

Behulpzame tabellen

- | | | |
|-------------|---------------|----------------|
| 1. Wesley | 1. Chantal | 1. Bakker |
| 2. Ricardo | 2. Samantha | 2. Jaspers |
| 3. Joey | 3. Kimberly | 3. Janse |
| 4. Glenn | 4. Priscilla | 4. van Dijk |
| 5. Bo | 5. Sharon | 5. de Groot |
| 6. Lex | 6. Mandy | 6. Willems |
| 7. Denny | 7. Kelly | 7. Verhoeven |
| 8. Marco | 8. Romie | 8. Kuiper |
| 9. Max | 9. Naomi | 9. Roks |
| 10. Roy | 10. Stephanie | 10. Braak |
| 11. Andy | 11. Kayleigh | 11. de Boer |
| 12. Mitchel | 12. Destiny | 12. van Vliet |
| 13. Fabian | 13. Nicole | 13. van Berg |
| 14. Dylan | 14. Kiara | 14. Peters |
| 15. Frank | 15. Debbie | 15. Maas |
| 16. Jayden | 16. Megan | 16. van Loon |
| 17. Jan | 17. Demi | 17. Heuvel |
| 18. Jayson | 18. Jolanda | 18. van de Wal |
| 19. Donnie | 19. Monique | 19. Zaagman |
| 20. Ronnie | 20. Patricia | 20. Rutgrink |
- Kutweer:
- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 1. Plensregen | 7. Harde wind & regen |
| 2. Motregen | 8. Smerige sneeuw |
| 3. Windkracht klote | 9. Bijzonder warm |
| 4. Nat & druilerig | 10. Verblindende zon |
| 5. Hagel | 11. Grijs en depri |
| 6. Mistig | 12. Grijzer en deprimerender |

Oosterhout Borg

TTRPG in de mooiste stad van de wereld

Gebaseerd op het systeem van Morkborg

Compatible with
Mork Borg

Oosterhout vergaat niet met vuur of profetieën, maar met blikjes energydrank en kapotte scooters.

De straten worden geregeerd door schreeuwende monden, scheldkoren en bluetooth-speakers die nooit zwijgen. Tokkies verzamelen zich als vliegen rond een stervende snackbar, hun kroost losgelaten als ratten zonder angst.

Fatsoen is hier allang begraven, overstemd door boze stemmen en lege blikken. Dit is geen stad in verval — dit is een ondergang die zichzelf viert.

Maar wat voor aso ben jij? Een aasgier op zoek naar restjes macht, een blaffende hond van de straat, of gewoon nog een lichaam dat weigert stil te vallen?

Je wordt na je **gevangenisstraf** vrijgelaten bij Oosterhout busstation met 1d8x10 euro en 1d2 dagen aan eten. Je bezit geen grond, geen vervoer en je naam is niks waard.

Strafblad d20:	Levensdoel d10
1. Veelpleger wildplassen	1. Anarchisme
2. Autodiefstal	2. Wraak
3. Dealen	3. Geld
4. Braak	4. Liefde
5. Mishandeling	5. Beroemdheid
6. Shoplifting	6. Beruchtheid
7. Belastingontduiken	7. Plezier
8. Oplichting	8. Drugs
9. Brandstichting	9. Aandacht
10. Moord	10. Macht
11. Doodslag	Kleding d10
12. identiteitsfraude	1. Trainingspak
13. Illegaal vuurwerk bezit	2. Knockoff designer
14. Prostitutie	3. Kapotte hoodie & jeans
15. Chantage	4. Niet passend pak
16. Smokkelen	5. Bodywarmer & jeans
17. Heling	6. Primark Disney
18. Overval	7. Gabber
19. Graftschennis	8. Ajax pak
20. Hebben van een kwekerij	9. Panterprint
	10. Wannabe rich + nep horloge

Wat is een beurt?
Een beurt is genoeg tijd om een aantal te doen en jezelf te verplaatsen naar een andere ruimte, in game ongeveer 6 seconden

Uitrusten?
Even zitten, wat drinken of een peuk roken, geneest 1 d4 LP.
LP. Een volledige nachttrust met een maatijd geneest 1 d6 LP.

Algemene uitleg:
Een TTRPG is een gezamenlijk verteld verhaal aan tafel, met één speler als spelleider die de wereld bestuur en de regels toepast. Voor het spelen heb je papier, een pen en dobbelstenen nodig (d4, d6, d8, d10, d12 en d20).

Maak als speler een personage door de dobbelstenen te gooien voor de tabellen op pagina 2, 3, 4 en 5.

De spelleider vertelt het verhaal en de spelers, doormiddel van hun personage, maken er een puinzooi van.

Deze game is satirisch bedoeld en keert zich expliciet tegen discriminatie, racisme en uitsluiting. Eventuele stereotypes worden gebruikt om deze mechanismen te bekritisseren, niet om ze te normaliseren.

Gezondheid
Je begint met **Taaiheid score + d8** lijfpunten (LP), minimaal 1.

Geweld
Spelers gooien zowel voor 4-6 spelers gaan eerst.
1-3 vijanden gaan eerst.
aantallen als verdedigen.

Wie eerst?
Roll de:
1-3 vijanden gaan eerst.
4-6 spelers gaan eerst.

Natuurlijke 20
Bij aanvallen dubbele schade en armor gaat 1 tier omhoog, bij verdedigen gratis aanval

Natuurlijke 1
Bij aanvallen, je mist en breekt je wapen.
Bij verdedigen, speler krijgt dubbele schade en armor gaat 1 tier omhoog

Gooien/Schieten
probeer **Aanwezigheid** 12.
moellijkheid 12.

Klappen/dichtbij
probeer **Kracht** moellijkheid 12.

Moellijkheid
Het is aan de spel leider om actie te bepalen en daarbij maar een gewone schooier, welke factoren het moelliker of makkelijker moelliker of makkelijker maken. Stel je voor je probeert een deur op te breken, dat is lastig, maar met een brekijzer is dat significant makkelijker

Wanneer je iets probeert
Wanneer je iets probeert probeer met een d20 + je score bij de relevante skill evenveel of hoger te gooien dan de moellijkheid, bijvoorbeeld: je probeert over een schutting te springen, dan gooi je een d20 en op. De spelleider heeft bedacht dat de **Moellijkheid** om te verstaan 12 is.

Talent score
Raphid - Verdedigen, balans, zwemmen, vluchten
Aanwezighid - Zien, zoeken, Milken
Taaiheid - Vallien of vergif weerstaan
Aura - Overtuigen, Bedreigen, verleden
Rol | Score
1-4 | -3
5-6 | -2
7-8 | -1
9-12 | 0
13-14 | +1
15-16 | +2
17-20 | +3

Factoren
Het is aan de spel leider om actie te bepalen en daarbij maar een gewone schooier, welke factoren het moelliker of makkelijker moelliker of makkelijker maken. Stel je voor je probeert een deur op te breken, dat is lastig, maar met een brekijzer is dat significant makkelijker

Proberen
Wanneer je iets probeert probeer met een d20 + je score bij de relevante skill evenveel of hoger te gooien dan de moellijkheid, bijvoorbeeld: je probeert over een schutting te springen, dan gooi je een d20 en op. De spelleider heeft bedacht dat de **Moellijkheid** om te verstaan 12 is.

Dingen dragen
De hoeveelheid dingen die je kan dragen is 8 + je **Kracht score**, tassen etc niet mee geteld.

Dingen bedraagt gemiddeld
1. Keukentrap
2. Joints (geen aansteker)
3. Een hond, 1d6LP
4. Houen kruis
5. Oude fiets
6. Skateboard
7. Nitrat d8 schade bij vuur
8. Pak shag & aansteker menssen
9. Pak shag & aansteker menssen
10. Een ladder of een stoel.

Talent
Raphid - Verdedigen, balans, zwemmen, vluchten
Aanwezighid - Zien, zoeken, Milken
Taaiheid - Vallien of vergif weerstaan
Aura - Overtuigen, Bedreigen, verleden
Rol | Score
1-4 | -3
5-6 | -2
7-8 | -1
9-12 | 0
13-14 | +1
15-16 | +2
17-20 | +3

Factoren
Het is aan de spel leider om actie te bepalen en daarbij maar een gewone schooier, welke factoren het moelliker of makkelijker moelliker of makkelijker maken. Stel je voor je probeert een deur op te breken, dat is lastig, maar met een brekijzer is dat significant makkelijker

Proberen
Wanneer je iets probeert probeer met een d20 + je score bij de relevante skill evenveel of hoger te gooien dan de moellijkheid, bijvoorbeeld: je probeert over een schutting te springen, dan gooi je een d20 en op. De spelleider heeft bedacht dat de **Moellijkheid** om te verstaan 12 is.

Dingen dragen
De hoeveelheid dingen die je kan dragen is 8 + je **Kracht score**, tassen etc niet mee geteld.

Dingen bedraagt gemiddeld
1. Keukentrap
2. Joints (geen aansteker)
3. Een hond, 1d6LP
4. Houen kruis
5. Oude fiets
6. Skateboard
7. Nitrat d8 schade bij vuur
8. Pak shag & aansteker menssen
9. Pak shag & aansteker menssen
10. Een ladder of een stoel.

Zoo!
Draagzoo! d8 (zie dingen dragen):
1. Niks
2. Plastic tas, 4 dingen
3. Fanny pack, 2 dingen
4. Winkelmand, 6 dingen
5. Kinderbuggy, 8 dingen
6. Basic fit rugzak, 6 dingen
7. Trolley, 8 dingen
8. Winkelwagen, 12 dingen
9. Pistool 1d8
10. Jachtgeweer 1d10
11. Touw, 10m
12. Pak sigaretten & aansteker
13. Blik Energie, 1d4 uses,
14. Geneest 1d4
15. Deo (huismes) 1d4
16. Pocket fles vodka
17. Oud vuurwerk (d6 damage)
18. Set Dobbelstenen
19. Nitrat d8 schade bij vuur
20. Pak shag & aansteker menssen

Wapens d10:
1. Bietles 1d3, bij crit 2d10
2. Werpmes 2d6 stuks, 1d3
3. Stoevoet 1d4
4. Koevoet 1d6
5. Vlindermes 1d6
6. Groot mes 1d8
7. Hakbijl 1d10
8. Luchtbuks 1d4
9. Pistool 1d8
10. Jachtgeweer 1d10

Armors d4:
1. Niks
2. Ski-jas -d2 (tier 1)
3. Leren jack -d4 (tier 2)
4. Kogelwerend vest -d6 (tier 3).

Dingen dragen
De hoeveelheid dingen die je kan dragen is 8 + je **Kracht score**, tassen etc niet mee geteld.

Dingen bedraagt gemiddeld
1. Keukentrap
2. Joints (geen aansteker)
3. Een hond, 1d6LP
4. Houen kruis
5. Oude fiets
6. Skateboard
7. Nitrat d8 schade bij vuur
8. Pak shag & aansteker menssen
9. Pak shag & aansteker menssen
10. Een ladder of een stoel.