

eLerion

het Bordspel

VRAAG EN ANTWOORD



Spelregels

- **Amuletten:** *Mag je meerdere magische amuletten dragen?*

Dat mag, maar... er kan maar één *amulet* tegelijk werkzaam zijn.

- **Magic:** *Is er een verschil tussen priesterlijke en tovenaarsmagie?*

Behalve dat *priesters* alleen *magic* van hun *godheid* kunnen gebruiken en *tovenaars* die van alle *gilden* (hoewel dit verboden is), is er geen verschil. *Immunititeit* tegen *magic* geldt bijvoorbeeld voor alle *magic*.

- **Reputatie en voorwerpen en ziektes:** *Wanneer krijg je reputatie plus- of minpunten voor het bezit van voorwerpen of het oplopen van een ziekte?*

Op het moment dat men ze koopt of besluit mee te nemen. Het is overigens niet verplicht *buit* mee te nemen. Men kan besluiten spullen gewoon te laten liggen. Los van door ze mee te nemen, geven sommige *voorwerpen* ook nog eens *minpunten* als men ze gebruikt. Sommige *minpunten* zijn *tijdelijk*. Denk aan *ziektes*: die *minpunten* verdwijnen meestal na *genezing*.

- **Gratis vaardigheden leren:** *Er zijn een aantal situaties waarin helden gratis een vaardigheid mogen leren (bijvoorbeeld in het scenarioboek op pagina 15: beloning ambachtsman). Leert men dan een extra vaardigheid naast de vaardigheid die men leren mag als men een niveau stijgt?*

Gratis betekent alleen dat de *vaardigheid* de held geen *geld* kost. De held kan nog steeds maar 1 *vaardigheid* leren als deze een *niveau* stijgt.

- **Groene Wezens:** *Wat ons ook niet duidelijk werd wat nu precies de "groene wezens kaarten" zijn. Dit moeten 'noodlot' kaarten zijn met 'een groene stip'. Ik snap niet goed welke bedoeld worden hiermee.*

Ik begrijp uit je vraag dat het niet duidelijk genoeg is aangegeven, maar het komt er op neer dat de "groene wezens", en "wezens met groene stip" synoniem zijn.

Op pagina 28/29 staat uitgelegd over *wezens* met *groene* en *rode stip*. *Rode wezens* vallen altijd aan, *groene wezens* doen dat niet, of alleen onder speciale omstandigheden (dat zijn "gevaarlijk groene wezens").

- **Gevaarlijke groene wezens:** *Wat zijn precies gevaarlijke groene wezens?*

Gevaarlijk en groen duidt meestal op een *wezen* dat normaal niet aanvalt en zelfs te hulp schiet, doch... onder bepaalde voorwaarden wel aanvalt (lage reputatie, een renegaat groepslid, dat soort dingen).

- **2 spelers:** *Het spel is wel erg moeilijk met 2 spelers. Is daar wat aan te doen?*

Het is inderdaad moeilijker met maar 2 spelers, bijvoorbeeld omdat de groep minder veelzijdig is qua *vaardigheden*. Daar is rekening mee gehouden. Lees het stukje over "kleine groepen" op pag 17. Dat levert je *extra vaardigheden* op die het je een stukje makkelijker maken.

- **Dorpen in Orcia:** *In Orcia zijn een soort dorpjes met een plaatje van holen/hutten. Zijn dat dorpen waar je conform de dienstenkaart dingen kan kopen?*

Ja. Dat zijn dorpen waar je *bier* kunt kopen, veilig kunt overnachten, etc. Hooguit zijn de omgangsnormen een stuk ruwer dan men gewend is.

- **Vaardigheden en spreuken leren:** *Als mijn held een niveau gestegen is, maar er was geen geld om de vaardigheid en/of spreuk te leren die ik er graag bij wilde, kan ik die tijdens het nieuwe scenario leren?*

Ja, dat kan. Uiteraard kan men op deze wijze nooit een "extra" *vaardigheid* leren. Het leren van een *spreuk* of *vaardigheid* kost een *einde-dags-actie*. Maar... er zijn wel voorwaarden.

- 1) Om een *spreuk* te leren moet wel op een *locatie* zijn waar een *tempel* of *tovenaarsschool* is.
- 2) Een *vaardigheid* kan men alleen leren als men in een *dorp*, *stad* of *hoofdstad* is. *Vaardigheden* uit de categorie "vechten" en "academisch" kan men alleen in een *stad* of *hoofdstad* leren.
- 3) Men moet wel het *leergeld* voor de *spreuk* of *vaardigheid* kunnen betalen.

- **Gave Paladijn:** Soms moet men weten van welk niveau een spreuk is. Hoe weet je wat het niveau is van de gave van een paladijn?

De *gave van een paladijn* heeft hetzelfde *niveau* als de *paladijn* zelf.

- **Buit:** *We hadden waarschijnlijk het spel verkeerd gespeeld. We kregen zo weinig geld binnen dat het niet kan kloppen. Als we een monster verslaan krijgen we maar heel weinig buit voor een grote groep.*

Een *wezenkaart* geeft bij de *buit* aan hoeveel *buit* men per *wezen* krijgt als men het verslaat. De hoeveelheid *wezens* hangt af van de grote van de groep. Een grote groep komt meer *wezens* tegen en krijgt dus ook meer *buit*.

VRAAG EN ANTWOORD

II

Speelkaarten en fiches

- **Ibn Azulh:** *Mag de staf van Ibn Azulh achteraf ingezet worden als een spreuk anders niet lukt?*

Ja, dat mag, daar is hij speciaal voor gemaakt.

- **De Boeien van Bru:** *De Boeien van Bru is een spreuk die de groep in één keer uitschakeld. Wij vonden dat wel een beetje heftig.*

De "Boeien van Bru"-spreuk zorgt ervoor dat men voor altijd gebonden is. Men kan ook de groep iedere ronde een kans van **1** of **2** op **d6** geven dat men weer vrij komt.

- **Het Circus:** *Moet iedere held bij het Circus apart dobbelen of hij gerold wordt?*

Ja.

- **De zakkenrollers:** *De zakkenrollers-kaart geeft aan dat je aantal zilverstukken per speler kan betalen om ze af te kopen. Moet je dat nog vermenigvuldigen met het aantal verschenen zakkenrollers of gewoon x1?*

De kaart zegt "per speler". Gooi voor iedere held of deze beroofd wordt.

- **Lege legerfiches:** *Tellen de lege legerfiches als (anoniem) leger, of zijn dit geen legers?*

Wat een fiche precies voorstelt kan per scenario verschillen, maar ga er in principe van uit dat een leeg leger fiche staat voor *vals gerucht*, of gewoon een *verkeerde aanname* (regelboek, pagina 9)

Scenario's

- **Het Parse Gevaar, Nieuwe Legers Verschijnen, Pagina 52:** *Komen er legers uit de de poorten die bij aanvang worden neergelegd?*

Bij de poorten die bij aanvang van het spel al werden neergelegd, liggen geen getal-fiches. Daar komen geen legers uit omdat er geen fiches bij liggen.

- **Het Parse Gevaar, Pagina 54:** *Hoe groot is de kans dat Mabelis een poort sluit?*

Mabelis sluit een poort als hij een 2 of meer gooit.

- **Leta en Saboed:** *Het lijkt alsof het allereerste scenario "Leta en Saboed" niet te halen is met het aantal noodlotkaarten. Ik had het idee dat als we netjes op de paden waren gebleven we altijd einde spel hadden voordat we op de eindlocatie waren. Pakten we wellicht teveel noodlotkaarten?*

Het kan in 9 stappen als je hard doorloopt en bergpaden trotseert (en geluk hebt).

De route is dan 1: Snevelaar, 2: Timo Ardina (waar je een gids kunt huren als niemand bergbeklimmen heeft), 3: de pas tussen T. Ardina en Tornico, vandaar omhoog naar de Palobar, 4: Zevenbergse Hoek, 5: tussenstap richting de Offersteen, 6: de Offersteen (speciale locatie: lees in het regelboek), 7: Bekenstein, 8: tussenstap naar de Oude Zuiderweg en dan 9: Driehuizen. Mooie test om te zien hoe het stappen op de kaart precies gaat. Tip: neem een personage met *bergbeklimmen*, dat scheelt een hoop geld voor de gids.

helmhaven

- **Reizen naar buitengebieden:** *Ik snap niet helemaal goed het reizen naar gebieden buiten de stadsmuren gaat. En dus ook niet hoe het oversteken van de Veem verloopt.*

Het kan zeker geen kwaad dat nog eens helder te verwoorden allemaal. We beginnen met reizen binnen de stad:

In de stad: Als men 's ochtend vanuit de *herberg* vertrekt mag men de *groepsmarker* naar iedere wijk verplaatsen en daar een *locatie* uitzoeken om te bezoeken.

Buiten de stad: Een *locatie* buiten de *stad* (die men niet over *water* wil bereiken) kan men bereiken vanuit de dichtstbijzijnde wijk met een *stadspoort*. Terugreizen verloopt ook via deze *wijk*. Als men tot in de avond in het "*buitengebied*" blijft en naar huis moet, lukt dat en komt "net op tijd" de *herberg* binnen.

Voorbeeld: de groep wil naar *Slot Schoonzicht*. Vanuit de *herberg* gaat men naar *Zoutwijk* en bezoekt daar een *locatie* (b.v. de *Zoutpoort* (88)). De ochtend is daarna voorbij. Dan kan men naar slot *Schoonzicht* (98). Als men daar vertrekt is de middag voorbij. Men kan vanaf hier naar *Zoutwijk* reizen en daar nog een *locatie* bezoeken. Daarna wordt het nacht en moet men terug naar de *herberg*.

Naar Overveem: De *Veem* is een enorme *rivier* (op de kaart schematisch en te klein weergegeven). Deze *rivier* oversteken kost een *dagdeel*.

Voorbeeld: in de ochtend reist men van de *herberg* naar de *haven* (29) of naar de *Warmoezeniersvelden* (83) om een overtocht te boeken. De middag is men op het water. In de avond komt men aan. Men zal dus in *Overveem* moeten zien te overnachten (wat geen probleem is).

VRAAG EN ANTWOORD

III

Algemene Tips

- **Inkomsten:** *Het leven is duur in het spel. Hoe kom je aan inkomsten?*
Als je een spel wint, is er vaak een *beloning*. En uiteraard kun je *buit* afpakken van overwonnen tegenstanders (die je heus niet per definitie doodslaat, maar dus wel beroofd). Over *buit* kun je lezen op pagina 29 in het hoofdstuk “*vechten*”. Als laatste (zeer gevaarlijke) optie, zijn er *schatten* te vinden in *kerkers*.
- **Gevechten overleven:** *De gevechten zijn soms wel heel erg gevaarlijk en dodelijk. Wat kun je daaraan doen?*
Niet *vechten* :-). *Vluchten* kun je altijd proberen. Het kost *reputatie*, maar: je overleeft het. Vergeet de optie “*heroïsch sterven*” niet! De *designated hero* kan iedereen redden als het op het randje komt.
- **Too much information:** *Het spel is behoorlijk gedetailleerd en je vergeet snel iets als een “speciale locatie”. Hoe kun je voorkomen dat je die over het hoofd ziet?*
De *speciale locaties* zijn met *oranje* omcirkeld op het bord. Als je daar overheen komt, kun je in het hoofdstuk “*speciale locaties*” in het *regelboek* die *locatie* opzoeken (*regelboek*, pag 50).
- **Onkwetsbare vijanden:** *Sommige monsters zijn alleen met toverspreuken of met zilveren of magische wapens te raken, of met magie van laag niveau te beïnvloeden. Wat kan men daaraan doen?*
Het is verstandig te zorgen dat men *magische wapens*, *pantser*s, *amuletten* of andere *voorwerpen* in handen krijgt.
Dit kan uiteraard door *monsters*, *rovers* of zelfs onschuldige lieden van hun “*buit*” te beroven, maar de kans is aanwezig dat dat niet goed uitpakt.
Duurder, maar wel zekerder qua slaagkans, is het om in een stad bij de lommert *magische spullen* te *kopen*. Zeker als men kan “*handelen*” is dat een goed plan.
En... het is verstandig om lieden met *spreuken* in de groep te hebben die *wapens tijdelijk magisch* maken of de groep *beschermen tegen magie* van anderen.
- **Pittig spel:** *Het spel is vaak best lastig te winnen. Hoort dat zo?*
Dat klopt. Het is gemaakt met het idee dat het in de helft van de gevallen lukt. Volgens mij pakt het in de praktijk zo uit dat het vaker wel dan niet lukt. Verliezen is echter geen ramp. Je stijgt sowieso *een niveau* en het is weer een mooi verhaal, waarna je gewoon weer verder kunt spelen met dezelfde groep.
Zie de tips over het ‘*tweaken van het spel*’.

Spel Tweaken

- **Inquisitie en Condottieri te zwaar:**
De Inquisitie en de Condottieri zijn zeer dodelijke kaarten. Is het okay om ze minder gevaarlijk te maken?
De *Inquisitie* en de *Condottieri Magistri* staan er om bekend geen slachtoffers achter te laten. Men kan het spel iets minder “hard” maken door in plaats van de hele groep *dood* te verklaren als men van deze types verliest, de groep een *strafronde* te geven waarin zij niet kan reizen, waarna iedereen met *1 lp*, en *0 bp* kan verder spelen. In het geval van de *inquisitie* is men dan gevangen.
Een andere optie de *Condottieri* niet te gebruiken in *scenario's* waar ze sowieso geen hoofdrol spelen.
- **Monsters te zwaar of te vaak door de tijd verslagen:**
In sommige scenario's vonden we de monsters te zwaar, of werden we vaak door de klok verslagen. Kan het spel aangepast worden als het te zwaar is?
Als de groep de monsters te zwaar vindt, kan men besluiten of het *maximum monster-niveau* met *1* te verlagen, of de groep met *1 persoon* te *verminderen* als men de hoeveelheid monsters bepaalt, of men kan (in het laatste geval) een *extra monsterkaart* van het *laagste niveau* aan de *noodlotstapel* toevoegen.