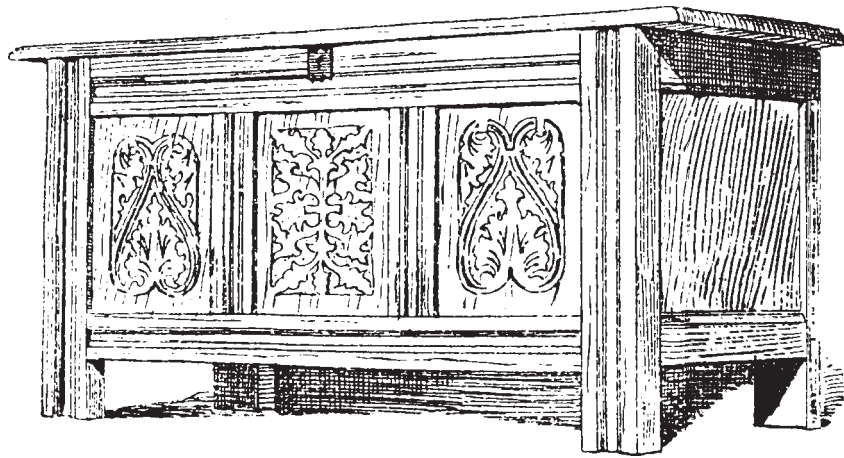


Queeste Spelregels



© Joop Oele

Bewerking en/of vormgeving 1993: Eric Nuiten, Frank Rieter, Carlo Gremmen

SPELREGELS

Het spel Queeste

Queeste betekent letterlijk *zoektocht* en dat is dan ook wat het spel moet zijn. Een beginnend speler of spelleider kan zich hier waarschijnlijk weinig bij voorstellen en enige uitleg is op zijn plaats.

Queeste speel je met een aantal personen, waarvan er een de spelleider is. De spelleider wordt quaestor genoemd. De anderen zijn spelers. Alle spelers bedenken in overleg met de quaestor een personage dat zij willen spelen. Queeste wordt gespeeld in een fictieve wereld. Het personage dat een speler bedenkt, loopt in deze wereld rond. In het begin heeft hij geen beroep en geen duidelijke woonplaats of achtergrond. Wat wel al wordt vastgesteld is hoe groot, sterk, slim enzovoort een personage is, hoe hij heet en wat hij bezit. Dit wordt bijgehouden op een zogenaamd levensvel.

Tijdens het spel speelt een speler zijn personage. Hij beschrijft wat hij doet of vertelt wat hij zegt. Zo kunnen de spelers dus in de rol van hun personages met elkaar praten. Let wel: queeste is een verbaal spel en geen toneel-improvisatie. Een speler kan er dus mee volstaan te zeggen dat hij bijvoorbeeld iemand slaat of begint te zwaaien. Hij hoeft het niet daadwerkelijk te doen.

De wereld waarin de personages rondlopen, wordt beschreven door de quaestor. Als de spelers vragen hebben, worden deze door de quaestor beantwoord. De quaestor speelt de alles en iedereen, behalve de personages van de spelers. Als een speler kenbaar maakt dat hij (dat wil zeggen: zijn personage) een toevallige voorbijganger aanhoudt, dan speelt de quaestor die voorbijganger. Als een andere speler een herberg binnen loopt, vertelt de quaestor hoe het er daar uitziet en wat voor mensen er aanwezig zijn.

Dit doet nogal een beroep op de slagvaardigheid en creativiteit van de quaestor. Hij is echter niet helemaal op zichzelf aangewezen.

Allereerst zijn hier de spelregels. Als een speler zegt dat hij over een beekje springt, weet de quaestor niet of hem dat lukt. Als een speler met een besmettelijke ziekte in aanraking komt, weet de quaestor niet of hij ziek zal worden. De spelregels bieden in twijfelachtige situaties hulp. Als een situatie duidelijk is en iedereen het eens is, hoeven de spelregels niet gebruikt te worden.

Vervolgens zijn er de Achtergronden. Voor het spel Queeste is een wereld bedacht met een geschiedenis, mensen, landen, steden, goden enzovoort. Natuurlijk is niet alles vastgelegd, maar er is een basis van waaruit de quaestor en dus ook de spelers verder kunnen. De spelers lopen niet doelloos in deze spelwereld rond. Naast de Achtergronden zijn er vele avonturen bedacht die de spelers kunnen beleven: de feitelijke queesten. Een queeste kan een zoektocht zijn naar een prinses die is ontvoerd, een opdracht om een draak te doden, een raadsel dat moet worden opgelost, of een stad die moet worden gered. Als de ene queeste is volbracht, kunnen de spelers met goede moed en met de opgedane ervaring door naar het volgende avontuur.

Als de spelers zo meerdere queesten hebben gespeeld, krijgen zij steeds meer ervaring, niet alleen als speler in het spel, maar ook als personage binnen de wereld. Beter en machtiger worden is een speldoel op zich.

Voorbeeld van een spelsituatie

De quaestor beschrijft de kamer waar een speler binnenkomt of laat er een tekening van zien.

Een speler: 'Is er behalve het meubilair iets bijzonders te zien in deze kamer?'

Quaestor: 'Op tafel liggen de resten van een maaltijd en in de hoek van de kamer staan enkele wapens.'

Speler: 'Is er iets te horen?'

Quaestor: 'Je hoort wat geroezemoes; je denkt dat het uit de deur aan de linkerkant komt.'

Speler: 'Ik loop naar de deur, doe hem voorzichtig een beetje open en kijk naar binnen'.

Andere speler: 'Ik kijk of er bij de wapens iets is dat ik kan gebruiken, en voeg mij vervol-

gens bij Armin (de naam van het personage van de eerste speler)'.
 Quaestor: 'In de hoek staan twee kortzwaarden en een speer'.

Vervolgens beschrijft de quaestor de nieuwe kamer aan de eerste speler die naar binnen gaat of kijkt, en het spel wordt vervolgd.



De taak van de quaestor

De quaestor heeft een zware taak. Wie quaestor wil worden, moet de achtergrond en de avonturen goed kennen, moet goed kunnen improviseren en veel geduld hebben.

De taken van de quaestor zijn globaal in drieën te verdelen: het beheren van het spelsysteem, reageren op de spelers als zij iets doen of vragen en de spelers een doel binnen het spel geven en hen hier naartoe leiden.

Hoewel ook de spelers de spelregels mogen lezen is het aan de spelleider te beoordelen wanneer ze gebruikt worden. Hij heeft ook de vrijheid een regel niet te gebruiken of er zelf een bij te bedenken, als hij meent dat dit het spel ten goede komt.

De quaestor vertegenwoordigt de wereld waarin de spelers rondlopen. Als de spelers vragen hebben over de wereld in het algemeen, over de plek waar zij zich bevinden, hoe het er daar uitziet, hoe het ruikt, of ze iets horen, dan probeert de quaestor een antwoord te geven. Hij kan kijken of er iets over in het draaiboek voor de queeste, de Spelregels of de Achtergronden staat. Is dat niet het geval, dan verzint hij zelf iets. Een speciaal aspect is het spelen van de zogenaamde tegenspelers. Het is van belang dat de dingen die de quaestor vertelt, niet ter discussie worden gesteld. Het zou niet erg realistisch zijn als er werd gediscussieerd over de vraag of een bepaalde hond de spelers wel of niet aanvalt. Als het quaestorschap door meer-

dere personen wordt uitgevoerd is het van belang dat de quaestoren onderling op één lijn zitten. Als de quaestor goed speelt, zullen de spelers de indruk krijgen dat alles wat er gebeurt, werkelijk is en zullen ze dat ook zo aanvaarden.

De quaestor kan zelf queestverhalen proberen te schrijven, maar zeker als hij net begint is het verstandig gebruik te maken van de bestaande draaiboeken (voor een overzicht, zie Achtergronden). Voor queestverhalen of draaiboeken wordt doorgaans de term queeste gebruikt. De quaestor leest het queestverhaal goed door. Hij moet vooral de grote lijn van het verhaal goed kennen, zodat hij kan improviseren zonder van de verhaallijn af te wijken als het spel bijvoorbeeld erg traag verloopt.



Het meten van de tijd

De tijd wordt door de quaestor gemeten. Tien minuten komen overeen met een uur in de wereld van het queesten. Het gemakkelijkste systeem is om op een papier twee kolommen te maken. In de linkerkolom wordt dan de queesttijd gezet, in de rechterkolom de echte tijd. De quaestor kan de tijd ook sneller laten gaan als de spelers bijvoorbeeld besluiten iets te doen dat veel tijd kost. Zo kunnen de spelers zeggen dat ze een hut bouwen of een gang graven. Hiervoor kunnen door de quaestor enkele uren of zelfs dagen worden opgeteld. Het kan ook gebeuren dat de spelers zeggen: 'We wachten drie uur tenzij er iets gebeurt'. De quaestor streept dan gewoon drie uur aan op het vel waarop hij de tijd bijhoudt.

Het kan ook gebeuren dat de quaestor vindt dat de tijd langzamer verloopt dan de regels aangeven.

Benodigheden

Omdat queeste een spel is waarbij vooral de fantasie nodig is, zijn er weinig benodigheden. Een pen, papier, een dertigtal werpstukken en een dobbelsteen is meestal genoeg. De quaestor moet natuurlijk beschikken over de Spelregels en een queeste.

Een queestverhaal

Hoewel de bestaande queesten zeer verschillend zijn, is er een enigszins uniforme manier om een queestverhaal op te schrijven. Ieder queestverhaal begint met een beschrijving van waar het verhaal over gaat, wat de bedoeling is dat de spelers te doen krijgen, hoe het verhaal idealiter zal verlopen enzovoort. Daarna volgt een beschrijving van het gebied waar de queeste zich afspeelt. Van ieder huis, iedere kamer of stukje bos is vaak een tekeningetje. Al deze plaatjes hebben een nummer en in het avontuur wordt per plaatje aangegeven wat er te beleven valt.

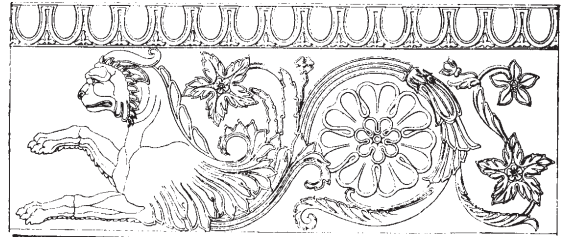
Tegenspelers staan meestal beschreven bij het plaatje waar de spelers ze tegen zullen komen. Is een tegenspeler echter erg mobiel en valt het niet te voorspellen waar de spelers hem zullen ontmoeten, dan wordt hij meestal voor in het avontuur beschreven.

Omdat bijvoorbeeld bos heel veel voorkomt, is er maar een beperkt aantal bosplaatjes, die steeds herhaald worden en die in andere queesten weer gebruikt kunnen worden. Andere plaatjes, van specifieke gebouwen of kamers, horen alleen bij de queeste waarvoor ze gemaakt zijn. Ook van voorwerpen en planten die spelers kunnen meenemen, zijn vaak losse plaatjes.

De overzichtsplattegrond is vaak in vakjes verdeeld met een nummers die corresponderen met de nummers van de plaatjes. Als de quaestor wil improviseren, heeft hij de vrijheid om ergens een paar huizen of straten bij te verzinnen.

Eigenschappen

Soms zullen de spelers een handeling willen verrichten waarvan de quaestor niet met zekerheid kan zeggen of deze handeling lukt. Bijvoorbeeld: 'Ik spring over die muur'. Om de quaestor te helpen bij het nemen van een beslissing, krijgt iedere speler een aantal eigenschappen. Deze eigenschappen worden op het levensvel genoteerd



Lichamelijke gesteldheid (Lg)

Deze eigenschap vertegenwoordigt de algehele lichamelijke conditie. Als een speler in een gevecht schade oploopt, gaat deze van zijn lichamelijke gesteldheid af. Daalt de Lg van een speler tot nul, dan is de speler dood. Als de Lg één wordt, is de speler bewusteloos. Iedere zes uur dat een speler slaapt, geneest hij over het algemeen één punt Lg.

Lichamelijke behendigheid (Lb)

De lichamelijke behendigheid bepaalt hoe handig een speler is, dus hoe goed een speler bijvoorbeeld kan vechten of zakkenrollen.

Lichamelijke kracht (Lk)

De lichamelijke kracht bepaalt hoeveel schade een speler kan aandoen, of een speler deuren en dergelijke kan inbeuken en of een speler bepaalde wapens kan hanteren. Een speler kan tienmaal zijn Lk in kilo's aan spullen meenemen zonder behendigheid te verliezen..

Geestelijke gesteldheid (Gg)

De geestelijke gesteldheid geeft het algemeen geestelijk welzijn aan. Als de Gg van een speler nul wordt, sterft hij. Als de Gg van een

speler één wordt, is hij bewusteloos. Iedere zes uur dat een speler slaapt geneest hij over het algemeen één punt Gg.

Geestelijke behendigheid (Gb)

Vooraf magiërs, priesters en druïden gebruiken hun Gb actief, maar dat betekent niet dat deze eigenschap voor andere gilden minder belangrijk zou zijn, temeer daar met de Gb verweerd wordt tegen spreuken en andere geestelijke aanvallen.

Geestelijke kracht (Gk)

Als een speler met zijn Gb een handeling verricht, bepaalt de Gk hoe goed of hoe krachtig die handeling wordt uitgevoerd.

Gezicht (Gez)

Spelers gebruiken de eigenschap gezicht om ijle of vage voorstellingen te kunnen zien. Alle moeilijk zichtbare dingen (bijvoorbeeld een geest of een valkuil) worden uitgedrukt in een cijfer. Als de speler met een dobbelsteen en het aantal werpstukken dat zijn gezicht telt, boven of gelijk aan dit cijfer gooit, dan neemt hij het ding waar. Het gooien gebeurt voor alle zintuigen op dezelfde manier.

Gehoor (Geh)

Gehoor dient ervoor om zachte geluiden waar te nemen of bijvoorbeeld om iemands stem te herkennen.

Reuk (R)

Met zijn reuk kan een speler geuren herkennen. Een dief kan op den duur bijvoorbeeld goud ruiken. Een speler kan uiteraard alleen geuren herkennen die hij al kent. Zo kan alleen een druïde een plant aan haar reuk herkennen.

Smaak (Sm)

Met zijn smaak kan een speler bijvoorbeeld proeven of er gif in eten zit.

Gevoel (Gev)

Met zijn gevoel kan een speler bijvoorbeeld merken dat zijn zak gerold wordt of dat er ergens een geheime deur in een wand zit. Ook temperatuurverschillen zijn merkbaar met gevoel.

Intuïtie (Int)

Intuïtie wordt gebruikt om bepaalde situaties of personen te kunnen inschatten. Het is mogelijk te voelen of een bepaalde plaats niet pluis is en of men een persoon vertrouwt. De standaard drempelwaarde voor intuïtie is 10 voor dingen en situaties. Bij personen wordt tegen de intuïtie van de ander gegooid.

Grootte (Gr)

Elke speler heeft een grootte, die wordt uitgedrukt in een cijfer. Openingen, hoogten, maten van kleding en harnassen worden ook uitgedrukt in een cijfer. Een speler kan alleen door openingen die groter zijn dan of gelijk zijn aan zijn grootte. Kleding past alleen als de waarden overeenkomen. Met de eigenschap grootte wordt zelden gegooid.

Iemand met een grootte van nul heeft een lengte van 80 centimeter. Ieder punt grootte voegt hier 20 centimeter aan toe. Iemand met een grootte van vijf is dus 1,80. Mensen worden nooit groter dan grootte 10.

Snelheid (S)

Als een speler iemand achtervolgt, vergelijkt de quæstor de snelheden van de beide spelers. Wie de hoogste snelheid heeft, rent het hardst; met de snelheid hoeft dus niet gegooid te worden. In één beurt kan een speler evenveel meter lopen als zijn snelheid (zie Het gevecht).

Geheugen (Gehe)

Deze eigenschap wordt alleen gebruikt om te bepalen of een speler zich dingen (uit een vorige situatie) kan herinneren die de quæstor niet eerder heeft beschreven. Zo kunnen spelers vragen of de persoon die zij de vorige

dag hebben gesproken, handschoenen droeg, tenzij de quaestor dit heeft verteld. De spelers mogen niet vragen wat de persoon hun bij voorbeeld heeft verteld over het dievengilde; dat moeten zij zelf onthouden.

Behoeft (Beh)

De behoefte geeft aan hoeveel een speler gewend is toe te geven aan de geneugten des levens. Als een speler bijvoorbeeld ineens veel minder lekkere dingen kan eten dan hij gewend is (ook al is het wel genoeg om in leven te blijven), kost dit Gg. Zie Behoeft. Het aantal werpstukken dat een speler voor zijn behoefte gooit, wordt met tien worden vermenigvuldigd.

Schoonheid (Sch)

De schoonheid geeft aan hoe mooi een speler is. Schoonheid wordt bepaald door een willekeurig getal van één tot en met honderd te nemen. Schoonheid wordt weinig gebruikt, maar kan wel voor hilariteit zorgen.



Drempelwaarden

Als er onzekerheid is over de afloop van een situatie en de quaestor naar de eigenschappen van een speler kijkt, kiest hij de eigenschap die het meest op de situatie van toepassing is.

Vervolgens stelt hij de drempelwaarde vast. Dan neemt hij evenveel werpstukken als de eigenschap telt en gooit hij deze met een dobbelsteen. Hij telt de gemarkeerde kanten en telt het aantal ogen van de dobbelsteen erbij op. Is het getal even hoog of hoger dan de vastgestelde drempelwaarde, dan is de actie gelukt.

Als een speler over een muur springt, moet hij bijvoorbeeld met zijn Lb acht of meer gooien. Drempelwaarden zijn standaard zeven of acht voor handelingen die niet zeker lukken. Is de handeling gemakkelijker, dan wordt er meestal niet gegooid. Is de handeling moeilijk of extreem moeilijk, dan kan de quaestor beslissen de drempelwaarde te verhogen tot tien of zelfs hoger. De standaard drempelwaarde voor intuïtie is tien.

Er wordt alleen op deze manier gegooid als er in de moeilijkheidsgraad geen sprake is van een variabele, menselijke factor. Een muur is voor iedereen altijd even hoog. Bij touwtrekken bijvoorbeeld wordt met de Lk (en een dobbelsteen) gegooid. Hiermee hoeft dan niet boven een vaste waarde te worden gegooid, maar hoger dan de tegenstander gooit met zijn Lk. Gooien de tegenstanders even hoog, dan wordt er nog een keer gegooid. Bij zakkenrollen wordt met het gemiddelde van gevoel en Lb gegooid tegen de waarde die het slachtoffer gooit met zijn gevoel. Bij gelijke worpen is het slachtoffer in het voordeel: de dief wordt betrapt.

Ook bij vechten worden eigenschappen tegen elkaar uitgegooid; zie daarvoor Het gevecht.

Behoeft

Op een zogenaamd balansvel houdt de quaestor bij hoeveel alle spelers eten, drinken en slapen.

Iedere speler moet dagelijks eenmaal eten en tweemaal drinken. Bij het voedsel dat een speler kan vinden of kopen tijdens het queesten, wordt aangegeven voor hoeveel dagen het voldoende is. De quaestor houdt op het balansvel bij of door iedere speler aan de dagelijkse behoefte aan voeding is voldaan. Als de spelers op een dag in het geheel niet

eten of drinken, dient de quaestor hun te vertellen dat ze honger of dorst hebben.

Aan het eind van een queestweek (vijf dagen) maakt de quaestor de balans op. Voor iedere dag dat een speler te weinig heeft gegeten, kost hem dat een punt Lg. Voor iedere keer dat een speler te weinig heeft gedronken kost hem dit nogmaals een Lg-punt.

Naast de lichamelijke behoefte hebben de spelers een geestelijke gewenning, een soort leefpatroon, waarvan de hoogte is uitgedrukt in de eigenschap *behoefte*. Bij alles dat de spelers eten (of in sommige gevallen doen, zoals een goed bad nemen of vrijen), wordt aangegeven hoeveel het de eigenschap behoefte bevredigt. Voldoet een speler in een week niet aan deze behoefte, dan gaan er tien punten van zijn Gg af. Voldoet een speler drie keer achter elkaar niet aan deze behoefte, dan gaan er tien punten van zijn eigenschap behoefte af. Als een speler een week meer dan tweemaal zoveel bevredigt als nodig is, dan stijgt de behoefte met tien punten.

Iedere speler heeft uiteraard ook behoefte aan slaap. Een queestdag telt twintig uur, waarvan de spelers er minstens zes moet slapen. Aan het eind van de week wordt voor iedere dag dat een speler te weinig heeft geslapen een punt Lg en Gg afgetrokken.

Als spelers in een bepaalde situatie consequent te weinig eten, drinken of slapen, kan de quaestor beslissen dagelijks de balans op te maken. Hij moet dat de spelers wel vertellen.



Vaardigheden

Er zijn twee soorten vaardigheden. Enerzijds zijn er vaardigheden die spelers leren omdat zij bij een bepaald gilde zijn aangesloten. Aan de andere kant zijn er vaardigheden die iedereen kan leren.

Deze laatste groep vaardigheden worden precies zo behandeld als eigenschappen, met het

verschil dat de waarde niet door middel van fiches wordt vastgesteld, maar dat deze van de bestaande eigenschappen wordt afgeleid. Bij middelen wordt altijd naar beneden afgerond.

Hoogspringen (Hs)

Hoogspringen wordt bepaald door een gewogen gemiddelde van 2 x Lb, 2 x Gr en S.

Lezen

Als een speler geleerd heeft te lezen, hoeft hij er nooit meer voor te gooien. Als hij het via zijn gilde leert, kan hij automatisch lezen. Als een speler het niet bij een inwijding leert, moet hij met zijn Gb acht of meer gooien. Leren lezen kost bovendien minstens een week studie. Lukt de Gb-worp niet, dan mag de speler het pas opnieuw proberen als er een verandering is opgetreden in zijn Gb.

Paardrijden (Pr)

Paardrijden is geheel op Lb gebaseerd. Als een speler een paard voor de eerste keer bestijgt, wordt met de Lb van het paard tegen de Lb van de speler gegooid. Wint de speler, dan kan hij het paard voortaan berijden. Zie ook Gevecht te paard.

Spoorzoeken (Sz)

De standaard drempelwaarde voor het vinden van een spoor is acht. Als een speler elf of hoger gooit, kan hij zelfs zien wat iemand er heeft gelopen. Deze drempelwaarden gelden voor een natuurgebied; op bestrating in de stad is spoorzoeken uiteraard moeilijker.

Touwklimmen (Tk)

Voor touwklimmen wordt het gemiddelde berekend van de Lb en de Lk. Als een speler probeert een berg te beklimmen, gebruikt hij deze vaardigheid ook. Als hij bij het klimmen een touw gebruikt, krijgt hij een Lb-bonus van twee.

Sloten open prutsen

Een speler kan met zijn Lb proberen een slot open te prutsen, mits hij een hulpmiddel gebruikt. Een gewone looper geeft Lb +2.

Verspringen (Vs)

Voor verspringen wordt het gemiddelde genomen van Lb, Lk, S en Gr.

Zakkenrollen (Zr)

Als een speler wil zakkenrollen moet hij gooien met het gemiddelde van zijn gevoel en Lb. Gooit hij hoger dan zijn slachtoffer met zijn gevoel gooit, dan lukt het zakkenrollen. Lukt het echter niet, dan merkt het slachtoffer direct dat iemand hem probeert te bestellen. Het spreekt voor zich dat als iemand een onmogelijk groot voorwerp van een persoon wil stelen, de quaestor besluit dat hij bijvoorbeeld twee keer zoveel moet gooien als het slachtoffer.

Zwemmen (Zw)

Of een speler in moeilijke situaties kan zwemmen is afhankelijk van zijn Lb. De moeilijkheidsgraad is standaard acht, maar wordt met een punt verhoogd voor elke tien kilo die een speler meedraagt.

**Een leven maken**

Iedere eigenschap wordt bepaald door een worp met tien werpstukken. Alleen de Lg en de Gg hebben een vaste waarde: beide zijn twintig. Een speler die een leven maakt, gooit veertien keer met tien werpstukken en verdeelt de uitkomsten naar keuze over de veertien eigenschappen. Iemand die bijvoorbeeld sterk wil zijn, zal zijn hoogste waarde invullen bij Lk.

Aan het begin van zijn carrière krijgt iedere speler een kortzwaard n° 3 en een maliënkolder n° 15.

Het gevecht

Tijdens het spel kan het gebeuren dat de spelers in een gevechtssituatie verzeild raken. Bij een gevecht vinden alle handelingen plaats in beurten. In een beurt mogen alle spelers en tegenspelers een actie ondernemen. De quae-

stor bepaalt of eerst de spelers of eerst de tegenspelers aan de beurt zijn. Als een spelersgroep bij verrassing aanvalt, kan de quaestor beslissen eerst al hun acties af te handelen en dan pas die van hun slachtoffers.

Onder een handeling wordt verstaan: het doen van een spreuk, met of zonder wapen aanvallen, het weggeven of aannemen van een voorwerp enzovoort. Afweren van spreuken of aanvallen worden hier niet onder verstaan. Wegrennen of wegspringen (waardoor een speler eventueel buiten de gevarezone komt) wel. Zie Vluchten.

Als een speler aanvalt, mag hij gooien met evenveel werpstukken als de Lb telt en een dobbelsteen. Indien een speler een wapen met een Lb-bonus heeft, mag hij tijdens de aanval deze bonus, alvorens te gooien, bij zijn Lb optellen. Het getal dat hij krijgt door de gemerkte zijden van de werpstukken van de worp en de ogen van de dobbelsteen bij elkaar op te tellen, is het getal dat de verdediger met zijn Lb moet gooien om de aanval af te weren. Bij de Lb van de verdediger mogen bonussen van schilden of armbeschermers worden opgeteld.

Tijdens een beurt kan een speler evenveel meter afleggen als zijn snelheid in meters. Als een speler een snelheid van acht heeft, kan hij in een beurt acht meter afleggen of minder dan acht meter afleggen en daarna nog een handeling verrichten.

Schade

Als er raak is geslagen, wordt de schade bepaald. Hiertoe gooit de aanvaller met zijn Lk en telt hij bij de waarde van de worp eventueel de schadebonus van een wapen op. Van deze schade mag het slachtoffer de beschermingswaarde van een maliënkolder of van een harnas aftrekken. Wat overblijft, gaat van zijn Lg af.

Als iemand slaat, kan hij zeggen dat hij slechts probeert zijn tegenstander weerloos te slaan. Dit komt erop neer dat als de ander eigenlijk dood zou gaan, zijn Lg op één blijft staan. Dit moet de aanvaller wel van tevoren zeggen.

Gevangennemen

In plaats van te slaan, kan een speler ook proberen iemand gevangen te nemen. Hiervoor wordt met Lb tegen Lb gegooid. Als de aanvaller wint, heeft hij zijn tegenstander stevig vast. In zijn volgende beurt mag de gevangene door Lk tegen Lk te gooien, proberen los te komen. Bij gevangennemen geeft een touw een Lb-bonus van twee.

Vluchten

Als een speler besluit te vluchten, kan hij dat alleen doen in zijn eigen beurt. Hij mag dus niet eerst een andere actie uitvoeren en daarna vluchten. Een speler die al vluchtende wordt aangevallen, doordat hij bijvoorbeeld wordt ingehaald, mag zich alleen verdedigen met een dobbelsteen, dus zonder het aantal werpstukken van de Lb.

Slapenden en weerlozen slaan

Als een speler in de rug wordt aangevallen, mag hij alleen met een dobbelsteen afweren. De ronde daarna mag hij normaal actie ondernemen.

Slaat een speler iemand die slaapt, dan slaat hij altijd raak. Alleen de schade hoeft dus te worden vastgesteld. De beurt daarna wordt iedereen wakker en als het slachtoffer dan nog leeft, kan hij een tweede aanval wel proberen af te weren. Pas bij de derde beurt is hij wakker genoeg om terug te slaan.

Over schiet- en werpwapens

Als een speler wil gooien of schieten, bepaalt de quaestor de afstand tot het doel. Vervolgens moet de speler met een door hem gekozen aantal werpstukken (binnen het maximum) proberen precies het aantal meters te gooien dat zijn doel van hem verwijderd is. Lukt dit, dan raakt hij. Zijn Lb-worp bepaalt de hoeveelheid schade. Een geworpen voorwerp kan niet worden afgeweerd, maar er is wel schadeaftrek door eventuele bescherming.



Het gevecht te paard

Voordat een speler in staat is op een paard te vechten, moet hij het dier eerst kunnen berijden. Hiertoe moet hij met zijn Lb hoger gooien dan het paard met zijn Lb. Als dit is gelukt, zal het paard hem niet meer willen afwerpen en de aanwijzingen van zijn berijder volgen. Alleen tijdens een gevecht gooit de quaestor elke ronde met een dobbelsteen. Als hij één gooit, maakt het paard een zodanige beweging, dat de speler weer met zijn Lb moet gooien. Als de speler niet hoog genoeg gooit, valt hij van zijn paard en was de klap die hij in deze beurt wilde uitdelen, automatisch mis. De speler gooit met evenveel werpstukken als zijn grootte, vermeerderd met de snelheid van het paard, om te zien hoeveel schade de val hem doet. Harnassen en maliënkolders helpen niet.

Het voordeel van vechten te paard is dat het paard tijdens het gevecht een Lb-bonus geeft en dat eventueel een lans kan worden gebruikt.

	Lb	S	Gb	Lb+
Makke paarden	4	10		1
Normale paarden	6	12		2
Snelle, vurige paarden	8	14		3
Vuurhengsten	10	16	6	4
Magisch stormpaard	12	18	8	5

Vuurhengsten en magische stormpaarden hebben een geest en reageren op magie als waren het menselijke wezens. Zie ook Achtergronden.

Het geestelijke gevecht

Dit verloopt in grote lijnen hetzelfde als het lichamelijke gevecht. De aanvaller gooit met

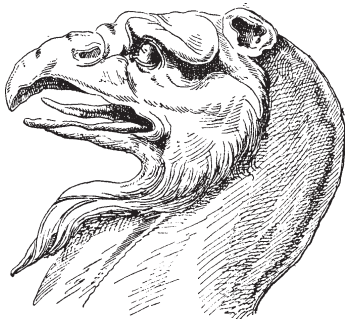
zijn Gb tegen de Gb van de verdediger om te kijken of hij raakt en vervolgens met zijn Gk om de Gg-schade te bepalen. Een amulet werkt als schadebescherming of verdedigingshulp tijdens het geestelijk gevecht.

Vallen

De valschade wordt bepaald door de volgende berekening: (hoogte - Lb-worp) x Grootte. Harnassen en maliënkolders helpen niet bij valschade.

Genezing

Een speler die tijdens het queesten lichamelijke of geestelijke schade heeft opgelopen, geneest iedere keer dat hij 6 uur slaapt, 1 punt van de geestelijke en 1 punt van de lichamelijke gesteldheid, uitzonderingen daargelaten. De Gg en Lg kunnen niet hoger worden dan de uitgangspositie (20) tenzij deze door een inwijding zijn verhoogd.



Ziekte

In bepaalde ruimten in de queeste kunnen ziekten heersen. Indien een speler met een ziekte in aanraking komt, moet hij met evenveel werpstukken als zijn Lg telt, boven de drempelwaarde gooien. Als dat lukt, wordt hij niet ziek.

Touwen

Normale touwen hebben een stevigheid van tien. Dat wil zeggen dat ze breken als er een kracht van tien op wordt uitgeoefend of als iemand met een gewicht van honderd kilo

eraan gaat hangen. Als iemand valt en zich bijvoorbeeld door met zijn Lb 7 of hoger te gooien, aan een touw weet vast te grijpen, kijkt de quaestor of het touw het gewicht van de speler kan houden.

Index**A**

Achtergronden 3
amulet 11

B

balansvel 7
Beh 7
behoefte 8
behoefte (Beh) 7
benodigdheden 5
bewusteloos 6

D

drempelwaarden 7

E

eigenschappen 5

G

geestelijke gesteldheid (Gg) 5
geestelijke gevecht 10
geestelijke kracht (Gk) 6
Geh 6
Gehe 6
geheugen (Gehe) 6
gehoor (Geh) 6
genezing 11
Gev 6
gevecht te paard 10
gevoel (Gev) 6
Gez 6
gezicht (Gez) 6
Gg 5
Gk 6
Gr 6
grootte (Gr) 6

H

hoogspringen (Hs) 8
Hs 8

I

Int 6
intuïtie (Int) 6

L

Lb 5

levensvel 3
lezen 8
Lg 5
Lichamelijke behendigheid (Lb) 5
lichamelijke behendigheid (Lb) 5
lichamelijke gesteldheid (Lg) 5
lichamelijke kracht (Lk) 5
Lk 5

M

magische stormpaarden 10

O

overzichtsplattegrond 5

P

paardrijden (Pr) 8
Pr 8

Q

quaestor 3
queestdag 8
queeste 3, 4
queesttijd 4
queestverhaal 5
queestweek 8

R

R 6
reuk (R) 6

S

S 6
Sch 7
schiet- en werpwapens 10
schoonheid (Sch) 7
slapenden en weerlozen slaan 10
sloten open prutsen 8
Sm 6
smaak (Sm) 6
snelheid (S) 6
spoorzoeken (Sz) 8
Sz 8

T

tijd 4
Tk 8
touwen 11
touw klimmen (Tk) 8

V

vaardigheden	8
valschade	11
verspringen (Vs)	9
vluchten	10
Vs	9
vuurhengsten	10

Z

zakkenrollen	7
ziekte	11

