hun personages eigenlijk niet kunnen bezitten. Als spelmeester moet je hiervoor alert zijn en zulk gedrag blijven ontmoedigen.

4.3. De geheime M-graad

voor personages is het vaak niet duidelijk of ze in hun proef gelukt of mislukt zijn. Als je als personage iets niet gehoord of gezien hebt dan weet je dat logischerwijze niet (je kan immers niet horen dat je iets niet gehoord hebt)!. Daarom kan de spelmeester er een gewoonte van maken de M-graad geheim te houden. Indien een held dan mislukt, zonder dat de speler dit weet, dan kan de speler niet inspelen op de wetenschap iets gemist te hebben. Dit verhoogt het realisme van het spel. Maar dit traukje werkt niet altijd. Soms rolt een speler immers zo laag dat hij zelf wel door heeft dat hij de M-graad niet haalde.

Bijvoorbeeld: Iemand die mislukt in een ZIN-proef en die bijgevolg niets speciaals gehoord heeft weet dit niet, tot iemand anders (die het wel hoorde) hem er eventueel opmerkzaam op maakt. Je weet nooit of je iets niet gehoord of niet gezien hebt. Je hebt gewoon niets gemerkt en je gaat er dus vanuit dat er niets verkeerts aan de hand is.

5. Krachten bundelen

5.1. Hoe bundelt men zijn krachten?

In bepaalde situaties is het mogelijk dat de personages de krachten bundelen. Per persoon die zijn assistentie verleent mag er $2D + KRA$ bijgeteld worden.

Voorbeeld: Mara en Grokko staan voor een stevige deur. Ze willen deze inbeuken maar de spelmeester beslist dat dit een zeer moeilijke opdracht is. De deur is immers met ijzer verstevigd. De M-graad wordt door de spelmeester op 29 gezet. Zowel Mara als Grokko beseffen dat ze apart niet veel kans maken om de deur in te beuken en dus proberen ze het samen. Samen mogen ze $5D + 2D +$ de KRA van Mara en de KRA van Grokko rollen. Mara's KRA is 3. Die van Grokko is 4. Samen geeft dit dus $7D + 7$. Indien een derde persoon assistentie verleent komt hier nogmaals $2D +$ diens KRA bij.

5.2. Beperking aan het bundelen van krachten

Er is in principe geen limiet aan dit bundelen van krachten. Als je maar genoeg man bij elkaar krijgt kan je volgens deze spelregels zelfs bergen verplaatsen. Daarom is het goed dat de spelers zelf beseffen dat ze geen misbruik moeten maken van deze spelregel en dat ze hem niet te pas en te onpas kunnen gebruiken. Bovendien zijn er eenvoudige, fysieke beperkingen aan het aantal personen dat op deze manier kan coöpereren. Het is duidelijk dat je voor het inbeuken van een deur van normale grootte niet met meer dan twee personen kan samenwerken. Anders zouden de deelnemers elkaar alleen maar in de weg lopen of elkaar pletten. Tot slot dient te worden opgemerkt dat de spelmeester altijd gebruik kan maken van het bovenste regeltje uit de 'proeventabel', nl.: 'Onmogelijk'. Er zijn nu eenmaal dingen die nooit lukken (zeker niet voor gewone mensen), ongeacht het aantal personen dat de krachten bundelt: bergen verplaatsen, massief metalen deuren inbeuken, stadsmuren omverduwen, e.d.m....

6. Vergelijkingsproeven

6.1. De soorten vergelijkingsproeven.

Als twee helden het tegen elkaar opnemen kan je zo een duel volledig laten plaatsgrijpen door gebruik te maken van verschillende proeven en spelregels. Maar indien het om eenvoudige duels gaat kan je een snelle beslissing afdwingen via een vergelijkingsproef. Er zijn er vijf:

6.1.b. Kracht tegen kracht (KRA/KRA-proef)

Een armworstelwedstrijd, touwtrekken, iemand iets proberen afhendig te maken, iemand trachten te ontwapenen, iemand overmeesteren,...

6.1.c. Handigheid tegen handigheid (HAN/HAN-proef)

Een handigheidsspelletje,...

6.1.d. Behendigheid tegen behendigheid (BEH/BEH-proef)

Twee personen proberen elkaar van een wankle loopplank af te duwen, een danswedstrijd, een turnwedstrijd,...

6.1.e. Intelligentie tegen intelligentie (INT/INT-proef)

Een schaakspel, een filosofisch debat,...

6.1.f. Reactie-snelheid tegen reactie-snelheid (REF/REF-proef)

Om het eerst een muntstuk proberen pakken dat op een tafel ligt,...

6.2. Hoe gaat een vergelijkingsproef in zijn werk?

Voorbeeld: Mara en Blauwhart doen een touwtrekwedstrijd. Ze rollen beiden een KRA-proef ($5D + KRA$) maar niet tegen een M-graad. Het komt er gewoon op aan de resultaten van de proeven van de twee personages met elkaar te vergelijken. De hoogste van de twee wint de proef. Indien het resultaat gelijk is, eindigt de wedstrijd onbeslist of gaat ze verder.

Alternatief: SM's die vinden dat het verschil tussen een sterk en een zwak persoon in zulk een vergelijkingsproef niet genoeg tot uiting komt, kunnen in de plaats de volgende (meer ingewikkelde) regel toepassen. $5D + (KRA \text{ van eerste personage} \times 3)$ tegen $5D + (KRA \text{ van tweede personage} \times 3)$. Op die manier weegt elk KRA-puntje verschil tussen beide, drie keer zo zwaar door in het duel.

7. Levenloze objecten met scores

Een steen kan bijvoorbeeld een zogenaamde KRA / M-graad van 22 hebben. Dit is niet de eigenlijke kracht van deze steen (stenen hebben uiteraard geen kracht) maar wel de zogenaamde Kracht-Moeilijkheidsgraad om deze steen met kracht te verplaatsen. Niet elk voorwerp dat je aantreft krijgt zo een KRA / M-graad. Dit is enkel het geval als het binnen het scenario de bedoeling is dat de personages dit voorwerp met kracht verplaatsen of verwijderen. Als een voorwerp moet worden verwijderd of gemanipuleerd met handigheid krijgt dit geen KRA / M maar een HAN / M-graad. Analooq hiermee krijgen soms ook voorwerpen een BEH / M-graad, een INT / M-graad of een REF / M-graad.

Om de leesbaarheid en de speelsnelheid van de scenario's niet aan te tasten, krijgen objecten in speelklare scenario's slechts hoogst zelden een M-graad. Als de spelers dan toch deze voorwerpen willen manipuleren moet de spelmeester naar eigen inzicht een M-graad toekennen.

Het vernietigen van voorwerpen is een andere zaak die later wordt uitgelegd bij de gevechtsregels.

II. Talenten in het spel

Deze spelregels komen enkel voor in 'Vreemde Tijden (Expert)'. Ga direct naar 'III. Tijd en spelronden'.

III. Tijd en spelronden

1. Tijd

Tijd is een rekbaar en relatief vaag begrip in 'Vreemde Tijden' (zoals in alle rollenspelen). Je moet als spelers en als spelmeester begrijpen dat er een groot verschil is tussen de werkelijke tijd waarin de spelers en de spelmeester zich bevinden en de fictieve tijd waarin hun helden en de andere personages zich bevinden.

Voorbeeld 1: Een groepje helden neemt de boot om van A naar B te varen. De spelmeester voorziet geen speciale ontmoetingen of situaties tijdens deze reis en dus zegt hij: 'De reis verloopt voorspoedig. Jullie komen zonder problemen aan in B'. Deze uitspraak duurt in de werkelijke tijd slechts enkele seconden maar de personages hebben er misschien wel een week over gedaan.

Voorbeeld 2: De helden zijn in gevecht met een vampier, terwijl één van hen tracht een halsstarrig kistje met knoflook te openen. Er worden in een voor de helden zeer kort tijdsbestek verschillende proeven gerold om aan te vallen, om het kistje te openen, enz... Aan het einde van het gevecht is er in werkelijke tijd misschien een kwartier voorbij maar in de fictieve tijd heeft het hele gebeuren voor de helden en voor de andere personages slechts een halve minuut geduurd.

2. Globaal idee van tijd

Meestal vertelt de spelmeester gewoon aan de spelers wat er tijdens hun omzwervingen gebeurt, of wat zij zien. Slechts af en toe is de snelheid waarmee de personages kunnen reageren op een situatie van belang. In dat geval wordt gebruik gemaakt van "rondes" (zie punt 3). Rondes worden alleen gebruikt op momenten waarop je moet weten wie van de personages iets mag doen en in welke volgorde ze aan bod komen. Over het algemeen moet de spelmeester zich dus niet veel met het bijhouden van tijd bezighouden. Zolang hij een globaal idee heeft van de tijd die er voor de helden verlopen is is alles in orde.

Voorbeeld: De helden doen er volgens de spelmeester ongeveer 2 uur over om van het dorp naar de stad te wandelen. Als ze vertrekken om 8 uur komen ze dus om 10 uur aan. Maar onderweg hebben ze een ontmoeting waarvan de spelmeester vermoedt dat ze een half uur duurt. Wat verderop vinden ze ook nog vreemde sporen die het woud in lopen. De helden gaan op onderzoek uit en de spelmeester schat dat ze hier ongeveer 3 uur over gedaan hebben. Uiteindelijk komen de personages dus niet om 10 uur maar ergens tussen 13 en 14 uur aan in de stad.

3. Rondes

In gewone situaties wordt er geen gebruik gemaakt van rondes. Rondes worden enkel toegepast in situaties waarin er veel dingen tegelijkertijd gebeuren. Je gebruikt ze dus enkel als er tijdsdruk achter de handelingen van de personages zit. Rondes worden vooral gebruikt om gevechtssituaties in eerlijke en duidelijke banen te leiden.

Een ronde stelt, afhankelijk van de situatie, een tijdsspanne van tussen de 2 en de 10 seconden voor (in fictieve tijd, niet in de werkelijke tijd van de spelers). Het is dus een vrij abstracte tijdseenheid.

4. acties en actievolgorde (met actiekaarten)

Alternatief: Als je het gebruik van de actiekaarten nodeloos ingewikkeld vindt, spring dan rechtstreeks naar '7. acties en actievolgorde (zonder actiekaarten)' en sla de nu volgende spelregels '4', '5' en '6' over.

4.1. Spelen met de actiekaarten

Als verschillende personages (zowel de helden als figuranten) ongeveer tegelijkertijd iets willen doen, maken we gebruik van "rondes" (zie eerder ook spelregel 3) en komen de "actiekaarten" in werking. Dit zijn de speciaal voor 'Vreemde Tijden' ontworpen "speelkaarten", die je achteraan dit boek aantreft.

4. Spelregels

Het aantal actie-kaarten dat elke speler heeft is identiek aan de REF-score van zijn personage (met een minimum van 1 en een maximum van 9 kaarten). Een personage met een REF van 5 krijgt 5 actiekaarten en mag tijdens één ronde 5 acties doen. De volgorde waarin personages iets kunnen ondernemen, wordt bepaald door het "actie-pak", waarover later meer.

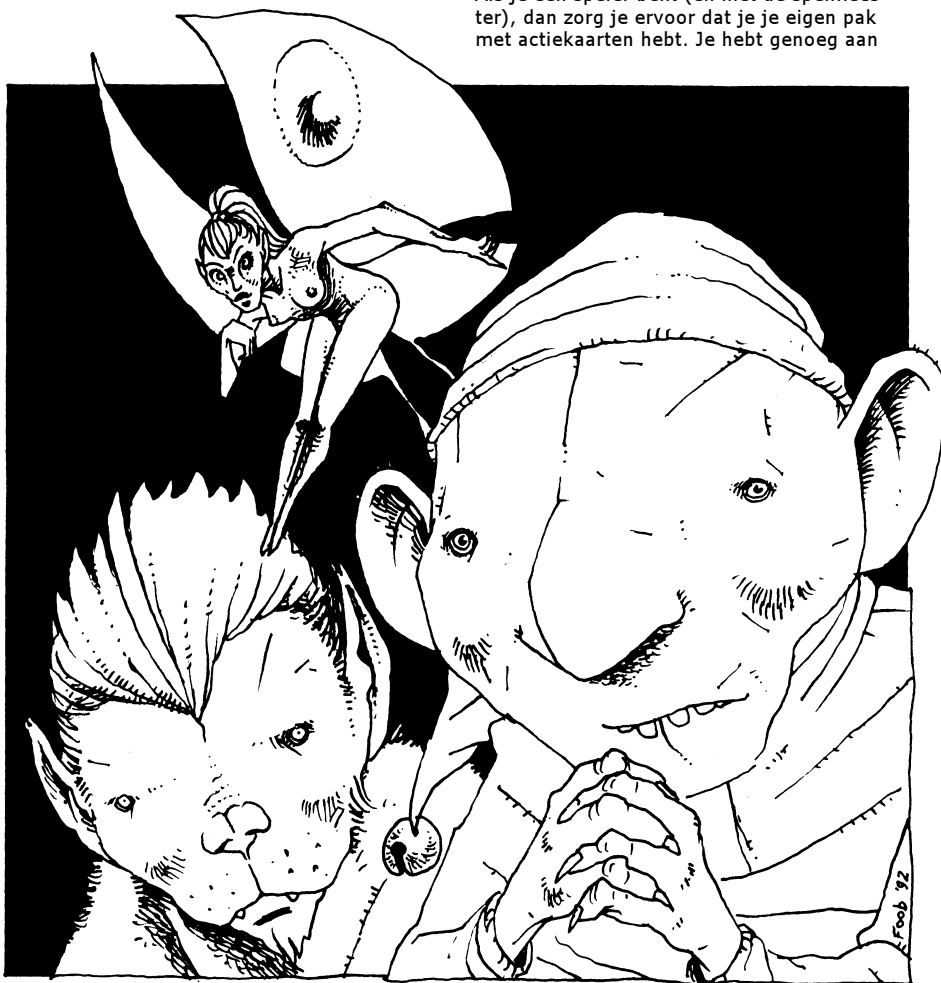
Alternatief: de kaarten kunnen eventueel vervangen worden door verschillend gekleurde of gemarkeerde knikkers of legoblokjes

van identieke grootte, die je in een zakje stopt. Dit heet dan het "actie-zakje" (wie is de flauwe plezante, die hier als eerste een schunnig grapje over maakt? Geef hem een extra hoge M-graad bij zijn eerste proef. Daarzie!)

4.2. Het actie-pak of actie-deck: wat doen de spelers ermee?

4.2.a. Je eigen kaartjes

Als je een speler bent (en niet de spelmeester), dan zorg je ervoor dat je je eigen pak met actiekaarten hebt. Je hebt genoeg aan



4. Spelregels

maximaal 9 van zulke kaartjes. Print dus de actiekaarten, achternaan dit boek uit op stevig karton of fotopapier. Knip de kaartjes uit.

4.2.b. Je kaarten merken.

Dit hoeft je maar één maal te doen. Daarna kan je altijd opnieuw ditzelfde, gemerkte pak gebruiken. Je schrijft op elk van je kaarten jouw naam en de naam van je personage. Ook op de extra joker-kaart.

4.2.c. Voor het spel begint

Geef even veel van je actie-kaarten aan de spelmeester als de REF-score van je personage hoog is. Heeft je personage een REF van 3, dan geef je drie actie-kaarten aan de spelmeester. De joker hou je bij en de overblijvende actie-kaarten steek je weg (je zal ze niet gebruiken). Alle spelers moeten dit doen!

4.2.d. Achter de schermen

Onzichtbaar achter zijn spelmeesterscherm, schudt de spelmeester, zodra er een "ronde" begint, alle kaarten van de spelers door elkaar. Hij doet dit samen met de andere actie-kaarten die hij zelf gebruikt voor de personages die hij zelf controleert (waarover later meer).

Dit pakket van kaarten, stelt het totale aantal acties voor, dat alle aanwezige personages samen zullen uitvoeren in één ronde. Naarmate de ronde vordert, zal de spelmeester af en toe de naam van je personage afroepen. Dit doet hij telkens één van jouw kaarten bovenaan het actie-pak verschijnt. Je weet dan dat het jouw beurt is om een actie te doen (lees ook 'spelregel 5, geldige acties').

4.3. Het actie-pak of actie-deck: wat doet de spelmeester ermee?

4.3.a. Je kaarten merken

Als je de spelmeester bent, moet jij ook je kaarten merken. Print de actiekaarten, achternaan dit boek, minstens 10 maal af op stevig karton of foto-papier. Knip de kaartjes uit.

Vermits jij niet speelt met vaste personages, kan je geen namen op je kaart schrijven. In de plaats schrijf je telkens op groepjes van 9 kaarten nummers tussen M1 en M?? (?? Staat voor het aantal figuranten dat je denkt

te zullen gebruiken in je scenario. Je hebt maximaal 9 actie-kaarten nodig per figurant).

Voorbeeld: als je een scenario zal spelen, waarin de spelers tegelijkertijd tegenover 12 monsters zullen staan, dan moet je dus telkens 9 kaarten merken van M1 tot M12.

Deze kaarten kan je telkens opnieuw gebruiken voor andere figuranten. Noteer dan telkens ergens welk nummer bij welke figurant hoort.

4.3.b. Voor het spel begint

Neem de kaarten van de spelers in ontvangst (ze geven je elk 1 kaart per punt van de REF-score van hun held). Elk van hen hebben ze hun kaarten gemerkt met hun naam en/of de namen van hun personage. Ze zijn dus goed te onderscheiden van jouw kaarten.

Zodra er zich een situatie voordoet, waarin de tijd moet worden opgesplitst in rondes (bijvoorbeeld, een gevecht), dan zal je deze kaarten mengen met jouw actie-kaarten.

4.3.c. Voor de actie-rondes beginnen.

Stel dat er zich een gevechtssituatie ontwikkelt, waarin vijf helden staan tegenover een boosaardige trol (met een REF-score van 1), een zwarte tovenaars (met REF 3) en drie kobolden (elk met REF 4). Dat zijn in totaal 5 figuranten. Voor de trol neem je één kaart, die gemerkt is met M1. Voor de tovenaars neem je 3 kaarten, die gemerkt zijn met M2. Voor de kobolden neem je telkens 4 kaarten, gemerkt met M3, M4 en M5. De andere kaarten leg je weg. Je zal ze niet gebruiken tijdens dit gevecht. Noteer op een papier welk nummer (M1 tot M5) bij welke figurant hoort, zodat je weet welke van jouw figuranten aan de beurt is, als er een van deze kaarten aan de beurt is.

4.3.d. De eerste ronde begint

Meng de actie-kaarten van je figuranten met actie-kaarten die je van de spelers gekregen hebt. Je hebt nu een zogenaamd actie-pak of actie-deck gemaakt. Je mag ze met het prentje naar boven leggen, en je mag de kaarten ook verborgen houden voor de spelers achter een "spelmeesterscherm" of een rechttop staande map. De kaart die bovenop ligt, symboliseert de eerste actie die door een personage kan ondernomen worden tijdens



4. Spelregels

deze eerste ronde. De kans dat dit een snel wezen is, met meer kaarten, is groot. Het is dus meteen duidelijk dat de trol tijdens deze ronde veel minder zal kunnen ondernemen en dat de kans dat hij als eerste iets mag doen, klein is. Dit geeft weer dat de trol een wezen is met trage reflexen. Roep hardop het actie-nummer of de naam af, die op de eerste kaart staat. Is dit een van jouw nummers, kijk dan welk personage dit is, en laat dit personage een actie doen (lees ook 'spelregel 5, geldige acties'). Als het een kaart van een speler is, is het de speler van die kaart, die mag zeggen wat zijn personage doet.

Eens deze eerste actie achter de rug is, leg je de kaart met het prentje naar beneden, naast het actie-deck. De tweede kaart is nu aan de beurt, en weer bepaalt het actie-nummer of de naam die je ziet, welk van de aanwezige personages nu een actie mag ondernemen. Zo wordt het hele actie-pak afgehandeld, tot alle kaarten op zijn, en iedereen al zijn acties heeft gedaan.

De volgende ronde begint en je schudt de kaarten opnieuw, om ervoor te zorgen dat de volgorde waarin de personages in deze nieuwe ronde aan de beurt komen, verandert ten opzichte van de vorige ronde.

5. Geldige acties

5.1. Welke acties kan een personage doen in een ronde?

Dit zijn enkele voorbeelden van acties, die een personage kan doen als zijn actie-nummer bovenaan het actie-pak ligt. Het betreft steeds korte dingen die je eigenlijk in een oogwenk kan uitvoeren: een uithaal maken met je zwaard, een schot lossen, een magische spreuk uitspreken, een wapen trekken, een slot ontsluiten, een voorwerp uit je rugzak halen, op de vlucht slaan, een korte zin roepen,...

Zo een korte actie doe je door, als je aande beurt bent, deze actie aan te kondigen. Je zegt dan bijvoorbeeld: "ik raap een kei op". Zodra je dit gedaan hebt, treedt de eventuele, specifieke spelregel voor dit soort actie in

werking. Bijvoorbeeld, als je zei "Ik val aan met mijn zwaard", dan raadpleegt de spelmeester de gevechtsspelregels. Of je zegt bijvoorbeeld: "Ik ontwijk het aanstormend monster", waarna de spelmeester beslist met behulp van de M-graad-tabel, tegen welke M-graad het wegspringende personage een BEH-proef moet doen, enz...

6. Bijkomende mogelijkheden met het actie-pak

Het actie-pak biedt op een eenvoudige, doorzichtige en vlotte manier vele mogelijkheden voor het toepassen van bijkomende spelregels. Uiteraard zijn deze volledig optioneel.

6.0. De wilde actie: de joker

Elke speler heeft aan het begin van het spel zijn joker-kaart apart gelegd. Deze joker geeft aan de speler de mogelijkheid, tijdens een ronde, één actie af te kondigen, ook al ligt zijn actie-kaart momenteel niet bovenaan het actie-pak. Dit is een ernstig voordeel t.o.v. de figuranten, want niet alleen kunnen helden één actie doen, op het moment dat ze zelf kiezen, het betekent ook dat ze per ronde een extra actie hebben. Dit symboliseert het feit dat helden altijd wel dat kleine beetje extra geluk en ervaring hebben.

Nadat een speler, of de spelmeester, een van de personages een actie heeft laten doen, roep je plots "NU!", terwijl je je joker weglegt. Dit betekent dat jij de volgende actie mag doen. Om verwarring te voorkomen, mag je alleen 'nu' roepen, nadat een vorige actie duidelijk is afgerond, en voordat de spelmeester een naam afroept. Je moet dus snel reageren (de spelmeester moet, alvorens hij een naam afroept, wel even wachten om iedereen de kans te geven 'nu' te roepen).

Als twee personen 'nu' roepen, is het degene die als eerste riep, die als eerste zijn actie mag doen. Was het niet duidelijk wie als eerste riep, dan kan je een dobbelsteenrol opleggen om te bepalen wie als eerste mag gaan. Ofwel geef je gewoon de voorkeur aan het personage met de hoogste REF-score.

4. Spelregels

6.4. Lange acties

Sommige acties duren langer dan andere. Om een pijl af te schieten, bijvoorbeeld, heb je eerst een actie nodig om je pijl te nemen, een tweede om de boog te spannen en te mikken, en een derde om de pijl af te vuren. Zulke lange acties zijn dus, eigenlijk, een opvolging van meerdere korte acties. Men kan niet verwachten dat de spelmeester onthoudt in welke fase van zo een lange actie de helden zich bevinden. De spelers onthouden zelf in welke fase ze zijn en worden geacht niet vals te spelen, door stappen over te slaan.

Opgelet: lange acties kunnen over verschillende rondes heen verlopen.

7. acties en actievolgorde (zonder actiekaarten)

Alternatief: Alle spelregels van '7. acties en actievolgorde (met actiekaarten)' zijn alleen van toepassing als je het gebruik van de actiekaarten nodeloos ingewikkeld vindt, en je ze dus liever niet gebruikt. Zoniet lees je best de spelregels van '4. acties en actievolgorde (met actiekaarten)' tot en met '6'.

7.1. Voor de actie-rondes beginnen.

Stel dat er zich een gevechtssituatie ontwikkelt, waarin vijf helden staan tegenover een boosaardige trol (met een REF-score van 1), een zwarte tovenaer (met REF 3) en drie kobolden (elk met REF 4). Dat zijn in totaal 5 figuranten. Tel daarbij nog de aanwezige helden, dan kan het relatief onoverzichtelijk worden om te weten wie wanneer aan de beurt komt.

Neem daarom, voor het gevecht begint, een notablad. Noteer hierop wat de REF- en BEH-scores van de aanwezige figuranten en helden zijn, en gebruik spelregel '7.1' om ze op je notablad in de juiste volgorde te rangschikken.

7.1.a Het belang van de REF-score in de actie-volgorde.

Als verschillende personages (zowel de helden als figuranten) ongeveer tegelijkertijd iets willen doen, moet er bepaald worden, wie eerst iets mag ondernemen. Daarvoor kijk je naar de REF-score van elk personage (helden zowel als figuranten). Het snelste personage (met de hoogste REF-score), krijgt voorrang op het personage met de tweede hoogste REF, enzoverder. Zo komt elk personage aan bod om een actie te doen, tot uiteindelijk ook het traagste personage (met de laagste REF-score) aan bod geweest is. Daarna begint er "een volgende ronde" en is het terug de beurt aan het personage met de hoogste REF-score.

7.1.b. Als er meerdere personages zijn met dezelfde REF-score:

- Als een held een even hoge REF-score heeft als een figurant, krijgt de held voorrang. Hij mag eerst een actie ondernemen.
- Als het twee figuranten, of twee helden betreft, dan kijk je naar wie de hoogste BEH-score heeft, om te bepalen wie van de twee voorrang krijgt. Hebben ze bovendien eenzelfde BEH-score, dan zit er niets anders op dan de volgorde te bepalen met een dobbelsteen.

7.1.c. Zitvolgorde

Vermits het de REF-score is, die bepaalt wat de volgorde is waarop de helden aan bod zullen komen tijdens het gebruik van rondes, kan je het voor de spelmeester overzichtelijker maken door ook in die volgorde rond te tafel te gaan zitten. De snelste held zit links, en daarna ga je verder in wijzerzin, zodat de traagste held rechts zit.

7.2. Welke acties kan een personage doen tijdens een ronde?

Dit zijn enkele voorbeelden van acties, die een personage kan doen als het aan de beurt is. Het betreft steeds korte dingen die je eigenlijk in een oogwenk kan uitvoeren: een uithaal maken met je zwaard, een schot lossen, een magische spreuk uitspreken, een wapen trekken, een slot ontsluiten, een voorwerp uit je rugzak halen, op de vlucht slaan, een korte zin roepen,...

Zo een korte actie doe je door, als je aan de beurt bent, deze actie aan te kondigen. Je zegt dan bijvoorbeeld: "ik raap een kei op". Zodra je dit gedaan hebt, treedt de eventuele, specifieke spelregel voor dit soort actie in werking. Bijvoorbeeld, als je zei "Ik val aan met mijn zwaard", dan raadpleegt de spelmeester de gevechtsspelregels. Of je zegt bijvoorbeeld: "Ik ontwijk het aanstormend monster", waarna de spelmeester beslist, met behulp van de M-graad-tabel, tegen welke M-graad het wegspringende personage een BEH-proef moet doen, enz...

7.3. Lange acties

Sommige acties duren langer dan andere. Om een pijl af te schieten, bijvoorbeeld, heb je eerst een actie nodig om je pijl te nemen, een tweede om de boog te spannen en te mikken, en een derde om de pijl af te vuren. Zulke lange acties zijn dus eigenlijk een opvolging van meerdere korte acties. Men kan niet verwachten dat de spelmeester onthoudt in welke fase van zo een lange actie de helden zich bevinden. De spelers onthouden zelf in welke fase ze zijn en worden geacht niet vals te spelen, door stappen over te slaan.

Opgelet: lange acties lopen dus altijd over verschillende rondes heen, vermits je in elke ronde maar één korte actie doet.

Alternatief: om het overzichtelijker te houden, kan de spelmeester ook beslissen dat bepaalde, veel voorkomende, lange acties even lang duren als een korte actie. Dat betekent dat je dan evenveel tijd nodig hebt voor een aanval met een pijl en boog als voor een aanval met een zwaard.

IV. Voortbeweging

1. Beweging (BEW)

Deze score wordt in proeven gebruikt bij rennen, klimmen, zwemmen,...

2. Lopen

Dit is het lange-afstandslopen. Vergeet niet dat je personage niet oneindig ver kan lopen. Ook personages worden moe.

Voorbeeld: Mara wil deelnemen aan een marathon, en moet dus 42 kilometer afleggen. Stel dat Mara's BEW 5 is, dan moet Mara om de 5KM een BEW-proef afleggen tegen een M-graad van 20. Als Mara bijvoorbeeld bij de derde proef niet boven de 20 uitkomt, strandt ze op 15 kilometer. Ze moet dan een tijd rusten (bijvoorbeeld, 1 minuut per gelopen kilometer), voor ze weer verder kan.

3. Sprinten (hardloophwedstrijd)

3.1. De sprintwedstrijd

In dit geval rolt elk personage om beurt een BEW-proef om te bepalen hoe groot de afstand tussen twee personages wordt tijdens de sprint.

Voorbeeld: Mara's BEW is 4. Die van Grokko is 2. Ze doen een hardloophwedstrijd. Beiden rollen een BEW-proef (5D + BEW). Mara's totaal van deze proef is bijvoorbeeld 22. Grokko's totaal is 18. Mara sprintte 22 meter. Ze heeft ondertussen ook een voorsprong van 4 meter opgebouwd? De sprintwedstrijd stopt vanzelf na maximaal 1 KM. Dan moeten de personages minstens 10 minuten rusten.

4. Lopen op moeilijk terrein

Als de personages lopen of sprinten op moeilijk terrein kan de spelmeester overwegen om hen af en toe een bijkomende BEH-proef

4. Spelregels

op te leggen om te zien of ze de obstakels kunnen ontwijken en of ze niet roemloos een horizontale positie verwerven.

5. Klimmen

5.1. De Klim-proef

Bij het klimmen worden zowel de BEH- als de BEW gebruikt.

Voorbeeld: Mara wil een gesprek van een boevenbende af luisteren. Hun raam staat open en biedt hiervoor een goede kans. Er is echter één probleem. Het raam bevindt zich op de vijfde verdieping, 25 meter hoger. Om de klim aan te vangen moet Mara een BEH-proef met een door de spelmeester bepaalde M-graad afleggen. Lukt deze BEH-proef dan rolt ze een BEW-proef (5D + BEW-score) om te zien hoeveel meters ze vordert. Mara's BEW-proef gaf bijvoorbeeld een totaal van 20. Ze zit nu op een hoogte van 20 meter, en kan opnieuw een BEH-proef doen om te proberen verder te kruipen.

Mislukt de BEH-proef op een gegeven moment echter, dan betekent dit dat Mara haar grip lost. Ze krijgt nu een extra BEH-proef (terug tegen dezelfde M-graad) om te zien of ze erin slaagt haar grip te herkrijgen. Dus, je begint pas echt te vallen als je twee maal na elkaar in je BEH-proef mislukte. In dat geval loopt Mara valschade op. De valschade-regels worden later uitgelegd.

Opmerking: Vergeet niet dat Mara naderhand ook weer naar beneden moet klimmen en zij dus opnieuw moet BEH- en BEW-proeven rollen.

Optioneel: *Telkens het personage 100 meter geklimmen heeft, gaat de M-graad met 1 omhoog. Dit symboliseert de uitputting, die het personage gaandeweg steeds meer parten speelt.*

Alternatief: *Je kan besluiten de BEH-proeven door BEW-proeven te vervangen, als je dit logischer vindt. Dit heeft als bijkomend voordeel dat je met één worp weet of BEW-proef gelukt is, maar meteen ook hoeveel meter het personage geklimmen heeft. Je hoeft voor het uitrekenen van het aantal meter niet opnieuw te rollen.*

Alternatief 2: *Je kan een klimmen-proef ernstig vereenvoudigen door, ongeacht van de te klimmen hoogte, de volledige klim te behandelen met één BEH- of BEW-proef. Lukt de proef, dan is het personage helemaal tot boven geklimmen. Mislukt de proef, dan valt het personage halverwege. Moest het dus 10 meter afleggen, dan valt het vanop een hoogte van 5 meter.*

5.2. De M-graad bij het klimmen

Het bepalen van de M-graad voor een klim is afhankelijk van vele verschillende factoren. Is het oppervlak ruw of glad? Zijn er uitsteeksels of niet? Is er veel wind? Zijn er misschien loszittende stenen of aanvallende vogels? Heeft het personage beide handen vrij? Een tabel verzinnen die met al deze factoren rekening houdt is absurd. De spelmeester moet naar eigen inzicht een M-graad bepalen en deze, alnaargelang de vorderingen van het personage of rekening houdende met veranderende situaties, telkens aanpassen.

6. sluipen en kruipen

6.1. De sluipen-proef

Sluipen maakt gebruik van dezelfde spelregels als klimmen.

Alternatief: *Je kan, net zoals bij het klimmen, ook hier besluiten de BEH-proeven door BEW-proeven te vervangen, als je dit logischer vindt. Lees in dat geval de alternatieve spelregel voor het klimmen. Je kan ook evengoed de volledige sluip-actie behandelen met één proef, i.p.v. meerdere, zoals in alternatieve klimgspelregel 2.*

6.2. Wat bij een mislukking?

Uiteraard is het resultaat van een mislukking anders dan bij een Klimmen-proef. Bij een mislukking maakt een sluipend personage te veel geluid waardoor de andere aanwezigen ZIN-proef mogen doen om te bepalen of ze het sluipende personage misschien horen. De M-graad om een sluipend personage te horen is 20 min de mate waarin de BEH-proef van de sluiper mislukt is.

Voorbeeld: Mara wil naar een waker toesluipen. De spelmeester geeft haar een M-graad van 25 (dat is vrij hoog, want er liggen veel bladeren en takken). Helaas is de som van haar sluipen-proef slechts 18. Ze mislukt dus met 7 punten. De M-graad om haar te horen is bijgevolg $20 - 7$. De waker moet een ZIN-proef doen tegen een M-graad van 13. De kans is dus zeer groot dat ze gehoord wordt.

Opmerking: Indien de BEH-proef mislukt mag er geen tweede BEH-proef gerold worden om te herpakken (zoals dat wel het geval is bij klimmen).

6.3. Kruipen

Om te kruipen is geen proef nodig. Iedereen kan kruipen, tenzij dit geruisloos moet gebeuren. Dan valt het onder de noemer 'sluipen'.

7. Zwemmen

7.2. De zwemmen-proef

Zwemmen maakt gebruik van dezelfde spelregels als klimmen.

Alternatief: *Je kan, net zoals bij het klimmen, ook hier besluiten de BEH-proeven door BEW-proeven te vervangen, als je dit logischer vindt. Lees in dat geval de alternatieve spelregel voor het klimmen. Je kan ook evengoed de volledige zwem-actie behandelen met één proef, i.p.v. meerdere, zoals in alternatieve klimgspelregel 2.*

Optioneel: *Telkens het personage 100 meter heeft gezwommen, gaat de M-graad met 1 omhoog. Dit symboliseert de uitputting, die het personage gaandeweg steeds meer parten speelt.*

7.3. Wat bij een mislukking?

Uiteraard is het resultaat van een mislukking anders dan bij een Klimmen-proef. In plaats van te vallen begint het personage na een dubbele mislukking in een BEH-proef te verdrinken. Van dan af gelden de verdrinkings-spelregels (spelregel IV.9).

8. Springen

Springen gebeurt met behulp van onderstaande M-graadtabel. Om te springen doe je een BEW-proef tegen een bepaalde M-graad.

Opmerking: Een topsporter van wereldniveau springt ongeveer 9 meter. Dit overschrijden is dus "legendarisch".

Springen-tabel

Te overbruggen afstand*	M-graad
9 meter en meer	35 en meer
8 meter	32
7 meter	28
6 meter	25
5 meter	22
4 meter	18
3 meter	13
2 meter	10
1 meter	8

(*) = horizontaal. Indien de te overbruggen afstand verticaal is, deel het aantal meter door 3.

Ook nu weer mag de spelmeester deze M-graad aanpassen als hij vindt dat hier reden toe is.

9. Berijden en besturen

9.2. Het berijden of menen van een dier

Bij het berijden van een dier wordt de BEH-score gebruikt (en niet BEW).

We gaan ervan uit dat het gemiddelde personage weet hoe het een paard moet berijden. Er is dus geen BEH-proef nodig om een paard te berijden onder normale omstandigheden. Toch kan het zijn dat de spelmeester een M-graad bepaalt om een paard te berijden onder moeilijke omstandigheden of om een wild paard te temmen of iets dergelijks. Ook gevechten vanop paarden zijn mogelijk (spelregels hiervoor worden later uitgelegd).

9.3. Speciale omstandigheden

De Spelmeester kan beslissen BEH-proeven op te leggen als de helden iets anders dan een paard willen berijden of menen. Soms kan de spelmeester ook beslissen dat een BEH-proef vereist is om met een paard een gladde plek te overbruggen, of een REF-proef om bijvoorbeeld een plotseling overstekend kind te ontwijken,...

10. Gewicht en hoeveelheid objecten

10.1. Hoeveel gewicht mogen helden met zich meedragen?

Er bestaan in 'Vreemde Tijden (Tempo)' geen spelregels die bepalen hoeveel gewicht helden met zich mogen meezeulen. Er wordt gewoon een beroep gedaan op het logisch inzicht van zowel spelers als spelmeester.

We gaan ervan uit dat helden zonder probleem vooruit kunnen met een normaal gevulde rugzak, en ook met hun wapen en kleding. Als spelers echter aan een onrealistische verzameldrang lijden, moet er ingegrepen worden. Een held die in zijn rugzak een schild, een half varken, een kist met enkele honderden goudstukken, 12 magische objecten, een schilderij en een dronken dwerg met zich meedraagt, is niet goed bezig. Hij moet wat van zijn objecten achterlaten, tot hij terug normaal bekapt is. De spelmeester heeft, zoals altijd, het laatste woord als er discussie bestaat over wat de speler wel en niet met zich mag meedragen.

V. Levenskracht

1. Lichaams- of levenskracht (LK)

1.1. Wat is LK?

De LK duidt aan hoe het personage er lichamelijk aan toe is. Hoe hoger deze score, hoe gezonder het personage is.

1.2. Hoe verlies ik LK?

Je kan levenskracht verliezen door te vallen, door een steen op je hoofd te krijgen, door wonden die je tijdens gevechten oploopt en op honderden andere manieren. Dit wordt haarfijn uitgelegd in het volgende sub-hoofdstuk; 'VI, de dood loert overal'.

1.3. LK onder 10

Als je personage's LK tot onder 10 zakken moet het voortaan alle proeven doen met twee dobbelstenen minder. Dit symboliseert het feit dat de zwakke toestand van het personage al zijn handelingen en denkprocessen aantast.

1.4. LK onder nul

Als de LK van het personage onder nul zakt, overlijdt het.

2. Herwinnen van LK

2.1. Door heling

Je kan je LK in vakje 2 "herstellen" (tot maximaal aan het maximaal niveau van vakje 1), door je te laten helen of door zelf te proberen je wonden te helen. Om dit te doen moet het personage dat de heling verricht een INT-proef doen tegen een M-graad die afhankelijk is van het aantal verloren LK-punten. Hoe

4. Spelregels

zwaarder het personage gewond is, hoe moeilijker het is om het te helen, hetgeen ook logisch is.

Dit is de formule: Huidige, maximale LK (vakje 1) - huidige score (vakje 2) = M-graad.

Voorbeeld: Mara's huidige, maximale LK in vakje 1 is 40. Haar huidige LK in vakje 2 is 19. Dit betekent dat wie haar wil helen een INT-proef moet doen tegen een M-graad van $40 - 19 = 21$.

Lukt deze proef dan mag de LK van Mara verhoogd worden met de som van een 5D-dobbelstenen-worp, tot maximaal aan de huidige, maximale LK (dus, vakje 2 identiek aan vakje 1).

Mislukt de proef dan mag **niemand** anders opnieuw proberen, binnen een periode van 24 uur, deze gewonde te helen, tenzij met een magische helingsspreuk.

Hou er rekening mee dat een normale, he-lende handeling relatief veel tijd in beslag neemt, en dat je dit dus niet tijdens gevechten kan doen. Moet een heling toch onder tijdsdruk gebeuren, dan is het aantal LK dat het personage terugkrijgt slechts 1D i.p.v. 5D.

2.2. Herwinnen van LK door rust

Je kan je LK ook terug opkrikken door je personage te laten rusten. Per nachtrust van minimaal 7 uur herwint het personage 7 LK. Als het personage een volledig etmaal (24 uur) van een platte rust kan genieten, herwint het 12 LK-punten. Dit alles weer tot aan de huidige, maximale LK toe (en niet hoger).

Opmerking i.v.m. nachtrust: We gaan ervan uit dat de normale periode tijdens de nacht waarbinnen een personage slaapt 7 uur lang is. Als het personage twee uur waakt tijdens de nacht, terwijl de anderen slapen, houdt dit bijgevolg in dat het maar 5 uur slaapt. In dit geval krijgt het géén ver-loren LK-punten terug.

Alternatief: Een vereenvoudigde methode om het hervinnen van LK via rust toe te passen, zou kunnen zijn van te stellen dat een personage om middernacht (of bij zonsopgang) altijd 6 LK terugwint (ongeacht of het genoeg gerust heeft of niet) en dat de LK

aan het begin van een nieuw scenario altijd terug op het maximum staat.

Er bestaat een specifieke spelregel voor 'slaapgebrek'. Die vind je onder IV.11.1.

2.3. Herwinnen van LK door een magische helingsspreuk

Er zijn magische spreuken, die de gewonde onmiddellijk een aantal LK-punten teruggeeft. Hierover lees je meer in de Fantasy-gids.

VI. De dood loert overal

1. Schade oplopen

Schade bepalen gebeurt steeds met de zeszijdige dobbelstenen. Als er in een bepaalde schade-tabel staat $1D+6$ dan betekent dit, rol één dobbelsteen en tel hierbij 6 op. Dit totaal is dan de hoeveelheid schade die het slachtoffer oploopt.

Als een personage zulke schade oploopt moet deze waarde rechtstreeks van de huidige LK (vakje 2) worden afgetrokken.

Voorbeeld: Mara valt in een put. De spelmeester kijkt in de valschade-tabel (die je verderop nog zal tegenkomen) en ziet dat ze hierdoor $1D+10$ schade oploopt. Ze rolt een 3, telt hier de 10 bij op en bekomt dus een schade van 13. Deze moet ze van haar huidige LK aftrekken.

2. Schade verminderen door BP

2.1. schade door kleding verminderd

De kleding die je draagt beschermt je onder normale omstandigheden tegen bepaalde vormen van schade. Hou er rekening mee dat de BP van deze kleding alleen geldt als je

personage de kleding aan heeft.

Voorbeeld: Mara wordt geraakt door een vallende steen. Hierdoor loopt ze 1D+4 schade op. Ze rolt een 4 en krijgt dus 8 schade. Maar ze mag haar BP van deze schade aftrekken. Mara's BP is 1. Ze mag deze van haar 8 schade aftrekken en houdt er 7 over. Deze 7 moet ze van haar huidige LK aftrekken.

2.2. Soorten kleding: enkele voorbeelden

Soort kleding	Bepantsering (BP)
Lichte kleding	0
Pels of zware stof	1
Hard leren kuras (H)	3
Beukelaar en helm (*) (H)	2
Maliënkolder ^(?) (H)	6
Metalen harnas ^(?) (H)	9

De met een (H) gemerkte kledingsoorten zijn zgn. 'harde kleding'.

2.3. Belangrijke beperkingen i.v.m. zware bepantsering

(*) = de beukelaar (dit is een klein schild) en de helm werden gemakshalve in het lijstje van de kleding opgenomen. Ze horen altijd samen. Als je een beukelaar draagt, gaan we er dus ook vanuit dat je personage een (lichte) helm aanheeft. Als de speler verkiest van met een beukelaar rond te lopen, moet hij er wel rekening mee houden, dat hij nog slechts één hand vrij heeft. Hij kan dus bijvoorbeeld geen pijlen afschieten, tenzij hij dan telkens zijn beukelaar zou afleggen. Daarom geldt beter de afspraak dat wie ervoor kiest een beukelaar te dragen, géén wapens hanteert die hij met twee handen moet vasthouden. Dit kan een boog zijn, een kruisboog, maar ook een grootzwaard, een strijdstaf, e.d.m... Om een ander handeling te ondernemen, waarvoor twee handen nodig zijn (een muur beklimmen, enz...), gaan we er automatisch vanuit dat het personage zijn beukelaar heeft afgelegd en op zijn rug gehangen. Tenzij de speler expliciet zegt dat hij dat niet doet. Omdat de held probeert deze handeling met één hand te doen, kan de spelmeester in dat geval de M-grad verhoggen.

(?) = Het is zeer belangrijk van te beseffen dat harnassen en maliënkolders in werkelijkheid zo zwaar en onhandig zijn, dat normale,



4. Spelregels

rondtrekkende personen deze niet bij zich hebben. Harnassen van rondtrekkende ridders werden in regel meegenomen op een paard of ezel, maar enkel aangedaan voor de duur van een veldslag of steekspel. In de geschiedenis is ook gebleken dat maliënkolders, ondanks dat ze een fortuin kostten, door te voet rondtrekkende soldaten werden achtergelaten omdat ze de lange trektochten met de maliënkolders niet meer aankonden. Er zijn vele Fantasy-rollenspellen (waaronder 'Schimmen & Schaduwen') die personages toelaten van met harnassen of maliënkolders aan rond te trekken. Dat is ronduit absurd. Een rondtrekkend avonturier zal zo veel hinder ondervinden van zulke kledingsoorten, dat hij ze al gauw zal verkopen of achterlaten. In 'Vreemde Tijden' gaan we er daarom van uit dat personages niet rondlopen met maliënkolders, harnassen of gelijkaardige onhandige en/of zware kledingstukken. Een voorbeeld van een harde kledingsoort die wél mag gedragen worden, is het hardleren kuras. Deze kledingsoort mag je echter alleen kiezen, als dat bij je personage past. Oud-soldaten, prijsvechters, huurlingen en soortgelijke helden, dragen dus wel vaak een kuras, maar geleerden, hofnarren, barden, houthakkers, magiërs, filosofen, dorpsgeken, landbouwers, ambtenaren, enz. niet. Hou het dus logisch. Het gaat 'm er in een goed rollenspel uiteindelijk niet om van je personage zo zwaar mogelijk te bepantseren, maar wél van je personage een realistische persoonlijkheid mee te geven.

Optioneel: als je spelersgroep geen gebruik maakt van BP, dan gaan we ervan uit dat alle helden lichte kleding dragen, waarvan beschermende waarde tegen wapens verwaarloosbaar is.

3. Vallen

3.1. Valschade bepalen

Vroeg of laat maakt elk personage een val in een afgrond, in een kuil, vanuit een boom, van een rijdier,...

Hoe bepaal je de valschade? Indien een personage valt mag het een BEH-proef afleggen met een M-graad van 25 (aanpasbaar alnaargelang de omstandigheden). Lukt deze proef

dan komt het op zijn pootjes terecht en loopt het slechts de helft van de in onderstaande tabel aangeduide schade op.

3.2. Valschadetabel

Hoogte in meter	Schade
1	1D
2	2D
3	3D
4	3D+5
5	4D+5
6	5D+5
8	5D+10
10	5D+15
12	5D+20
14	5D+25
16	5D+30
18	5D+35
20 en hoger	5D+40 en meer

3.3. Factoren die valschade beïnvloeden:

Zware bepantsering: De schade vermindert door de BP, behalve als het personage plaatstaal, een maliënkolder of een gelijkaardige bepantsering draagt, waarbij de schade met de helft toeneemt (!). Bij helden zal dit gelukkig nooit het geval zijn, vermits ze normaal gezien geen zware bepantsering dragen.

Val in water: halveer de schade (naar boven afgerond)

Hardheid van de ondergrond: Uiteraard doet een val op mos minder schade dan een val op steen. Pas deze schade aan naar eigen inzicht.

4. De neerwaartse sprong en duiken

4.1. Neerwaartse sprong

Soms springt een personage vrijwillig van een hoogte naar beneden. Dan moet het een BEH-proef afleggen tegen een M-graad die afhankelijk is van de hoogte. Lukt deze proef dan wordt de schade van voorgaande tabel gehalveerd (en naar boven afgerond). Zoniet geldt de normale schade, zoals in spelregel 3 uitgelegd.

4. Spelregels

4.2. Springen & M-graad tabel

Hoogte	M-graad
1 tot 2 meter	15
3 tot 5 meter	20
6 tot 10 meter	25
11 tot 15 meter	30
16 meter en meer	35

4.3. Duiken

Als een personage in water duikt is dit eigenlijk een neerwaartse sprong in water. Dan wordt de schade automatisch gehalveerd of, indien de BEH-proef lukt, door vier gedeeld (en naar boven afgerond).

5. Vallende voorwerpen

5.1. Algemeen

Het kan gebeuren dat een personage een voorwerp op het hoofd of elders op het lichaam krijgt. Het gewicht van dit voorwerp bepaalt de schade die de held hierdoor oploopt. Ook de hoogte van waarop het voorwerp valt is van belang.

5.2. Factoren die deze schade beïnvloeden:

De BP telt mee om deze schade te verminderen, zoals beschreven bij spelregel 2. Natuur-

lijk doet een zacht voorwerp beduidend minder schade dan een hard. De spelmeester past dus de schade naar eigen inzicht aan.

5.3. De vallende voorwerpen-tabel

Gebruik volgende tabel voor harde voorwerpen zoals stenen, loden bollen, hamers, eiken balken,...

De horizontale as is de hoogte vanwaar het vallende voorwerp vertrekt. De verticale as stelt het gewicht van het voorwerp voor. Waar de twee assen elkaar raken, vind je de schade. Zo doet een object van 1KG, vanop een hoogte van 5 meter, 1D+1 schade.

5.4. Zachte voorwerpen

Bij zachte en/of flexibele voorwerpen zoals lichamen van mensen en dieren, halveer je de schade (afronden naar boven).

5.5. Scherpe voorwerpen

Scherpe, harde voorwerpen, die geen wapens zijn, doen meer schade dan gewone, harde voorwerpen. Aanpassen naar eigen inzicht.

5.6. Vallende projectielen van wapens

Vallende objecten die beschouwd worden als wapentuig (loden kogels, stenen uit slingers,...) vallen onder de gevechtsregels, verderop, en worden niet behandeld met deze spelregel.

Schade door vallende voorwerpen

Gewicht	Schade				
1 ton	1D+125	1D+250	2D+250	3D+250	4D+250
500 kg.	1D+50	1D+125	2D+125	3D+125	4D+125
200 kg.	1D+25	1D+50	2D+50	3D+50	4D+50
100 kg.	1D+13	1D+25	2D+25	3D+25	4D+25
50 kg.	1D+3	1D+13	2D+13	3D+13	4D+13
20 kg.	1D+2	1D+5	2D+5	3D+5	4D+5
10 kg.	1D+1	1D+3	2D+3	3D+3	4D+3
5 kg.	1D-1	1D+2	2D+2	3D+2	4D+2
1 kg.	1D-2	1D+1	2D+1	3D+1	4D+1
0,5 kg.	1D-3	1D-1	2D-1	3D-1	4D-1
0,25 kg	1D-4	1D-2	2D-2	3D-2	4D-2
0,1 kg.	1D-5	1D-3	2D-3	3D-3	4D-3
Valhoogte	<1m	1 tot 10m	11tot20m	21tot25m	31m+

4. Spelregels

5.7. Alternatieve valschade-berekeningsmethode

Deze optionele methode is ingewikkelder dan het raadplegen van de tabel, maar heeft het voordeel dat je niet telkens de tabel moet opzoeken. De formule geldt weliswaar alleen voor objecten van minimaal 1KG, die vallen vanop minimaal 1 meter. Voldoen gewicht of valhoogte niet aan deze minima, raadpleeg dan de 'Vallende voorwerpen'-tabel.

Formule:

(hoogte in meter : 10, naar boven afgerond)
 $D + \text{gewicht in KG} : 4$ (naar boven afgerond).

Stel dus dat vanop een hoogte van 25 meter een metalen object van 100KG naar beneden valt, dan geeft dit $3D + 25$.

6. Rijdende of vliegende voorwerpen

Analoog met de formule die we gebruiken voor het berekenen van de schade door een vallend voorwerp, gebruiken we de volgende formule bij rijdende of vliegende voorwerpen.

Formule

(aantal km/h : 5) $D + \text{gewicht in KG} : 20$

Voorbeeld: een personage wordt aangereiden door een wagen van 800 KG met een snelheid van 50 KM per uur. Dit betekent dat het personage $10D + 40$ schade oploopt.

Opmerking: aanvliegende objecten die beschouwd worden als wapentuig (loden kogels, stenen uit slingers, kruisboogpijlen,...) vallen onder de gevechtsregels, verderop, en worden niet behandeld met deze spelregel.

7. Bewegende en vallende voorwerpen ontwijken

7.1. Voorgevoel

De kans bestaat dat een personage het gevaar tijdig aanvoelt en dat het nog op tijd opzij kan springen. De kans dat een personage

dit aanvoelt of hoort wordt bepaald door een ZIN-proef tegen een bepaalde M-graad (zie Ontwijkingsmanoeuver-tabel). Deze M-graad is weliswaar voor haast geruisloze objecten. Gemotoriseerde voertuigen maken geluid en dus moet er geen ZIN-proef aan de REF-proef voorafgaan.

Alternatief: Als je dit logischer vindt, mag je de REF-proef ook vervangen door een BEH-proef.

7.2 Ontwijkingsmanoeuvre

Als de ZIN-proef lukt kan het personage een ontwijkingsmanoeuver doen door middel van een REF-proef. Indien er achtereenvolgens meerdere van zulke objecten op de held aankomen, zijn ZIN-proeven niet meer nodig, en volstaat het een REF-proef te doen om de daaropvolgende objecten te ontwijken. Kommen er echter tegelijkertijd meerdere objecten op het personage toesnellen dan kan de held slechts één van deze objecten (één naar keuze) ontwijken.

Alternatief: Als je dit logischer vindt, mag je de REF-proef ook vervangen door een BEH-proef.

7.3. Ontwijkingsmanoeuvre-tabel

Relatieve grootte | M-graad voor de ZIN-proef | M-graad voor de REF-proef

Meer dan 1 meter doormeter (wagens, e.d.m.) | 14 | 26

Meer dan 50 cm doormeter | 18 | 22

Tussen 20 en 50 cm | 22 | 18

Kleiner dan 20 cm | 26 | 14

Opmerking: Vallende objecten die beschouwd worden als wapentuig (loden kogels, stenen uit slingers, kruisboogpijlen,...) kunnen niet op deze wijze ontwaken worden en passen onder de gevechtsregels, verderop.

8. Vuur en vuurschade

8.1. Algemeen

Vuur wordt soms gebruikt door de helden om dingen mee in brand te steken en zo een doorgang vrij te maken of om wezens mee af

4. Spelregels

te schrikken. De spelmeester moet in deze gevallen het gezond verstand gebruiken om te bepalen wat voor schade dit vuur doet aan deze voorwerpen en hoe lang het duurt voor het uitdooft. In het geval van voorwerpen of figuranten, moet hij deze schade uiteraard niet echt uitrollen. Het volstaat bijvoorbeeld van mee te delen: "De deur staat in brand. Het duurt ongeveer 5 minuten voor ze in elkaar valt."

8.2. Schade aan personages

Soms gebruiken de helden ook vuur om extra schade te doen aan andere personages, maar het kan ook zijn dat ze zelf vuurschade oplopen. De BP telt mee niet mee om de schade te verminderen.

Natuurlijk is de schade groter als de held zeer lang in het vuur blijft. Daarom zijn de schades in onderstaande tabel geldig per ronde.

Opmerking: Vuur kan niet ontweken worden, tenzij het om brandende objecten handelt (zie: vallende voorwerpen).

8.3. Vuurschadetabel

Grootte	Schade per ronde in het vuur
Fakkelt, vlam van olielamp	1D
Kampvuur	3D
Huisbrand, bosbrand	5D
Vuurzee, lava, napalm	5Dx2

9. Verstikking en verdrinking

Een personage dat om de een of andere reden geen lucht meer krijgt, of een personage dat zich in een brand bevindt (huisbrand, bosbrand of groter) kan verstikken of bevangen worden door rook. Het verliest na ongeveer 1 minuut (of gemakshalve na 10 rondes) automatisch 1D LK per ronde. Natuurlijk telt BP niet mee om schade door verstikking te verminderen.

Opmerking: wezens die niet ademen, zoals bepaalde, magische creaturen, kunnen niet stikken.



10. Valstrikken

Soms lopen de personages in een val. De spelmeester kan beslissen van de spelers een ZIN-proef op te leggen (M-graad zelf te bepalen) indien hij vindt dat ze kans maken om de val op te merken. Mislukt deze proef dan treedt de val in werking. Hoe deze val werkt en wat de schade is die ze doet, wordt op dat moment in het speelklare scenario beschreven of dient door de spelmeester te worden bepaald. Er zijn immers zo veel verschillende vallen denkbaar dat we hiervoor geen tabel voorzien. Indien de val in een speelklaar scenario beschreven wordt staat er waarschijnlijk ook een manier bij vermeld om ze onschadelijk te maken. Om dit op te lossen moeten de personages misschien een INT-proef doen van de spelmeester om de werking van de val te doorgronden, eventueel gevolgd door een HAN-proef om de val onschadelijk te maken. Natuurlijk is het altijd beter als de spelers zelf een originele manier verzinnen om hun probleem op te lossen. Spelers die alles proberen te regelen met de dobbelstenen, vertonen een gebrek aan inspiratie.

11. Slaapgebrek

11.1. Algemeen

We gaan er steeds vanuit dat personages tijdens de nacht zeven uur slapen en in die periode 7 verloren LK-punten terugwinnen. Maar als ze te weinig slapen kunnen ze, in plaats van te recupereren, LK-punten verliezen. Als dit op achtereenvolgende nachten gebeurt, kan dit tot de dood leiden. Als een personage een nacht waakt, zal dat de eerste nacht geen invloed hebben op de LK. Vanaf nacht 2, verliest het personage echter 7LK per nacht.

12. giffen

12.1. Algemeen

Giffen zijn zeer zeldzaam en worden best zo weinig mogelijk in het spel gebruikt omdat ze, bij gebruik door helden, vaak een desastreuze invloed hebben op het verloop van het scenario. Maar toch duiken giffen af en toe in scenario's op.

Er bestaan uiteraard veel verschillende soorten giffen. Sommigen kunnen we zelfs moeilijk onder giffen catalogeren: oppeppende middelen, bijvoorbeeld. Indien de helden toch zulke giffen ontmoeten, worden ze ter plekke in het speelklare scenario beschreven. We onderscheiden twee gifvormen: V-giffen of verdovende giffen (hetgeen zeer ruim wordt opgevat) en D-giffen of dodende giffen.

12.3. Verdovende giffen (V-giffen)

Verdovende giffen hebben altijd een lange werking en zijn niet bedoeld om te doden. Men kan normaal gezien niet overlijden aan de gevolgen van een V-gif.

V-giffen worden in de scenario's bijvoorbeeld als volgt aangeduid: **V-gif, M10, 10 ronden, -10LW per ronde**. Wat er bij 'M', 'ronden' en 'LW per ronde' staat, is alleen van belang voor spelers van 'Vreemde Tijden (Expert)'. Voor jou volstaat het dat je weet dat het een V-gif betreft, en dat het een bepaald effect zal hebben. Dat effect, staat ook (bijna) altijd bij het gif vermeld. Is dit niet het geval, dan is het de spelmeester die beslist wat het effect is.

Voorbeelden

'V-gif, M12, 10 ronden, -3 LW per ronde': Dit gif verdooft het personage. De spelmeester bepaalt voor hoe lang, vermits dit niet gespecificeerd werd.

'V-gif, M14, 5 ronden, bewusteloos 1 uur, LW op -1.': het personage verliest het bewustzijn voor de duur van 1 uur.

4. Spelregels

'V-gif, M22, 6 ronden, waarheidsserum (antwoorden alleen ja of nee), duurt 10 min.: het personage is voor een duur van 10 minuten verplicht de waarheid te zeggen (maar alleen op vragen waarop hij met ja of nee kan antwoorden)

12.5. Dodende giften (D-giften)

D-Giften zijn identiek aan V-giften, met dit verschil dat het voornaamste (en meestal het enige) effect ervan is dat het slachtoffer LK-punten verliest. We onderscheiden hier D-giften met een korte-, en D-giften met een lange werking.

12.6. D-giften met een korte werking.

Deze hebben een eenmalig effect gedurende één ogenblik (één ronde). Zulke giften worden aangeduid met, bijvoorbeeld, **'D-gif, M18, 1 ronde, -10LK'**. Dit is een gif met een eenmalige werking (1 ronde) dat 10 LK-punten aftrekt.

Merk op dat ook hier een M-graad vermeld wordt (M18)). Die is weer uitsluitend bedoeld voor spelers van 'Vreemde Tijden (Expert)', en mag door jou genegeerd worden.

12.7. D-giften met een lange werking

Deze blijven actief gedurende meerdere ronden. Zulk een gif kan, bijvoorbeeld, worden aangeduid met **'D-gif, M22, 10 ronden, -5LK'**. Dit betekent dat het slachtoffer voor tien ronden lang een LW-proef moet doen, en dat de schade intreedt (-5LK) vanaf de eerste mislukte LW-proef, tot alle 10 ronden voorbij zijn. De kans is dus groot dat het personage dit gif niet overleeft. Wordt er op het moment van de vergiftiging niet met rondes gewerkt, dan mag je uiteraard de schade ook in één keer van de LK aftrekken. In bovenstaand voorbeeld, verliest het personage dus in één keer 50LK.

12.8. Zeer krachtige D-giften

Sommige giften zijn zeer krachtig en hebben onmiddellijk en zonder pardon de dood tot gevolg. Zulk een gif wordt ofwel aangeduid met **'D-gif, onmiddellijk dood'** ofwel liggen de M-graad en de LK-schade zo hoog dat een normaal personage dit nooit kan overleven:

'D-gif, M60, 1 ronde, LK -80'. Merk op dat zeer sterke wezens (met veel LK) deze laatste variant nog kunnen overleven.

Gelukkig zijn zulke dodelijke giften erg zeldzaam. De spelmeester zorgt er ook beter voor dat ze niet in de handen van de helden vallen, tenzij hiervoor een zeer goede reden is. Zulke dodelijke giften kunnen immers een nefaste invloed hebben op het verloop van het scenario (bijvoorbeeld als de helden er een belangrijke figurant mee doden).

12.9. Giften met een zeer trage werking

Zeer traag werkende giften, zoals **'D-gif, M20, 100 dagen, -1LK'**, zijn mogelijk. Dit gif betekent dat het personage elke dag, gedurende honderd dagen, 1LK verliest. Het is best mogelijk dat het personage deze trage vergiftiging ergens heeft opgelopen, zonder het zelf te weten of dat het om een vorm van voedselvergiftiging gaat of de nadelige invloed van een vervloekt object, in de nabijheid van het personage. Vanwege het feit dat een personage met zulk een sluipende vergiftiging in principe met elke nacht slaapt 7LK terugwint, wordt er bij zulke giften vaak ook vermeldt, dat slapen of rusten niet helpt om deze schade tegen te gaan.

12.10. giftige en vervloekte objecten, spreuken of plaatsen

Giften hoeven niet enkel drankjes of poedertjes te zijn. Een object, vloek of plek, kan hetzelfde effect hebben als een gif. Het wordt dan gewoon ook aangeduid als een gif en is onderhevig aan de gif-spelregels.

Bijvoorbeeld: 'Vervloekt amulet, D-gif, M20, 100 dagen, -1LK, geen recuperatie door rust of slaap'. In dit geval is het zeer goed denkbaar dat het niet de bedoeling is dat de held weet wat hem vergiftigt. De spelmeester houdt deze vervloeking geheim en het is aan de speler om uit te vissen wat zijn personage verzwakt.

13. Angstschade en fobieën

13.1. Algemeen

Sommige wezens (demonen, pseudo-goden, draken, zombies,...), zijn zo angstaanjagend, dat ze een negatieve invloed hebben op de geestelijke gezondheid van al wie het aanschouwt. Is dit het geval, dan wordt bij dit wezen de extra score **ANGST** vermeld. Deze **ANGST**-score is de M-graad waartegen een personage een GK-proef moet doen.

13.2. De GK-proef.

De formule is als volgt (naar boven afgerond): $3D10 + (GK : 10)$. Heb je dus een maximum GK van 31, dan heb je $5D+4$.

13.3. Als de GK-proef lukt

Dan is er niets aan de hand. Het personage houdt het hoofd koel en ondervindt geen enkele hinder. Ook moet het personage, als het monster verdwijnt en binnen de tijdsduur van hetzelfde scenario terug voor hem verschijnt, geen nieuwe GK-proef rollen, omdat hij het wezen nog herkent. Hetzelfde geldt als er een sterk gelijkaardig wezen verschijnt (de ene zombie lijkt op de andere).

13.4. Als de GK-proef mislukt

Dan moet het personage, als het monster verdwijnt en binnen de tijdsduur van hetzelfde scenario terug voor hem verschijnt, geen nieuwe GK-proef rollen, omdat reeds vaststaat dat hij angst heeft voor dit wezen. Hetzelfde geldt als er een sterk gelijkaardig wezen verschijnt (de ene zombie is even angstaanjagend als de andere).

Voor het verdere verloop van het scenario, ondervindt het personage nadelige gevolgen, zo lang het geconfronteerd is met het wezen (of een sterk gelijkaardig wezen) dat hem angst inboezemt. Hoe fel deze nadelige gevolgen zijn, is afhankelijk van de mate van de mislukking van de GK-proef. Daarnaast worden er ook GK punten afgetrokken van de GK-score omdat het personage een beetje

geestelijke aangetast wordt. In extreme gevallen, is het zelfs mogelijk dat een personage op die manier in één slag totaal gek wordt.

Voorbeeld: Mara wordt plots geconfronteerd met twee zombies. Vermits het twee gelijkaardige monsters zijn, is er maar één GK-proef nodig. De **ANGST**-score van een zombie is 16. Als Mara's GK-score 31 is, heeft ze een voordeel van 4 op haar proef: $5D+4$. De speler rolt een 1, een 2, een 3, een 2 en een 1. Met de 4 erbij geeft dit 13. Dit is 3 onder de **ANGST**-score van het monster. De speler kijkt op de angst-tabel om te zien wat de gevolgen zijn voor Mara. Daarnaast moet Mara ook GK-punten aftrekken (zie volgende formule).

Formule: De hoeveelheid GK die een personage verliest is afhankelijk van de mate waarin de GK-proef mislukt en kan berekend worden met de volgende formule: Aantal punten onder de **ANGST**-score : 10 (naar boven afgerond).

Voorbeeld: Mara is in het hol van een reusachtige pseudo-god terechtgekomen. Dit wezen is zo reusachtig en afgrijselijk, dat het een **ANGST**-score heeft van 40. Bijna iedereen die met dit superwezen geconfronteerd wordt, zal daarom mislukken in zijn GK-proef. Dit is ook zo voor Mara. Ze mag $3D10+4$ rollen, maar rolt "slechts" 15. Met de 4 van



4. Spelregels

haar GK bonus erbij, komt ze uit op 19. Dit is 21 onder de ANGST-score van het wezen. 21 : 10, naar boven afgerond, geeft een 3. Mara verliest 3 GK.

Opmerkingen: vergeet niet dat de enige manier om GK terug te verhogen, is van ze aan het einde van elk geslaagd scenario langzaam op te trekken. Dit symboliseert het moeizaam, geestelijk genezingsproces (zie spelregels VII,8 van dit hoofdstuk en spelregel I.15 van het 'Magie-hoofdstuk voor details hieromtrent'). Iemand wiens GK steeds lager komt te staan, wordt geestelijk steeds labiel. De speler moet hier rekening mee houden, als hij beslist wat zijn held doet en zegt.

13.5. Angstaanjagende situaties en handelingen

Niet alleen creaturen kunnen een ANGST-tabel hebben. Ook situaties kunnen zo vreeswekkend zijn, dat de spelmeester kan beslissen de spelers een GK-proef te laten rollen. Zo kan het best zijn dat er een ANGST-score verbonden wordt aan het aanschouwen van een afgrijselijke moord.

13.6. Angst-tabel

Deze effecten duren zo lang het personage geconfronteerd blijft met het wezen dat zijn angst veroorzaakt.

1 tot 4

Lichte vrees. Het personage heeft problemen om zich te concentreren en rolt al zijn proeven met 1D minder.

5 tot 8

-2D op alle proeven

9 tot 12

-3D op alle proeven.

13 tot 16

Panische angst. Het personage laat alles wat het in de handen heeft vallen, en zet het op een vluchten. Is vluchten niet mogelijk, dan zal het personage geen aanvallen of andere acties meer kunnen doen, en is het alleen in staat gillend, ongecontroleerd in het rond te slaan (dit slaan geldt niet als een aanval en

doet geen schade). Slaagt het personage er niet in van te ontsnappen, dan heeft het voortaan een fobie voor dit type van wezen of gebeurtenis. De speler noteert de fobie op zijn helden-document (bij voor- en nadelen) en wordt geacht hier ook in toekomstige scenario's rekening mee te houden. Iemand die een fobie heeft zal dit wezen, of de situatie, in het vervolg steeds proberen te vermijden. Het is niet logisch dat iemand die een fobie voor mummies heeft, ooit nog een piramide zal betreden tenzij iemand hem ervan kan overtuigen dat er geen mummies zijn. Ook zal iemand die een fobie heeft voor menselijke offers, wel twee keer nadenken voor hij tempel van een onbekende sekte betreedt.

17 tot 24

Angstbevriezing. Het personage is zo onder de indruk van dit creatuur, of deze situatie, dat het verstijft. Het kan niet meer bewegen, niet meer praten, gillen of nadenken en staart met grote ogen en open mond naar wat zich voor zijn ogen afspeelt. Voor de duur van deze bevriezing, geldt het personage als gemakkelijk doel. Bovendien loopt het personage een fobie op (zie 13 tot 16).

25 tot 28

Bewusteloos. Het personage verliest onmiddellijk het bewustzijn, voor de duur van minstens 10 minuten fictieve tijd. Het geldt uiteraard als gemakkelijk doel. Bovendien loopt het personage een fobie op (zie 13 tot 16).

29 tot 32

De schok is te groot. Het personage wordt in één keer totaal krankzinnig en is niet meer bruikbaar om het verdere verloop van het scenario mee te maken. Dit personage kan niet meer gered worden, behalve met bepaalde zeer krachtige magie-spreuken, waarover de helden zeer waarschijnlijk niet beschikken. Het vinden van een magiër die zo een spreuk kent, kan eventueel door de spelmeester gebruikt worden voor het verzinnen van een kort tussenscenario.

33 en hoger

Het hart van het personage stopt. Het personage overlijdt onmiddellijk en kan niet meer gered worden, behalve met bepaalde zeer krachtige magie-spreuken, waarover de helden zeer waarschijnlijk niet beschikken.



Angstaanjagend? Helemaal niet.

4. Spelregels

Merk dus op dat het aanschouwen van iets angstaanjagends pas onmiddellijk fatale gevolgen kent (29 en meer) als het om iets super-afgrijpselijks handelt. Zelfs een draak, hoewel hij zeer indrukwekkend en machtig oogt, zal er normaal gezien niet in slagen een personage door angst te doden. Daar is een werkelijk superieure graad van angstaanjagendheid voor nodig, zoals men die enkel kan aantreffen bij zeldzame "opper-gruwels" die soms door priesters van een boosaardige god worden opgeroepen.

den hun waardigheid vinden, en dat ze er daarom nooit gebruik van maken. Boosaardige figuranten kunnen wel eventueel tot martelen overgaan, maar als dit zich in een bepaald scenario voordoet, dan wordt er ter plekke vermeld wat de gevolgen zijn.

Als je toch persé spelregels voor martelen wil invoeren, dan staat het je uiteraard vrij er zelf te verzinnen.

14. Andere vormen van schade

Bepaalde, tragere vormen van schade worden aangeduid als giffen omdat de gifspelregels, zoals ze in spelregel 12 werden uitgelegd, ook hiervoor gebruikt kunnen worden. We denken hierbij aan ziekten en straling.

Indien zich tijdens een speelklaar scenario, nog zeldzamer schadevormen voordoen worden deze ter plekke beschreven. Indien de spelmeester zelf tijdens een zelfgemaakt scenario een exotischer vorm van schade wil inlassen dient hij hiervoor zelf alles te verzinnen. We zouden u "oneindige" tabellen kunnen geven met verschillende soorten schade en bijzondere gevolgen van bijtende zuren, vreemde ziekten, explosies, straling, extreme weersomstandigheden, ... maar dit zou voorbijgaan aan het opzet van dit spel. De spelmeester kan met een minimum aan inspanning en een beetje inspiratie een heleboel dingen zelf bijverzinzen. Daar heeft hij geen leidende hand van een uitgebreid spel met tientallen tabellen voor nodig.

15. Schade door marteling

Er zijn in 'Vreemde Tijden' geen spelregels voorzien om personages te martelen. Dit is omdat we gemerkt hebben dat het een hulpmiddel is dat het de spelers te gemakkelijk maakt. Waarom via overredingskracht of intelligente, overtuigende argumenten iemand overhalen van zijn informatie vrij te geven, als je hem ook gewoon kan martelen? Spelregels voor martelen zouden dus goed rollenspel in de weg staan. We gaan er daarom gewoon vanuit dat alle helden martelen bene-

VII. Door ervaring leert men

1. Ervaring (EV)

In 'Vreemde tijden' worden de helden na het succesvol beeindigen van een scenario meestal beloond met roem en eventueel rijkdom, maar de spelers krijgen ook de mogelijkheid om scores naar omhoog te trekken. Dit symboliseert de door het personage opgedane ervaring.

Hoe veel scores de spelers van de spelmeester mogen optrekken, hangt een beetje af van de moeilijkheid van het zopas gespeelde scenario en van de duur ervan.

Het doden van tegenstanders wordt niet met hogere scores beloond (tenzij dit specifiek in het scenario vermeld wordt). Dit is om te voorkomen dat de spelers alles met geweld proberen op te lossen.

Opmerking: In 'Vreemde Tijden (Expert)', spreekt men van de afkorting 'EV', en bestaan er spelregels die gebruik maken van deze EV-score. Maar in deze 'Tempo'-versie is EV van geen belang. Kom je dus in een scenario een opmerking of spelregel tegen i.v.m. EV, negeer deze dan.

2. Hoeveel scores mogen worden opgetrokken?

2.1. Algemeen

Bij zelfgemaakte scenario's moet de spelmeester beslissen hoeveel scores elke speler mag optrekken. Hij zal hierin gaandeweg een steeds beter evenwicht vinden. Als de personages te veel scores mogen optrekken, worden hun helden binnen de kortste keren bovenmenselijke wezens, die alles kunnen. Maar als ze te weinig scores mogen optrekken, evolueren ze niet snel genoeg en verliezen de spelers misschien interesse in hun personages.

Het staat de spelmeester altijd vrij van de spelers vaak de scores van hun helden te laten optrekken, indien hij een groepje personages willen zien evolueren tot "halfgoden-status", zodat ze het kunnen opnemen tegen de machtigste creaturen. De spelers zullen echter snel genoeg inzien dat dit maar interessant is voor een korte duur. Bovendien blijven gevechtssituaties in 'Vreemde Tijden' zeer gevaarlijk, zelfs voor sterkere helden. Spelers die sterke helden willen kweken, om daarna veel monsters te lijf te gaan, zullen al gauw merken dat dat niet de manier is om de meeste 'Vreemde Tijden'-scenario's succesvol te beëindigen.

2.2. Enkele richtlijnen

Een één-sessie-scenario. Dit is een scenario dat in één sessie wordt uitgespeeld (ongeveer 4 uur). Hiervoor krijgen de personages elk de mogelijkheid om één à twee scores op te trekken.

Een meer-sessies-scenario. Dit is een langer scenario waarover de spelers meer dan één keer spelen. Ze mogen hiervoor 1 à 2 scores optrekken, maal het aantal gespeelde sessies van ongeveer 4 uur.

Een heldensage. Dit is een zeer lang scenario waarmee de spelers maanden zoet zijn. Het is meestal een aanreiking van verschillende, kleinere scenario's waardoorheen eventueel een rode draad loopt. Heldensages zijn vanwege hun omvang en tijdsduur ingewikkelder dan de twee voorgaande scena-

riovormen. Ze bevatten normaal gezien meer intriges en aanwijzingen en het uiteindelijke doel (indien bestaande) is vaak moeilijk te bereiken. Ook als de personages slechts een deel van de sage oplossen, mogen ze daarom soms scores optrekken. Je geeft ze dus bij voorkeur de kans een of meer scores op te trekken per gespeeld onderdeel-scenario, zoals je dat zou doen bij normale één-sessie of meer-sessie-scenario's. Daarnaast kan je hen toelaten een extra score op te trekken voor het uiteindelijk doorgronden van de rode draad of het succesvol spelen van een eind-scenario, dat de apotheose van de heldensage vormt.

3. Wanneer mogen scores worden opgetrokken?

Bij kleine scenario's mogen de spelers aan het einde van het scenario een twee-tal scores optrekken (na een volledig of grotendeels oplossen van het plot). Bij een heldensage worden de scores best pas opgetrokken na het afronden van een belangrijk onderdeel van de sage, omdat het vele avonden kan duren voordat de volledige sage gedaan is. De spelmeester moet hierbij weer handelen naar eigen inzicht.

4. Goed spel

Als een speler zich opvallend heeft onderscheiden met goede invallen of als hij zich uitzonderlijk goed in het karakter van de held heeft ingeleefd (heeft dus goed "geacteerd"), mag de spelmeester deze speler toelaten van een extra score op te trekken. Het omgekeerde geldt voor spelers die niets constructiefs hebben bijgedragen, die geen initiatief nemen en die niet in rol spelen. Wees hier echter voorzichtig mee. Het is beter van slechte spelers aan te moedigen met een extra score-verhoging, als ze toch eens meer hun best deden, dan van hen te "straffen" als ze dat niet deden.

6. De groei van een held

Als de spelmeester aan het einde van een scenario zegt dat de spelers één of meerdere scores mogen optrekken, dan zijn het de spelers die mogen kiezen welke scores ze zullen optrekken. Het verhogen van een score gaat echter niet zomaar. Er zijn spelregels die ervoor zorgen dat het gaandeweg steeds moeilijker wordt om een bepaalde score te verhogen. Dit is logisch. In het begin is het gemakkelijker van bijvoorbeeld behendiger te worden, maar naarmate je je meer perfectioneer, wordt de vooruitgang steeds moeilijker.

7. Verhogen van REF, KRA, BEH, HAN, ZIN, INT, BEW en VEK

7.1. Algemeen

Als de spelmeester zegt dat je een score mag optrekken, kies je de gewenste score, en dan rol je 5D min de huidige waarde die de score heeft. De M-graad waartegen je deze proef moet rollen is 15. Lukt je proef, dan mag de score met 1 optrekken.

Voorbeeld: Mara's huidige HAN is 3. De speler moet dus 5D-3 rollen, tegen de moeilijkheidsgraad van 15.

Opmerking: Je kan een score niet in één keer meerdere punten doen stijgen. Je stijgt punt per punt, telkens de spelmeester je terug toelaat van scores te verhogen. Dit geldt voor alle scores (ook voor GK en LK).

Voorbeeld: Mara's huidige maximum HAN (vakje 1) staat momenteel op 3. De spelmeester zegt dat twee scores mogen worden opgetrokken. De speler zou graag de HAN-score van Mara in één keer optrekken naar 5. Dit mag niet. Hij mag de HAN-score optrekken naar 4, en moet dan nog een andere score kiezen om op te trekken.

7.3. Score-verandering met een bijkomende weerslag

De KRA-score-veranderingen kan een weerslag hebben op het gebruik van bepaalde wapens:

- De extra aanvalsschade verandert mogelijk (zie hoofdstuk 5, spelregel I.11.)
- De reikwijdte bij projectielwapens verandert mogelijk (zie hoofdstuk 5, spelregel III.5).

8. Verhogen van LK, GK en GW

Als de spelmeester zegt dat je een score mag optrekken, kies je de gewenste score. Is dit de LK-, GK- of GW-score, dan rol je 5D min het tiende van de huidige waarde die de score heeft (naar boven afgerond). De M-graad waartegen je deze proef moet rollen is 15. Lukt je proef, dan mag de score met 2 optrekken.

Voorbeeld: Mara's huidige LK is 36. De speler moet dus 5D-4 rollen, tegen de moeilijkheidsgraad van 15. Lukt deze, dan gaat de score naar 38.

10. Verhogen van BP, GR en KG

Je kan de BP van het personage alleen optrekken door het personage uit te rusten met zwaardere kleding (maximaal een hardleren kuras), of door middel van magische, beschermende objecten, e.d.m. (die overigens zeer zeldzaam zijn).

GR en KG

Kan je niet optrekken. Je KG gaat weliswaar in zekere zin omhoog als je gewicht met je meedraagt, maar dit heeft geen invloed op de eigenlijke KG-score.

Hoofdstuk 5: Strijdkunsten

Vele spelregels in dit hoofdstuk zijn optioneel. Ze zijn niet apart als dusdanig gemerkt. Het volstaat te vermelden dat de spelmeester zelf beslist welke spelregels hij wel en niet gebruikt. Hij stelt dus zijn eigen spelregelset à la carte samen.

I. Gevechtsregels

1 Wanneer vecht je?

De spelmeester kan best in de scenario's het gebruik van geweld door de helden niet aanmoedigen. Maar soms zullen de helden toch genoodzaakt zijn naar de wapens te grijpen. Sommige monsters zijn nu eenmaal niet vriendelijk. Soms is het doden van een verschrikkelijk monster zelfs de opdracht van een scenario. Het is echter niet heldhaftig van tegen een oude vrouw of tegen een varken te vechten. Als de spelmeester vindt dat de spelers hier te ver in gaan, kan hij beslissen van hen minder scores te laten optrekken. Hij kan hen nog op andere manieren duidelijk maken dat willekeurig geweld door de helden niet getolereerd wordt. Zo kan hij eens een wraakzuchtige figurant achter een gewelddadige held aansturen, of hem laten arresteren door een legertje stadswachters.

2 Hoe vecht je?

Vechten gebeurt altijd in rondes en het bepalen van de speelvolgorde van de verschillende personages gebeurt op dezelfde wijze als eerder reeds beschreven werd bij de spelregels die handelden over het gebruik van 'rondes'. Een aanval is eigenlijk gewoon een korte actie.

Een aanval met bepaalde projectielwapens, duurt echter langer, en kan door de spelmeester desgewenst beschouwd worden als

een opeenvolging van meerdere korte acties (voorbeeld van een aanval die drie acties in beslag neemt: 1. de pijl nemen, 2. de boog opspannen en richten, 3. de pijl afschieten).

Om te slagen in een aanval, moet je 5D+VEK, rollen tegen een "**aanvals-M-graad**" van **20**. Lukt dit, dan krijgt het slachtoffer nog de kans om af te weren (zie volgende spelregel). Mislukt de afweer van het slachtoffer, dan raakt het wapen of het projectiel doel en loopt het slachtoffer schade op. Elk wapen doet een andere hoeveelheid schade, die in de wapentabel bij elk soort wapen vermeld wordt. Gebruik de dobbelstenen om de vermelde schade te bepalen en trek de bekomen som af van de LK-score van het slachtoffer. Als je gebruik maakt van bepantsering, dan moet wel eerst de BP-waarde nog van de hoeveelheid schade worden afgetrokken, en loopt het slachtoffer dus minder schade op.

***Optioneel:** De spelmeester kan beslissen de M-graad enigszins aan te passen, alnaargevolg bijzonderheden van de situatie. Zo kan hij de M-graad een paar punten hoger leggen, als het slachtoffer zeer klein is, bijvoorbeeld, of lager als het een relatief immobiel wezen betreft.*

3. Actieve en Passieve verdediging (AV en PV)

Dit zijn afkortingen die enkel gebruikt worden in de 'Expert'-versie. Als je deze afkortingen tegenkomt in een scenario, negeer ze.

4. Aanvallen afweren of ontwijken

Indien je een aanval moet incasseren kan je deze onmiddellijk proberen af te weren. Dit is geen actie op zich. Hoewel dit misschien niet erg realistisch is, mag je gewoon elke aanval proberen af te weren, ongeacht van hoeveel je er te incasseren krijgt. Deze afweer gebeurt misschien met je wapen of met een schild, of gewoon omdat je de aanval door een lichaamsbeweging kan ontwijken.

In het eerste geval (afweer met wapen of schild) rol je 5D+VEK tegen een bepaalde M-graad. Je kan enkel afweren met wapens die in de wapentabel met een sterretje worden aangeduid.

In het tweede geval (ontwijken door lichaamsbeweging) rol je 5D+REF tegen een bepaalde M-graad. Als je dit logischer vindt, mag je REF ook vervangen door BEH.

De verdedigings-M-graad bepalen:

De M-graad om een aanval af te weren of te ontwijken is afhankelijk van de mate waarin hij geslaagd is.

Bijvoorbeeld: Mara slaagt in een zwaard-aanval tegen Gribus. Het resultaat van haar VEK-proef was 22. Dit is meteen ook de M-graad waartegen Gribus een aanval mag afweren (VEK-proef) of ontwijken (REF-proef).

Belangrijke opmerking: Aanvallen afweren kan enkel met wapens die in de wapentabel worden aangeduid met een sterretje.



5. Schade door wapens

5.1. Wanneer krijgt een personage schade van een aanval?

Als de aanvaller in zijn VEK-proef slaagt en indien het slachtoffer niet kon afweren (zie spelregel 4), dan is het geraakt. Er moet bijgevolg bepaald worden hoe veel schade het slachtoffer oploopt. Dit bepalen van de schade noemen we ook "schade uitrollen".

5.2. Andere wapens, andere schade

Deze schade is afhankelijk van het soort wapen waarmee de aanvaller zijn tegenstander verwondt. Daarom staan er bij de wapens verschillende dobbelstenen-combinaties vermeld. Indien er staat 2D+3, is dit de schade die je moet uitrollen en die het slachtoffer van zijn huidige LK-score (vakje 3) moet aftrekken. Zakt de LK onder nul, dan overlijdt het personage.

5.3. De bijzonder geslaagde aanval

Als je tijdens het doen van deze "schaderol" een 6 rolt mag je deze dobbelsteen opnieuw rollen en deze extra rol bij het voorlopig totaal optellen. Zo kan het zijn dat je af en toe uitzonderlijk veel schade doet met je wapen. In de werkelijkheid zou dit bijvoorbeeld kunnen betekenen dat je je tegenstander op een zwakke plaats treft.

Zo lang je een zes blijft rollen, mag je deze dobbelsteen blijven rollen.

5.4. Hoe gevaarlijk zijn wapens?

Merk op dat wapens in Vreemde Tijden vrij veel schade doen. 2 à 3 geslaagde zwaardslagen zijn bijvoorbeeld reeds voldoende om een menselijk personage te doden. Dit is omdat in de meeste scenario's zowiezo de nadruk niet ligt op vechtschènes, en ook om het realisme te verhogen. In de echte wereld zou in de meeste gevallen zelfs één geslaagde zwaardslag voldoende zijn om een tegenstander uit te schakelen. Het staat je echter vrij de schade van wapens aan te passen, als je vindt dat ze te gevaarlijk zijn. Een alternatief zou zijn van de LK van de helden te ver-

5. Gevechtsspelregels

hogen, zodat ze meer schade kunnen overleven. Dit is vooral een aanrader bij jonge spelers, die er liever op los hakken, dan spuurwerk te verrichten.

6. Twee soorten schade

In de 'Expert'-versie spreekt men van twee verschillende soorten schade: de tweede vorm van schade is daar de 'V-schade'. De spelregels voor V-schade bestaan in 'Tempo' niet. Kom je dus in een scenario een wapen tegen, dat V-schade vermeldt, dan moet je de V-schade negeren.

7. Wapens

7.1. Het verschil tussen wapens van helden en figuranten

Specifieke wapens worden in de Fantasy-gids beschreven. Bij wijze van voorbeeld beperken we ons in dit boek tot de natuurlijke, menselijke wapens (vuist, hoofd en voet) en de wapens 'zwaard', 'dolk', 'hamer' en twee soorten schilden. De hieronder vermelde schades, zijn toepasbaar voor helden. Opmerkelijke spelers zullen misschien bemenen dat identieke wapens van figuranten soms relatief iets minder schade doen. Noem het Goddelijke interventie, of dat kleine beetje extra dat echte helden van booswichten onderscheidt, feit is dat helden het vaak net iets langer overleven dan een gelijkwaardig bewapend figurant. Toch zullen de spelers al gauw merken dat wapens van tegenstanders ondanks dit lichte nadeel behoorlijk veel schade toebrengen, hetgeen hen er zal van weerhouden alles met de wapens te willen oplossen.

7.2. Voorbeeld-wapentabel

<i>Naam</i>	<i>Schade</i>
Hoofd	1D
Voet	1D+3
Vuist*(1)	1D
Dolk*	3D
Zwaard*	3Dx2
Gewone hamer	2D+2
Beukelaar (plus helm)*(2)	2D
Groot schild (plus helm)*(3)	2D

Kolom 2 is de hoeveelheid schade die dit wapen doet als je er een geslaagde aanval mee uitvoerde.

Schilden werden in de wapentabel opgenomen omdat je er ook meppen mee kan uitdelen. Opgelet: de helden mogen alleen rondlopen met een beukelaar. Een groot schild is in de praktijk te zwaar en onhandig om de hele tijd mee rond te trekken.

Een sterretje betekent dat je met dit wapen kan afweren. Op je helden-document mag je bij deze wapens in het vakje 'afweer' een merkteken zetten.

- (1) = met de vuist kan je enkel afweren in een ongewapend gevecht.
(2) = een beukelaar (klein schild) verhoogt de BP van de eigenaar met 2.
(3) = een groot schild verhoogt de BP met 4.

9. Vechten met twee wapens

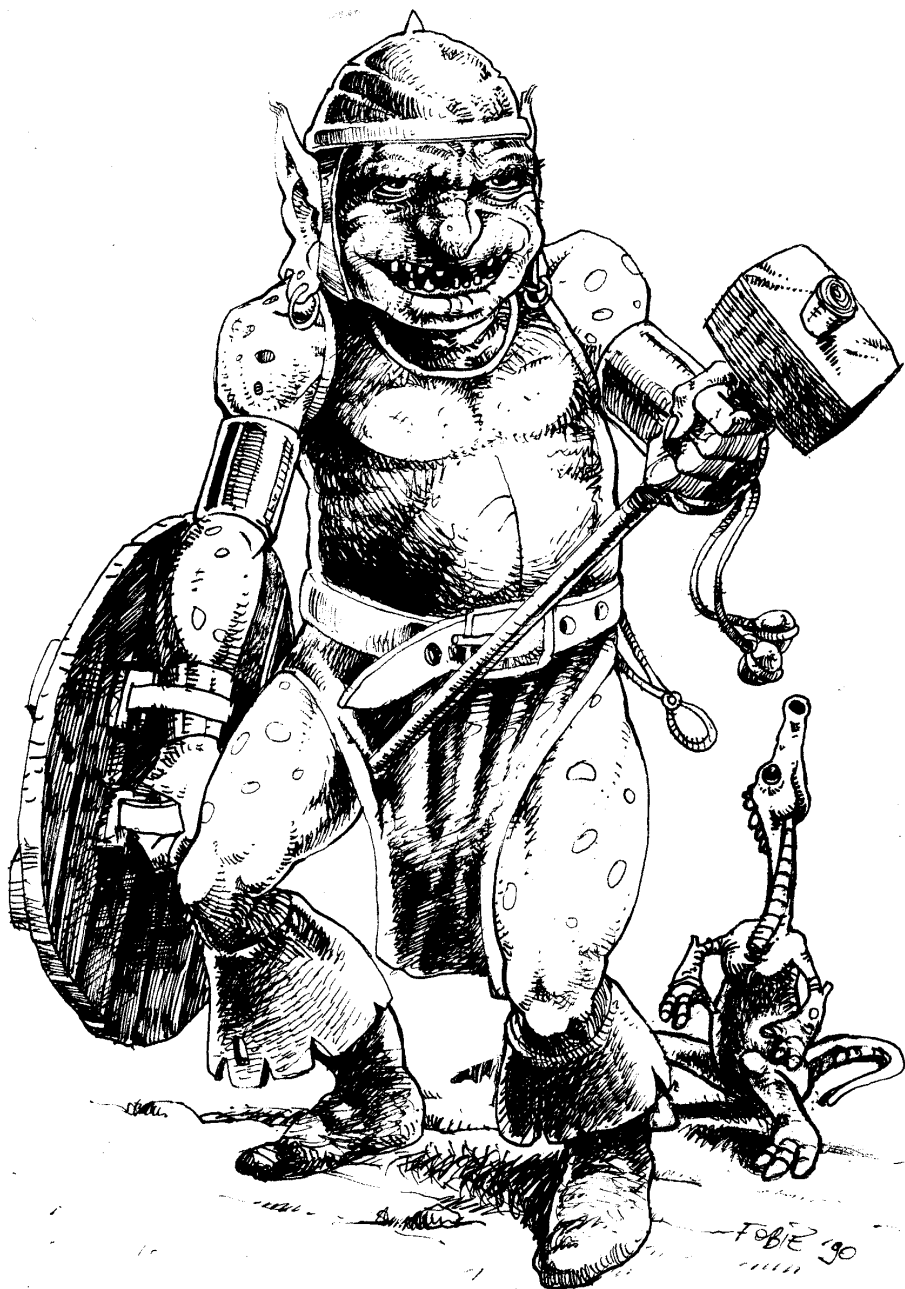
9.1. In elke hand een wapen

Je personage kan met twee wapens tegelijkertijd vechten, als dat bij dat personage past. Om met twee wapens te kunnen vechten moet het personage de twee handen vrij hebben. Het kan bijvoorbeeld niet twee wapens hanteren en bovendien een fakkel vast houden.

Een personage dat met twee wapens vecht, moet op voorhand vermelden met wélk wapen de aanval gebeurt, want dit is het wapen dat de schade bepaalt.

9.2. De dubbele aanval

Het tweede wapen dat het personage hanteert wordt pas van belang zodra de aanval van het eerste wapen werd afgeweerd door het slachtoffer. In dit geval (en alléén in dit geval) mag de aanvallende onmiddellijk een extra aanval uitvoeren met het tweede wapen. Ook deze aanval mag het slachtoffer weer trachten af te weren.



9.3. Alleen met combineerbare wapens

De spelregel van 9.2 geldt enkel als het gaat om twee wapens van dezelfde soort. Dit mag je vrij ruim interpreteren. Het kan bijvoorbeeld een kortzwaard en een dolk zijn.

Je kan, als je bijvoorbeeld een zwaard hanteert, daarentegen als tweede wapen niet hoofd, voet of vuist kiezen of een projectielwapen. Ook een hamer of een bijl, zijn niet goed combineerbaar met een zwaard, omdat het hier weer om zeer verschillend uitgebalanceerde wapens gaat. Een beukelaar en een zwaard, mag wél.

Je kan er uiteraard ook voor kiezen volledig ongewapend te strijden. In dat geval kies je bijvoorbeeld voet als eerste wapen en vuist als tweede. Dan telt de spelregel wél. Dit zijn allemaal, zoals je wel merkt, vage richtlijnen. Om alweer het gebruik van uitgebreide spelregels en aan een overdosis stereoïden lijdende tabellen te vermijden, is het eenvoudigweg de spelmeester die naar eigen inzicht beslist welke wapens met elkaar te combineren zijn en welke niet.

11 Extra aanvalsschade door kracht

11.1. KRA en extra schade

Natuurlijk zal een aanval van iemand met een grote kracht harder aankomen dan van iemand met een kleine kracht. Sterke personages of tegenstanders (zeer sterke monsterters, bijvoorbeeld) doen meer schade. Tel deze extra schade op bij de schade die het wapen gedaan heeft.

Hoe je deze extra schade bepaalt is heel eenvoudig. Personages met een KRA-score van 2 mogen 2 bij hun schade optellen. Bij zwakkere personages met een KRA van -1 of -2 is deze "extra" schade negatief en moet ze van de schade worden afgetrokken.

Bijvoorbeeld: Mara wordt aangevallen door een monster dat een KRA heeft van 10. Het is zonet gelukt in een VEK-proef en mag dus schade uitrollen. Het wezen deed zijn aanval met een zwaard. Voorgaande wapentabel wijst uit dat een zwaard 3Dx2 schade doet.

De dobbelstenen rollen: twee enen en één twee! Mara heeft dus zeer veel geluk, want het voorlopig totaal is hiermee "slechts" 8. Maar omdat het wezen een KRA heeft van 10, komt hier nogmaals 10 bij. De schade die Mara moet incasseren is dus 18! Auw!

11.2. Niet bij wapens met een eigen krachtbron

Deze extra schade geldt niet bij wapens die een eigen "krachtbron" hebben, zoals de meeste projectielwapens (kruisboog, revolver, laserwapen,...)

11.3. figuranten en extra KRA-schade

Als er in een scenario of in het monsterboek een monster of een tegenstander beschreven wordt, is deze extra KRA-schade gemakshalve reeds in de schade van de wapens, die dit wezen eventueel bezit, verrekend.

II Speciale gevechtssituaties

1. Vechten tegen meerdere tegenstanders

Als beide kampen meerdere tegenstanders telt dienen de vechtende figuranten bij voorkeur mooi verdeeld te worden over de verschillende helden om de situatie voor zowel spelers als spelmeester overzichtelijk te houden. Verder komt alles neer op het toepassen van de juiste volgorde, op basis van de REF-scores van de vechtenden (spelregel III.3 in het vorige hoofdstuk).

2. Vechten tegen onzichtbare wezens

Voor zowel aanval als afweer wordt de M-graad waartegen de held moet rollen met 10 opgetrokken. Die is dus 30! Hetzelfde gebeurt bij een gevecht in volkomen duister.

5. Gevechtsspelregels

Optioneel: De spelmeester kan deze spelregel eventueel uitbreiden, door de ZIN-score van de held weer af te trekken van dit nadeel, zodat personages met betere zintuigen toch gemakkelijker onzichtbare wezens kunnen raken.

3. Voordelige posities

Als je vindt dat de personages zich in een voordelige positie bevinden tegenover hun aanvallers dan kan de spelmeester tijdelijk de M-graad, waartegen ze moeten rollen, met enkele punten verlagen.

Voorbeeld: Mara vecht tegen een soldaat. Ze bevindt zich op een rechts opwaarts spirallende trap waardoor ze moeilijker kan geraakt worden door haar (rechtshandige) tegenstander, terwijl zijzelf gemakkelijker kan uitvallen. De spelmeester vindt dat de M-graad voor Mara's VEK-proeven hierdoor tijdelijk slechts 17 is.

4. Vechten in water

4.1. Ondiep water en drassige bodem

Wie in het water staat krijgt M-graad van 23 (i.p.v. 20) voor zijn VEK-proeven. Hetzelfde nadeel geldt voor gevechten op drassige bodem.

4.2. Diep water

Eerst moet een BEH-proef gedaan worden om te zwemmen (zie spelregel IV.7 in het vorige hoofdstuk) en als dit lukt, mag er nog een aanval (VEK-proef) volgen tegen een M-graad van 25.

5. Ontwapenen van tegenstanders

In plaats van aan te vallen kan een personage proberen een tegenstander te ontwapenen. Om dit te doen moet het personage eerst slagen in een VEK-proef tegen de op dat moment geldende M-graad (onder nor-

male omstandigheden, is dit 20), alsof het een normale aanval betrof. Daarna volgt een KRA/KRA-vergelijkingsproef tussen beide personages (zie spelregel I.2 in het vorige hoofdstuk).

Iemand ontwapenen kan ook bij verrassing (zie ook volgende spelregel). Slaagt deze verrassingsaanval, dan heeft de tegenstander een nadeel van -5 op zijn KRA tijdens de KRA/KRA-vergelijkingsproef. Zo kun je bijvoorbeeld bij verrassing iemands zwaard uit zijn hand kloppen.

6. Verrassingsaanvallen

6.1. Wanneer is het een verrassingsaanval?

Verrassingsaanvallen kunnen slechts onder specifieke omstandigheden. De spelmeester moet hier zijn logisch inzicht gebruiken om te bepalen of de helden een verrassingsaanval mogen uitvoeren. Misschien moeten ze eerst het slachtoffer besluipen of moeten ze zich zeer goed camoufleren. Enkele voorafgaande proeven (een BEH-proef om te sluipen, bijvoorbeeld) zijn hier dus op hun plaats.

6.2. De eerste actie

Als een personage erin slaagt een verrassingsaanval uit te voeren, krijgt het uiteraard voorrang om zijn aanval te doen, ook als de REF-score van het slachtoffer hoger is. Als je gebruik maakt van de actiekaarten, betekent dit dat het personage in de eerste ronde bij wijze van spreken een extra actiekaart krijgt, die onmiddellijk gebruikt wordt. De verrassingsaanval gebeurt immers normaal gezien altijd aan het begin van een eerste gevechtsronde. Vanaf de volge de ronde is het slachtoffer alert, en gelden de weer de normale spelregels.

6.3. Verraste tegenstanders

Deze zijn gemakkelijker te raken. Daarom geldt voor deze ene verrassingsaanval dat je de M-graad niet 20 is, maar 15.



5. Gevechtsspelregels

6.3. Verrassingsaanvallen door meerdere personages

Soms kunnen meerdere personages samen een verrassingsaanval doen. Alle personages die een verrassingsaanval willen (en kunnen) doen, delen dit voor het gevecht begint, mee aan de spelmeester. Deze personages krijgen allemaal voorrang op het slachtoffer.

7. Bewusteloos slaan

7.1. Alleen bij verrassing

Je kan iemand alleen in één keer bewusteloos slaan als je dit onverhoeds doet. Dit wil zeggen dat je het slachtoffer moet besluiten en dat je eigenlijk in weze een verrassingsaanval doet. Onverhoeds aangevallen personages zijn immers gemakkelijker te raken, en je hebt dus de tijd om de kracht van je aanval in te schatten, hetgeen in een gevecht niet mogelijk is.

7.2. De “knock-out”-aanval

De LK van de tegenstander bepaalt het de M-graad voor je VEK-proef. Tel één tiende (naar boven afgerond) van de LK-score van het slachtoffer op bij 15. Dit is de M-graad waartegen je je VEK-proef moet doen.

Voorbeeld: Mara wil een dommelende bewaker buiten westen slaan. De LK van de bewaker is 45. Mara telt dus 5 op bij 15 en bekomt zo het getal 20. Mara doet de VEK-proef dus tegen een M-graad van 20, om hem buiten westen te krijgen.

7.3. Gelukte “knock-out” aanval

Als het lukt is het slachtoffer buiten westen voor onbepaalde duur (duur wordt door de spelmeester bepaald) **zonder** dat het LK-punten verliest.

7.4. Mislukte “knock-out”-aanval

Als het mislukt, verliest het slachtoffer het bewustzijn niet maar loopt het daarentegen een vierde van de schade op, die het wapen bij een normale aanval zou gedaan hebben.

Dit symboliseert het feit dat je de kracht van je aanval niet goed hebt ingeschat, zodat het personage lichamelijke schade oploopt.

7.5. Van gedacht veranderen mag niet

Zeg aan de speler op voorhand niet hoe groot de M-graad zal zijn om een personage buiten westen te meppen (de LK-score van een personage staat tenslotte niet op diens gezicht te lezen). Te weten komen of iemand een “glazen kaak” heeft, doe je immers pas nadat je geprobeerd hebt hem buiten westen te slaan.

8. Bewusteloos slaan tijdens een gevecht

Je kan ook iemand bewusteloos proberen te slaan tijdens een gevecht (het is dan geen verrassingsaanval). Deze spelregel is identiek aan de voorgaande met dit verschil dat het getal, waarbij je één tiende van de LK-score moet optellen, niet 15 is, maar 20. Iemand knock-out slaan tijdens een gevecht, is dus een stuk moeilijker.

9. Gemakkelijk doel

Uiteraard is het absurd van in bepaalde omstandigheden proeven te doen of schade uit te rollen. Dit is bijvoorbeeld het geval bij vastgebonden of slapende personen. Het is logisch dat zij een laffe messteek of een zwaardhouw niet zullen overleven. Slapende draken, bijvoorbeeld, kan je niet op deze manier doden. Daar zijn ze te taai voor.

Slapende of vastgebonden personages raak je altijd (VEK-proef is niet nodig). Je rolt onmiddellijk gewoon de schade. En vermits je je aanval zorgvuldig kon voorbereiden, mag je deze schade bovendien verviervoudigen. Tenzij de spelmeester beslist dat het slachtoffer hoedanook overlijdt, hetgeen het uitrollen van de schade overbodig maakt.

Opgelet: de spelregel voor een gemakkelijk doel is niet van toepassing op verrassingsaanvallen (spelregel 6) en knock-out aanvallen (spelregel 7). Daarbij zijn wél nog VEK-proeven nodig.

10. Vluchten en terugtrekken

Vluchten

In plaats van een aanval of een andere actie te doen, kan een personage, als het aan de beurt is, op de vlucht slaan. Een vluchtend personage heeft echter een slechte dekking. Het personage dat onmiddellijk na het vluchtende personage aan de beurt is mag, indien het dit wil een aanval doen tegen een M-graad van 15. Hopelijk voor de bange haas is de volgende die een actie mag ondernemen hem gunstig gezind, of staat hij te ver af om een gevaar te betekenen.

Terugtrekken

Bij een terugtrekking houden de "vluchtenden" hun dekking op, en geldt voor de VEK-proef van de aanvallers een normale M-graad van 20. Het nadeel van een terugtrekking is dat ze te traag verloopt om aan tegenstanders te ontkomen. Ze is enkel geschikt om een betere positie te bereiken.

11. Al lopende vechten

Personages die al lopend een aanval doen, hebben minder controle over hun wapen en doen hun VEK-proeven tegen een M-graad van 25.

12. Vechten vanop rijdieren of voertuigen

Personages die al rijdend een aanval doen, hebben minder controle over hun wapen en doen hun VEK-proeven tegen een M-graad van 25 of meer.

13. Objecten vernielen

13.1. Objecten aanvallen

Om bewegingloze objecten (deuren, kasten,...) te vernielen met een wapen doe je een aanval die automatisch lukt. Je moet dus geen VEK-proef rollen. Je doet onmiddellijk je schaderol. Maar omdat objecten een zekere weerstand hebben, krijgen ze een bepaalde LK-score (alsof het personages betreft). Als deze LK onder nul komt is het object vernietigd. Onderstaande tabel geeft enkele voorbeelden van LK voor vaak voorkomende objecten.

13.2. Object-weerstandstabel

Object	LK
Houten kistje	20
verstevigd kistje, licht houten deur	40
Eiken deur, Stalen tralies	80
Verstevigde deur of poort, dikke tralies	200 tot 1000
Brandkast, stalen deur	400 tot 2000
Stenen muur (baksteen, 20 tot 40 cm dik)	100 tot 400

Het is niet nodig van deze spelregel te volgen, als de personages de tijd hebben om hun schade aan te richten. Als je een tijdje met een bijl inhakt op een houten deur, is het zo ook wel duidelijk dat de deur het na een tijd begeeft. Schade uitrollen is in dat geval overbodig.

Zeer sterke objecten kunnen uiteraard niet op deze manier vernield worden. Het is niet nodig om bijvoorbeeld LK toe te kennen aan een berg.

III. Projectielwapens

Alternatief: deze spelregels voor projectielwapens, zijn reeds vrij gedetailleerd. Je kan ze ook allemaal negeren (en vooral vanaf spelregel 5), zonder dat het gebruik van projectielwapens daarom onmogelijk wordt.

1. Snelle en trage projectielwapens

1.1. Twee-hands-projectielwapens

Voor vele projectielwapens zoals de boog, kruisboog, buks, enzomeer..., heb je beide handen nodig. Je kan dus niet ondertussen een fakkel (of een tweede wapen) dragen.

1.2. Vechten met trage projectielwapens

Om een aanval te doen met een traag projectielwapen heb je niet één maar drie acties nodig. De eerste actie is voor het nemen van het projectiel, de tweede voor het laden of spannen van het wapen en de derde om te richten en af te vuren. Bij een buks neemt dit alles zelfs 6 acties in beslag. Als je op het moment van het schot niet in ronden speelt, heeft dit allemaal geen enkel belang. Pas in gevechtssituaties (of in andere situaties waarin ronden gebruikt worden) dien je er rekening mee te houden, dat een pijl afvuren geen korte actie is, maar een opeenvolging van korte acties.

Opmerking: het afschieten van een projectiel, zal tengevolge deze spelregel vaak over 2 of meer rondes heen verlopen. Het zijn de spelers die onthouden in welke fase van het afschieten van het projectiel ze waren. Men kan niet verwachten dat de spelmeester dit in detail in het oog houdt, ook al zal een bepaald type van speler hier gebruik van maken om de spelmeester in het ootje te nemen, en stappen over te slaan.

1.3. Aanduiding van projectielwapens

Een projectielwapen wordt bijvoorbeeld aangeduid met '**Buks, schade 3D+4 (V 0), 1 schot, 1 projectiel per 6A, 200 meter, 5 KG**'. Ofwel: 1 Schot van 1 Projectiel per 6 acties, met de vermelde schade (en V-schade), over een maximale afstand van 200 meter. Het wapen weegt 5 KG.

Opmerking: de V-schade (tussen haakjes) en de KG-score worden niet gebruikt in Vreemde Tijden ('Tempo'). Je kan deze negeren.

Beschrijvingen in scenario's van projectielwapens kunnen soms zeer gedetailleerd zijn. Vind je dit te ingewikkeld, dan staat het je altijd vrij deze gegevens op een zeer vrije en fel vereenvoudigde manier te interpreteren.

Voorbeeld van een gedetailleerde beschrijving:

- 'Polybolos (semi-automatische kata-pult), schade 3D+6 (V 0), 1 schot per actie, 1 projectiel per schot (herladen na 10 projectielen. Herladen duurt 6 acties), 300 meter, 8 KG.'

4. Normale reikwijdte

4.1. Algemeen

Volgende tabel is een kort lijstje met de normale afstand dat een projectiel kan afleggen zonder dat het van zijn baan afwijkt. Er bestaan uiteraard andere projectielwapens. Het projectiel van de wapens in onderstaande tabel vliegt in de meeste gevallen wel beduidend verder, maar de kans dat je er je nog je doel mee treft, wordt dan zeer klein. We gaan er in dat geval gemakshalve van uit dat het gewoon zijn doel mist of dat het op de grond terecht komt.

4.2. Projectiel-afstandentabel

Wapen	Afstand in meter
Boog	50
Kruisboog	100
Speer	30

5. Extra reikwijdte door KRA

5.1. Algemeen

Hoe sterker je bent hoe harder je de projectielen kan afvuren en hoe verder de projectielen vliegen zonder van hun baan af te wijken. Gebruik hier de volgende tabel voor. Afvuren gebeurt steeds naar boven.

Opmerking: deze aanpassing is niet mogelijk voor wapens die een eigen krachtbron hebben en waarbij de kracht van de schutter van geen belang is. We denken hierbij aan de kruisboog, de buks, e.d.m...

5.2. Projectiel-afstand/KRA-tabel

KRA-score	Aanpassing van de afstand
2 en minder	1/2 van de afstand
3 tot 6	geen aanpassing
7 tot 10	1,5 maal de afstand
11 en hoger	2 maal de afstand en meer

6 Nadelen door afstand

Hoe verder het doel van de schutter verwijderd is, hoe meer er bij de M-graad om het doel te raken bijkomt.

Doel afstand-tabel

Afstand in meters en aanpassing van de M-graad (normaal: 20)

1 tot 3	-	10
4 tot 6		-5
7 tot 10		-3
10 tot 20		-1
20 tot 50	geen aanpassing (20)	
50 tot 100		+3
100 tot 200		+5
200 tot 300		+10
400 en verder		+15, enz...

Wil je dus iemand raken op een afstand van 75 meter, dan is de M-graad 23.

7. Voordelen voor grootte van het doel

Hoe groter het doel hoe gemakkelijker je het kan raken. De M-graad gaat dus naar omlaag bij grotere doelen.

Doel grootte-tabel

Aard van het doel en M-graad-aanpassing (normaal = 20)

1. Zeer Minuscuul: insect, colibrie,...	+15
2. Minuscuul: muis, kikker...	+12
3. Zeer Klein: rat, merel,...	+9
4. Klein: hond, halfling,...	+3
5. Menselijke omvang	geen aanpassing (20)
6. Groot: paard, beer, wagen...	-3
7. Zeer grote doelen: olifant, zilverdraak	-6
8. Gigantische doelen: zwarte draak, snek,...	-12
9. Gargantische doelen: oorlogsschip,...	-15 en meer

Door de aanpassingen op de basis-M-graad van 20 in deze tabel te combineren met die uit de voorgaande tabel, verhoog je het realisme van de moeilijkheidsgraad van de projectieaanval.

Voorbeeld: Mara wil een hommelt raken op een afstand van 2 meter. Vermits de hommelt zeer minuscuul is, tel je dus 15 bij de M-graad op. Dit geeft een M-graad van 35. Maar omdat de hommelt slechts 2 meter verwijderd is, gaat de M-graad terug met 10 naar omlaag. De M-graad is uiteindelijk 25.

8. Nadelen door snelheid

Hoe sneller een doel, hoe groter het nadeel dat je op je VEK-proef krijgt om dit doel te treffen.

Doel snelheid-tabel

Snelheid van het doel en aanpassing van de M-graad

- Stilstaand: -3
- Traag: stappende personen en dieren: geen
- Licht versneld: lopende of zwevende personen en dieren en vliegende insecten: +3
- Snel: lopende dieren (paarden, jachtlui-paarden,...): +6
- Zeer snel: vliegende objecten (vogels, draaken...): +9

- Onnatuurlijk snel (snelheid van een sportwagen of vliegtuig): **+15 en meer**
- Nog hogere snelheden (snelheid van raketten of vallende meteorieten,...): **onmogelijk**. Zulke objecten kunnen helemaal niet geraakt worden met klassieke wapens, zoals pijl of speer.

9. Enkele projectielwapens

Naam, schade (en V-schade), Aantal projectielen per schot, Aantal acties per schot, reikwijdte en gewicht in KG

- Middeleeuwse boog, 3D+3 (V 0), Aantal P. 1, Aantal A.: 3, 50m, 10 KG
- Kruisboog, 4D+4 (V 0), Aantal P. 1, Aantal A.: 5, 100 m, 15 KG
- Werpmes, 2D+2 (V 0), Aantal P. 1, Aantal A.: 2, 15 m, 1 KG
- Slinger, 1D+3 (V 1D+3), Aantal P. 1, Aantal A.: 3, 20 m, 0 KG
- Lasso (2), 0 (V 0), Aantal P. 0, Aantal A.: 3, 5 m, 3 KG
- Bolo (3), 1D-2 (V 1D-2), Aantal P.0, Aantal A.: 3, 10 m, 5 KG

(2) = de lasso is gewoon een touw, waarvan het uiteinde in een lus geknoopt is. Lukt de "aanval", dan zit de lus rond de nek van het dier of personage, en kan men middels een aangepaste KRA/KRA-proef het personage in bedwang houden. De gevangene krijgt een nadeel van -5 op zijn KRA-score, tijdens deze krachtproef. Uiteraard is de lasso enkel effectief tegen dieren, die klein genoeg zijn om er een lasso-lus rond te krijgen.

(3) = de bolo is een touw met aan de twee uiteinden een steen of loden bol. Door deze bolo in een ronddraaiende beweging naar de benen van een dier of personage te gooien, zal hij zich rond de benen wikkelen, en dit personage ten val brengen. De bolo werkt enkel tegen dieren en personages wiens benen zulk een aanval toelaten (mensen, paarden, koeien, struisvogels, e.d.m.). Een personage dat door een bolo ten val komt loopt de vermelde schade op. De schade is dus eerder vanwege de val dan van de bolo zelf. Het slachtoffer kan zich van de bolo ontdoen door een HAN- of KRA-proef tegen een M-graad van 25.

IV Na het gevecht

1. Wonden helen

Na het gevecht is het tijd om de wonden en breuken te helen. Hiervoor verwijzen we naar spelregel V.2 van het vorige hoofdstuk. Merk wel op dat het tijdens gevechten in regel niet mogelijk is helingen te verrichten (tenzij magisch), omdat daar geen tijd voor is.

2. Buit vergaren

Er kan een lijkenpikkers-mentaliteit heersen bij bepaalde personages. Sommigen maken er immers een gewoonte van gesneuvelde tegenstanders tot op het blote lijf leeg te roven (gouden tandvullingen nog buiten beschouwing gelaten). Dit mag. De spelmeester heeft niet het recht deze spelers af te straffen maar het wordt ook best niet aangemoedigd. Gesneuvelde tegenstanders hebben zelden hele schatten op zak (een paar schamele munten en een half-edelmetalen ring behoren wel tot de mogelijkheden), tenzij het om overduidelijke redenen een rijk personage was (handelaars, edelen,...).

De spelers moeten er wel rekening mee houden, dat ze misschien wel een personage spelen, dat een afschuif heeft van deze praktijken. Spelers die bezittingen van overleden tegenstanders links laten liggen, geven misschien wel blijk van goed rollenspel, en mogen eventueel zelfs beloofd worden met een extra score-verhogingen.

Daarnaast is het ook goed mogelijk dat het lijkenpikken wordt opgemerkt door voorbijgangers, die een hekel hebben aan zulk immoreel gedrag. Een personage dat dus constant lijken leegroeft, zou wel eens een diep verontwaardigde volkenmassa achter zich aan kunnen krijgen. Het is uiteraard de spelmeester die beslist in welke mate hij zulke overwegingen in zijn spel laat meespelen.

Hoofdstuk 6: Magie

Dit volledige hoofdstuk is optioneel. Door magie niet te gebruiken, worden de scenario's van 'Vreemde Tijden' over het algemeen niet onspeelbaar.

In een scenario, zal je soms misschien ook het woord 'Exoplasmie' tegenkomen. Dit is gewoon hetzelfde als magie. De magiespelregels van 'Expert' zijn wel fundamenteel verschillend van die van 'Tempo'.

1. Soorten krachten

1.1. Algemeen

In 'Vreemde Tijden (Tempo)', maken de magiespelregels gebruik van klassieke 'magie-spreuken' en 'magische perkamenten', zoals je die ook in vele andere Fantasy-rollenspelletjes aantreft. Deze spreuken staan op 'magiekaartjes'. Elke magiekaartje legt uit wat het effect van de spreuk is. Zorg ervoor dat er genoeg van deze kaartjes aanwezig zijn, want magiërs hebben soms een zeer uitgebreid assortiment spreuken "op zak".

1.1.a. Wanneer spreek je een spreuk uit?

Een spreuk uitspreken is gewoon een korte actie, en de effecten treden onmiddellijk in werking.

1.1.b. De rol van de GW-score

Hoeveelheid kaarten

Aan het begin van elke nieuw scenario, mag elke held half zo veel magiekaartjes nemen als zijn GW-score hoog is (naar beneden afgerond!). Een magiër met een GW-score van 65, heeft m.a.w. 32 magiespreuken ingestudeerd. De kaartjes worden **blindelings** gekozen.

1.1.c. Moeilijke en gemakkelijke magiespreuken (de knikkers)

Het uitspreken van machtige spreuken, kost de magiër meer moeite. Dit wordt gesymboliseerd door het getal dat op het kaartje achter GW staat. Ga als volgt te werk: aan het begin van elk nieuw scenario, neemt elke speler even veel knikkers, als zijn GW-score hoog is. Elke knikker symboliseert een hoeveelheid magische energie, die bij de magiër momenteel in zijn lichaam opgestapeld zit. Spreekt de magiër een spreuk uit met GW3, dan legt de speler drie knikkers weg. Dit betekent dat zijn GW-score momenteel ook 3 lager staat dan voordien. De knikkers zijn dus gewoon een handige manier om in één oogopslag te zien hoeveel magische energie een magiër nog heeft. Uiteraard kan je dit ook zonder de knikkers doen, door gewoon constant op je heldendocument in vakje 2 van de GW-score de waarde aan te passen.

12. Indien de GW onder nul zakt

12.1 Algemeen

Er zijn misschien belangrijke redenen voor een magiër om zich zo fel in te spannen dat zijn GW-score onder nul gaat. Dat kan door een spreuk uit te spreken die meer GW-punten kost, dan hij er eigenlijk nog heeft. Het kan ook zijn dat een personage om andere redenen GW verliest.

12.2. GW onder nul

Zodra de GW onder nul gaan, verliest de magiër het bewustzijn voor de duur van 1D minuten maal het aantal GW-punten onder nul. Dus, indien de GW-score op -4 staat, moet de speler 4D6 rollen. Dit is het aantal minuten dat zijn personage buiten westen is.

12.3. Bijkomende schadelijke gevolgen

Per 1 GW onder nul verdwijnt er tevens 1 GK. In tegenstelling tot de schade aan de GK-score is de schade aan de GW-score permanent! Een te zware magische inspanning, heeft dus zijn weerslag op de geestelijke gezondheid van het personage.

13. GW terugwinnen

Als het voor het personage zonsopgang is, wordt zijn magische kracht volledig herladen. De GW-score is terug op zijn hoogste niveau. Neem dus al je knikkers terug. Ook aan het begin van elk nieuw scenario, staat GW-score op zijn maximum.

15. GK terugwinnen

In tegenstelling tot LK, kan je geen GK terugwinnen door te wachten op de dageraad. GK kan je énkél terugkrijgen door deze score opnieuw te verhogen als de spelmeester je toelaat van scores op te trekken. Dit symboliseert het moeizame genezingsproces, na een zware geestelijken schok.

19. Een dalende GK-score

19.1 Algemeen

Telkens de GW-score van een personage onder nul zakt verliest het een aantal GK (zie o.a. spelregel 12). Een personage met dalende GK-score, wordt geestelijk steeds labiel. Op de andere scores en op spelregels heeft dit geen effect maar het is wel zo dat de speler geacht wordt uiting te geven aan de geestelijk zwakke toestand van zijn personage in zijn speelstijl. Onderstaande tabel geeft enkele richtlijnen.

19.2. GK-tabel

GK-score en effect +20

niets aan de hand. gedraagt zich normaal.

10 tot 15

Kleine afwijking. Vb.: heeft een fobie opgelopen die te maken heeft met de manier waarop hij de geestelijke schade opliep (vb.: indien hij het slachtoffer werd van een roofdier heeft hij voortaan een grote angst voor deze diersoort), hij heeft een of andere manie ontwikkeld (vb.: groot bijgeloof in beschermende tekens), is snel angstig of durft niet meer alleen over de straat,...

5 tot 10

Lichte waanzin. Vb.: ziet ze vliegen, praat met stemmen in zijn hoofd, ziet af en toe vreemde verschijningen, gelooft dat hij constant in de gaten gehouden wordt, zegt soms weinig steekhoudende dingen,...

0 tot 5

Waanzin. Nu wordt het personage echt moeilijk in de omgang. Vb.: neemt overal verschijningen waar, leeft in een eigen wereldje, houdt er andere normen en waarden op na en praat onzin. Ook voor onbekenden is het onmiddellijk aan het gedrag van dit personage merkbaar dat zijn zinnen geen vijf meer tellen. Toch is nog niet alles verloren.

Minder dan 0

Complete waanzin. Resideert definitief in het land achter de regenboog. De speler kiest een nieuw personage.

22. Onbeperkt gebruik?

22.1. Algemeen

Om de creativiteit van de spelers en de spelmeester niet te remmen bestaat er steeds de mogelijkheid zelf spelregels en magiespreuken bij te verzinnen. Soms gaat het echter om ingrijpende, spectaculaire spreuken en dan kan het verloop van het scenario in de war gestuurd worden. Maar ogenschijnlijk bescheiden gebruik van een kleine spreuk, kan evenzeer een grote invloed hebben op het spel, indien het op een cruciaal moment benut wordt. Daarom staat het de spelmeester altijd vrij om het gebruik van een bepaalde (of alle) spreuken door de spelers te blokkeren, als dit zijn scenario om zeep zou helpen. Een voorbeeld van hoe hij dit kan uitleggen, vind je hieronder.

22.2. Magievrije zones

De spelmeester kan steeds de regel van de "magievrije zone" toepassen: als het een spelmeester erg slecht uitkomt, dat op een bepaalde plek of op een bepaald tijdstip, aan een of andere vorm van "magie" gedaan wordt, dan kan hij beslissen dat magie op dat moment of op die plek niet mogelijk is.

Dat dit de spelers "oneerlijk" lijkt, is best mogelijk, maar er is een logische verklaring voor het bestaan van magievrije zones. Gebouwen, zoals gevangenissen en schatkamers, worden steeds magievrij gemaakt door o.a. "hofmagiërs". Zij doen dit op een wijze, die goed geheim gehouden wordt, en die de helden niet kennen. Ook bepaalde stoffen, zoals lood en solfer, zorgen er op natuurlijke wijze voor dat een ruimte magievrij wordt. De spelmeester kan beslissen deze lijst met stoffen uit te breiden, als dit op een gegeven moment goed uitkomt. Ook bepaalde vormen van straling, of de nabijheid van speciale objecten, kan magie onmogelijk maken.



24. Types van magie

De mogelijkheden van de magiespreuken zijn legio, zeker als je er zelf nog gaat bijverzin- nen. Om het de spelers echter mogelijk te maken van een bepaald soort van magiër te spelen, is het echter aangeraden van de magiespreuken onder te brengen onder bepaalde magiesoorten. Alle spreuken die te maken hebben met de elementen, breng je bijvoorbeeld onder bij de magiesoort 'elementen- magie'. Op die manier, kan een held zich profileren als een elementen-magiër, als hij voornamelijk of uitsluitend spreuken kiest uit de magiesoort 'elementenmagie'. Dit houdt dan wel in dat je de kaarten van de verschillende magiesoorten moet scheiden, zodat een elementenmagiër, bij het blindelings trekken van zijn magiekaarten, alleen maar elementenmagie-spreuken in zijn hand krijgt.

25. Magiespreuken.

De magiespreuken-kaartjes vind je in de Fantasy-gids (eveneens gratis download- baar). De Fantasy-gids bevat naast magie- spreuken ook algemene achtergrond-infor- matie voor spelers van zowel de 'Tempo' als de 'Expert'-versie van 'Vreemde Tijden'.

Hoofdstuk 7: Figuranten

I. Algemeen

1. Inleiding

Dit hoofdstuk bevat al een beperkt aantal beschrijvingen van figuranten allerhande. Het zijn slechts een aantal voorbeelden en je bent niet verplicht ze in je scenario's te gebruiken. Je kan er zo veel bijverzinzen als je zelf wil. In tegenstelling tot het creëren van helden is het creëren van tegenstanders aan geen enkele beperking of regel onderworpen. Je zuigt alles, tot en met de scores toe, uit je duim.

In de bijkomende gidsen worden nog meer figuranten beschreven, die specifiek passen bij bepaalde types omgevingen. Zo zal je in de Fantasy-gids onder andere draken aantreffen.

2. Gewone wezens

In dit boek werd één soort Speler-personage voorgesteld: de mens. In de Fantasy-gids worden nog andere rassen beschreven, die je als speler kan kiezen. Uiteraard zullen helden ook figuranten ontmoeten van hun eigen ras. De scores van deze figuranten zijn identiek aan de beginscores van een held van hetzelfde ras, of iets minder (vermits de meeste figuranten, die de helden zullen ontmoeten, geen door het avontuur geharde personen zijn).

3. Meerdere wapens

Hiervoor gelden dezelfde regels als diegene die beschreven worden bij de gevechtsspelregels. Er is ook op dit vlak, wat betreft de spelregels, geen wezenlijk verschil tussen

een figurant en een held.

4. Keuze van het slachtoffer in een gevecht

Als een figurant tegen meerdere helden vecht, kan je best met de dobbelstenen bepalen wie wordt aangevallen door de figurant. Een andere mogelijkheid is dat je simpelweg diegene aanvalt die de figurant het meeste schade heeft toegebracht.

Voorbeeld: Rob de Zombie wordt aangevallen door Mara en haar reispartner Eelbo. Rob is een trage jongen. Hij heeft dus weinig kaarten in het actie-pak. Zowel Mara als Eelbo slagen er dus in hem schade toe te brengen, voor het eindelijk de beurt is aan Rob, om een aanval te doen. De spelmeester kan nu beslissen dat Rob diegene aanvalt, die hem in deze ronde tot nu toe het meeste schade heeft toegebracht. Vermits Eelbo een halve gare is, die alleen vecht met blauw geschilderde komkommers, heeft Mara pech. Rob valt haar aan.

5. Extra schade door kracht

De extra schade vanwege de kracht werd o.a. in de scenario's reeds in de schade van het wapen, dat bij de figurant vermeld wordt, verrekend. Bij sommige creaturen werd deze schade wat naar beneden aangepast of zelfs helemaal genegeerd, om te voorkomen dat ze té veel schade zouden doen. Maar dit wil dan ook weer niet zeggen dat het doetjes zijn.

Tegen zeer sterke creaturen maakt zelfs een heel sterke held geen kans, maar door de schade te beperken, kan een held misschien de eerste aanval nog overleven, waardoor hij nog kan proberen het vege lijf te redden door weg te vluchten.

8. Scores met streepjes

Als er bij een bepaalde score in plaats van een cijfer een streepje staat (of als de score volledig ontbreekt) betekent dit dat deze sco-

re bij dit wezen onbestaande is. Dit is niet hetzelfde als een nul. Dit betekent wél dat er op deze score geen proeven kunnen gerold worden en dat dit wezen dus in deze proeven kan slagen noch falen.

Voorbeeld: een spreuk uitspreken op een wezen, waardoor dit een proef zou moeten rollen op een score waarachter een streepje staat, betekent bijgevolg dat deze spreuk zonder resultaat blijft. Ook het wezen zélf kan geen proeven doen met deze score.

Bijkomende opmerking in dit verband:
- De INT-score is bij de meeste dieren 'niets' (een streepje). Dit betekent niet dat deze dieren helemaal geen intelligentie bezitten, maar enkel dat dierlijke intelligentie niet in INT-proeven kan gebruikt worden.
- Bij de meeste dieren, behalve bijvoorbeeld bij primaten, zal ook de HAN-score 'niets' zijn, omdat ze geen vingers hebben om objecten mee te hanteren.
- Daarnaast zal je ook zelden geestes-gebonden scores aantreffen (GK en GW), omdat de hersenen van dieren niet op hetzelfde niveau en op dezelfde wijze werken als die van intelligente wezens. Een aanval gebaseerd op geesteskraft is daarom tegen dieren niet mogelijk.

9. Scores met vermenigvuldigingen

Sommige scores van figuranten worden niet aangeduid met één cijfer maar wel met een cijfer, gevolg door een vermenigvuldiging. Dit heeft te maken met de speelsnelheid van het spel. Vermits het te lang zou duren om, bijvoorbeeld, 15 dobbelstenen te rollen om schade uit te rollen (da's wel een héél stevige jongen), rol je bijvoorbeeld 5 dobbelstenen en vermenigvuldigt dit met 3.

10. Afwijkende scores?

Merk op dat de scores en schade van wapens van de hierop volgende voorbeeld-creatures, kunnen afwijken van scores van mensen e.d.m.. Dit is omdat je de scores van dieren, vanwege hun van mensen afwijkende vorm, omvang, gedrag, enz... vrijer mag bepalen.

II. Voorbeeldcreatures

Op deze en de volgende pagina's tref je een aantal dieren aan die je onmiddellijk in je scenario's kan inlassen. Voor meer exotische wezens kan je o.a. terecht in de Fantasy-gids.

Beer

REF 2, KRA 10, BEH 2, HAN -, ZIN 8, INT -, BEW 6, VEK 2, GR 2,5, KG 250, BP 1, LK 60, Wapens: Klauwslag 5D+3, Beet 5D+6;

Gifslang

REF 2, KRA -5, BEH 5, HAN -, ZIN 5, INT -, BEW -4, VEK 2, KG 10, BP 0, LK 20, Wapens: beet 1D-1 (D-gif, -32LK?)
Slechts een klein percentage gifslangen is levensgevaarlijk voor mensen. Het is aan de spelmeester om te bepalen hoe gevaarlijk hij een gifslang maakt, en welke werking hij aan het gif geeft. Hij kan eventueel ook de gifslang een verrassings-aanval laten uitvoeren.

Grote kat (leeuw, tijger)

REF 3, KRA 8, BEH 5, HAN -, ZIN 8, INT -, BEW 7, VEK 3, KG 200, BP 0, LK 45, Wapens: Klauwen 5D+1, Beet 5D+2.

Haai (Grote)

REF 1, KRA 12, BEH 5 (uit het water is dit -5), HAN -, ZIN 2, INT -, BEW 1 (zwemmend 5), VEK 5 (uit het water is dit 0), KG 300, BP 3, LK 60, Wapens: Beet 5D+8

Krokodil

REF 1, KRA 6, BEH 3 (in water), HAN -, ZIN 2, INT -, BEW 8 (zwemmend), VEK1, KG 240, BP 2, LK 60, Wapens: Beet 5D+4, Staart 2D+2.

Krokodillen liggen meestal net onder het wateroppervlak op de loer, wachtend op prooi. Op land zijn ze log en kwetsbaar, maar in het water is de krokodil een behendig en zeer gevaarlijk roofdier.

7. Figuranten

Olifant

REF 1, KRA 24, BEH 0, HAN -5 (slurf), ZIN 3, INT -, BEW 5, VEK 1, GR 3,5, KG 1000, BP 3, LK 120, Wapens: Slurf 5D+3, Vertrappelen 5Dx4.

Als de olifant slaagt in een slurf-aanval, mag de spelmeester beslissen dat de slurf geen schade doet, maar dat het personage wordt vastgepakt door de slurf. De volgende actie van de olifant bestaat er dan in van het personage weg te werpen. Extra wapen: worp 5Dx2. Deze worp lukt enkel met personages die een KG hebben van lager dan 150.

Mens (burger)

REF 2, KRA 2, BEH 2, HAN 2, ZIN 2, INT 2, BEW 2, VEK 2, GR 1,75, KG 75, BP 0, LK 40, GK 40, GW 40, EU 40, Wapens: dolk 3D. Dit zijn de scores van een gemiddelde, niet-avonturier: burger, handelaar, landbouwer,...

Mens (gewone strijder)

REF 3, KRA 3, BEH 3, HAN 2, ZIN 2, INT 2, BEW 3, VEK 3, GR 1,75, KG 85, BP 4 (aangepaste kleding), LK 45, GK 40, GW 40, EU 40, Wapens: zwaard 5D+3. Dit zijn de scores van een meer getraind personage: soldaat, stadswacht, avonturier.

Mens (gevorderd strijder)

REF 6, KRA 6, BEH 5, HAN 4, ZIN 2, INT 2, BEW 5, VEK 7, GR 1,85, KG 95, BP 5 (maliënkolder en kleding), LK 50, GK 45, GW 50, EU 120, Wapens: zwaard 5D+6. Als je wil dat de helden eens een stevigere, menselijke figurant ontmoeten, dan kan je deze scores gebruiken. Het zijn de scores van een reeltief gehard veteraan.

Paard

REF 1, KRA 7, BEH 4, HAN -, ZIN 6, INT -, BEW 9, VEK 0, KG 200, BP 0, LK 50, Wapens: Hoeven 3D+2

Wolf / Grote hond

REF 2, KRA 5, BEH 4, HAN -, ZIN 7, INT -, BEW 7, VEK 2, KG 80, BP 0, LK 40, Wapens: Beet 2D+5. Wolven ontmoet je altijd in groepen.

Wurgslang

REF 1, KRA 8, BEH 3, HAN -, ZIN 3, INT -, BEW -8, VEK 2, GR 15, KG 150, BP 1, LK 40, Wapens: val 2D, wurggreep 1D+3. De wurgslang ligt in een boom op de loer tot er een maaltijd langswandelt. Ze laat zich er dan bovenop vallen en wikkelt er zich onmiddelijk rond. Vermits de wurgslang zo zwaar is, geldt deze val ook als een aanval (deze kan uiteraard maar één keer uitgevoerd worden). Elke ronde moet de held, in plaats van aan te vallen, een KRA-proef doen tegen een M-score van 20, om zich te bevrijden. Elke ronde verhoogt deze M-score met 1.



Appendix A: Tips voor scenaristen

I. Scenario's

1. Inleiding

Losse, speelklare scenario's bestaan reeds. Aan deze scenario's werd de grootste zorg besteed. Ze hebben dus soms de diepgang van een detective-avontuur en zijn voorzien van de nodige achtergrond voor sfeerscheping. Maar niets verplicht je deze scenario's te gebruiken. Je kan ze ook zelf schrijven, hoewel dit, zeker in het begin, geen gemakkelijke opgave is. Dit hoofdstuk zal je hierbij helpen. Bestudeer ook eens de speelklare avonturen die je reeds voor 'Vreemde Tijden' aantrof. Het zijn waardevolle voorbeelden die meer inzicht kunnen verschaffen in de wijze waarop scenario's zijn opgebouwd.

1.1. Scores die niet gebruikt worden in 'Tempo'.

Vermits de scenario's speelbaar zijn voor zowel de 'Tempo'- als de 'Expert'-versie van 'Vreemde Tijden', zal je in scenario's misschien al afkortingen tegenkomen zijn, die je niet herkent. Het gaat o.a. om de afkortingen LW (lichaamsweerstand), AV (actieve verdediging), PV (passieve verdediging) en V (Verdovings-schade). Wil je dus een scenario schrijven, dat voor alle spelers bruikbaar is, dan zul je in de 'Expert'-versie van 'Vreemde Tijden' moeten opzoeken wat deze afkortingen betekenen, en hoe je deze moet integreren in de scores van de personages, die je verzint.

2. De eerste loodjes wegen het zwaarst

Scenario's schrijven is meestal tijdsintensief en het vraagt bovendien veel ervaring. Het is iets wat je je moet eigen maken, net zoals het speelleiden. Voor je klaar bent om zelf scenario's te schrijven kun je best eerst een aantal speelklare scenario's leiden als spelmeester of op zijn minst meemaken als speler.

Het moeilijkste aan het scenario's schrijven is het vinden van een goede balans. Je scenario moet uitdagend zijn, dus niet te gemakkelijk, maar ook niet zo moeilijk dat overleven voor de helden een haast onmogelijke opgave wordt. Het is bovendien voor de spelmeester niet prettig dat hij het spel ziet de mist in gaan omdat de helden voor de ontknoping gestorven zijn. Je kan uiteraard een en ander tijdens het spelen aanpassen als blijkt dat je balans niet goed zit of als blijkt dat de helden echt niet meer verder raken.

Een scenario is nooit waterdicht. Je kan onmogelijk rekening houden met alles wat de helden zullen ondernemen. Zowel het schrijven van scenario's als het leiden ervan vraagt dus enige flexibiliteit.

Om het schrijven vlotter te laten verlopen hebben we het creatieproces in vijf punten ingedeeld. Deze worden in deze appendix beschreven. Natuurlijk ben je niet verplicht je aan deze opbouw te houden. Als je voor jezelf een andere werkwijze vindt, is dit ook goed. Als het echter de bedoeling is dat ook andere personen jouw scenario kunnen leiden dan is het in ieders voordeel dat je je wél aan de beschreven opbouw houdt. Deze is immers voor iedere spelmeester min of meer herkenbaar.

3. Hoe ga je te werk?

3.A: Plot en voorgeschiedenis

Eerst bepaal je naar welk genre jouw voorkeur uitgaat. Wil je een Fantasy-scenario schrijven, een horror-scenario of een S.F.-scenario? Hou er wel rekening mee dat je met 'Vreemde Tijden (Tempo)' eigenlijk al-

leen maar Fantasy-scenario's kan spelen, en eventueel Horror-scenario's, als die geen moderne technologie bevatten.

Als je deze keuze gemaakt hebt, begin je met het uitwerken van het plot (de kern van het scenario). Het verzinnen van een goed plot is niet gemakkelijk. Hoe beter het plot, hoe meer plezier zowel spelers als spelmeester tijdens het spel zullen hebben. Hoe groter het mysterie dat je in je scenario verwerkt, hoe langer een groep (goede) spelers erover zal spelen (je bent dus niet verplicht scenario's te verzinnen die je in één keer kan uitspelen).

Natuurlijk is het mogelijk een scenario te verzinnen waarin weinig plot zit en waarin het er gewoon om gaat een aantal tegenstanders te verslaan. Dit zijn zogenaamde 'haksenario's' en vaak beperkt de inhoud van zulke scenario's zich tot een excuus om wat in ondergrondse ruimten rond te lopen, schatten te verzamelen en slechteriken lastig te vallen. Vooral in het begin is het prettig om zulke haksenario's te spelen. Maar de interesse hiervoor is (hopelijk) van voorbijgaande aard. Zowel spelmeester als spelers zullen het steeds leuker vinden duistere geheimen te ontsluiëren en het afslachten van tegenstanders zal meer op de achtergrond geraken, tot je uiteindelijk misschien zelfs op een punt komt dat er tijdens een hele speelsessie niet één keer "naar de wapens gegrepen wordt". Dan treedt het 'onderzoek' en het 'in rol spelen' op de eerste plaats. Maar als je op dit punt bent aanbeland wordt het plot zeer belangrijk. Zelfs de beste spelmeester kan geen wonderen verrichten met een plot dat te doorzichtig of onsamenvattend is.

Begin altijd met een basisidee

Bijvoorbeeld, de helden moeten verhinderen dat een zwarte tovenaars een gevaarlijk voorwerp in handen krijgt. Werk dit idee dan verder uit: welk voorwerp is het? Waarom is het zo belangrijk? Wie bezit het momenteel? Wie is de tovenaars? Heeft hij nog andere helpers? Wat zijn hun motieven? Waarom hebben ze het gevaarlijk voorwerp nodig? Zijn er nog andere partijen bij betrokken? Waar zitten ze? Waar kunnen de helden informatie inwinnen? Zijn er personen die hen zullen helpen? Wat gebeurt er als het voorwerp eventueel toch in de handen van de tovenaars komt? Wat gebeurt er als de helden erin slagen het

eventueel toch uit zijn handen te houden? Wat gebeurt er tijdens de aanwezigheid van de helden nog in de buurt? Dit zijn allemaal vragen die je jezelf kan stellen, tijdens het verzinnen van een plot.

Voorbeeld van een plot

Een scenario dat zich afspeelt op een eiland: het schip 'de Tweehoorn' is overvallen door boekaniers onder leiding van Esteban Garcia. Ze hebben Donna Marcella de Talevera, de dochter van de gouverneur, ontvoerd. De helden worden nu gecontacteerd om Donna Marcella te bevrijden en om Garcia uit te leveren aan de gouverneur. De helden worden de volgende morgen aan land gezet op de kust van het eilandje 'Roodstrand', waar de boekaniers een schuilplaats hebben. De helden krijgen vierentwintig uur om de opdracht uit te voeren. De morgen daarop gaat een Spaans schip voor de kust voor anker om Garcia en Donna Marcella op te pikken en om de helden te betalen voor hun geleverde prestatie.

Speel deze opdracht-informatie in het begin van het scenario aan de helden door door middel van een aanplakbiljet of een ontmoeting met de wanhopige vader van de ontvoerde.

3.B: figuranten

Dit tweede punt beschrijft de belangrijkste figuranten. Dit kunnen gewone rabauwen zijn, of zelfs personen die de helden goed gezind zijn. Het zijn altijd personen die van belang zijn in het scenario omdat ze belangrijke informatie of voorwerpen bezitten, of omdat ze op een bepaald moment een handeling zullen doen (of reeds gedaan hebben) die belangrijk is in het plot. Het toekennen van scores en talenten aan figuranten gebeurt naar eigen goeddunken van de spelmeester.

Extra gegevens bij figuranten

Nu vul je extra informatie in over de figurant, als dit van belang is: karakter, eigenaardigheden, beroep, andere (geheime?) bezigheden (bvb.: deze vriendelijke molenaar is eigenlijk de aanvoerder van de roversbende), waar hij te vinden is, wat de eventuele banden zijn met andere figuranten,...

Wat is de rol?

Welke rol deze figurant in het scenario speelt, wat hij van plan is en welke de reactie zal zijn op de acties van de helden. Wat doet dit personage tijdens de aanwezigheid van de helden in de streek, of als hij met hen geconfronteerd wordt? Wat heeft het personage reeds gedaan voor de komst van de helden en wat is hij eventueel nog van plan?

Informatie, weetjes en geruchten

Welke weetjes bezit dit figurant? schrijf deze informatie in het kort op, eventueel onder de vorm van een aantal trefwoorden. Het is de taak van de spelmeester van deze informatie aan te brengen zoals de figurant dit zou doen, rekening houdend met diens karakter en diens eigenaardigheden (lispelen, een vreemde tic, hijgen,...). Misschien zal dit personage zijn informatie spontaan verstrekken. Als dit niet het geval is is het aan de spelers om een geschikte manier te vinden om deze informatie aan de figurant te onttrekken.

Extra opmerkingen

Speciale (nieuwe) regels, uitzonderingen op de spelregels, speciale wapens en vreemde krachten, het kan allemaal voorkomen. Indien dit bij deze figuur voorkomt kan je dat opschrijven. Gebruik extra, door jou verzonden regels niet te pas en te onpas. De meeste figuranten kunnen gerust zonder en het draagt zelden bij tot de kwaliteit van het scenario.

Voorbeeld-figurant

Een voorbeeld van een figurant die volgens deze vijf punten werd opgebouwd:



Luicio Cortez (mens), luitenant van Kapt. Garcia.

REF 4, KRA 4, BEH 4, HAN 3, ZIN 2, INT 2, BEW 3, VEK 4, GR 1,85, KG 85, BP 0, LK 40, GK 40, GW 40, LW 40, DK 19, PV 8, AV 18, EU 40 Dkt, LT 30.
Wapens: dolk 3D (V 0).

Bezittingen: kleding, een zwaard, een buidel met EU 40 en een magisch amulet dat +1 BP geeft.

Beschrijving: Cortez is al meer dan vier jaar de rechterhand van Garcia en hij geniet het volle vertrouwen van zijn kapitein. De bemanning vreest hem vanwege zijn totaal wil-

lekeurige woedeaanvallen. Je weet nooit of Cortez nu wel of niet tevreden zal zijn over je werk.

Cortez weet wat Garcia van plan is. Als de helden hem in de herberg vinden kunnen ze proberen een beetje informatie los te peuteren. Als de spelers het wat voorzichtig aanpakken kunnen ze te weten komen waar Garcia en Donna Marcella zich nu bevinden. Als ze het niet voorzichtig aanpakken (door te verdachte vragen te stellen) wordt Cortez achterdochtig. Dan kan hij een INT-proef doen (M22). Indien hij hierin mislukt weigert hij gewoon verder te praten. Lukt de proef dan heeft hij door dat er meer achter deze vragen steekt en roept hij enkele bemanningsleden. Ze bedreigen de helden en nemen hen gevangen, als ze zich niet verzetten. Bij verzet breekt een gevecht uit waarna de helden alsnog kunnen gevangen genomen worden. Als alternatief slaagt Cortez er misschien ook gewoon in van te ontsnappen om Cortez te waarschuwen. Cortez blijft in dat geval ofwel bij Garcia, ofwel bij Donna Marcella, waar de helden hem naderhand terug kunnen ontmoeten.

Als de helden Cortez goed ondervragen komen ze te weten wat Garcia van plan is (zie ook kapitein Garcia). Indien Cortez ondervraagd wordt nadat de helden erin geslaagd zijn hem gevangen te nemen geeft hij zijn informatie gemakkelijker vrij.

Eigenaardigheden: Cortez is tijdens een ongeluk met een paard zijn linkerbeen kwijt geraakt. Dat is nu vervangen door een houten poot. In de poot zit een systeem waarmee hij een pijl kan afschieten. Hij zal dit wapen op een zeer onverwacht moment proberen te gebruiken. De pijl doet 1D+5 schade.

Cortez snuift constant, hetgeen heel vervelend is, en hij wordt snel boos.

3.C: Lokaties

Met lokaties bedoelen we de plaatsen waar de helden kunnen terecht komen als ze het plot op een min of meer logische wijze oplossen. Dit kan een stad zijn, een bos, een grot in de bergen, een huis, een tempel, een herberg,... Inspiratie (plattegronden) is volop te vinden in atlanten, encyclopedieën en tijd-

schriften over architectuur. Je kan ook je eigen fantasie gebruiken. In de speelklare 'Vreemde Tijden'-scenario's, die je kan downloaden, zijn meestal de nodige plattegronden aanwezig.

3.C.1. De beschrijving

Niet elke lokatie moet beschreven worden. Soms heb je genoeg aan de plattegrond. Een belangrijke lokatie waar veel te vinden is daarentegen, heeft wel degelijk een beschrijving nodig. De lokatie wordt dan opgesplitst in verschillende 'ruimten'. De beschrijving van zo een ruimte omhelst dan niet alleen wat je er kan vinden, maar ook wat de functie ervan is en wat de helden erover kunnen te weten komen als ze diep nadenken (eventueel met een INT-proef).

Hou de beschrijving kernachtig. Beperk je tot het hoogstnodige, de rest verzin je desnoods wel bij tijdens het spel. Bijvoorbeeld, een voorraadkamer: "Hier vind je voedsel en enkele vaten met drank." Het is verder niet nodig van te zeggen dat hier 30 kilo appels, 10 zakken meel, 15 worsten, 10 flessen wijn, en 20 broden liggen, tenzij dit van belang is in het scenario.

3.C.2. Grondplan

Het grondplan dat je voor je scenario schetst is er in principe alleen voor jou. Je toont deze plattegrond dus niet aan de spelers. Je tekent hem gaandeweg over op een blad dat de spelers wel kunnen zien, alnaargelang de vorderingen van de spelers. Geef je spelers een leuke beschrijving en een ruwe schatting van de grootte van de kamer en van de ligging ervan. Zeg dus niet "jullie komen via het westen in een kamer van vier op vier meter en de sporen in het stof vertellen je dat er een tijdje geleden nog vier man is langs geweest.", maar wel iets als "Je zwaait voorzichtige de oostelijke deur open. Ze geeft krakend en schurend mee en de echo versterkt dit geluid. Jullie schrikken even en luisteren intens of je iemand hoort naderen (ZIN-proef), maar gelukkig horen jullie niets. Langzaam stappen jullie binnen en kijken om jullie heen. De kamer lijkt al heel lang niet meer gebruikt te zijn want alles ligt onder een laag stof en er hangt een muffe geur. Jullie schatten dat de kamer ongeveer vier meter lang is en even breed. Na het doen van een ZIN-proef (M20): op de grond zijn een aantal voetsporen. Na verder onderzoek

blijkt dat hier niet zo lang geleden vier personen geweest zijn want de verschillende afdrucken zijn nog niet door een nieuwe laag stof bedekt."

3.C.3. Ontmoetingen

Wie kunnen de spelers in deze ruimte ontmoeten? Meestal zijn dit minder belangrijke personages (of zelfs ter plekke ingelaste personages), bijvoorbeeld de winkelbediende in een winkelruimte. Indien nodig beschrijf je deze figuur voor jezelf in het kort. Noteer ook hoe dit personage op de helden zal reageren.

Als je in deze kamer een belangrijke persoon kan ontmoeten dan zal er bij deze lokatie naar diens persoonsbeschrijving verwezen worden die je reeds eerder maakte (zie punt B). Deze hoofdpersonages heb je reeds eerder beschreven en moet je bij deze lokatie niet opnieuw beschrijven.

Niet in elke ruimte vind je een personage. In de plaats daarvan is er misschien een val of een uitreiksel (zie ook hoofdstuk 1, Hints) te vinden, of helemaal niets.

3.C.4. Extra informatie

Soms zullen de helden in een bepaalde ruimte iets (of iemand) aantreffen waarvoor je een nieuwe spelregel moet verzinnen. Maak hier echter geen gewoonte van. Je hebt zo al werk genoeg, en het maakt je scenario vaak nodeloos ingewikkeld op speltechnisch vlak..

3.D. Extra opmerkingen

Het is zeer goed mogelijk dat je niet alle informatie kon vatten in de voorgaande drie punten (A, B en C). Informatie die niet persoons- of plaatsgebonden is, geruchten en roddels bijvoorbeeld, moet je ergens apart vermelden. Deze extra opmerkingen plaats je waar je dit het meest logisch vindt (dus niet noodzakelijk na de eerste drie punten, maar misschien ergens tussenin).

Soms zul je ook de korte plotbeschrijving wat uitgebreider moeten toelichten (dit plaats je dan bijvoorbeeld achter de inleiding en de korte plotbeschrijving).

Misschien heb je nog een klein, extra bijplot verzonnen dat in het grote plot verwerken zit maar dat hier niet echt iets mee te maken heeft. Dit beschrijf je dan eventueel achteraan, als een apart klein scenario of bij een

bepaalde figurant als dit bijplot enkel met dit personage te maken heeft, of bij een bepaalde lokatie als dit bijplot zich alleen dààr afspeelt.

Zorg er ten allen tijde voor dat al deze informatie duidelijk blijft voor degene die het scenario zal leiden. De plaats waar je deze extra informatie vermeldt moet dus goed gekozen zijn. Maar dit is ook iets wat je maar zult leren door een aantal scenario's uit te werken en ze speelklaar te maken.

3.E. Afronding van het scenario

Tijdens het scenario dat de helden hebben beleefd hebben ze een beetje ervaring opgedaan. Daarom krijgen ze na het scenario hun EV, die ze mogen inruilen om hun scores te verhogen. Noteer hoeveel ze kunnen verdienen en eventueel ook waarvoor.

3.F. Epiloog

Gebeurt er nog iets nadat de helden de streek verlaten hebben? Nemen de helden nog iets bijzonders waar aan het einde van een scenario? Als je een open einde wil, dat de mogelijkheid biedt elementen van dit scenario te laten terugkeren in een toekomstig scenario, dan kan je dit in deze epiloog neerschrijven en aan het einde van het gespeelde scenario aan de spelers meedelen.

4. Opbouw in vijf stappen

a. Korte uitleg van het plot en voorgeschiedenis

- 1: in welke periode en streek?
- 2: wat doen de hoofdpersonages?
- 3: suggesties hoe de spelmeester zijn spelers aan het scenario kan laten beginnen.
- 4: wat is er reeds gebeurd voor de komst van de helden (voorgeschiedenis)?

b. figuranten

- 1: scores en/of personage-blad invullen.
- 2: wie is het?: beroep, eventuele geheime bezigheden, vrienden en vijanden.
- 3: functie in het scenario: welke handelingen? reactie op de helden?
- 4: welke informatie bezit deze figuur?

kernachtig en tijdens het spel door de spelmeester "op de manier van dit personage" te vertellen.

5: extra: speciale regels, uitzonderingen op de spelregels, speciale eigenschappen.

c. Lokaties

- 1: grondplan.
- 2: eventuele beschrijvingen.
- 3: ontmoetingen met personages in deze ruimte(s).
- 4: extra informatie: speciale regels, opmerkingen.

d. Extra opmerkingen

- 1: informatie die niet persoonsof plaatsgebonden is.
- 2: Bijplots.
- 3: Uitreikels aanmaken.

e. Afronding

- 1: Wat moeten de helden doen voor een goede afloop?
- 2: EV.
- 3: Eventuele epiloog beschrijven en hoe dit misschien overloopt in een volgend scenario.

5. Extra hints

5a. figuranten-lijst

De spelmeester kan (moet niet persé, maar is wel handig in de praktijk) een lijstje samenstellen van de verschillende personages die de helden in het avontuur kunnen ontmoeten. Hij schrijft hierop in het kort hoe ze eruit zien, hoe hun karakter is en hoe ze moeten overkomen. Zo kan de spelmeester in één oogopslag overzien hoe deze figuur zich gedraagt als de helden deze ontmoeten. Het gaat immers niet op als een figurant tijdens de ene ontmoeting een gezellig persoon met een warme stem is en bij de andere een vervelend mannetje met een geïrriteerd, nasaal stemmetje. Hou er ook rekening mee dat sommigen misschien wel een spraakgebrek, een vreemde tongval of één of andere 'tic' hebben. Schrijf al deze kleine details op bij de korte beschrijvingen van de verschillende figuranten en bekijk dit blad telkens de helden een van deze personen ontmoeten.

5b. Schetsbladen

Deze grote bladen dienen om de omgeving te schetsen voor de spelers zodat ze zich kunnen situeren en weten waar ze al geweest zijn. Naarmate de helden vorderen in het huis teken je (met de losse hand) in het groot, duidelijk zichtbaar voor iedereen, de stukken van de plattegrond die hun helden kunnen zien. Je toont ze dus niet onmiddellijk de hele plattegrond. In het begin teken je bijvoorbeeld alleen de inkomhal, met zeer schetsmatig, de aanwezige voorwerpen (tafels, stoelen, ...). Als een held een deur opent naar een belovend vertrek teken je deze kamer hieraan vast, en zo verder tot ze het hele huis doorzocht hebben. Als er bepaalde kamers zijn waar ze nooit zijn gekomen dan teken je deze kamers bijgevolg niet.

5c. Miniatuurtjes

Soms kan je je plattegronden (of uitvergrote onderdelen hiervan) combineren met miniatuurtjes. Als er zich bijvoorbeeld een gevecht ontwikkelt neem je voor elk held een miniatuurtje. Elke figurant wordt eveneens gesymboliseerd door een miniatuurtje. Op die manier blijven gevechtsscènes overzichtelijk voor iedereen. Al wat je moet doen is de miniatuurtjes op de plattegrond verplaatsen indien de gevechtssituatie verandert.

Geschikte loden of plastic miniatuurtjes zijn in de gespecialiseerde speelgoedwinkels verkrijgbaar. Je kan uiteraard ook gewoon pionnen gebruiken of stukken van een schaakspel.

5d. Uitreiksels

Hieronder wordt verstaan de papieren, perkamenten, stukken uit dagboeken, printouts, prenten, screen-shots of misschien zelfs voorwerpen die de helden op een gegeven moment vinden of krijgen van personen die ze in het avontuur ontmoeten. Zorg ervoor dat alle uitreiksels klaar zijn voor je het avontuur begint te spelen. Het is zeer storend als je tijdens het spel nog snel een uitreiksel moet schrijven of maken.

Als je uitreiksels gebruikt in je verhalen besteed dan (eventueel) een beetje extra zorg

aan de uitwerking ervan. Stel dat de helden in je avontuur een perkament kunnen ontdekken. Maak dit uitreiksel dan op een papier waarvan je de randen wat verschromelt, rol het op en kleef er een zegel in kaarsvet op. Als ze bijvoorbeeld een fles vinden, neem dan een oude fles en kleef er een zelfgemaakt etiket op. De spelers zullen het leuk vinden als ze zulke uitreiksels krijgen. Natuurlijk ben je hier niet toe verplicht als je er geen tijd voor hebt of het nut ervan in twijfel trekt.

Zorg er wel voor dat je altijd een paar uitreiksels extra maakt, die weinig met het avontuur te maken hebben. Nu moeten de spelers zelf ontdekken welke uitreiksels belangrijk zijn en welke niet. Dit maakt alles extra uitdagend.

6. Algemene opmerkingen

- Zorg ervoor dat je scenario's niet op zulk een manier geconstrueerd zijn, dat sterke en tot de tanden toe gewapende helden duidelijk in het voordeel zijn. Leg de nadruk op intelligent speurwerk en niet op vechtschènes.

- Het is belangrijk dat je de spelers die ervoor kozen een slecht bewapend maar interessant en karaktervol personage te spelen, de indruk geeft dat ze een goede keuze maakten. Het scenario moet dus zeker vaak gebruik maken van verschillende talenten, en niet enkel van de strijders-capaciteiten van de personages.

- Zorg voor genoeg interactie met intelligente figuranten. Dit bevordert het 'in rol spelen' en verrijkt het spel.

- ...

Appendix B: Bijkomende hints voor spelmeesters

Het alfabet van de spelmeester

In de inleiding en in de spelregels van 'Vreemde Tijden' kreeg je reeds een aantal hints om op een goede manier een spelsessie te leiden. Hier zijn er nog zesentwintig andere.

a.

Als je een speelklaar avontuur gaat leiden, zorg er dan voor dat je dit goed hebt voorbereid. Dit houdt in dat je een globaalbeeld hebt van het avontuur en dat je de verschillende figuranten kent die de helden zullen ontmoeten. Het is ook handig als je voor jezelf een kleine samenvatting maakt van het avontuur, zodat je de belangrijkste gegevens in één oogopslag kan bekijken. Hoe je zelf een mysterieus scenario verzint wordt in detail uitgelegd in de voorgaande appendix. Voor het spel begint moet je ook volgende dingen voorzien: een aantal grote schetsbladen, uitreiksel (zie c), notitiepapier, potlood en gom en dobbelstenen.

b.

De grote schetsbladen dienen om de omgeving te schetsen voor de spelers zodat ze zich kunnen situeren en weten waar ze al geweest zijn.

c.

Uitreiksel zijn papieren, perkamenten, stukken uit dagboeken, prenten of misschien zelfs voorwerpen die de helden op een gegeven moment vinden of krijgen van personages, of ergens vinden. De spelmeester overhandigt op dat moment zo een uitreiksel.

d.

Potlood, gom en papier: De spelers hebben deze dingen nodig om vergaarde informatie op te schrijven zodat ze deze niet vergeten. Gebruik bij voorkeur een zacht potlood. Op het helden-document van de helden moeten immers regelmatig gegevens worden aangepast. Ook de spelmeester moet tijdens het spel notities bijhouden zodat zij onthoudt welke per-

sonen de helden al zijn tegengekomen en wat er al achter de rug is. Het is namelijk nogal vervelend als de helden voor de tweede keer in een avontuur een persoon ontmoeten en dat deze weer exact hetzelfde zegt en doet als bij hun eerste ontmoeting. Het bijhouden van notities is vooral van belang als je een avontuur in stukken speelt. Je moet je de volgende week nog kunnen herinneren hoe ver alles stond op het moment dat het spel onderbroken werd.

e.

De dobbelstenen. Er zijn als spelmeester twee manieren waarop je je dobbelsteenworpen kan doen. Je kan de dobbelsteen zichtbaar voor iedereen werpen. Je hebt echter ook het recht van de resultaten van de worpen geheim te houden (de spelers mogen dit niet). Je rolt dan altijd achter je spelmeesterscherm en zegt wat het resultaat is zonder dat de spelers dit kunnen verifiëren. De spelers hebben geen andere keus dan je te geloven of, als ze bedrog vermoeden, van dit te aanvaarden. Je mag "liegen" over het resultaat van een worp maar dit doe je enkel in uiterste noodgevallen (bijvoorbeeld als een held op het punt staat een zinloze dood te sterven en als je dit wil voorkomen). Dit "vals spelen" doe je zo weinig mogelijk en nooit in je eigen voordeel want dat is voor de spelmeester immers zinloos (je bent niet de tegenspeler van de spelers). Je speelt dus alleen vals in het voordeel van de spelers, maar zonder dat ze dit weten. Maak er in geen geval een gewoonte van want als ze het door krijgen zullen ze zich teleurgesteld of bedrogen voelen.

Je kan de dobbelsteen ook gebruiken om de spanning op te voeren. Hoe? Doodeenvoudig. Je rolt je dobbelsteen achter je scherm zonder dat hier aanleiding toe is. De spelers denken dan bijvoorbeeld dat je een proef rolt voor een aansluitend monster en gaan alerter worden.

f.

Tijdens het spel begin je best niet over de laatste nieuwe film of over je fraaie schimmelculturen. Dit breekt onmiddellijk de sfeer en klopt alle fantasie met een voorhamer plat.

g.

Je moet ook af en toe kunnen luisteren naar de argumenten van de spelers als ze het ergens grondig niet mee eens zijn. Uiteindelijk

Appendix B: Bijkomende hints voor spelmeesters

heb jij, als spelleid(st)er, altijd het laatste woord maar je mag je ook niet onverzettelijk opstellen.

h.

Wraak nemen op een held(in) die zich niet naar behoren gedraagt is uit den boze. Je hebt als spelmeester theoretisch de macht om te zeggen: "Er valt een blok van 10,5 ton naar beneden en je wordt eronder verpletterd.", maar dan zullen de spelers je waarschijnlijk de volgende keer niet meer aanvanden als spelmeester. Je mag ook de ene speler niet bevoordelen tegenover de andere. Je mag de helden niet tegenwerken. Je bent hun vijand niet en je mag er niet op uit zijn om ze te doden. Je bent niet gewonnen als je veel helden kan doden want er bestaan geen winnaars in 'Vreemde Tijden'.

i.

De dood van een held wordt meestal pas door de speler aanvaard als hij inziet dat de held door een eigen stommiteit gestorven is, of als er een heroïsche daad aan de dood verbonden is. Als dit niet overduidelijk het geval is dan mag je weer "vals spelen" en de held toch laten overleven. Hij kan dan in de plaats van te sterven bewusteloos geslagen worden, in een gevangenis belanden, op het laatste nippertje gered worden door een figurant die je snel ten tonele voert of door een machtige heler die hem uit de dood wekt. Deze held mag dan (eventueel) dit avontuur, als compensatie, minder scores optrekken en heeft misschien voor de rest van zijn fictief leven een handicap of een litteken. Om de dood van een held te voorkomen mag je ook ter plekke spelregels aanpassen. Maar doe dit steeds zonder dat de spelers dit merken.

j.

Als je kan, probeer dan te voorkomen dat de helden zich in het avontuur in groepjes opsplitsen. Dat maakt alles voor jou een stuk gemakkelijker. Je mag de spelers echter niet tegenwerken als ze het hoedanook willen doen. Ze beslissen immers over hun eigen handelingen. Als enkele helden zich afsplitsen van de groep (zoals ook in het voorbeeldverhaal werd beschreven, toen de reuzin alleen een kamer binnenging) dan moet je er rekening mee houden dat de ene groep niet weet wat er gebeurt bij de andere en omgekeerd. Stuur dus de spelers waarmee je niet onmiddellijk wenst voort te spelen even de kamer uit en speel verder met de anderen. Roep

dan de tweede groep terug binnen en stuur de eerste buiten. Zo speel je afwisselend met beide tot ze elkaar terug ontmoeten. Zorg ervoor dat je spelers niet te lang buiten laat staan. Het is immers niet de bedoeling dat ze zich vervelen.

k.

Vermijd storende geluidsen lichtbronnen. Zet radio en televisie af. Je kan eventueel wel zachte, onheilspellende muziek draaien op de achtergrond als extra sfeerscheping. Speel niet in fel, wit licht maar desnoods bij gedimd licht of zelfs bij kaarslicht. Maar steek het huis niet in brand want ook dit werkt storend.

l.

De toeschouwers die niet meespelen mogen de spelers niet storen, noch door de spelers te vertellen wat ze moeten doen, noch door met grote kracht messen in hun ruggen te drijven.

m.

Het perfecte aantal spelers ligt tussen de 4 en de 6. Geroutineerde spelmeesters kunnen echter zonder problemen een grotere groep aan. Natuurlijk hangt dit ook af van de spelersgroep die je leidt. Als de spelers constant door elkaar zitten te roepen zijn zelfs kleine groepjes totaal onhandelbaar. Groepjes van minder dan 4 spelers is natuurlijk ook mogelijk maar je kunt je dan de vraag stellen of het voor zulk een klein aantal mensen wel de moeite loont van een scenario te verzinnen. Een (goed) avontuur verzinnen is immers tijdsintensief. Je kan dan misschien een zogenaamd "haksenario" maken waarbij geen ingewikkeld plot nodig is. De helden moeten dan bijvoorbeeld gewoon een kasteel binnenlopen en een voorwerp zoeken dat in één van de kamers ligt. Onderweg ontmoeten ze natuurlijk tegenstanders. Zo een avontuur maak je in een uurtje of twee volledig speelklaar en het is zeer gemakkelijk aan te vullen tijdens het spel. Meer hierover in het laatste hoofdstuk.

n.

De spelers mogen maar met één held spelen. Als ze met twee helden willen spelen dan zullen ze zich nooit kunnen inleven in hun rol en zullen ze hun helden enkel blijven beschouwen als een verzameling van eigenschappen en scores.

Appendix B: Bijkomende hints voor spelmeesters

o.

Vertel de spelers alleen wat de helden echt zien, zoals in de realiteit, dus. Zeg bijvoorbeeld nooit hoeveel levenskracht de tegenstanders nog over hebben. Tenslotte staat dat niet op het voorhoofd te lezen.

p.

De spelmeester legt best een lijstje aan van de verschillende personages die de helden in het avontuur kunnen ontmoeten, met bij elk personage een korte beschrijving, of enkel trefoowrden, bij wijze van geheugensteuntje

q.

Als de spelers te veel discussiëren tijdens situaties waarin van de helden snelheid verwacht wordt (bijvoorbeeld tijdens gevechten), dan kan je het initiatief aan de tegenstanders geven. M.a.w., de monsters vallen aan terwijl de helden staan te twijfelen over wat ze moeten doen. Je kan ook iets anders laten gebeuren.

r.

Je kan ook een scenario spelen zonder spelregels en zonder een voorbereid avontuur. Deze vorm van spelen wordt enkel aan ervaren spelers aangeraden want dit is zeer moeilijk en vereist een totaal andere aanpak van zowel spelmeester als spelers. Het onderscheid tussen spelmeester en spelers wordt dan een stuk kleiner.

s.

De assertieve spelers komen gemakkelijker aan bod in een avontuur maar er zijn misschien ook meer teruggetrokken (of nieuwe) spelers aanwezig. Vergeet niet dat ze erbij zijn. Vraag hen af en toe wat ze doen als ze dat niet uit zichzelf vertellen. Zo worden ze sneller bij het spel betrokken en zullen ze zin krijgen om te blijven spelen.

t.

In het voorbeeld spraken de personen elkaar met de echte namen aan maar de spelers kunnen ook andere namen voor hun helden verzinnen en elkaar met deze namen aanspreken. Naamkaartjes zijn dan geen overbodige luxe.

u.

Als het enigszins mogelijk is speel dan eerst 'Vreemde tijden' een paar keer mee als speler, vooraleer zelf een avontuur te leiden. Zo leer je sneller wat de bedoeling van het spel is. Als dit niet mogelijk is zal het ook wel

lukken als je rekening houdt met deze hints en afspraken en als je de spelregels terdege getest hebt. Volhouden is de boodschap.

v.

Een avondje 'Vreemde tijden' duurt best ongeveer 4 uur. De avonden dat zowel spelmeester als spelers meer dan 4 uur geconcentreerd kunnen blijven, zullen eerder zeldzaam zijn, al zijn ons gevallen bekend van spelersgroepen die marathonsessies hielden van 8 uur en langer, zonder dat ze zich verveelden.

w.

Speel 'Vreemde tijden' regelmatig, liefst een keer per week of maximaal om de twee weken. Hou hier misschien een vaste, wekelijkse avond voor vrij. Anders loop je de kans van je niet meer te herinneren wat er allemaal de vorige keer gebeurd is. Dit is vooral van belang als je scenario's speelt die je niet op één spévond kan uitspelen. Hou ook de helden-documenten en de notities zorgvuldig bij.

x.

Een scenario verzinnen is tijdsintensief. Als je hier niet veel tijd voor hebt ken je binnen de groep afspreken dat ieder om beurt een scenario maakt en leidt. Ieder om beurt is dus spelmeester. Op die manier wordt het werk verdeeld en moet je zelf maar om de maand of zo een avontuur maken. Het nadeel is wel (als je dit een nadeel wil noemen) dat ieder-een dan dit boek moet gelezen hebben en de spelregels min of meer moet kennen.

y.

Als er spelers bij zitten die zelf ook al spelmeester geweest zijn dan is het altijd mogelijk dat ze tijdens het spel commentaar leveren op je beslissingen. Er zijn ook spelers die veel belang hechten aan spelregels en die de spelregels misschien wel beter kennen dan de spelmeester. Ze zullen je dan constant wijzen op de fouten die je tegen de regels maakt. Deze personen noemt men 'regelzifters'. Vergeet echter niet dat jij als spelmeester steeds het laatste woord hebt. Luister naar hun argumenten en beslis rustig of je er rekening mee wil houden.

z.

En tot slot: vergeet niet dat plezier voor alles gaat. Een ruziemakende spelersgroep speelt het spel niet zoals het hoort.

Appendix C: een woordje over kansberekeningen

Deze informatie ben je helemaal niet verplicht te lezen. Het is geen spelregel, en is enkel bedoeld voor personen, die zich afvragen waarom bonussen en scores in 'Vreemde Tijden' zo laag lijken.

Het score-systeem van 'Vreemde Tijden' lijkt op het eerste zicht beperkt in de mogelijkheden die geboden worden om de uitkomst van dobbelsteenworpen te beïnvloeden, omdat de scores zo laag lijken. Voor spelers die andere rollenspellen kennen, lijkt bijvoorbeeld een beginscore van 3 op je KRA-score, veel te weinig. In andere rollenspellen gebruikt men immers scores die in de tientallen lopen. Dit is omdat de achterliggende werking van 'Vreemde Tijden' helemaal anders is. Je vraagt je wellicht af hoe groot een bonusje van +1 of zelfs van +3 kan zijn op een dobbelstenen-worp met vijf zeszijdige dobbelstenen? Wel, de impact is veel groter dan je denkt, en er zijn kansberekeningen gebeurd om te bepalen wat de kans is, in procenten, om een bepaald getal te rollen met drie tienzijdige dobbelstenen.

De berekeningen wijzen uit dat je de grootste kans hebt om een waarde te rollen van 17 of 18, omdat het aantal dobbelsteen-worp-combinaties om op die waarden uit te komen het hoogst is. De kans dat je bijvoorbeeld 30 rolt (zonder een bonus te gebruiken) is slechts één op 1296.

Om de exacte werking van bonussen hier duidelijk te maken, nemen we een voorbeeld waarbij je een waarde van 30 moet rollen. Je zou kunnen stellen dat een +3 bonus eigenlijk 3 aftrekt van die waarde van 30. Je moet dus nog maar 27 rollen. Om 30 te rollen, is er maar één combinatie mogelijk. Alledrie de dobbelstenen moeten een 6 zijn (dat geeft dus inderdaad één kans 1296). Om 27 te rollen, heb je echter plots een veel groter aantal combinaties om het getal te bereiken. Met elk extra bonuspunt wordt het aantal dobbelstenen-worp-combinaties steeds groter (in een grafiek is dit weer te geven in een steeds sterker stijgende curve).

De kansberekeningen wezen uit dat de bonussen niet te groot mogen worden, en dat de op het eerste zicht kleine bonussen die in 'Vreemde Tijden' gehanteerd worden volstaan om een voldoende grote invloed te hebben. Iemand die bijvoorbeeld een totale bonus heeft van +10, is reeds een superman in de desbetreffende discipline, en is (in zeldzame gevallen) tot echt legendarische dingen in staat. De gecombineerde bonus van een score (bijvoorbeeld HAN of handigheid) + eventueel bijkomende hulpmiddelen (een handigheids-verhogend magisch amulet), kan best nooit de 8 overschrijden. Daarom zijn de spelregels betreffende de groei van een figurant zo geconstrueerd, dat de scores van een personage niet opmerkelijk veel kunnen groter worden dan in de beginfase. Ook magische amuletten (bijvoorbeeld om de kracht te verhogen), hebben best slechts een bonus van +1, om te voorkomen dat de gecombineerde bonussen te hoog worden.

Ter informatie: de M-scores in scenario's zijn geoptimaliseerd voor personages met een totale bonus van +5.

Speel je met een groep, waarbij veel van hun scores een hogere bonus hebben, dan kan je scenario's moeilijker maken en de monsters sterker. In weze betekent dit dat over het algemeen ook de moeilijkheidsgraden omhoog gaan.





Vreemde tijden



Speler

Naam
held

Geslacht

Soort / Ras

Beroep

	1. Max.	2. Huidig		1. Max.	2. Huidig
REF			LK		
BEH			GK		
HAN			GW		
KRA			KG		GR
ZIN					
INT					
BEW					
VEK					

Huidig kapitaal

Zonder kleding Met kleding

BP

Lijf-aan-lijf gevechtstechnieken

	Naam wapen	Schade	Extra KRA- schade	Afweer	Eventuele opmerkingen
1	Vuist	1D-2		*	Afweer enkel bij ongewapend gevecht
2					
3					
4					

Projectielwapen

	Naam wapen	Schade	Reik- wijdte	KRA- reikw.	Eventuele opmerkingen
1					

Bezittingen, Voor- en nadelen,..., schrijf je op de achterzijde van dit document

Actiekaart

Naam van de speler

Personage

Soort

Vreemde Heden

Actiekaart

Naam van de speler

Personage

Soort

Vreemde Heden

Actiekaart

Naam van de speler

Personage

Soort

Vreemde Heden

Actiekaart

Naam van de speler

Personage

Soort

Vreemde Heden

Actiekaart

Naam van de speler

Personage

Soort

Vreemde Heden

Actiekaart

Naam van de speler

Personage

Soort

Vreemde Heden

Actiekaart

Naam van de speler

Personage

Soort

Vreemde Heden

Actiekaart

Naam van de speler

Personage

Soort

Vreemde Heden

Hoer-Actiekaart

Naam van de speler

Personage

Soort

Vreemde Heden

Meer van dat?

Monsters & Magiërs

Mogelijk het eenvoudigste Fantasy-rollenspel ter wereld, voor spelers die graag snel een avontuur willen beleven, zonder rekening te moeten houden met ingewikkelde spelregels. Tevens uitermate geschikt als instap-rollenspel voor jonge spelers. Monsters & Magiërs is een volledig spel, inclusief uitknipbare magiekaartjes en een speelklaar scenario.

Schimmen & Schaduwen

België's oudste Fantasy-rollenspel, heruitgebracht in PDF-formaat en gratis te downloaden van de website, inclusief een uitgebreid aantal andere boeken en extra's. Schimmen & Schaduwen bevat uitgebreide spelregels voor de echte fanaten, die graag beschikken over een flink arsenaal aan spelregels. Maar vergeet vooral die uitmuntende, speelklare scenario's niet. Een selectie van de beste scenario's, die ooit voor dit spel in boekvorm in de speelgoedwinkels lagen, is nu ook in gratis PDF-bestanden getransformeerd.

Vreemde Tijden

Naar rollenspelmaatstaven heeft Vreemde Tijden zeer vlotte spelregels, maar ze bieden je toch genoeg houvast om aan bijna elke situatie, die de spelers ook kunnen bedenken, het hoofd te bieden. Vreemde Tijden bestaat in twee versies: 'Vreemde Tijden - Tempo' bevat een kleinere en eenvoudiger set spelregels dan 'Vreemde Tijden - Expert'. Vind je de ene versie te licht of te ingewikkeld, dan neem je gewoon de andere. Het voordeel is dat de scenario's zo geschreven zijn, dat ze met de twee versies kunnen gespeeld worden. Scenario's zijn er genoeg om je maanden of misschien zelfs jaren zoet te houden, want onder andere alle scenario's die ooit voor Schimmen & Schaduwen verschenen zijn, werden herwerkt voor Vreemde Tijden en in PDF-formaat gegoten.

De Moord op Baron Von Hensing

Dit is geen rollenspel, maar een griezelige en leuke mysterie-speurtocht voor een relatief grote groep spelers. Dit spel werd oorspronkelijk ontwikkeld voor een jeugddienst en is meermaals met succes gespeeld tijdens vormingsweek-ends, e.d.m..

En meer...

Langzaam maar zeker breidt het aantal spellen en scenario's uit. Kom dus eens langs op de website: www.foob.be/vreemdetijden en download het spel dat je het meeste ligt.

Live action rollenspel

Oneiros

Heb je misschien eens zin om een rollenspel niet rond een tafel te spelen, maar om aan den lijve te ondervinden wat het is om een elf, een magiër of een krijger te zijn, ga dan ook eens langs op www.oneiros.org. Je kan er alle informatie vinden om een professioneel live actierollenspel-week-end mee te maken.