

Prototypes



Inleverdatum: 17 april 2025

Domein docent: Thomas Bijen

Team 2: Morath's vervuiling

Namen: Dewi Tollenaar (500927289)

Cartoon Sattayarangsang (500927884)

Lisa Valkenburg (500954355)

Jack Zijp (500964748)

Cluster: Magenta

School: Hogeschool van Amsterdam

Opleiding: Communication and Multimedia Design

Inhoudsopgave

Prototype 1	3
Dobbelsteen	3
Pionnen	3
Draaiboek	4
Bordspel	4
Karakter kaarten	5
De Doos	6
Prototype 2	8
Dobbelsteen	8
Pionnen	9
Draaiboek	9
Bordspel	10
Karakter kaarten	12
De doos	14
Prototype 3	16
Dobbelsteen	16
Pionnen	16
Draaiboek	17
Levenshart	18
Bordspel	19
Karakter kaartjes	20
De doos	21
Prototype 4	23
Bordspel	23
Verhaal draaiboek	24
Expo	43

Prototype 1

Dobbelsteen

(Dewi)

Als eerste prototype heb ik een D10 (dobbelsteen met 10 vlakken) gemaakt uit piepschuim. Dit heb ik in vorm gesneden in het Makerslab. De grootte is precies de grootte die fijn is om mee te rollen. Het is alleen heel moeilijk om de dobbelsteen perfect te snijden met 10 vlakken. Het is uiteindelijk wel gelukt maar deze zijn niet gelijk. Hierdoor is het niet duidelijk of de dobbelsteen altijd eerlijk gerold zal worden.

Voor het volgende prototype is het beter om dit uit een 3D printer te maken omdat je op deze manier wel de vlakken allemaal gelijk kan krijgen.



Pionnen

(Dewi)



Als eerste prototype hebben we de pionnen ook uit piepschuim gemaakt. Dit was ook erg lastig om de vormen uit te snijden. Met de paarse en de oranje pion hebben we nog geëxperimenteerd om andere ronde vormen te snijden. Hierdoor hebben we verschillende prototypes om uit te proberen. Voor het volgende prototype kunnen we dit met een 3D printer doen. Hierdoor kunnen we de pionnen meer laten lijken op de karakters van het spel.

Draaiboek

(Dewi)



Als eerste prototype hebben we de kaft met de hand geschreven. We wilde kijken of de handgeschreven stijl bij het verhaal past. Het past toch niet helemaal. Volgende keer kunnen we experimenten met andere lettertypes en materiaal. Misschien een kaft met meer textuur. Als formaat hebben we gekozen voor A5-formaat. Dit is in verhouding een goed formaat. Het ligt lekker in de hand en het is goed te lezen.

Bordspel

(Lisa)



Ik heb het eerste prototype van het bord van ons spel gemaakt. Op een stukje multiplex van 30x30x1cm heb ik met acrylverf/potlood een kaart gemaakt waar je door middel van een pad door een bos, een woestijn, een grot heen gaat en uiteindelijk de berg (het eindpunt) bereikt, zoals beschreven in het spelboek. Ik vond het erg moeilijk om alles te weergeven, want we hadden nog niet echt samen gekeken hoe we het bordspel het makkelijkste konden vormgeven. Ik had wat schetsen gemaakt, en kwam zo op dit 'design'. Dit heb ik toen uitgewerkt.

Het geeft denk ik voor het eerste experiment wel goed weer wat het moet zijn, alleen zijn er zeker stukken die we kunnen verbeteren, bijvoorbeeld die gekke grijze slurf die een grot moet weergeven. Ook kregen we van een expert docent (illustratie) feedback over de tekenstijl en het kleurgebruik, wat weer totaal anders is dan de illustraties van Cartoon en het logo van Jack. Ook zei ze dat we de titel van het bordspel naar voren moesten laten komen, en eventueel ook aan de zijanten van het bord. Dus er is zeker nog ruimte voor verbetering en verdere uitwerking, maar het is niet voor niets het eerste prototype.

Karakter kaarten (Cartoon)



Ik heb het eerste prototype van de karakter kaarten voor het spel gemaakt. Er bestaan 4 karakters met verschillende kracht en zwakte aan de voorkant en achterkant bestaan uitgebreider uitleg en omschrijving. Om te experimenteren met

techniek en materialen wilde ik voor het eerste prototype simpel houden daardoor heb ik voor dit eerste prototype volledig met handgemaakt, zelf getekend, ingekleurd en de teksten zijn ook met hand geschreven. De kaarten zijn gemaakt van A5 format papier. Ik ging naar het Makerslab om een dikker papier te halen maar helaas hadden ze nog niet op voorraad, daarom heb ik gekozen om het dikst papier die op voorraad zijn te gaan werken.

Na het maken kom ik met conclusie uit dat dit papier dat iets dikker dan normale papier dat ik dacht het wel prima zou werken, nog niet dik genoeg voor een kaart te zijn. Dus voor volgende prototype ben ik van plan om dikker papier te gaan gebruiken (die wel volgende week op voorraad zou zijn), en als het niet zo is ga ik op een dunne hout of karton plakken of het papier dubbelvouwen om het dikker te maken. De techniek voor dit prototype heb ik alles met hand gemaakt, met tekenen en inkleuren vond ik persoonlijk makkelijker dan digitaal, maar het duurt langer en moeilijker om netjes te houden. Ook met schrijven, ziet er niet echt netjes uit en met eigen handschrift zou het moeilijk zijn voor anderen te lezen en past niet helemaal bij andere prototypes die teamgenoten hebben gemaakt, want iedereen heeft verschillende handschrift. Voor volgende prototype ben ik van plan om alles digitaal te doen zodat ik meer controle heb in typografie, kleur en lijn, daarna met stickerprinter in het Makerslab of normale printer zou sneller zijn met deze kaartjes uitprinten, hiermee moet ik nog gaan experimenteren. Overal ben ik blij met dit resultaat, maar het kan zeker nog verbeteren.

De Doos

(Jack)



Voor **ontwerp 1** liet ik me inspireren door oude middeleeuwse boeken en documenten. Dit ivm dat ons thema voor het spel natuurlijk fantasy/middeleeuwen is.

Zo kwam ik op een opgevouwen scroll met de titel met daarboven de characters in het spel. We zijn nog opzoek voor een goed titel voor dit spel, daarom hadden we voor nu de keuze gemaakt om onze team naam als titel te gebruiken.

De keuze voor de scroll is doordat dit eruit ziet als een oude boodschap uit die tijd en voor de tekst koos ik een gotisch/middeleeuws lettertype, zoals je die vaak ziet in oude handschriften. Door de tekst in het midden te zetten en in drie regels te verdelen, blijft alles mooi in balans en goed leesbaar.

Als eerste prototype is het gebruikte materiaal papier om een beeld te krijgen van hoe het eruit komt te zien. Voor de volgende prototypes en testen zijn we van plan om nog ander materialen op de proef te stellen. Denk hierbij aan hout, karton en wellicht 3d printen.

Ook is het idee om nog een houder voor in de doos te maken zodat alle speel elementen een vaste plek krijgen en niet los door de doos heen vliegen.

Prototype 2

Dobbelsteen

(Dewi)



De D10 dobbelsteen is dit keer gemaakt van gerecycled plastic met een 3D printer. De D10 heeft een goed formaat en gewicht waardoor de D10 hierdoor goed te gooien is. De kleuren zijn niet helemaal egaal omdat de vorige kleur er niet goed uit was. Voor het volgende prototype ga ik de cijfers zwart kleuren waardoor deze beter naar voren komen. Ook ga ik ervoor zorgen dat de kleur 1 egale kleur is.

Pionnen

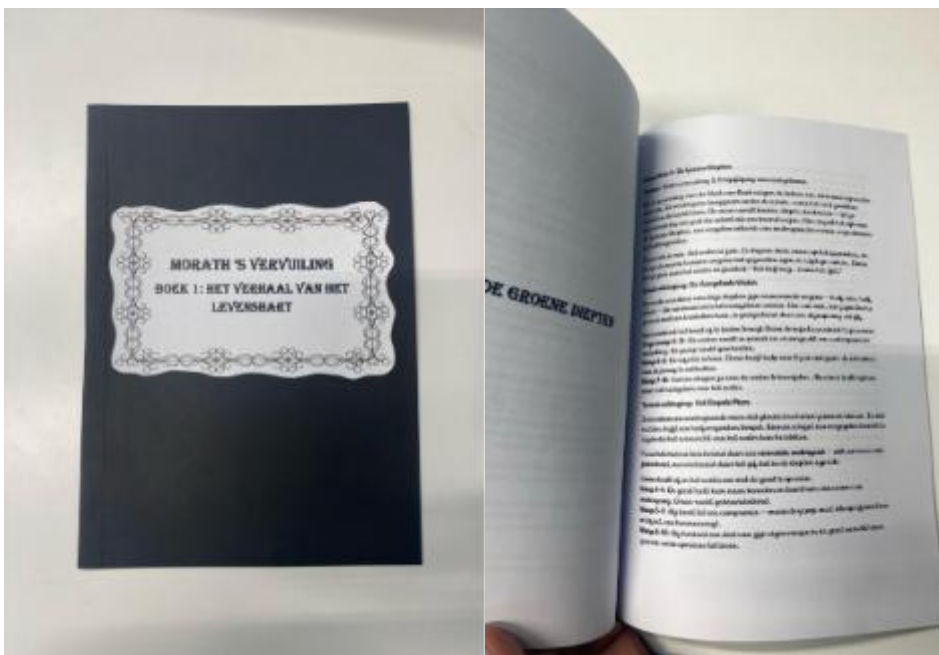
(Dewi)



De pionnen zijn dit keer gemaakt van gerecycled plastic met een 3D printer. De pionnen hebben een goed formaat en hebben allemaal een egale kleur. De pionnen hebben alleen niet dezelfde kleur als de karakters. Voor het volgende keer zal ik de pionnen dezelfde kleur geven als de karakters om deze meer te laten passen bij elkaar.

Draaiboek

(Dewi)

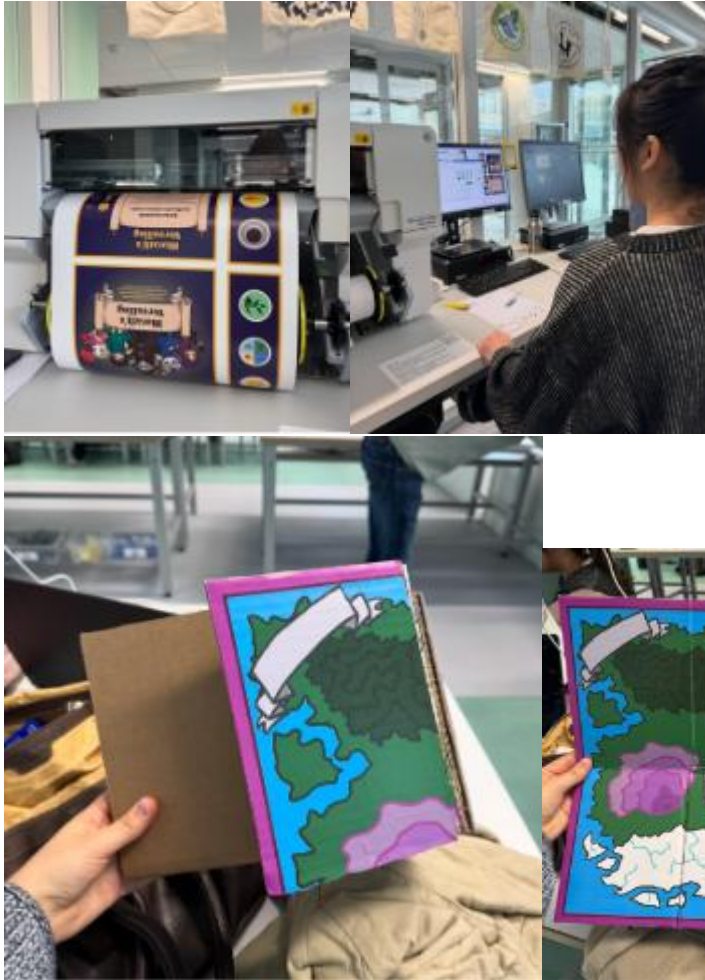


Het boek is dit keer uitgeprint. Het lettertype past goed bij het verhaal en de kaft heeft een andere kleur waardoor het echt op een boek lijkt. Voor het volgende prototype wil ik kijken of ik de kaft nog van een ander materiaal kan maken. Dat het een beetje op leer lijkt of iets in die richting. Ook wil ik kijken of ik het boek op een andere manier kan binden.

Bordspel

(Lisa)





Voor het tweede prototype van het bord wou ik de vormgeving online gaan designen. Het verhaal was wat aangepast, er was bijvoorbeeld dus geen sprake meer van een grot, dus dat moest ik ook aanpassen. Voor de rest heb ik de vormgeving wel een beetje hetzelfde gehouden. Vierkant, met een bos linksbovenin en rechtsonder een grote berg.

Ik heb het online getekend met ProCreate. En toen hebben we dat vandaag uitgeprint met de stickersmachine. Hij was helaas veel te groot uitgeprint, maar opgelost: we hadden nu gewoon een groter bord wat we konden opvouwen zodat het nog steeds past in de doos. De sticker toen dus op wat gevouwen karton geplakt, en dat was dat.

Ik ben wel satisfied met de vormgeving, maar uitvoering is beetje matig. Maar wel fijn als experiment, we weten nu wel dat hij niet per se zo groot hoeft worden uitgeprint.

Karakter kaarten (Cartoon)





Ik heb voor het tweede prototype stickerprinter gebruikt. Ik heb de karakters op Procreate getekend en alles bij elkaar gezet op Adobe Illustrator, vervolgens heb ik het als stickers uitgeprint met stickerprinter, hiervoor hebben we matte vinyl gekozen. Daarna plakte ik de stickers op de witte kartonnen met dikte van 1,5cm die gesneden zijn in A5-formaat. We zijn heel tevreden met het resultaat, de kleuren zien er goed uit en de teksten zijn goed leesbaar. Vergelijken met het eerste prototype ziet dit veel meer netjes uit. Het was ook makkelijk en snel om uit te printen. De stickerprinter was wel een stukje systematisch, maar dank aan behulp van student-assistent ging het soepel. Nu weet ik hoe de stickerprinter werkt, dus voor volgende keer kan ik het nog beter gebruiken. Nog een voordeel van de stickerprinter is dat het alvast kan snijden zodat ik de stickers niet achteraf zelf moet gaan snijden of knippen. Ik moest zelf ook een groot karton snijden zodat ik het in A5-formaat kon krijgen. Ik wilde eerst lasersnijder gaan gebruiken maar iedereen was bezig met de machine, daarom ging ik naar het Makerslab tegenover om zelf het karton te snijden, dit deed ik met het grote apparaat van papiersnijder, die kartonnen kan snijden. Het was beetje moeilijk om de kartonnen precies te kunnen snijden, omdat ik zelf moest kijken als het goed zat en zelf op het apparaat drukken, hiervoor heeft Jack geholpen. Dus voor

volgende keer wil ik met lasersnijder werken om te experimenteren als het makkelijker zou zijn en meer precies kunnen snijden.

De doos

(Jack)

Voor ontwerp 2 wilden ik graag met ander materiaal werken en het ontwerp voor de doos verder gerealiseerd hebben. Zo ben ik voor het design verder gaan bouwen met het ontwerp dat ik al had en de assets die Cartoon ontworpen heeft. Zo heb ik de nieuwe naam toegevoegd, kleuren toegepast, tekst geschreven en illustraties toegevoegd. Eerst was het nog even spelen met compositie en welke informatie ik waar ging plaatsen, maar de het uiteindelijke design ziet er goed uit voor een 2e concept.



Eind design prototype 2:





Materiaal prototype 2:

Voor het 2e prototype hadden we het plan om het van karton of hout te maken. Waarbij het eerste prototype een uitprobeersel was wilden we deze versie echt op maat maken en van een steviger materiaal. Veel speldozen zijn van karton gemaakt en we wilden daarmee kijken wat mogelijk was dus vandaar dat we karton gekozen hebben. De designs hebben we uitgeprint met de stickerprinter en de doos hebben we ontworpen met oud karton uit het Makerslab.



Prototype 3

Dobbelsteen

(Dewi)



Voor het derde prototype heb ik de D10 weer met de 3D printer gemaakt. Dit keer is het design iets groter zodat het lekkerder in de hand ligt. Ook is de kleur veranderd zodat het meer bij het design past.

Pionnen

(Dewi)

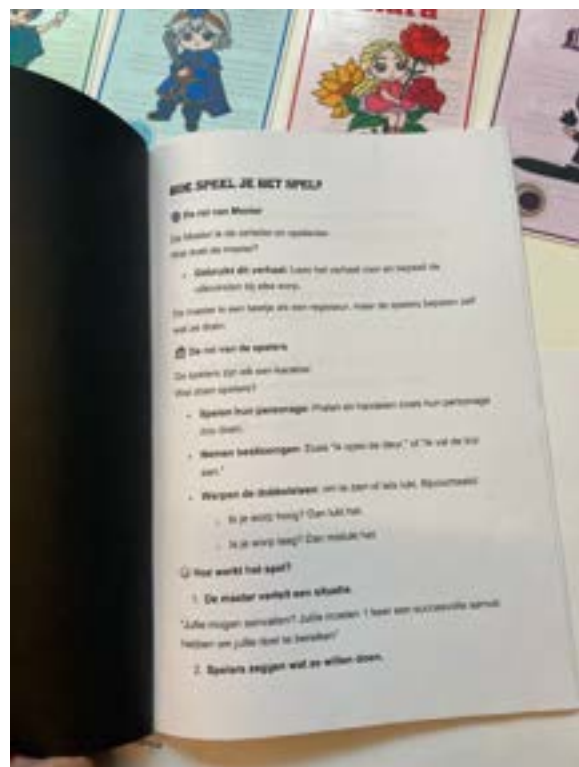


De pionnen zijn voor het derde prototype weer met de 3D printer gemaakt, het materiaal is nog steeds gerecycled plastic. Het design is dit keer een wizard zodat het beter bij het spel past. Ook zijn de kleuren veranderd zodat de kleuren matchen met de karakters op de kaartjes. De eerste keer lukte het niet met de printer omdat het design losliet. Maar daarna lukt het wel. Dit keer moest ik de pionnen wel losknippen met een tang omdat het design eromheen veel dikker was dan bij het eerste ontwerp.

Draaiboek

(Dewi)

Voor het derde prototype is het design van het boekje kleiner gemaakt. Er is een intro toegevoegd en de keuzes zijn vrijer zodat er meer interactie in het spel is. Het design van het boekje is hetzelfde gebleven omdat veel mensen als feedback gaven dat het goed bij het spel paste.



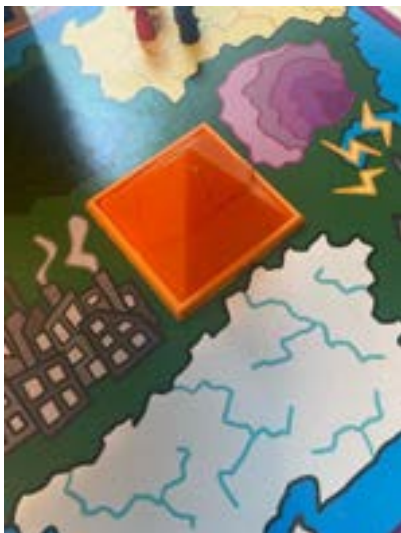
Levenshart

(Dewi)



Voor het spel wilde ik een piramide maken van 5 stukjes die het levenshart moesten voorstellen. Dit wilde ik met de 3D printer doen. Helaas is dit ontwerp 2 keer mislukt en had ik dit niet optijd af. Dit komt omdat het ontwerp 2 uur erover doet om te printen en dit deed ik vlak voordat ik naar huis ging. De volgende ochtend zag ik dat het ontwerp mislukt was en hierdoor heb ik het levenshart niet kunnen toevoegen.

Update:



Uiteindelijk is het toch nog gelukt om het levenshart uit te printen. Hierdoor was deze toch nog optijd voor de expo.

Bordspel

(Lisa)



Voor het 3e prototype heb ik opnieuw de stickermachine gebruikt voor het bord. Ik lette nu op het formaat: 25x25 cm. Deze kwam er goed uit, en toen ik heb ik dat op witte cardboard geplakt. Hij was er mooi uitgekomen, de grootte was ook goed, hij paste nu sowieso in de doos.

Hij oogt misschien wat klein, maar toch is dit goed, want de pionnen passen er goed op, en ook hebben de spelers meerdere dingen op tafel zoals de karakter kaarten, het boek, etc dus dan mag het spelbord niet alle ruimte innemen.

Met de grootte en materiaal waren we blij. Het cardboard was heel stevig, maar alsnog lekker dun dus dit was perfect, omdat het multiplex gewoon echt te dik was (1.2cm) en het karton van het vorige prototype was dramatisch.

Wat wel nog aandacht nodig had, was dat ik de kaart een beetje zou maken rondom het 'levenshart' wat in het midden van het bord zou komen. Dit zou een 3d print worden van een vierkante pyramide. Ook moest ik natuurlijk nog tekst toevoegen op

Karakter kaartjes (Cartoon)



Voor het derde prototype heb ik met lasersnijder en uv-printer gewerkt. Eerst heb ik het materiaal laten uitsnijden, deze keer zijn de kaartjes in A6-formaat omdat we van de feedback hebben gekregen dat de kaartjes wel iets kleiner kunnen zijn zodat het meer handig is. Met lasersnijden vond ik echt makkelijk en snel, voor het eerste keer was het nog wel moeilijk aan het programma maar dank aan hulp van docenten van het Makerslab had ik het kunnen leren en uiteindelijk succesvolle eindresultaat kunnen krijgen. Enige nadeel die ik hiervan vond was dat het materiaal dat gesneden werden waren vies aan de snijlijn, maar gelukkig kon dit nog afgespoelde worden. Vervolgens ging ik met uv-printer gewerkt, het programma werkt precies hetzelfde als

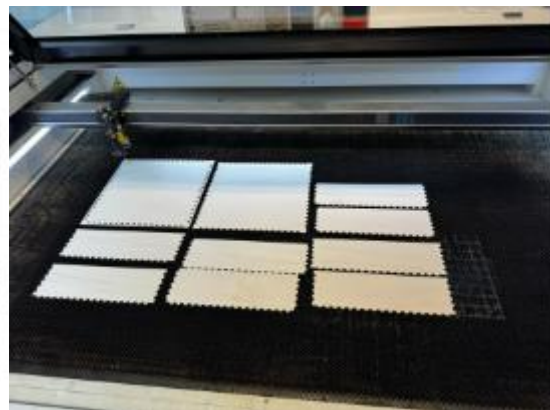
stickerprinter, alleen de machine instelling was anders. Bij uv-printer moest ik dikte en grootte van het materiaal instellen en daarna pas kon ik het laten printen. Ik heb in dit geval een kaart per keer ingelegd en dan uitprinten door het advies van een docent van het Makerslab dat het makkelijker was omdat ik dubbelzijdig nodig had, daarna draaide ik om en nog een keer laten printen. Dit proces duurde dus wel langer dan verwacht omdat ik maar een laagje per keer kon uitprinten. Het materiaal dat ik heb gekozen was de dunne versie en na het uitprinten merk ik dat het eigenlijk ook doorzichtig is, persoonlijk vind ik het wel mooi zo want tegelijkertijd dat je het verhaal leest zie je dan ook de illustratie van de andere kant terwijl dat de teksten nog leesbaar zijn. Maar om te verbeteren of om te verfijnen zou ik nog een wit laagje tussenin kunnen toevoegen zodat de kaartjes niet doorzichtig zijn en misschien wat makkelijker is om te lezen. Ik vind de kaartjes wel heel mooi geworden en ook in het perfecte formaat. De kleuren die uv-printer hebben uitgeprint geven ook textuur als je de kaartjes aanraakt door de ink die droog werd.

De doos

(Jack)

Voor ontwerp 3 heb ik besloten om de doos dit keer van hout te maken! Duurzaamheid is 1 van onze waardes en daarom past hout als materiaal ideaal bij ons product. Vervolgens kon ik aan de hand van een handige website (<https://boxes.hackerspace-bamberg.de/>) online kon ik een mooie doos ontwerpen die goed past bij ons spel. Zo had ik eerst een ontwerp voor een doos met een uitschuifbaar laadje. Dit leek me leuk en vernieuwend om als speldoos te gebruiken, toch wilden we als team het in de buurt blijven met het design van de gebruikelijke spel doos (Doos waarbij de deksel over de onderkant schuift). Nadat ik de blueprint klaar had kon ik aan de gang met de lasersnijder.

Blueprint doos



Nadat de doos was uitgesneden heb ik hem in elkaar gezet, gelijmd en geschuurd. Nu dat de doos klaar is, werd het tijd voor het design. Ik had de optie om het in eerst instantie te graveren in de lasersnijder, maar de reactie op het design tijdens de test-expo waren zo positief dat we bij het design van prototype 2 zijn gebleven en de kleuren weer op de doos wilden gebruiken, dus we gingen weer stickers gebruiken.

Daarbij heb ik een paar kleine elementen toegevoegd en aangepast zoals de barcode, de pion illustratie een hoedje gegeven (achterkant) en de spelfouten eruit gehaald. Nu het design klaar is, konden we de stickers gaan printen. I.p.v. losse stickers heb ik ze nu deels aan elkaar gemaakt zodat ze mooi om de randen heen vouwen.



Prototype 4

Bordspel

(Lisa)



Ik had online het design aangepast: een vierkant van ongeveer 5x5cm voor waar de spelers uiteindelijk het levenshart gaan volmaken. Ook heb ik tekst toegevoegd, en het design wat aangepast dat alles rondom het levenshart zou staan. Dit heb ik weer gedaan met de stickermachine, dit ging me goed af, want ik had het al wat keer eerder gedaan. Nu had ik dat dus wel echt onder de knie.

Ik heb de sticker geplakt op het witte cardboard, en zo heb je eindwerk.

Ondanks we verschillende keren de feedback hebben gekregen dat mensen de eerste versie van het bordspel mooier vinden, hebben we er toch voor gekozen om het design hetzelfde te laten, want we zijn het eens met de illustratie-expert, die tijdens een van de eerste expert-review zei dat we de stijlen en kleuren hetzelfde moest zijn van de doos, karakterkaarten en bordspel. En dat is dus een beetje cartoon-stijl met vibrant kleuren, dus nu is het allemaal een geheel.

Naast dat vind ik het een prima design, en het is ook leuk als straks de 3d print erop kan staan.

Verhaal draaiboek

HOE SPEEL JE HET SPEL?

De rol van Master

De Master is de verteller en spelleider.

Wat doet de master?

- **Gebruikt dit verhaal:** Lees het verhaal voor en bepaalt de uitkomsten bij elke worp.

De master is een beetje als een regisseur, maar de spelers bepalen zelf wat ze doen.

De rol van de spelers

De spelers zijn elk een karakter. Elke speler heeft 5 levens.

Wat doen spelers?

- **Spelen hun personage:** Praten en handelen zoals hun personage zou doen.
- **Nemen beslissingen:** Zoals “Ik open de deur,” of “Ik val de trol aan.”
- **Werpen de dobbelsteen:** om te zien of iets lukt. Bijvoorbeeld:
 - Is je worp hoog? Dan lukt het.
 - Is je worp laag? Dan mislukt het.

Hoe werkt het spel?

1. De master vertelt een situatie.

“Jullie mogen aanvallen? Jullie moeten 1 keer een succesvolle aanval hebben om jullie doel te bereiken”

2. Spelers zeggen wat ze willen doen.

“Ik kijk of ik voetsporen zie.”

“Ik sluip naar binnen.”

3. De master vraagt om een worp met een dobbelsteen.

De worp is succesvol als er boven de 5 word gegooid. De 0 is in dit geval een 10.

4. DM vertelt wat er gebeurt op basis van de worp.

“Je gooit een 6. Je ziet voetsporen van goblins!”

5. Zo gaat het verhaal verder.



In een gevecht:

- Spelers en monsters vechten om de beurt.
- Je gooit de dobbelsteen om verder te kunnen komen.
- Iedereen heeft levenspunten. Als die op zijn: bewusteloos of dood (Dit bepaalt de master).

Het Verhaal van het Levenshart

Lang geleden, voordat steden van steen de wereld bedekten, leefde de wereld in harmonie met haar bewoners. In het centrum van die wereld lag het Levenshart, een levend kristal, geboren uit de eerste adem van de wereldgeest Morath.

Het Levenshart zat vol met zuiverheid en hield alle elementen in balans: lucht, water, vuur, aarde en geest. Maar toen de mensen zijn kracht ontdekten, brak er strijd uit. Koningen, tovenaars, zelfs goden wilden het bezitten. Om het te beschermen, werd het gebroken in vijf stukken, verborgen in de uithoeken van de wereld.

De balans is verstoord. De wereld zucht onder vervuiling, klimaatchaos en magisch verval. Het is aan een nieuwe generatie helden om de fragmenten te vinden en het Levenshart te herstellen.

HET ZWARTE WOUD

Hoofdstuk 1: Het Zwarte Woud

Thema: Ontbossing & Bosbranden

Het is laat in de middag wanneer de groep het grensgebied van het Zwarte Woud bereikt. Waar ooit hoge, groene bomen ruisde in de wind, staan nu zwartgeblakerde boomstammen als stille wachters van verwoesting. De lucht is dik van rook en de geur van verschroeid hout. Vogels zwijgen. In de verte weerklinkt het gekraak van vallende takken en het doffe gebrul van iets... boos.

De hitte lijkt onnatuurlijk. Elara voelt meteen dat er iets mis is. De geest van het bos is niet zomaar verwond, hij is woest.

Eerste uitdaging: De doorgang

Op het kronkelige pad naar binnen schiet plots een muur van vuur omhoog. Een plotselinge rukwind draagt vlammeende as door de lucht. Elara moet haar natuurmagie gebruiken om de omgeving te manipuleren maar vuur is haar zwakte, en haar kracht hapert.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 3 keer een succesvolle aanval uitvoeren om door de doorgang te kunnen komen.

Tweede uitdaging: De woedende geesten

Een paar uur verder in het bos wordt het ineens ijsig stil. Dan, vanuit het niets, schieten twee doorzichtige gestalten tevoorschijn, geesten van oude bomen, hun gezichten getekend van pijn en woede. Ze vallen aan met zweepslagen van schors en wortels. Kael stapt naar voren, zijn zwaarden gloeien.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 2 keer een succesvolle aanval uitvoeren om langs de woedende geesten te komen.

Derde uitdaging: De oorzaak

De groep bereikt uiteindelijk een kapvlakte. Houtkappers, bewapend met vuurmagie, hakken met brute spreuken stukken woud weg. Er staat een magisch portaal dat vuurenergie aanwakkert. Achter het kamp: een grote magische ketel waarin bomen smelten tot brandstof.

De groep moet infiltreren of recht op het kamp afstormen, maak een keuze.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te behalen.

Afsluiting

Wanneer de vuren doven en de rook optrekt, keert de stilte langzaam terug. De eerste nieuwe bladeren ontspruiten uit de as. Elara plant met trillende handen een zaadje in de zwarte grond. “Hier begint het opnieuw,” zegt ze. Orion, bezweet en roetzwart, kijkt naar zijn handpalmen — zijn vuur had voor het eerst geen vernietiging gebracht, maar redding. Uit dit zaadje bloeit ineens een bloem waar een voorwerp uitvalt. Elara pakt het voorwerp op. Het eerste stukje van het Levenshart is gevonden.

DE DORRE VELDEN

Hoofdstuk 2: De Dorre Velden

Thema: Droogte & Klimaatverandering

De zon brandt genadeloos neer op een dor landschap waar ooit golvende graanvelden stonden. Gebarsten aarde strekt zich uit tot aan de horizon, en wat ooit een rivierbedding was, is nu een diepe kloof vol stof en botten van dorstige dieren. De lucht trilt van de hitte.

Bij een kleine, uitgedroogde nederzetting worden de helden opgewacht door uitgemergelde boeren. “Er was ooit regen,” zegt een oude vrouw met gebarsten lippen, “maar nu... verkoopt een magiër het in flessen.” Ze wijst naar een zilveren toren in de verte. “De watermagiër, Malvorr.”

Eerste uitdaging: Het gebroken irrigatiesysteem

Onderweg naar de toren stuit de groep op een ondergronds irrigatiesysteem, oud, maar magisch. Ranken hebben de buizen omsloten. Elara probeert het systeem weer tot leven te wekken met haar natuurkracht.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om het systeem weer tot leven te wekken.

Tweede uitdaging: Zandstorm

Plotseling steekt er een storm op. Zand snijdt door kleding en huid. Lyra probeert de groep door de storm te leiden met haar schaduwportalen.

Jullie mogen aanvallen!

Lyra moet 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om de groep veilig door de storm te leiden.

Kael moet ondertussen de schuilplaats verdedigen tegen zandroofdieren, wezen die overleven op het laatste beetje vocht in levende wezens.

Jullie mogen aanvallen!

Kael moet 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om de schuilplaats te verdedigen.

Derde uitdaging: De Watermagiër

De groep nadert de zilveren toren. Regen drupt van zijn top, gevangen in glazen bollen. Binnen zit Malvorr op een troon van vochtige wolken.

“Water is geen recht,” zegt hij, “het is handel.”

De confrontatie kan op drie manieren verlopen:

Maak een keuze

- **Onderhandelen:** Lyra gebruikt illusie om Malvorr te laten denken dat de koninklijke garde eraan komt.
- **Infiltreren:** Kael en Orion combineren magie om het kristal dat de regen opslaat te saboteren.
- **Open strijd:** Elara roept een storm op, maar dat is risicovol — Malvorr is een meester van water.

Jullie mogen aanvallen!

Je moet 3 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te bereiken.

Afsluiting

Dikke druppels kletteren neer op de uitgedroogde velden. Kinderen dansen in plassen, terwijl boeren lachen en huilen tegelijk. Planten beginnen weer te groeien. Orion kijkt naar de lucht en mompelt: “Voor één keer... was het element me goedgezind.”

Elara laat de “regenfluisteraar” in de aarde zakken — een symbool van belofte. Lyra knikt naar de lucht. “Misschien,” zegt ze, “hoeven schaduwen niet altijd te vluchten voor de zon.” Tussen de eerste hergroeide planten glinstert iets in de modder. Orion bukt zich en pakt een stukje van het Levenshart op. Koel, licht en helder als nieuwe regen.

DE STAD VAN ROOK

Hoofdstuk 3: De Stad van Rook

Thema: Luchtvervuiling & Industriële uitbuiting

Wanneer de groep de Stad van Rook nadert, ziet de lucht eruit als een verstikte droom: grijze wolken, rokende schoorstenen, dampende fabrieken. Alles is bedekt met een vettige laag roet. De zon is hier slechts een bleke herinnering. Waar ooit zang en handel bloeiden, zijn nu protesten en maskers het nieuwe normaal.

In de stad heerst de familie Rontell, een machtige dynastie van uitvinders die de lucht letterlijk verkocht hebben. "Zuurstof is een product," zeggen ze, "en wie betaalt, ademt."

Eerste uitdaging: De Poorten van de Stad

De stadspoorten zijn zwaar bewaakt. Een mechanische wachterslijn scant iedereen op 'zuiveringsbelasting'. De groep heeft geen papieren.

Vind een manier om binnen te komen.

Jullie moeten 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om binnen te kunnen komen.

Binnenin ruikt de lucht naar chemicaliën en olie. Kinderen lopen met zuurstofflessen. Zelfs Orion voelt zijn adem korter worden.

Tweede uitdaging: De Fabriek van de Eeuwige Vlam

Het hart van de vervuiling ligt bij de "Fabriek van de Eeuwige Vlam", een torenhoge structuur die constant rook uitstoot. Hier worden fossiele elementen verwerkt tot magische brandstof. De groep moet infiltreren, maar binnen wordt gewerkt met volksmagie, een ruwe vorm van spreuken die machines versterken.

Elara probeert met haar natuurmagie het filteringssysteem stil te leggen.

Jullie mogen aanvallen!

Elara moet 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om het filtersysteem stil te leggen.

Orion probeert het vuur onder controle te krijgen dat de fabriek aandrijft.

Jullie mogen aanvallen!

Orion moet 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om het vuur onder controle te krijgen.

Derde uitdaging: De Waarheid Onderdrukken

De Rontells hebben een magisch scherm op het centrale plein, waarop propaganda wordt getoond. Lyra ontdekt een verborgen relais waarmee de waarheid kan worden uitgezonden: beelden van de kinderen zonder lucht, de dode parken, de ziekenhuizen vol verstikking.

De groep moet kiezen: confronteren of onthullen.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 3 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te bereiken.

Afsluiting

De rook begint op te trekken. Een voorzichtige bries waait de eerste echte lucht sinds jaren door de straten. Mensen gooien hun maskers af. Het kind dat hen eerder een zuurstoffles vroeg, ademt diep in — zijn ogen glimmen.

Orion staart naar de lucht. “Ik wist niet dat blauw zo echt kon zijn.” Terwijl de rook verdwijnt, valt er uit de lucht een roetvrij kristal dat zacht pulseert. Lyra vangt het op met beide handen. “Het derde stuk,” fluistert ze.

DE GROENE DIEPTEN

Hoofdstuk 4: De Groene Diepten

Thema: Watervervuiling & Vergiftiging van ecosystemen

Na de zuivering van de Stad van Rook volgen de helden een reeks ondergrondse rivieren. Ze verdwijnen langzaam onder de aarde, waar het licht zwakker wordt en de lucht klam. De rivier wordt breder, dieper, donkerder, tot ze aanmeren bij een grot die ademt als een levend wezen. Hier begint het rijk van de Groene Diepten, een vergeten netwerk van ondergrondse meren, algenbossen en kristalgrotten.

Maar iets is mis. Het water is ziek. Er drijven dode vissen op het oppervlak, en langs de oevers kruipen wezens met gezwollen ogen en rafelige vinnen. Elara buigt zich over het water en fluistert: “Het leeft nog... maar het lijdt.”

Eerste uitdaging: De Aangetaste Waker

De eerste wachters van deze diepten zijn eeuwenoude wezens, half dier, half plant, die normaal over het ecosysteem waken. Eén van hen, een gigantische zeeslak met een kristallen huis, is geïnfecteerd door een algenplaag vol gif.

Kael probeert het beest af te leiden terwijl Elara de infectie probeert te zuiveren.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 3 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te kunnen bereiken.

Tweede uitdaging: Het Diepste Meer

Ze bereiken een ondergronds meer dat glinstert in tinten groen en blauw. In het midden drijft een halfverzonken tempel. Binnen schijnt een verzegelde kracht te liggen die het evenwicht van het water kan herstellen.

Maar het meer is beschermd door een vervuilde watergeest, ooit een bron van zuiverheid, nu verdraaid door het gif dat in de diepten sijpelde.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te kunnen bereiken.

Derde uitdaging: Het Hart van het Water

Binnenin de tempel vinden ze het Hart van de Diepte, een parelachtig voorwerp, levend van energie. Maar het wordt bewaakt door een raadselachtige sirene die spreekt in raadsels en stemmen uit het verleden.

De spelers moeten een keuze maken:

- **Zuiveren:** Ze gebruiken hun magie om het hart schoon te branden.
- **Vervangen:** Ze geven iets op van zichzelf (kracht, herinnering, voorwerp).
- **Onderhandelen:** Ze overtuigen de sirene dat de bovenwereld veranderd is.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 3 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te kunnen bereiken.

Afsluiting

Langzaam begint het water weer te ademen. Kristallen groeien uit de muren. De dieren keren terug. In stilte laat Elara een nieuwe schelp in het water glijden — als symbool van balans.

Kael, nat en gehavend, kijkt omhoog naar het plafond van de grot, waar een klein straaltje daglicht doorheen breekt. “Boven,” zegt hij. “Daar begint onze laatste reis.” *Diep in het herstelde meer verschijnt een lichtpunt. Een parelachtig fragment stijgt uit het water. Het vierde deel van het Levenshart.*

DE SMELTENDE BERG

Hoofdstuk 5: De Smeltende Berg

Thema: Klimaatopwarming & Morele keuzes over macht

De reis leidt hen hoog de bergen in, naar een plek waar zelfs de goden hun adem inhouden: De smeltende berg. Ooit was dit een slapende vulkaan, bewoond door vuurmonniken die leefden in harmonie met het magma. Nu is het een open wond, lava stroomt zonder rem, gletsjers storten naar beneden, rotsen barsten uit zichzelf. Het klimaat is hier op drift geraakt.

Bovenaan ligt de Vurige Troon, een magisch artefact dat in staat is de temperatuur van het land te beïnvloeden. Maar wie erop zit... krijgt absolute controle over het weer. De verleiding is immens. En zij zijn niet de enigen die ernaar zoeken.

Eerste uitdaging: De Bewegende Grond

De hellingen van de berg zijn onstabiel. Elara voelt de aarde zuchten. De hitte doodt haar plantenmagie langzaam, maar ze probeert een veilig pad te openen met wortels en gesteente.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te kunnen bereiken.

Binnen treffen ze de overblijfselen van een vuurtempel, maar het wordt bewaakt door lava-elementalen: bewakers die gek zijn geworden door de instabiliteit van het klimaat.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te kunnen bereiken.

Tweede uitdaging: De Brandende Spiegel

In het hart van de vulkaan ligt de Brandende Spiegel, een magisch oppervlak dat toont wat er gebeurt als ze de troon gebruiken, én als ze het niet doen.

Elke held ziet een eigen toekomst:

- **Orion** ziet een wereld waarin hij stormen regeert... maar als tiran.
- **Lyra** ziet een wereld zonder duisternis, maar ook zonder mysterie.
- **Kael** ziet vrede... en zichzelf als standbeeld.
- **Elara** ziet een bloeiende planeet, maar zonder mensen.

Ze moeten elk een innerlijke test doorstaan om verder te mogen.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 4 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te kunnen bereiken.

Derde uitdaging: De Vurige Troon

Aan de top wacht de troon, zwevend boven een zee van lava. Daar staat Serion, een afvallige magiër en oud-leerling van Orion. “Jullie hebben alles gereinigd,” zegt hij, “maar wie beheerst het nu? De natuur? Of jullie?”

Een confrontatie is onvermijdelijk.

Opties:

- **Onderhandelen:** Orion spreekt tot Serion's verloren idealen.
- **Duel:** Kael daagt hem uit op een smalle brug van obsidiaan.
- **Sabotage:** Lyra schakelt de troon uit met een magische ontlading.

Jullie mogen aanvallen!

Jullie moeten 1 keer een succesvolle aanval uitvoeren om jullie doel te kunnen bereiken.

Uiteindelijk staat de groep zelf voor de troon. De vulkaan is stiller geworden. De lucht is helder. De magie is tot rust gebracht. Maar de troon is nog steeds krachtig. Nadat de troon is geneutraliseerd, brokkelt een stuk lava af en onthult een kristallijn hart, het laatste fragment van het Levenshart, doordrenkt met vuur en wijsheid.

Met alle vijf fragmenten in hun bezit keren de helden terug naar de plaats waar ooit het Levenshart pulseerde in het centrum van de wereld. Daar, in een vallei omringd door ruïnes van vergeten tijden, wacht een eeuwenoude cirkel van steen en wortels — de Tempel van Morath.

De lucht is stil. Geen wind, geen zang. Alleen de adem van verwachting.

Elara knielt en plaatst het eerste fragment in de steen. Eén voor één voegen de anderen hun stukjes toe. Zodra het laatste fragment wordt geplaatst, begint het kristal te gloeien — niet fel, maar warm, als een hartslag. De aarde zindert. Licht barst los in zachte golven, en overal in de wereld voelen mensen het: hoop. Zuivering. Nieuw leven.

Bomen ademen weer. Rivieren zingen. De lucht ruikt naar toekomst.

Maar het Levenshart keert niet terug naar hoe het was. In plaats van één kristal blijft het in vijf delen, die zich verspreiden naar de hoeken van de wereld. Niet om opnieuw verstopt te worden — maar om wachters te kiezen. Helden. Mensen die herinneren.

De groep kijkt elkaar aan. Geen van hen is nog wie hij of zij was. Maar allen dragen nu een stukje van het Levenshart in zich.

“De wereld is niet genezen,” zegt Orion, “maar ze wil wél genezen.”

“En dit keer,” fluistert Elara, “laten we haar niet alleen.”

Expo

Voor de expo hebben we ons proces van alle prototypes neergezet. Daarnaast konden de bezoekers ook een ronde spelen en zo ervaren hoe het is om het spel te kunnen spelen.

