

INTRODUCTIE

HOOFDSTUK 1: RASSEN

SJABLOON

DIT IS EEN SPANNEND STUKJE TEKST OVER DIT ras.

—Schrijver,
Boek of plaats

Klein verhaaltje over stereotype kenmerken van het ras

UNIEKE EIGENSCHAP 1

tekst over unieke eigenschap 1

UNIEKE EIGENSCHAP 2

tekst over unieke eigenschap 2

(MOGELIJKE) EXTRA/BONUS INFORMATIE

Hier kan ook wat als dat leuk lijkt, in het boek meestal niet super belangrijke extra informatie, interacties tussen rassen, of meta-informatie over het spel. Het wordt ook op allerlei plekken gepositioneerd.

UNIEKE EIGENSCHAP 3

tekst over unieke eigenschap 3

[RAS]NAMEN

Informatie over naamgewoontes van de ras.

Mannelijke voornamen: naam, naam, naam,
naam, naam, naam, naam, naam

Vrouwelijke voornamen: naam, naam, naam,
naam, naam, naam, naam, naam, naam,
naam, naam, naam, naam, naam, naam

Achternamen: naam, naam, naam

Bijnamen: naam, naam

(groepen kunnen hier worden toegevoegd of weggehaald)

[RAS]-EIGENSCHAPPEN

Jouw [ras]-karakter deelt de volgende eigenschappen met andere [ras]-leden.

Bekwaamheidsscore-bonus: Korte uiteenzetting

Leeftijd: Korte uiteenzetting (hoe oud [ras] wordt)

Karakter: Korte uiteenzetting (hoe ze zich gedragen meestal, als in: snel boos, vol trots; en welke normen en waarden ze hebben)

Grootte: Korte uiteenzetting

Snelheid: Korte uiteenzetting

Talen: Korte uiteenzetting

[Verdere eigenschappen:] Alles wat je maar wilt en leuk lijkt

[Subraces:] subsubsection per race, elke met een korte beschrijving en nog zo'n eigenschaplijstje als deze.

HIGH POTENTIAL (HAVO)

MIJN MOEDER HEEFT EEN RELATIE MET EEN
boot

—Marnix,
Telegram

High Potentials zijn een bijzondere soort die zich verschanst in de veilige delen van de getto. Daar gedijt de High Potential en geniet van zijn academische mogelijkheden.

WARME HANDEN

De High Potential heeft nooit last van koude handen en kan objecten verwarmen tot 100 graden Celsius.

Lekkere warme hand.

—Reepelsteeltje

Grote hand, vol met zand, kijk maar uit ik ben verbrand.

—Corrie van Gorp

LIMITLESS POTENTIAL

High Potentials kunnen zich ontpoppen tot de mooiste academische vlinder die je ooit zult zien. Daarom krijgen High Potentials +2 bij elke skillcheck.

SOCRATES KOKER

De High Potential heeft toegang tot een unieke aanval met behulp van zijn Koker der wijsheid, de High Potential steekt de koker hemelwaarts en nabije (20 voet) vijanden moeten een reddingsworp op basis van intelligentie gooien.

NATUURLIJKE VIJANDEN

Alhoewel de High Potential dusdanig genoemd wordt is deze versie van de High Potential slechts nog een Havo diploma. Daardoor is er een stevige vijandigheid tussen de High Potential vwo'er en de High Potential havist.

MANGA MUZIEK

Naast de academische mogelijkheden van vele High Potentials bezitten enkele High Potentials ook muzikale vaardigheden. De High Potential is daardoor bekwaam met elk muziekinstrument.

HIGH POTENTIAL NAMEN

Mannelijke voornamen: Maxim

Vrouwelijke voornamen: Maxim

Achternamen: Van der Berg, Van de Berg, Van Berg, Der Berg, De Berg, Bergman, Van de Bergman, De van de Bergjes, Berg, Beerg, Van der, Berg der van, Van Den Breg

Bijnamen: Boudewijn, Willibrord, Marnix, Matrijn, Martin

LEGENDARISCHE NAAM

Marnix Haver, een zeer bekende High Potential, heeft het zelfs tot dubbelganger van een Nederlandse premier geschopt! Karakters met deze naam krijgen +1 op een worp als ze zich als iemand anders willen voordoen.

HIGH POTENTIALS

Bekwaamheidsscore-bonus: De High Potential geniet een bonus van +1 bij elke score. Zijn beheersing van de kunst van het pianospel levert hem een extra +2 behendigheid op.

Leeftijd: De High Potential leeft een normaal aantal jaren

Karakter: Een High Potential kan vrij timide zijn maar wordt enthousiast wanneer de High Potential wordt geconfronteerd met muzikale uitdagingen of Nintendo gerelateerde zaken. Tevens, volgens geruchten heeft de High Potential een dikke lul.

Grootte: Tamelijk lang (ř ř)

Snelheid: Snel genoeg

High Potential (Jurriaan): | Afhankelijk van de schoolomgeving van de High Potential kan deze zich anders ontwikkelen. Zo bestaan er ook High Potentials die Jurriaan heten in plaats van Maxim. Deze zijn zeer gelijkend, slechts diegenen die bekend zijn met High Potentials kunnen het verschil zien.

BABIJN

"BISMARCK HEEFT DAN TEN MINSTE NOG EEN
kekke snor, maar Leon heeft gewoon niets"
—Rococo Wüst,
De Barry

Vanuit uit het Verre Oosten, daar waar geen
mens zich ooit heeft begeven, is de Babijn
gekomen. Verhalen over grote gebouwen,
verbazingwekkende voertuigen, meesterlijke
muziek en sensationele spellen, dat is wat de
Babijn in leven houdt.

BETON EN STAAL

Met een hart van beton en stalen zenuwen
is de Babijn klaar om elke taak tegemoet te
komen. Ze staan bekend om hun vermogens
bruggen te slaan tussen oevers, snelwegen
en mensen, maar ook om gewoon te slaan.
Wanneer je bevriend raakt met een Babijn moet
je voorbereid zijn op loyaliteit en baldadigheid.

AIDS EN ERGER

Babijnen zijn, dankzij hun aapachtige
voorvaders, immuun tegen de meeste ziektes.
Helaas is dit, mede dankzij hun levensstijl,
nadelig voor hen die zich in de kringen van de
Babijn begeven. Let dus goed op wanneer je een
broodje of flesje drinken deelt met deze wezens.

RAGGENDE RAKKERS

De Babijn is altijd klaar voor onderonsjes met
zijn Archeologenmakers. Vooral als dit gaat
over Oosterse, luidruchtige muziek of over de
monsterlijke jongens die zich op het internet
verschansen.

BABIJN-NAMEN

De namen van Babijnen worden doorgaans
gegeven door hun beste vrienden, en zijn vaak
gebaseerd op een stamvorm. Deze stamvorm is
vaak gebaseerd op sierlijke savannedieren, zoals
de leeuw.

Mannelijke voornamen: Leonidas, Napoleon,
Lionel, Leonardo, Lonnie(boy), Loen, Leën

Vrouwelijke voornamen: Leonie, Lynn,
Leontien, Leona, Leonne

Achternamen: Besselink, Bespeling,
Bronchitis, Bipseling, Bisseling, Buslijn

Bijnamen: Aidsboy, de Babijn

BABIJN-EIGENSCHAPPEN

Je Babijnkarakter heeft een aantal eigenschap-
pen die kenmerkend zijn voor Babijnen.

Bekwaamheidsscore-bonus: Je constitution
score wordt verhoogd met 2

Leeftijd: Babijnen worden langzamer
volwassen dan mensen, maar doorgaans wel
even oud. Gemiddeld worden ze ongeveer 82.

Karakter: De meeste Babijnen geloven in
samenwerking en een eerlijke maatschappij.
Ze neigen hierdoor naar rechtmatig gedrag.

Grootte: Babijnen zijn bovengemiddeld lang en
slungelig.

Snelheid: Je bent kampioen snelwandelen met
40 voet, maar je snelheid wordt gehalveerd
door het dragen van een tas met spookboeken
uit 6VWO

Talen: Het Neerlands is je moerstaal, maar
je bent ook gespecialiseerd in het foutief
uitspreken van het Grieks

Digibeet: Je hebt disadvantage op interactie
met, of een aanval door technologie



BEEMSTERBOER

ALS WILCO EEN DAB DOET IN DE BEEMSTER
*en niemand ziet het, is het dan wel echt
gebeurd?*

—Smarsman,
Telegram

Wist je dat de Beemster 400 jaar geleden droog is gelegd en dat het al 400 jaar mensen vrij weinig boeit? Zo voelen velen zich ook over de Beemsterboer. Veelal probeert de beemsterboer te protesteren tegen dalende melkprijzen en het verdwijnen van EU-subsidies door met de trekker alle grote verkeersaders te blokkeren in de spits.

WILCO'S LAAGWAARDIGE KAASCO- CAÏNE

Vervaardigd uit de meest veelvoorkomende plant in de Beemster wordt de laagwaardige Kaascocaïne. Achterwaarts uw zinnen gaan lopen door het gebruik van deze geestbeïnvloedende stof. Een plek op lijst 3 van de Opiumwet is dit witte poeder waard. Met veel voorzorg gebruiken.

NACHTELIJKE TOSTI

Wanneer de Beemsterboer een lekker plakje kaas, twee sneedjes brood en een mals plakje ham in zijn bezit heeft kan de Beemsterboer een

machtige tosti maken als *late night snack*. Deze nachtelijke Tosti verhoogt de perceptie met +5 en heelt 2d4.

GLOEIENDE WANGETJES

Door zijn temperatuurgevoelige wangen weet de Beemsterboer altijd exact hoe warm of hoe koud de lucht om zich heen is. Tevens zijn gevoeliger wangen een aantrekkelijk teken voor de vrouwelijke Beemsterboer en spelen een grote rol in paringsrituelen.

VOLKSLEGENDES UIT DE BIEMSTER

Enkele legendes zeggen dat de Beemsterboer rechtstreeks wordt geboren uit de uiers van een koe. Om de Beemsterboer verder op te laten groeien wordt er zuursel toegevoegd, verwarmd tot 29 graden celsius, en na enige tijd afgekoeld te hebben wordt er stremsel toegevoegd. Laat nu de Beemsterboer 20 tot 30 minuten staan en besnij de boer met een wrongelsnijder. Nadat de wrongel bezonken is, giet je de wei af. De legendes weten niet hoe het verder zo ver is gekomen om zo'n schepsel te krijgen. Daarnaast zijn wetenschappers al jaren bezig te onderzoeken in welke stap de Beemsterboer zijn kenmerkende wangetjes ontwikkelt.

AGRARISCHE NAMEN

De meeste beemsterboeren hebben degelijke oer-Hollandse namen en zijn niet gediend van het soort multi-culti-rotzooi dat tegenwoordig in Systematische Natuurkunde staat.

Mannelijke namen: Opoe Milco Molaar Sjonnie Proleet Zalvo Demet Smehmet Wondenman Kankerbob Husqvarna Melko McAfee Wonek Smitco Wridzer Gladbakker 'Frans Zwartjes' Beemstermeemster 'druppelknuppel' 'Google Translate' Sap-DeBono-Bonomellius van Flitsmeister, Graaf-werkzaamheden van Planga

Vrouwelijke namen: Joep of Bertha

BEEMSTERBOER-EIGENSCHAPPEN

Jouw [ras]-karakter deelt de volgende eigenschappen met andere [ras]-leden.

Bekwaamheidsscore-bonus: Door zijn

uitgebreide kennis van zaken, bedrijven, en algemeen bestuur heeft de Beemsterboer een bonus van +3 voor charisma.

Leeftijd: De Beemsterboer leeft totdat deze tijdens zijn werk in de velden neerstort en zich overgeeft aan de aarde. De Beemsterboer leeft verder als grassprietje en uiteindelijk als blok kaas. Wellicht is een nachtelijke tosti van de Beemsterboer ook wel eens een Beemsterboer geweest.

Karakter: De Beemsterboer leeft op van slechte woordgrappen en is in het algemeen vrij jolijk.

Grootte: Korter dan gemiddeld, langer dan mensen die kleiner dan gemiddeld zijn.

Snelheid: Een Beemsterboer neemt zijn tijd en geniet van elke stap die hij zet op de kleigrond van de Beemster. De Beemsterboer heeft daardoor een snelheid van 20 voet.

Talen: 'n Boerndialect

Zuiver Zuivel: Heeft sterke botten en tanden.

HOOFDSTUK 2: KLASSEN



ARCHEOLOGOOG

ARCHEOLOGIE IS DODELIJK. NA TWEE WEKEN heeft eentje een schildklierziekte, een andere twee hechtingen in z'n nek en weer een ander mag niet meer graven van de fysiotherapeut.

—Stinus Martinus,
Telegram

De archeoloog is deel van een selecteilde in deze wereld. Vergezeld door zijn amtsge-noten reist hij de wereld door op zoek naar artefacten van lang verloren gewaande beschavingen. Soms levert dit nutteloze nonsens op. Maar vaak delen deze avonturiers een onvergetelijke ervaring, met grote beloningen.

GRAVEN EN SPITTEN

Als archeoloog is het een van je favoriete bezigheden om als een varken door de grond te trekken met kleine gebruiksvoorwerpen. Als je hierbij een stuk steen kan bestempelen als potscherf, dan is je dag gemaakt. Deze potscherven kan je vervolgens strelen met de tong om hun leeftijd te bepalen, iets wat je met mensen minder goed afgaat.

NEGATIEVE BANENKANS

Hoewel archeologen vaak grootste experts zijn op het gebied van geschiedenis en

volkerenkunde, is er in de maatschappij beperkt plaats om hun kwaliteiten tot uiting te laten komen. Dit moet je echter niet laten stoppen om een archeoloog te worden. Zo kan je van grote waarde zijn voor de groep, met je grote kennis over artefacten, wezens en culturen.

EEN ARCHEOLOOG MAKEN

Als je een archeoloog wilt creeëren, moet je in acht nemen dat een archeoloog vaak gespecialiseerd is op een onderwerp. Dit kan een volk zijn of een bepaalde kleur potscherf. Denk er dus goed over na waar jouw archeoloog een meester in is. Wat was de oorzaak dat je een archeoloog wilde worden? Wat laat jouw ruggengraat tintelen?

KLASSE-EIGENSCHAPPEN

LEVENS-PUNTEN

Dobbelstenen: 1d8 per Archeoloog-niveau

Levenspunten op het eerste niveau: 8 + jouw Constitutie-wijziger

Levenspunten op hogere niveaus: 1d8 (of 5) + jouw Constitutie-wijziger per Archeoloog-niveau vanaf het eerste.

BEKWAAMHEDEN

Wapenuitrusting: Een leren vest

Wapens: Simpele wapens

Gereedschap: Kookspullen

Reddingsworpen: Wijsheid, Intelligentie

Vaardigheden: Kies er drie van Geschiedenis, Arcana, Religie, Survival, Investigation, en Stealth

UITRUSTING

Je begint het spel met de volgende uitrusting, bovenop de uitrusting die je van je karakter-achtergrond reeds bezit:

- Een kort zwaard
- Een pikhouweel
- Een bijtel en een kwastje

MAGIEGEBRUIK

VERVLOEKTE EXCURSIE

Archeologen zijn in staat andere spelers en wezens met behulp van de spreuk Vervloekte Excursie te teleporteren naar Oerle-limbo.

CHARMEER EN LEER

De Archeoloog gooit al zijn charmes in de strijd om zijn luisteraar te betoveren met zijn verhalen. Het wezen moet een charismareddingsgooi maken, met succes vanaf 16. Wanneer de redding faalt, wordt de luistereaar het verhaal ingezogen en zullen zij Betoverd raken. Hierdoor kunnen zij geen hostiliteiten meer richting de Archeoloog kunnen vertonen. Dit effect duurt 1 beurt.

EUNJER

Woordafbreking

- eun • jer

Woordherkomst en -opbouw

- mogelijk van Duits *Ungar* “Hongaar”

Zelfstandig naamwoord

1. (*verouderd*) persoon die magie beoefent
 - ..zelf eunjer koom ik hier om eunjers raadt te hooren.
 - Hooft
2. (*verouderd*) magisch wezen met boze bedoelingen
3. (*plantkunde*) naam voor planten uit het geslacht *Equisetum*
4. (*verouderd*) iets liefs of aantrekkelijks

Bijvoeglijk naamwoord

1. (*verouderd*) slim op een boosaardige of ondeugende manier
2. (*verouderd*) bewust de lachlust opwekkend
3. (*verouderd*) (liefs) gebruikt aantrekkelijk
 - Dat is **eunjer**

—WikiWoordenboek,

<https://nl.wiktionary.org/wiki/eunjer>

Eunjers zijn een speciaal soort magie-gebruikers. In tegenstelling tot je gemiddelde tovenaars of magiërs zijn eunjers ondeugend en sinister, maar toch ook op een magische wijze (heheh) heel lief. Dit lijkt misschien compleet tegenstrijdig, en dat is het eigenlijk ook.

TOEKOMSTMAGIE

Eunjers zijn redelijk goed in magie gebruiken. Sommigen kunnen zelfs in de toekomst kijken, en helpen mensen met belangrijke dingen zoals ze laten weten wat ze overmorgen zullen eten zodat ze het zelf niet hoeven te bedenken.

AANTREKKELIJKHEID

Eunjers zijn heel lief, en kunnen daarmee gemakkelijk elke ongelukkige bijstaander gemakkelijk charmeren, van lokale plebejer tot demon van de demonen buiten het materiële vlak. Van machtige koning tot majestueuze uilbeer.

EEN EUNJER MAKEN

Eunjers zijn zeer makkelijk te maken en ontwerpen, behalve dat ze eigenlijk gewoon afval zijn. Je moet inzien dat ze verouderd zijn, niet meer van deze tijd, achterhaald, gedateerd, passé. Het beter zou zijn als ze helemaal niet meer bestaan. Hun gehele bestaan is immers een grote contradictie, een oxymoron. Probeer je grappig te zijn door een eunjer deze prachtwereld in te helpen, waar de DM zo zijn best op heeft gedaan? Door deze met zijn bestaan te vervuilen? “Een eunjer maken”? BAH, ik walg van jouw acties!

KLASSE-EIGENSCHAPPEN

LEVENS-PUNTEN

Dobbelstenen: 1d7.5 per eunjer-niveau

Levenspunten op het eerste niveau: 6 + jouw Constitutie-wijziger

Levenspunten op hogere niveaus: 1.2d7 (of π^2) + jouw Constitutie-wijziger per eunjer-niveau vanaf het eerste.

BEKWAAMHEDEN

Wapenuitrusting: Een leren vest

Wapens: Een degen, zijn eigen bestaan

Gereedschap: Een kristallen bol, een pak kaarten

Reddingsworpen: Charisma, Wijsheid

Vaardigheden: In de toekomst kijken, maar alleen voor onbelangrijke rottingen

UITRUSTING

Je begint het spel met de volgende uitrusting, bovenop de uitrusting die je van je karakter-achtergrond reeds bezit:

- (a) een kristallen bol, of (b) een pak kaarten
- Een botte degen die je naast de weg hebt gevonden
- De last van je eigen bestaan

EUNJER DER REGIO

Op niveau 15 kun je een regio kiezen waarvan jij de eunjer wordt. Dit geeft je veel erkenning onder de bevolking daar en je krijgt bonus op al je charisma-rollen als je hier bevindt.

SCOTT

SCOTT SCOTTSCOTT SCOTTSCOTTSCOTT,
Scott ScottScott Scott. Scott ScottScott Scott
Scott ScottScottScott, Scott ScottScott Scott
Scott. ScottScottScott, Scott Scott ScottScott Scott
ScottScottScott ScottScott

—Scott,
Scotland

Scott Scott, ScottScott ScottScott Scott-
ScottScottScott ScottScott ScottScott. Scott-
Scott Scott Scott Scott ScottScott ScottScott
ScottScottScott ScottScottScottScottScott Scott
Scott ScottScott. ScottScottScott ScottScott
Scott ScottScott Scott.

SCOTTSCOTT

ScottScottScottScott, ScottScott Scott Scott
Scott ScottScott Scott Scott Scott ScottScott
ScottScott ScottScottScott Scott Scott Scott Scott-
ScottScott. ScottScottScott, ScottScottScott-
Scott, ScottScottScottScott, ScottScott, Scott-
ScottScott, Scott ScottScottScott. ScottScott
Scott ScottScott.

SCOTTSCOTTSCOTT

Scott ScottScott Scott ScottScott Scott Scott,
ScottScott Scott. ScottScott ScottScott, Scott-
ScottScottScott Scott ScottScott Scott Scott
ScottScott.

EEN SCOTT MAKEN

Scott Scott Scott Scott ScottScottScott. Scott-
ScottScott Scott ScottScott ScottScottScott
Scott Scott Scott Scott, ScottScottScottScott
– ScottScott ScottScott- ScottScott ScottScott
ScottScott.

Scott ScottScott ScottScottScott Scott. Scott-
Scott Scott Scott ScottScottScott, ScottScott
ScottScott ScottScott Scott.

SCOTT-EIGENSCHAPPEN

LEVENSPUNTEN

Dobbelstenen: 1dScott per Scott-niveau

**Levenspunten op het eerste niveau: 6 Scott +
jouw Constitutie-Scott**

Levenspunten op hogere niveaus:

1dScottScott (of Scott) + jouw Constitutie-
Scott per Scott-niveau vanaf het eerste.

BEKWAAMHEDEN

Wapenuitrusting: Scott, ScottScott

Wapens: Scott, Scott, Scott, Scott

Gereedschap: ScottScott

Reddingsworpen: Scott, Scott

Vaardigheden: ScottScott, ScottScott

UITRUSTING

Je begint het spel met de volgende Scott, bovenop de Scott die je van je karakterachtergrond reeds bezit:

- (a) Scott, (b) Scott, (c) Scott, of (d) Scott,
- Scott

MAGIEGEBRUIK

TOVENARIJEN

Scott, ScottScott, ScottScottScott.

SPREUKEN

Scott.

SCOTT

Scott

SCOTT

Scott Scott, ScottScott, ScottScottScottScott,
ScottScott. Scott Scott ScottScott Scott, Scott
ScottScott Scott ScottScottScott. ScottScott
Scott Scott Scott Scott Scott. ScottScottScott.

SCOTTSCOTTSCOTTSCOTTSCOTTSCOT

Scott?



SPELONKENMEESTER

MARK, IK MOET EERLIJK TEGEN JE ZIJN. IK vind het niet leuk als jij spelonkenmeester bent, want we krijgen vaak kanker. We zaten meer te denken in de richting van uilberen.

—Zach,
Melbourne

Gekleed in alledaagse kleding maar gewapend met de geest, gaat de spelonkenmeester voor in avonturen. Zijn snelle denkvermogen, goedlachse grappjes en divers assortiment stemmetjes maken hem tot ieders favoriete leider.

VERDEEL EN HEERS

Er is niets dat de spelonkenmeester zo waardeert als intriges binnen de groep van zijn volgelingen. Hij bespeelt ze en zet ze tegen elkaar op, zodat de machtsverhoudingen constant veranderen. Wanneer je als spelonkenmeester speelt moet je je afvragen of je de groep in tweeën of meer wilt splitsen, of dat je ze een hechte band laat vormen. Zo heb je de macht over je compagnons.

SNELLE DENKER

De spelonkenmeester zal zich vaak in situaties bevinden waarin zijn vrienden hem het knap lastig maken om een normale beleving te ervaren. Het zal zich voordoen dat ze dieren proberen te stelen, of elkaar bijna de dood injagen. In deze situaties komt jouw snelle

denken goed van pas. Je geeft ze op het juiste moment een buff, of verzint een nieuw stuk verhaal om hun rariteiten in goede banen te leiden.

EEN SPELONKENMEESTER MAKEN

Wanneer je als Spelonkenmeester wilt spelen moet je goed bedenken of je de geestigheid bezit die nodig is om een Spelonkenmeester te zijn. De meesten zullen zich al snel in een hoek gedrukt vinden door hun metgezellen. Vraag je daarom goed af wat voor Spelonkenmeester je wilt zijn. Ben je er een die erg vasthoudt aan het pad, of laat je ze (te) veel vrijheden?

KLASSE-EIGENSCHAPPEN

LEVENSPOINTEN

Dobbelstenen: 1d10 per spelonkenmeester-niveau

Levenspunten op het eerste niveau: 10 + jouw Constitutie-wijziger

Levenspunten op hogere niveaus: 1d10 (of 6) + jouw Constitutie-wijziger per spelonkenmeester-niveau vanaf het eerste.

BEKWAAMHEDEN

Wapenuitrusting: Een leren vest

Wapens: Simpele wapens

Gereedschap: Veer en inkt

Reddingsworpen: Charisma, Wijsheid

Vaardigheden: Kies er twee van Performance, Insight, Deception, History, Arcana, and Deception

UITRUSTING

Je begint het spel met de volgende uitrusting, bovenop de uitrusting die je van je karakter-achtergrond reeds bezit:

- (a) een rapier, (b) een speer, of (c) een kort zwaard
- Rugzak van ontdekkingsreiziger

GOD VAN VELE GEZICHTEN

Als spelonkenmeester ben je in staat om de stemmen en het uiterlijk van alle aan jou bekende karakters aan te nemen. Dit effect duurt zolang je het volhoudt.

DOORDRINGENDE BLIK

Dankzij je immense kennis over het universum heb je het meteen door wanneer een leugen verspreid wordt, tenzij de leugenaar een ondode betreft. Je kunt de leugenaar verwilderd aankijken of op de gang zetten.



ZOON VAN DE BAAS

DAT KOMT TEN GOEDE VAN HET CHINESE VOLK natuurlijk. Dan hoeft Robin minder geadopteerd te worden om elke keer weer de zoon van de baas te zijn

—Staan Mursman,
Verschaft

Als gevolg van de repatriëring uit de gordel van smaragd zijn in veel steden tavernes met oosters voedsel opgedoken. Zo nu en dan zal een nietsvermoedende bezoeker van zo'n etablissement door een omstander aangeduid worden als 'De Zoon van de Baas'. Dit voorval is onderdeel van een eeuwenoud ritueel, waarbij de betrokkene ingezworen wordt als toekomstige eigenaar van het restaurant.

Omdat ieder restaurant zijn eigen karakter heeft, zal dit ook in de krachten van een Zoon van de Baas terug te zien zijn. Gaat het bijvoorbeeld over een hip *fusion*-restaurant, dan zullen de aanvallen meer van lenigheid afhangen. Is het echter een traditioneel familie-restaurant, dan zullen de aanvallen juist meer op kracht gebaseerd zijn. Afhaalrestaurants resulteren in een charisma-gebaseerd karakter.

KNIL-OPPERBEVEL

Om het restaurant te verdedigen heeft de Zoon van de Baas het gehele Koninklijk Nederlands-Indisch Leger tot zijn beschikking.

RANZIGE SATÉ

De Zoon van de Baas is in staat saté te maken die echt super ranzig is. Dit kan betekenen dat het veel te droog, of juist klets nat is. Ook kunnen er verkeerde ingrediënten zoals gember, hagelslag en champignons in verwerkt worden. Met deze saté kan de Zoon van de Baas ieder wezen of iedere speler een dag lang zeer gewelddadige diarree geven.

EEN ZOON VAN DE BAAS MAKEN

Bij het maken van een Zoon van de Baas moet allereerst een Chinees-Indisch Specialiteit-enrestaurant gekozen worden waarover in toekomstige tijden de Z.v.d.B. zal heersen. De aard van dit restaurant is allesbepalend voor de eigenschappen van de Z.v.d.B; zoals beschreven in de inleiding.

KLASSE-EIGENSCHAPPEN

LEVENS-PUNTEN

Dobbelstenen: 1d8 per [klasse]-niveau

Levenspunten op het eerste niveau: 8 + jouw Constitutie-wijziger

Levenspunten op hogere niveaus: 1d8 (of 5) + jouw Constitutie-wijziger per [klasse]-niveau vanaf het eerste.

BEKWAAMHEDEN

Wapenuitrusting: Kookschort

Wapens: Wokpan

Gereedschap:

Reddingsworpen: [Lenigheid], [Charisma], [Wijsheid], [Intelligentie], [Kracht], [Constitutie]

Vaardigheden:

UITRUSTING

Je begint het spel met de volgende uitrusting, bovenop de uitrusting die je van je karakter-achtergrond reeds bezit:

- Wokpan
- Kokosnoot
- Pot pindakaas
- Sambal

MAGIEGEBRUIK

INHOUDSBEWUST SCHALEN

De Zoon van de Baas beheerst illusiemagie in de vorm van Inhoudsbewust Schalen.

SAMBAL-OOGDRUPPELS

Doet 1d4 damage aan de tegenstander en hij kan volgende beurt niet aanvallen. Kan alleen gebruikt worden binnen armbereik van de tegenstander

PERANG POEPOETAN

In het geval van een uitzichtloze situatie kan een Zoon van de Baas samen met zijn gevolg perang poepoetan plegen. Hierbij zal het gehele gezelschap waar de Z.v.d.B. bij hoort—en zichzelf—omkomen.

HOOFDSTUK 3: WEZENS

BOKITO

Geile gorilla, Chaotisch neutraal

Pantserklasse 14

Levenspunten 61 (2d50 + 10)

Snelheid 25 ft

KRA	BEH	CON	INT	WIJ	CHA
18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

Vaardigheden Athletics +8

Zintuigen Extreem goed perifeer zicht

Talen Grommen

Uitdaging 2 (450 XP)

ACTIES

Ontsnappingspoging. Als bonusactie kan Bokito eens per dag een sprong van 30 voet maken. Vanwege het feit dat Bokito een *thick ass bih* is neemt iedereen in de landingszone (5 voet rondom) 2d8 *bludgeoning*-schade.

Vrouwelijke bezoeker. Bokito kan eens per drie dagen zijn speciale gorillacharmes gebruiken om een verward individu tot slaaf te maken. Deze is pas vrij van de gorillacharmes wanneer iemand de vloek heeft verbroken.

JONA LENDERING

Levende legende, Chaotisch goed

Pantserklasse 12

Levenspunten 61 (2d50 + 10)

Snelheid 20 ft

KRA	BEH	CON	INT	WIJ	CHA
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)

Vaardigheden Wijsheid +5

Zintuigen Overontwikkeld reukvermogen voor het localiseren van bakkersproducten

Talen Alle talen gesproken uitgestorven voor 1500

Uitdaging 1 (200 XP)

Overtuigende presentatie. Wanneer Jona Lendering door het gebruik van *Localiseer gevulde koek* een touw, kabel of soortgelijk object tegenkomt, begint zijn presentatie. Jona Lenderings overredingskracht bekeert de kabels tot zijn zaak. De volgende beurt kan Jona Lendering de actie *Kabelkanjer* uitvoeren.

ACTIES

Localiseer gevulde koek. Met zijn immense neus kan Jona Lendering je inventaris doorzoeken op zoek naar lekkernijen. Voor elk eetbaar item dat je bij je draagt doet Jona Lendering 1d10 schade door het gewelddadig confisqueren van de goederen. Als Jona Lendering echter een touw, kabel of soortgelijk object tegenkomt, struikelt hij en neemt hij zelf 1d10 schade.

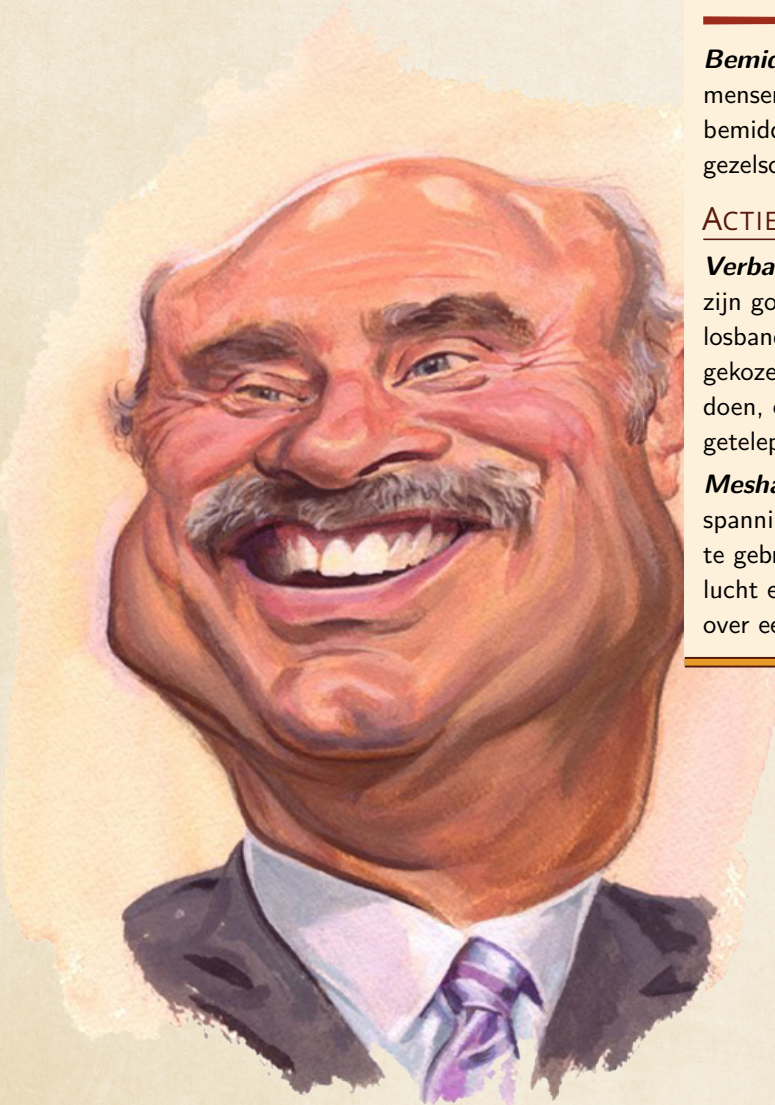
Kabelkanjer. Met zijn nieuw-verworven leger kan Jona Lendering 1d6 kabels naar wezens binnen 15 voet werpen. De wezens maken een behendigheidsreddingsworp met een redding bij 14 of hoger. Als ze geraakt worden, wikkelen de kabels zich om het wezen heen, waardoor ze 1d12 schade nemen. Ook zijn ze nu voor 1 beurt Onbeweeglijk, waardoor ze niet kunnen lopen.

Zwanenmeer. Dankzij Jona Lenderings hoge Behendigheid, is hij in staat om moeiteloos over allerlei obstakels te stappen. Deze bonusactie kan 1 keer per dag gebruikt worden en verdubbeld Jona Lenderings bewegingssnelheid voor 1 beurt of 1 uur.

DR. PHIL

OPEN DE DEUR, OF IK GA STENEN DOOR JE ruit keilen, jij domme sloerie. Ik wil het geld. Oh oh, ik zal het bont maken totdat je niet meer tegenstribbelt en het aan mij geeft. Maak er een einde aan, niemand mag jou. Iedereen verafschuwt je, dood zou je meer waarde hebben. Eindig jezelf. Je bent niet erg behulpzaam, en als jij niet behulpzaam bent, dan kan ik jou ook niet helpen.

—Dr. Phil,
Voor je deur



DR. PHIL

Rechtspreker van acties, Wettig neutraal

Pantserklasse 12

Levenspunten 61 (2d50 + 10)

Snelheid 5 ft

KRA	BEH	CON	INT	WIJ	CHA
13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)

Vaardigheden Intimidatie, Overtuiging

Zintuigen Snorharen

Talen Kleutergedram, onbegrijpelijk gebrabbel

Uitdaging 2 (450 XP)

Bemiddeling. Door middel van het inzetten van zijn mensenkennis en zijn grote mate van begrip kan Phil bemiddelen als geen ander. In zijn aanwezigheid is het gezelschap resistent tegen alle vormen van schade.

ACTIES

Verbanning naar de Boerderij. Dr. Phil kan, vanwege zijn goede contacten en oog voor oplossingen, een losbandig karakter naar de boerderij verbannen. Het gekozen karakter moet een behendigheidsreddingsworp doen, en wordt indien de worp lager dan 16 is geteleporteerd naar een door Phil gekozen locatie.

Meshanden. Op momenten van hoog opgelopen spanningen kan Dr. Phil ervoor kiezen zijn meshanden te gebruiken. Hij snijdt dan met vlakke hand door de lucht en is in staat iedere bezwering tot niveau 5 die over een wezen of speler is uitgesproken op te heffen.

STRIJKIJZER

MAAR WEL ECHT ZO'N *fuck off*-STRIJKIJZER.

—Sam

Het strijkijzer, gevreesd in alle windstreken, is een formidabele tegenstander. Na de onschuldige façade van **opwarmtijd** komt het strijkijzer in de derde beurt echt op stoom.

STRIJKIJZER

Metalen constructie, kwaadaardig

Pantserklasse 16 (grootte, stalen hitte-element)

Levenspunten 197 (14d20 + 50)

Snelheid 15 voet

KRA	BEH	CON	INT	WIJ	CHA
21 (+5)	4 (–3)	17 (+3)	2 (–4)	1 (–5)	11 (+0)

Damage Vulnerabilities Bliksem

Damage Immunities Gif, Psychisch

Condition Immunities Alles, behalve Versteend, Onbeweeglijk en Onzichtbaar

Zintuigen —

Talen Geen, maar het kan wel schreeuwen

Uitdaging 4 (1,100 XP)

Anorganische levenskracht. Vanwege de magische oorsprong van dit wezen is het niet kwetsbaar voor organische aandoeningen, het immuun makend voor alle condities behalve Versteend, Onbeweeglijk en Onzichtbaar.

Opwarmtijd. Na het ontstaan van het strijkijzer zijn twee beurten opwarmtijd vereist voordat *Verschroei* beschikbaar is. Daarnaast vuurt *Stoomstralen* in plaats van stoom water af voor 1d4 schade.

Kalkafzetting. Na elk tweede gebruik van *Stoomstralen* begint het strijkijzer last te krijgen van kalkafzetting, en is een beurt vereist om het ijzer te ontkalken.

ACTIES

Verschroei. *Melee-aanval.* Met behulp van zijn gloeiende hitte-element verschroeit het strijkijzer de huid van wezens in de buurt (5 voet) voor 2d8 HP per geraakt wezen.

Stoomstralen. *Lange-afstandsaanval.* De beste elementen van waterreservoir en hitte-element combinerend schiet het strijkijzer 1d6 stoomstralen af op één of meer wezens binnen een afstand van 90 voet. De wezens doen een behendigheidsreddingsworp, en incasseren indien ze geraakt worden per stoomstraal 2d10 HP aan stoomschade.



HOOFDSTUK 4: SPREUKEN

CHARMEER EN LEER

niveau 2 Betovering

Uitvoertijd: 1 actie

Bereik: 7 meter

Benodigdheden: S

Betoveringstijd: Blijft van kracht tijdens het vertellen

De Archeoloog gooit al zijn charmes in de strijd om zijn luisteraar te betoveren met zijn verhalen. Het wezen moet een charismareddingsgooi maken, met succes vanaf 16. Wanneer de redding faalt, wordt de luisteraar het verhaal ingezogen en zullen zij Betoverd raken. Hierdoor kunnen zij geen hostiliteiten meer richting de Archeoloog kunnen vertonen. Dit effect duurt 1 beurt.

Betoveringstijd: Blijft van kracht tot een object met een leeftijd van minstens 683 jaar is opgegraven (3 maal hoger dan 14 gooien)

De speler waarover deze spreuk wordt uitgesproken moet een krachtigheidsreddingsrol doen. Indien deze mislukt zal deze speler geteleporteerd worden naar een oneindig-uitstrekkend omgeploegd weiland, met enkel een schop in de hand. De zon staat hoog en helder aan de hemel en er is geen wolkje in zicht.

Totdat het wezen er in slaagt een een afdoende oud voorwerp op te graven—ofwel 3 maal hoger dan 14 gooit, niet per se achter elkaar—is deze in Oerle-limbo opgesloten en kan verder niks doen.

In de avond zal de speler worden beloond met een rijke champignon-gevulde maaltijd.

INHOUDSBEWUST SCHALEN

niveau 1 illusie

Uitvoertijd: 1 actie

Bereik: 10 meter

Benodigdheden: S

Betoveringstijd: 30 minuten

Er verdoet zich een wazige gloed over het object of persoon waarover deze spreuk wordt uitgesproken gevolgd door een projectie van een cirkelend laad-icoontje. Na een vluchtig moment verschijnt de nieuwe heldere manifestatie van de entiteit waarbij alleen nog de elementen met de hoogste drukte behouden zijn en alle saaie delen zijn weggeknipt. Het resultaat zal ieder doen verbazen en een beetje afschuwen.

Degene die dit persoon of object eerder hebben gezien zullen het niet meer herkennen en reageren alsof dit een andere gedaante is. De originele gedaante verdwijnt dus effectief.

VERVLOEKTE EXCURSIE

niveau 2 bezwering

Uitvoertijd: 1 actie

Bereik: aanraking

Benodigdheden: S, M (grond vermengd met vermalen aardewerk; bij voorkeur een pispot)