

de **MO'RGESTER**

jrg. 3



no.25

maandblad voor fantasy-liefhebbers

mei '88



Nabestellingen van oude nummers kunnen worden gedaan door f4,20 over te maken op rekeningnummer 80 66 56 468 van de Verenigde Spaarbank t.n.v. P.C. Herben. Vermeld daarbij de naam 'MORGENSTER' met de maand van verschijning of abonnement.

Wat een paar interessante speelmiddagen moest worden, veranderde inderdaad in een tragedie. Wij hebben de Warhammer Fantasy Battle campaign 'McDeath' achter de rug en ik moet eerlijk zeggen dat ik er iets meer van verwacht had. Met z'n zevenen zijn we er aan begonnen:

John Noordhoek	- als Donalbane en de clan McCoughlagan;
Andreas Maas	- als de clan McArno en de Keyler Malters;
Rinus v.d. Sterren	- als de Heroes of East Albion;
Barbara Veenman	- als Julia en de clan McEwman;
Peter van Oyen	- als Arka Zargul's Dwarf Miners en de clan Greevant;
Ed Doorn	- als McDeath's garnizoen en Een McWreckers orcs;
Cor Herben	- als spelleider en dorpsgek.

Het verhaal is gebaseerd op het toneelstuk 'Macbeth' van Shakespeare. Aangespoord door zijn hebzuchtige vrouw heeft McDeath koning Dunco vermoord. Donalbane, een van de zonen van Dunco is gevlucht. De andere zoon, Charles, wordt door McDeath in het geheim gevangengehouden. Omdat er niemand anders is, eist McDeath de troon op. Door schuld bezeten raakt hij echter verbitterd en gestoord. Hij wordt totaal paranoïde en ziet overal samenzweringen en moordaanslagen. Hij begint met het uitmoorden van vrienden en raadsheren. De enigen die hij nog regelmatig bezoekt zijn de 3 heksen. Zij vertellen hem dat hij zijn bloeddorstige daden gewoon kan voortzetten omdat '...geen man, uit vrouw geboren, hem kan deren...'. Hij zal aan de macht blijven totdat het grote woud van Klinty (Klinty's Wood...?!) totaan de machtige burcht Runsinane Castle groeit. McDeath denkt dat dat nooit kan gebeuren: 'Wie is er zo machtig dat hij bomen hun wortels laat verleggen'.

Intussen is Donalbane op zoek naar hulp. In een kamer van kasteel McEwman wordt een plan gesmeed om Donalbane op de troon te krijgen en prins Charles, zijn broer te bevrijden. In die kamer zijn Julia McEwman, Mergrey Calchoner, Juggo Joriksson en John Quicksure. Quicksure is een dolende ridder die zich tot doel heeft gesteld alles wat krom is recht te zetten, alle monsters te verslaan, dames in nood te redden, zijn koning te gehoorzamen en natuurlijk om nooit vrouwen te slaan of mensen met een bril op. Deze figuur wordt door Rinus geleid. John Quicksure gaat er op uit om nog meer hulp te krijgen van Dart, de Earl of Hark Ness. Met deze hulp begeeft hij zich dan naar Dungal Hill om verder op te trekken met Donalbane. Aan zijn zijde heeft Quicksure zijn trouwe vrouwelijke schildknaap (schildmeid?) Sandra Pangle. Tijdens de tocht naar Hark Ness sterft haar paard, en zij mist hem ontzettend.

Julia McEwman is van plan om te landen bij Winwood Harbour. Met ongeveer 40 man is zij van plan om met kleine bootjes aan de kust van Winwood aan land te gaan. Daar is de nederzetting van haar aartsvijanden, de clan McArno, die zij nu tegelijk te grazen wil nemen.

Mergrey Calchoner, koning Dunco's vroegere hofmagiër besluit om met Donalbane mee te gaan. Eveneens aan Donalbane's zijde staat de clan McCoughlagan, een zootje ongeregeld van 30 man met aan het hoofd Dokko McCoughlagan. Met z'n allen gaan ze op stap, richting Runsinane Castle...

Begrijp je het nog? Ckee...

De eerste dag Winwood Harbour

Barbara (Julia McEwman), Peter (clan Greevant) en Andreas (clan McArno) moesten deze eerste slag uitvechten. Barbara moest oppassen om niet teveel manschappen te verliezen, want zij moest de uiteindelijke veldslag ook nog voeren. Wat zij niet verwachtte was dat op de dag dat zij bij Winwood Harbour landde, daar juist het jaarlijks gevecht plaatsvond tussen de McArno's en de Greevants, op de plaats die zij de Pits noemen.

Alle wapens waren volgens traditie achter slot en grendel geborgen. In de pits gingen zij elkaar te lijf met gebroken flessen. In elke clan waren er een paar die met boomstammen liepen te smijten en met zware kogels slingerden. Julia kon haar lol niet op. Daar waren die smerige McGreevants, die onlangs nog met een commando-groep naar haar eiland waren gekomen. Daar hadden zij midden in de nacht met grote letters 'De slappe McEwmans doen suiker in hun pudding' gezet. Deze grove belediging kon nu mooi gewroken worden.

Ook onder de vechtende clans waren de beledigingen niet van de lucht. De Greevants beschuldigden de McArno's ervan dat zij met geschaafde boomstammen wierpen, terwijl de McArno's steeds maar weer riepen dat de Greevants ondergoed onder hun kilts droegen. U begrijpt, de agressie was hoog opgelaaid...

De slag begon met een schreeuwende Peter die de nietsvermoedende Andreas in het nauw drukte met een offensief van allerlei verborgen, duistere en nog niet ontdekte regels. Er moet bijgezegd worden dat dit voor Andreas de eerste keer was dat hij dit spel speelde. Voordat Julia de vechtende kluwen bereikte, was er van de McArno's weinig meer over. Het gevecht dat volgde was snel afgelopen. Julia vernietigde de beide clans en leed zelf een gering verlies van 12 man.

Omdat de slag vroeger was afgelopen dan verwacht, hebben wij meteen John maar opgebeld om de volgende slag ook maar meteen uit te vechten.

Loch Lorm

Donalbane is de rest van de clan McCoughlagan op gaan halen en gaat op weg naar Runsinane Castle. Zijn mannen zijn nogal onrustig, omdat zij al in dagen niets gedronken hebben. Ja, water, maar wie drinkt er nu zo iets??? Wacht, wat zien ze daar? Een klooster, omgeven met de lucht van een heuse Whisky-stokerij. Een flink deel van de manschappen stormt er luid schreeuwend en met ratels een geweldig lawaai producerend op af, langs het meer in de richting van het klooster.

In het klooster zijn zojuist de Keyler Malters bezig om een wagen te laden met 12 vaten wiskie (lees: Whisky), bestemd voor McDeath. De Keyler Malters hebben er maanden over gedaan de wiskie te vervaardigen en hebben het geld van de opbrengst zeer hard nodig. Daarom is de wiskie voor hen even belangrijk als de distilleerderij zelf.

Door het vele lawaai aangetrokken komt uit de diepten van het meer het monster van Loch Lorm naar boven en valt Donalbane en zijn maats aan. Deze lijdt hierdoor wat verliezen in de achterhoede, maar kan de Malters tot de overgave dwingen. Andreas viel nog even uit zijn rol door steeds maar weer te proberen om juist prins Donalbane te treffen, wat niet geheel in zijn briefing stond.

John was slim genoeg om de kar die daar stond mee te nemen, het was alleen jammer dat hij in plaats van lege vaten - die hij als list kon gebruiken om mensen McDeath's kasteel binnen te krijgen - de volle vaten meenam, onder het mom van 'dan hebben die zuipschuiten te drinken bij zich'. Hij zette zijn weg voort naar McDeath.

De tweede dag Dungal Hill

Op een heuvel (Dungal Hill) is een dorpje gebouwd, dat vroeger bewoond werd door Arka Zargul en zijn mijnwerkende dwergen. Het dorp is echter ingenomen door de gouverneur van McDeath, Een McWrecker. Al meer dan een jaar heeft hij dit dorp als strategisch punt onder zijn hoede. De dwergen wil hij voor hem laten werken in de mijn, maar zij zijn de mijn ingevlucht en komen niet te voorschijn. Een McWrecker heeft al een paar patrouilles omlaag gestuurd maar nooit meer iets van hen gehoord. De toegangsdeur naar de mijn heeft hij afgesloten, zodat de dwergen niet plotseling zullen kunnen uitbreken. Dungal Hill is de ontmoetingsplaats van Donalbane en Quicksure. Door een naar binnen gesmokkelde boodschap (?) hebben de dwergen gehoord dat Donalbane op weg hierheen is om verder te trekken naar McDeath. Zodra zij het alarm van McWreckers orcs horen proberen zij naar buiten te komen.

John Quicksure, de grote dappere held (lees: lafaard) liet al gauw zien hoe hij aan zijn overwinningen is gekomen. 1 Orkje, een wachtpost zag vanuit het oosten de fleurige groep van John Quicksure aankomen. Hij vuurde met zijn kruisboog nog wat pijlen af, maar moest toen toch snel de benen nemen. In de buurt van de heuvel lag een leger van 40 orcs, 15 goblins en een enorme reus. 'Ha!' dacht John Quicksure, 'Ik zal ze eens even wat laten zien' en met een dappere blik in zijn ogen ging hij achter het ene vluchtende orkje aan. Volkomen terecht werd hij opgevangen door een eenheid orks met kruisbogen en voor zijn laffe daad afgeschoten. Wat ons een hoop ellende zou besparen die dag. De rest van zijn groep ging als kermisklanten (lees: schietschijven) heen en weer achter vluchtenden aan, juist in de vuurlijn van de met stomheid geslagen kruisboogschutters, die die middag hun lol niet op konden. Een fijn plan zeg.... Jammer dat de reus zo dronken als een tor was, anders had het nog leuker kunnen worden.

Sandra Prangle (wie??), de schilddeerne van John Quicksure (oh, die!!) stond op een gegeven moment aan de grond genageld. Kennelijk had zij bijlessen gehad van Quicksure.

Aan de andere kant van de heuvel kwam met veel lawaai Donalbane eraan met zijn zootje. Die heeft nog wat schijnbewegingen rondom een boom richting orcs uitgevoerd, maar hij kwam over de gehele dag nog geen 8 inch vooruit.

Nadat de orcs met hun kruisbogen de totale bevrijdingsgroep (inclusief Donalbane) om zeep hadden geholpen konden eindelijk de dwergen uit hun benarde positie komen. Zij keken, zagen en konden hun ogen niet geloven. Omdat de overmacht te groot bleek namen zij de benen. Noem het toeval of noodlot, maar van de tien dwergen werden er nog drie afgeschoten, zodat er zeven dwergen overbleven om zich bij Julia McEwman te voegen.

Ergens in de buurt van Dungai Hi l huist nu een groepje orks (10 stuks), die legendarische roem hebben verworven door op een goede middag een heel bevrijdingsleger af te slachten, zonder zelf ook maar een moment in hand-tegenhand gevecht met de vijand geraakt te zijn....

De derde dag

Runsinane Castle
of
Julia en de Zeven Dweren

Terwijl de eenheden van Julia en Arka de taktiek aan het bespreken zijn, worden de soldaten plotseling opgeschrikt door bewegingen in het woud. Vijf grote Enten scharen zich bij de groep. Klinty, een Ent van ruim 2000 jaar oud vertelt hen dat hij McDeath beu is en hem en zijn moorddadige bende wil vernietigen. Julia zegt dat dat wel fijn is en deelt aan iedereen orders uit, wat door de Enten volledig genegeerd wordt; 'Wat denkt die arrogante ~~de~~?!? wel?'.

Als iedereen weet wat hem te doen staat, gaan ze allemaal naar het kasteel toe. Klinty kan zijn woud tot aan de greppel laten groeien, hetgeen voor de nodige paniek zorgt in huize McDeath.

Arka weet de ligging van een geheime tunnel, die hij zelf voor McDeath heeft gemaakt. Binnen een mum van tijd zit hij dan ook in de kelder van het kasteel. Julia en haar lijfwacht zijn met hem meegegaan.

De grote groep is ondertussen met de Enten naar de hoofdepoort toegegaan. Via een briefje hadden zij vernomen dat iemand de poort open had laten staan. Wat zij echter niet weten is dat de schuldige reeds door McDeath is opgehangen. Door de grote kracht van de geallieerden of door een tamelijk partijdige faktor in het scenario (de scores van de characters van McDeath zijn gewoon te zwak) heeft McDeath weinig of geen kans en wordt nog voor de lunch volledig afgeslacht. De dwergen nemen het goud dat zich in het kasteel bevindt in beslag en Julia neemt plaats op de troon. Tussen neus en lippen door laat zij een van haar soldaten nog even prins Charles de strot afsnijden. En later beschuldigt zij McDeath hier uiteraard van. U merkt, het recht heeft duidelijk gezegevierd.

Tot zover mijn verslag van het Warhammer-scenario McDeath. Wij hebben er onze lering uit getrokken en staan volledig klaar voor het volgende verhaal 'Terror of the Lichemaster'.

Gedonder in het Vooronder

Een ODM scenario dat zich afspeelt in Havena. Lees eerst de beschrijving van de plezierboot Thetis elders in dit blad.

Geliefde Meester van het Oog, u staat op het punt kennis te maken met een nieuw aspect van de Haveense onderwereld. Zoals je mag verwachten in een grote havenstad, tiert het nachtleven in Havana welig. Er bestaan talloze niet-officiële adresjes waar de zeelieden de beslommeringen van hun lange reizen een nachtje van zich af kunnen zetten. Vele meisjes van lichte zeden schuimen de straten af op zoek naar zeelui die hun zuurverdiende gage ontvangen hebben en op zoek zijn naar wat vertier. De wat rijkere bezoekers van de stad zullen eerder naar de bekende gelegenheden en bars gaan, of naar de grote tempel van Rahja.

Een van de bekendste adressen in Havana waar mensen met een goed gevulde buidel terecht kunnen is de plezierboot Thetis. Daar werken alleen de allerknapste meisjes, en de keuken en wijnen zijn altijd van uitstekende kwaliteit. Uiteraard zijn deze genoegens alleen weggelegd voor lieden die daar flink wat voor over hebben, maar de meeste bezoekers van de Thetis hoeven niet echt op hun geld te letten. Meestal zijn het de welgestelde kapiteins en stuurlieden, of de rijkere kooplieden.

Wat hebben de helden van mijn spelers daar dan te zoeken? zult u zich afvragen. Wel, heel wat, en er staat ze een forse verrassing te wachten, dat belooft ik u. Maar eerst wil ik mij nog even tot u richten met een serieuze mededeling. U heeft misschien zelf al gemerkt dat dit scenario (als het heel realistisch wordt gespeeld) niet helemaal geschikt is voor spelertjes die er niet zo goed tegen opgewassen zijn om rond te lopen door de rosse buurt van een havenstad. Houdt er bovendien rekening mee dat u uzelf regelmatig zult moeten verplaatsen in de gedachtengang van een meisje als Asa of Miriam. Mocht u daarom dit scenario wat al te gewaagd vinden voor uw spelersgroep, speel het dan liever niet. Of speel het wat minder realistisch, en laat uw helden slechts terloops kennis maken met het nachtleven. Per slot van rekening gaat het erom dat de helden hun taak vervullen en een juiste oplossing vinden voor het probleem wat ze voorgeschoteld krijgen.

Nog een opmerking voor verontruste ouders en/of feministische groeperingen: het is niet mijn bedoeling om het ODM-rollenspel te veranderen in een grote seksistische bende. Ik ben van mening dat een rollenspel realistisch moet zijn. Wel, in een havenstad hoort een rosse buurt, punt uit. Hoe ver u of uw spelers willen gaan in de 'randverschijnselen' daarvan, is uw eigen zaak. Bovendien, als u het wel normaal vindt dat uw helden de ene na de andere simpele ziel een afschuwelijke dood bezorgen, maar er bezwaar tegen maakt dat zij kennis maken met de andere 'geneugten' van het leven, vind ik dat vrij merkwaardig. Buiten dat, een fantasy-wereld zou er misschien in uw ogen uit moeten zien als het nagenoeg seksloze Midden-Aarde van Tolkien, maar er zijn er even zoveel die de erotische spanning uit de boeken van Tanith Lee even vanzelfsprekend vinden in een fantasy-omgeving als het bestaan van allerlei onmogelijke verschijnselen als magie en dergelijke.

Mocht u toch bezwaarmaken tegen dit scenario, leg het dan gewoon opzij! Volgende maand verschijnt er weer een ander scenario in dit blad.

De Cpdracht

Havena is een gezellige stad, dat weten jullie nu wel, nu jullie al een paar dagen door de straten van herberberg naar herberg zwaken. Maar na een tijdje nietsdoen hebben jullie er nu toch wel weer zin in om weer eens een of ander klusje op te knappen. Veel mogelijkheden lijken er niet te zijn. Er is kennelijk niemand op zoek naar een paar stevige personen die een of ander klusje voor hem op willen knappen.

Een avond echter, als de helden een herberg in het havenkwartier bezoeken, worden zij benaderd door een wat iele man, die zich Harald van Thorwal noemt. Hij zal een

gesprek met de helden aan proberen te knopen. Hij is namelijk voor zijn baas, de dwerg Pokallos op zoek naar een paar stevige mensen die een zaakje op moeten lossen dat vrij diskreet afgehandeld dient te worden. Als de helden op zijn voorstel ingaan, geeft hij hen een rol perkament, dat voorzien is van de nodige officiële zegels. Mocht geen van de helden kunnen lezen, dan zal hij de inhoud aan hen voorlezen. Die inhoud luidt als volgt:

Beste lezer,

Als u dit leest betekent dit dat Harald u heeft gekozen om een tamelijk lastig karwei op te lossen. Ikzelf ben een bekende van een aantal invloedrijke mensen in Havena, waaronder een aantal leden van de raad der ouden. Zij hebben mij verzocht een aantal lieden te benaderen, en dat bent u dus geworden.

De zaak is namelijk, dat deze mensen zich bijzonder zorgen maken over de verloedering van het mooie Havena. Op alle straten en in de kroegen zijn meisjes te vinden die voor een paar dukaten of daalders tot alles bereid zijn. Het wordt tijd dat hieraan eens een einde gemaakt wordt.

Een grote bron van ergenis vormt de boot Thetis, die poel van verderf. Als dit bolwerk van zedeloosheid zou verdwijnen zou dit de stad zeer ten goede komen. Helaas kunnen mijn kennissen niet zelf in het openbaar op kunnen treden, omdat hun eigen posities dan wellicht in gevaar zouden kunnen komen. Uw opdracht luidt, om de Thetis en haar 'bewoners' in een kwaad daglicht te stellen. Hoe u dit wilt doen laat ik aan uw eigen verbeelding over. Een oplossing zou misschien zijn, om de dranken en maaltijden te vergiftigen, zodat er geen klanten meer zullen komen. Mochten uw methoden echter geen succes hebben, dan hebben mijn kennissen er absoluut geen bezwaar tegen als u de boot tot zinken zou brengen, maar wij hopen toch eerder op een wat vreedzamer oplossing. Indien u in uw opdracht slaagt, zal Harald u een beloning uitbetalen van 25 Dukaten per persoon. Ik wens u veel succes met uw edele taak.

Hoogachtend,

Pokallos

Wel, dat is duidelijk genoeg. Even een boot wegwerken en 25 Dukaten opstrijken. Uw helden zullen de opdracht waarschijnlijk wel aannemen. In ieder geval neemt Harald de rol perkament weer terug van de helden, want het is zeker niet de bedoeling dat die in hun bezit blijft. Harald overhandigt de helden wel 10 dukaten voor eventuele onkosten.

Informatie voor de Meester:

In werkelijkheid worden de helden lichtelijk bedonderd. Pokallos gebruikt de helden voor zijn eigen doeleinden. Er zijn helemaal geen invloedrijke kennissen die willen dat deze poel van verderf verdwijnt. Pokallos is namelijk een belangrijke figuur in de onderwereld van heel Avonturië. Het zou te ver gaan om hier al zijn activiteiten te vermelden, maar het staat vast dat hij aandelen heeft in de Avonturiëse slavenhandel, afpersing en andere vormen van georganiseerde misdaad. Hij is nu van plan om zelf in Havena een zaak te openen waar de rijkere klanten bij de mooiste meisjes terecht kunnen, maar eerst moet daarvoor de Thetis verdwijnen. Als dat eenmaal is gebeurd zal hij Harald belasten met de leiding van deze zaak.

Voor uw helden ontstaat nu een merkwaardige situatie. Als zij deze opdracht uitvoeren scharen zij zich dus aan de kant van de georganiseerde misdaad. Waarschijnlijk denken zij dat zij de Haveense gemeenschap een dienst bewijzen door de Thetis te laten verdwijnen, maar in werkelijkheid dienen zij een van de meest gewetenloze figuren van Avonturië. U moet ze echter niet al te snel laten merken aan welke kant ze eigenlijk staan.

Vast staat echter dat uw helden beslist moeilijkheden van de kant van de stad-wacht kunnen verwachten als zij openlijk verkondigen dat zij werken voor Pokallos.

NEDERLANDS KAMPIOENSCHAP



De Thanatos Society organiseert i.s.m. de Eindhovense Rollenspel Groep, Rabenhaut, de Morgenster en Spelgroep Utrecht een landelijk Nederlands kampioenschap Warhammer voor de periode 1 augustus 1988 tot augustus 1989.

Het spel zal, al naar gelang het aantal deelnemers, onderverdeeld worden in voorrondes die regionaal op conventies worden gespeeld. De plaats waar de finale zal worden gespeeld zal nog nader worden bepaald. Uiteindelijk zal de winnaar de Warhammer Trofee ontvangen.

Het aantal deelnemers per team is onbegrensd (aanbevolen wordt tussen de 2 en de 4 personen). Vul de onderstaande gegevens in en stuur deze naar:

THANATOS SOCIETY, Kottersstraat 47, 2584 VA Den Haag.

We zullen zo snel mogelijk de reglementen voor het kampioenschap aan u toesturen. De sluitingsdatum voor inschrijving is 15 juli 1988. Er zijn hieraan geen kosten verbonden.

Bel voor meer informatie over Warhammer en/of het kampioenschap met de volgende personen in uw omgeving:

- THANATOS SOCIETY, Den Haag, Jaap Groen, 070 - 55 18 38
- E.R.G., Eindhoven, Paul Rebel, 04990 - 7 35 13
- MORGENSTER, Rotterdam, Cor Herben, 010 - 4 85 31 21
- RABENHAUT, Groningen, Edwin Groot, 05907 - 27 34
- S.P.U.T., Utrecht, Cornell Boon, 03465 - 6 94 03

Naam kontaktpersoon

Adres

Postcode

Plaats

Telefoon

Aantal deelnemers in uw team

OdM Leeuwarden biedt aan:

OdM Leeuwarden, p/a Gerben Colmjonwei 151, 8915 GR Leeuwarden

Aventurijnsche Bode (f 3,25)

OdM Leeuwarden is tevens de uitgever van de Aventurijnsche Bode, een rollenspelmagazine gespecialiseerd in het Oog des Meesters. Op 24 bladzijden in A4 formaat biedt de Aventurijnsche Bode regeluitbreidingen, berichten en wetenswaardigheden, monsterbeschrijvingen, magische formules, recensies en in iedere uitgave een avontuurmodule.

Losse nrs. f 3,25. Een jaarabonnement (5 uitgaves) kost inclusief porto f 22,50.

Voor de Belgische bestellers gelden dezelfde verzendkosten als in Nederland.

Deze kosten zijn f 2,50 voor 1 boekje, of f 5,- bij meerdere exemplaren (bijbehorende correspondentie inbegrepen). Uitzondering is De Gruwel van Ranak, waarvan de verzendkosten vanwege het gewicht ook f 5,- bedragen.

Bestellingen kunnen geschieden door overmaking van het desbetreffende bedrag op girorekening 3418409 ten name van R. Schubert, Leeuwarden, onder vermelding van de verlangde artikelen.

voor bestellingen kan men van onderstaande bon gebruik maken

Ik bestel ... exempla(a)r(en) van:

- ☐ Monsters in Aventurië
- ☐ Aventurië, Land en Volk
- ☐ Indianen
- ☐ De Gruwel van Ranak

- ☐ Ik zou graag een proefnummer ontvangen van de Aventurijnsche Bode

- ☐ Ik wil graag abonneren worden van de Aventurijnsche Bode, te beginnen met nr.: ...

Het bedrag van f + f porto = f

- ☐ heb ik overgemaakt op gironr. 3418409
- ☐ heb ik opgestuurd met een (internationale) postwissel

De bestelling moet gestuurd worden naar:

NAAM:

ADRES:

HUIZEN IN HAVENA

De Plezierboot Thetis (nr. 219, vak CC/38)

Op de Grote Rivier, aan de zuidelijke oever, ligt een platte, 22 meter lange boot. De boeg wordt gesierd door de gesneden figuur van een meisje. De naam van het schip 'Thetis' is met gouden letters op de zijanten van het schip geschilderd. Op het bovendek bevindt zich een 16 meter lange opbouw met grote vensters. Een rij patrijspoorten duidt erop, dat zich ook onder dek meerdere ruimtes moeten bevinden. De Thetis staat bekend om de exclusieve keuken en de gepeperde prijzen. Veel meer ophef wordt er echter gemaakt over de bediening, want op de Thetis werken alleen beeldschone meisjes. Je zou haast vermoeden, dat deze meisjes voor de juiste prijs ook wel tot andere dienstverleningen bereid zouden zijn. De clientele bestaat hoofdzakelijk uit welgestelde kapiteins en stuurlieden en avonturiers die hier hun zwaar bevochten schatten komen verbrassen. Soms echter vind je er ook een rijke burger uit Havena, die wel zin heeft in een avontuurtje van bedenkelijk allooi...

Inderdaad dient het schip niet alleen als drijvend eethuisje. Dat is een publiek geheim in Havena, en als een moeder haar modebewuste dochter tot de 'orde' wil roepen, grijpt ze al gauw naar de uitroep 'Je loopt er weer bij als zo'n meid van de Thetis'. Op de Thetis echter bevindt zich ook een genezer, die zijn kunsten ter beschikking van iedereen wil stellen, die absolute diskretie verlangt...

Het Bovendek

01 - Gastzaal

Luxeus ingericht. Aan de wanden hangen schilderijen met kleurige scènes uit de bloeitijd van Havena en op de tafels liggen linnen kleden. Achter en op de toonbank staan rijen flessen wijn en andere dranken. Aan het plafond hangen prachtige olielampen. 's Winters zitten er luiken voor de vensters en wordt de zaal verwarmd door bakken met gloeiende kolen.

Achter de toonbank ligt een kistje met daarin de kas (10D20 DA). Als de boot gesloten is neemt Ludilla het kistje mee naar haar vertrek. Verder liggen er een entermes en een werpbijl binnen handbereik onder de toonbank.

02 - Keuken

Gebruikelijk ingericht met kasten met levensmiddelen. Hier bevindt zich vrijwel altijd Kazan de kok.

03 - Latrine

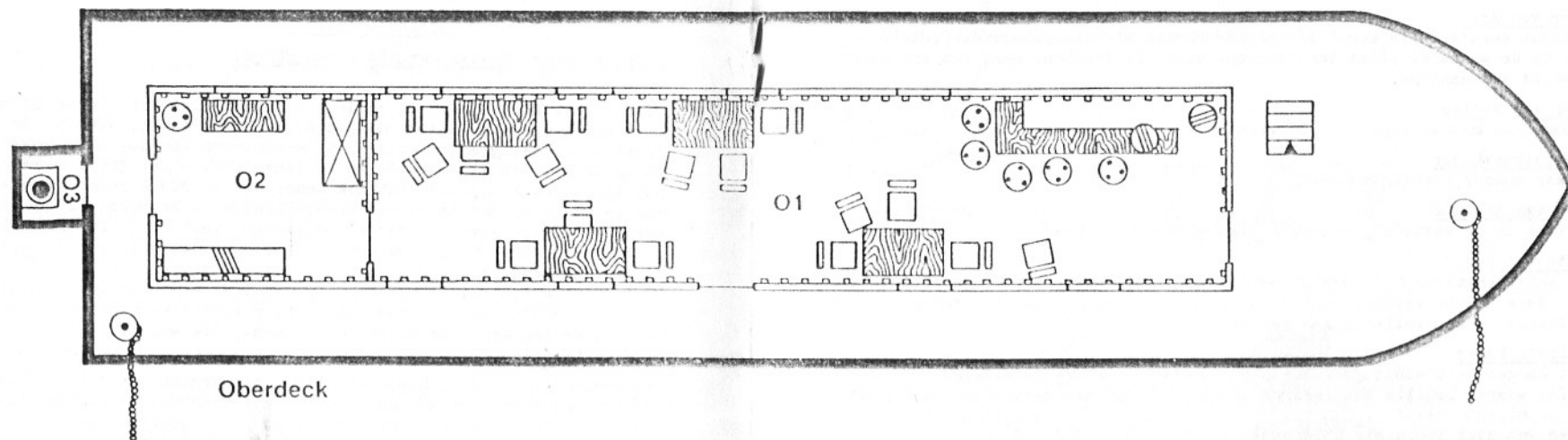
Deze uitbouw hangt gedeeltelijk boven het water. In de bodem is een gat gemaakt. Verder staat er nog een emmer met grote Ahorn-bladeren uit Nostria.

Het Benedendek

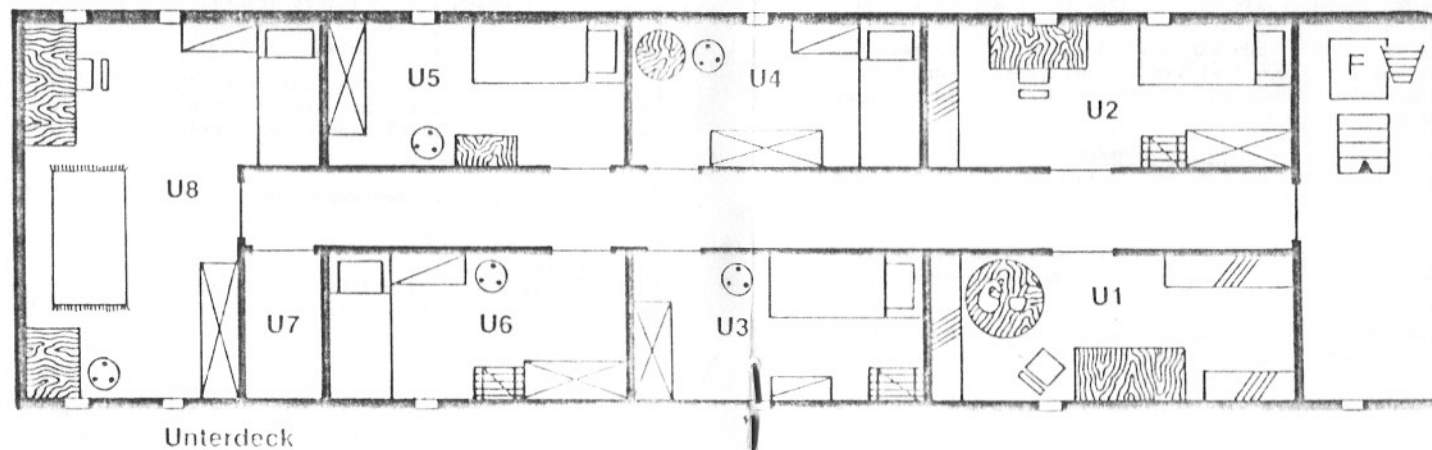
Vanaf het bovendek leidt een trap naar beneden. Het luik aan de voet van de trap vormt de toegang tot de kiel. Daar ligt alleen nat zand dat als ballast dient. (In het zand onder de ladder heeft Ludilla haar spaargeld verborgen: 76 DU en 226 DA).

U1 - Ziekenzaal

De werktuigen, flesjes en kasten duiden erop, dat dit de werkruimte van een heelmeester moet zijn. Hier zijn geneeskrachtige dranken, zalven en verdovende middelen te vinden.



Nr. 219 Vergnügungsschiff Thetis (CC38)



U2 - Kamer van Theophrast

In een boekenkast staan boeken over de geneeskunde, maar ook over de kunsten der Liefde. Op de wastafel staat een kan water met daarnaast een nachtpo. De onafgesloten kist bevat kleding.

U3 - Kamer van Asa

De kist bevat enkele deels nogal opwindende kledingstukken. Daaronder zijn 28 DA verstopt. Op de wastafel staat een goedkope spiegel, een handdoek, een kan water en ernaast staat een nachtpo.

U4 - Kamer van Miriam

Zie U3. Onder de matras liggen 31 DA verstopt.

U5 - Ongebruikte Kamer

Zie U3, maar zonder kleding en geld.

U6 - Kamer van Arvedua

Zie U3. 17 DA in de wastafel, een dolk ligt onder het matras.

U7 - 'Controle' kamer

Verborgen kijkgaten maken het mogelijk om de bezigheden in ruimte U6 gade te slaan. Soms wordt deze ruimte verhuurd aan klanten die daar juist behoefte aan hebben en op wiens diskretie men volledig kan rekenen.

U8 - Ludilla's Kamer

In de kast hangen vele mooie jurken. In een la van de schrijftafel liggen 88 DA en een schrift, waarin Ludilla haar waarnemingen heeft opgeschreven die allen gaan over vele prominente klanten. Een verborgen opening maakt het mogelijk om alles te overzien wat zich in ruimte U5 afspeelt.

Ludilla, Madame van het etablissement (NPC 417)

Ludilla is een grote slamke vrouw van $\pm$ 35 jaar, met vuurrood haar. Naar verteld wordt zou ze jaren op een piratenschip gevaren hebben en met haar spaargeld twee jaar geleden de Thetis gekocht hebben. Een maal per avond bezoekt zij de gastzaal voor een half uur. In de plooiën van haar jurk heeft zij een dolk verborgen.

Theophrast, de Heelmeester (NPC 419)

Theophrast is $\pm$ 45 jaar oud en een onopvallende verschijning. Hij is alleen in zijn werk als geneesheer geïnteresseerd en is tot elke medische ingreep bereid. Hij interesseert zich echter weinig voor het welzijn van zijn patiënten; als er maar betaald wordt vindt hij het verder wel best. Een deel van zijn medicijnen verkrijgt hij van Kono Austroff (NPC 212). Zijn eigen heeldranken en zalfjes verkoopt hij aan Ludilla. Hij is meestal in zijn vertrekken te vinden.

Asa (NPC 420), Miriam (NPC 421), Arvedua (NPC 422), hostessen

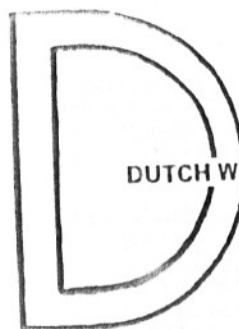
Het zijn beedschone, maar volledig gewetenloze meisjes, die blij zijn dat ze bij Ludilla plezierig werk hebben dat het nodige oplevert.

Kazan de kok (NPC 423)

Kazan mag dan niet erg slim zijn, hij is des te driftiger. Vreemdelingen die zonder toestemming in zijn keuke binnendringen valt hij soms zelfs met zijn slagersmes aan.

Jostein, barman en lijfwacht en partner van Ludilla

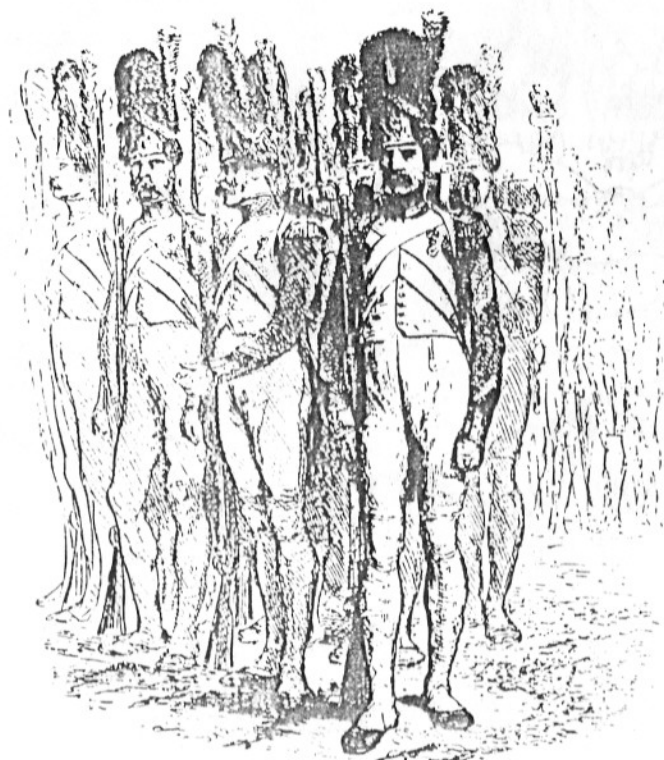
Jostein is nogal gedrongen en buitengewoon sterk. Hij is ongeveer 40 jaar oud en zou Ludilla nog uit haar piratentijd kennen. Hij zorgt voor de drankjes en grijpt krachtig in bij eventuele vechtpartijtjes. Als hij de nacht niet met Ludilla doorbrengt slaapt hij achter de bar. Onnodig te zeggen dat hij bij alle klanten bij het binnentreden de wapens in beslag neemt.



DUTCH WARGAME DEMONSTRATION

AND MILITARY MODELLING

DAY



IN "HET NEDERLANDS CONGRESGEBOUW"

SWEELINCKZAAL, CHURCHILLPLEIN 10

DEN HAAG,

OP ZATERDAG 21 MEI A.S. VAN 10.00 TOT
17.30 UUR.

Deelnemers kunnen v.a. 9.00 uur terecht.

Société de la Grande Armée,
Willem de Zwijgerlaan 120,
2582 EV Den Haag.

BENT U DIT LIEVE DIERTE

OOK AL ZO ZAT ?



Wordt dus lid

van de „SILMARILLION" voor
een paar echte monsters.

Voor informatie contact opnemen met:
Redactie Silmarillion
Gerard van Swietenlaan 20
4002 WK Tiel
HOLLAND

Harald zal de helden de weg wijzen naar de Thetis. Het is nu moeilijk om te voorspellen wat uw helden gaan doen. Hieronder zal ik een aantal situaties beschrijven die zich misschien voor zullen doen, maar reken erop dat uw helden wel eens met geheel andere oplossingen zouden kunnen komen. U kent uw spelers echter beter dan ik, dus ik reken erop dat u van tevoren wel kunt inschatten hoe uw helden nu zullen handelen.

1 - De Algemene Situatie

Als uw helden zich aan deze opdracht wagen, zullen zij zich moeten begeven in het nachtleven van Havena. De Thetis is slechts geopend van 9 uur 's avonds tot 4 uur de volgende ochtend. Als de helden zich over straat begeven zullen zij regelmatig aangesproken worden door allerlei meisjes, die hen allerlei diensten aanbieden, voor uiteenlopende, maar tamelijk hoge prijzen (onder ons gezegd, de meisjes zijn al bereid om voor de helft van de prijs met de helden mee te gaan). Hever u hier op in wilt gaan laat ik aan u, uw spelers en uw spelopvatting over.

De Haveense straten zijn 's nachts echter bepaald niet veilig. Vele groepjes straatrovers, gaudieven en zakkenrollers maken de straten onveilig. Er lopen zelfs lieden rond die al bereid zijn om voor een paar dukaten iemand de strot af te snijden. Laat uw helden rustig met enkelen van hen kennis maken, dan hebben ze tenminste wat te knokken. Scores laat ik aan u over, maar houd er rekening mee dat deze dieven bepaald geen bijzonder sterke types zijn. Als ze dat waren zouden ze wel een betere manier weten om op oneerlijke wijze aan hun inkomsten te komen.

2 - Informatie inwinnen over de Thetis

Waarschijnlijk zullen uw helden voor ze aan deze zaak beginnen wat meer willen weten over de Thetis en haar bewoners en bezoekers. Het is beslist opvallend dat vrijwel elke inwoner of zeeman in Havena iets over de Thetis zal kunnen vertellen, maar dat ze beslist allemaal zullen ontkennen er zelf ooit geweest te zijn. Welke informatie de helden krijgen zal afhangen van de mening die de gever van de informatie heeft over de Thetis. Hieronder enkele mogelijke reacties:

Eerzame burger: "De Thetis? U bedoelt die schuit waar die vieze meiden voor wat geld hun lichaam verkopen aan de eerste de beste kerel die voorbij komt? Beste heer (of dame), blijft u daar maar ver uit de buurt, want ik heb daar verhalen over gehoord die ik niet openlijk zou durven vertellen. Het wordt tijd dat ze die boot de haven uitgooien!"

Niet zo eerzame burger: "De Thetis, ja, ik ben er zelf nooit geweest natuurlijk, maar ik heb horen vertellen dat het er toch goed moet zijn. Ik heb er zelf geen behoefte aan, maar als het dan toch moet geloof ik dat je beter naar die boot kunt gaan dan naar de eerste de beste straatmeid. Ik heb gehoord dat zelfs een aantal leden van de raad der ouden er regelmatig een bezoekje zou brengen, de oude snoepers."

Straatmeid: "Ach joh, daar mot je toch niet wezen, ga liever met mij mee, schat, dan zal ik je wat laten beleven waar die sloeries van de Thetis nog nooit van gehoord hebben, bij Rahja."

Rahja-gewijde: "Liefde moet meer zijn dan toegeven aan lust alleen. Het hoort een diepgaande ervaring van Goddelijke genoegens te zijn. Bezoekt u onze tempel eens, dan kunnen wij daar wellicht verder op doorgaan..."

Klant van de Thetis: "De Thetis, wat is dat, daar heb ik nog nooit van gehoord. Maar ik moet verder, ik heb het nogal druk!" En weg is hij!!!

3 - Informatie inwinnen over Pokallos

Informatie over Pokallos inwinnen kan lastig worden. Pokallos is een figuur die zelf altijd op de achtergrond blijft en anderen zijn zaakjes voor hem laat opknappen. Vrijwel niemand kent hem, en als ze hem kennen zullen ze niet weten in wat voor zaken hij allemaal verwickeld is. Uitzonderingen zijn o.a.:

Officieren van de wacht: "Pokallos, de dwerg? Dat schoeije moeten ze aan de hoogste boom opknopen. Het wordt tijd dat er eens tegen hem opgetreden wordt. Maar wat hebben jullie eigenlijk met hem te maken...". Er bestaat zelfs een kans dat de helden meegenomen zullen worden voor verhoor, en als ze niet duidelijk kunnen maken dat ze voor het karretje van Pokallos zijn gespannen zonder te weten waar ze eigenlijk voor gebruikt werden, kan dit ze weleens op een paar zweep- of stokslagen, een paar nachten cel of een paar uurtjes schandpaal komen te staan.

Lid van de Raad der Ouden: "Geen commentaar!" Na enig aandringen zal hij echter vertellen dat Pokallos een gewetenloze schurk is die al menigeen in het verdorft heeft gestort. Als zij hem kennen kunnen de helden maar beter maken dat ze betere kennissen krijgen.

Bewoner van de Thetis: "Ja, Pokallos, dat stuk ongedierte dat al een tijdje probeert ons hier weg te krijgen. Dat lukt hem echter nooit, want wij hebben teveel invloedrijke klanten wier namen ik niet zal noemen. Maar, onder ons gezegd, als jullie hem voor ons uit de weg zouden willen ruimen kunnen wij jullie hier een nacht bezorgen zoals nog nooit iemand beleefd heeft." Uiteraard wordt dit laatste aanbod alleen gedaan door Asa, Miriam, Arvedua of Ludilla, en dan alleen als de helden zich betrouwbaar opstellen.

De Grisevux: Zij weten alles over Pokallos en zijn werkzaamheden. U kunt de helden alle informatie geven over de dwerg die in dit scenario gegeven is. Ook vertelt de Grisevux de helden dat zij door Pokallos gewoon in de maling worden genomen. Zij zien liever dat de Thetis blijft bestaan in plaats van een zaak van Pokallos, en raden de helden af om te doen wat Pokallos hen gevraagd heeft.

4 - Het laten verdwijnen van de Thetis

Er zijn genoeg mogelijkheden voor de helden om de Thetis te laten verdwijnen. Als zij aan boord zijn en de aandacht van de bewoners afleiden (een kleine vechtpartij is al genoeg) dan kunnen zij de wijn of het eten vergiftigen. De klanten van de Thetis zullen beslist ergens anders naartoe gaan als bekend wordt dat het voedsel op de Thetis niet te vertrouwen is. Pokallos kan Ludilla dan voor een klein bedrag uitkopen.

Ook kunnen de helden proberen de boot in de brand te steken of op de een of andere manier tot zinken te brengen. Dit mag u ze echter niet al te gemakkelijk maken, want in de omgeving van de Thetis is het meestal vrij druk, en er komt regelmatig een patrouille van de stadswacht langs. Rechtstreeks geweld is ook een mogelijkheid, maar die kan ik uw helden afraden, want de klanten van de Thetis, haar bewoners en toevallige voorbijgangers zullen hen duidelijk maken datdit soort praktijken niet in de rosse buurt thuis horen. Na ze volledig in elkaar getimmerd te hebben dragen ze de helden over aan de stadswacht.

Houd er rekening mee dat uw helden met misdadige praktijken bezig zijn. Als ze betrappt worden moet u ze vooral niet licht straffen, want dat verdienen ze!

Als de helden hun opdracht uitvoeren zal Harald hen inderdaad de beloning uitbetalen. Verder kunt u hen dan zo'n 50 AP geven, want ze hebben tenslotte gedaan wat er van hen verwacht werd.

Als de helden echter besluiten om de Thetis te laten voor wat zij is, en proberen om Pokallos een loer te draaien, dan kunt u ze rustig Harald te pakken laten nemen. Pokallos zelf echter laat zich niet zien. Geeft u uw helden echter gerust 100 AP.



Velen onder u zullen er waarschijnlijk al iets over gehoord hebben, maar voor diegenen die niet weten wat Warhammer Fantasy Roleplay is volgt hier een korte kennismaking.

Warhammer Fantasy Roleplay is een rollenspel dat uitgegeven wordt door Games Workshop in Engeland, een van de leidende bedrijven op het gebied van rollenspellen en dergelijke. Onder andere ook uitgever van Warhammer Fantasy Battle, waar wij al eerder (en ook in dit nummer) over schreven. Natuurlijk zijn er onder jullie enkelen die zullen zeggen "He wat krijgen we nou? Een nieuw Rollenspel, is het ODM soms niet goed genoeg meer?". Nee lezers, maak u geen zorgen, het ODM is nog steeds prima en wij zijn er voorlopig nog niet op uitgekeken. Maar het kan helemaal geen kwaad om wat verder te kijken dan je neus lang is.

Warhammer Fantasy Roleplay mag zich dan in een Fantasy-wereld afspelen, die wereld is echter niet echt helemaal te vergelijken met het ons bekende Avonturië. Natuurlijk, er komen dwergen, elfen, draken en magie voor, maar dat alles in een geheel andere omgeving en meestal in een andere vorm dan in Avonturië. De wereld waarin het zich afspeelt kunt u ongeveer vergelijken met onze wereld zoals die er eeuwen geleden uitgezien moet hebben. Continenten als Noord-Amerika (de Nieuwe Wereld), Zuid-Amerika (Lustria), Europa (de Oude Wereld), Afrika (de Zuidelijke Landen) en gebieden als het Midden-Oosten (Araby), het Verre Oosten (Cathay) en Scandinavië (Norsca) zijn duidelijk te herkennen. De scenario-campaign die door Games Workshop wordt uitgegeven speelt zich echter geheel af in de Oude Wereld, om precies te zijn in Het Keizerrijk (The Empire), maar het is heel goed mogelijk om in andere gebieden allerlei avonturen te laten plaatsvinden. In het Engelse blad White Dwarf heeft al een schitterend origineel scenario gestaan waarin de helden de plaatsen innemen van Pygmeëen in Lustria, dus alles moet kunnen.

Maar de Oude Wereld biedt op zich al ongelooflijk veel mogelijkheden. De oude Wereld moet je vergelijken met Europa uit de latere Middeleeuwen (ergens tussen 1200 en 1400). De politieke verhoudingen in de Europese landen uit die tijd zijn makkelijk te herkennen: Bretonnia (Frankrijk), waar de edelen zich aan luxe bals en orgieën wijden terwijl de onderdanen vergaan van de honger; Estalia (Spanje), een vooral zeevarende natie met ontdekkingsdrang, waar nogal wat Arabische invloeden zijn te bespeuren, terwijl de handelsvloot constant in conflict ligt met die van de andere landen; de Tileaanse Stadstaten (Italië), waar de verschillende grote steden allemaal denken dat zij het voor het zeggen hebben en daardoor onderling nogal wat meningsverschillen hebben uit te knokken; Kislev (Polen/Tsjecho-Slowakije/het Tsaristische Rusland), Een koude, ijzige streek met koude, ijzige bewoners; en tot slot natuurlijk het Duitse Keizerrijk (The Empire), dat geleid wordt door Keizer Karl-Franz I, die het drukker heeft met het te vriend houden van de verschillende invloedrijke edelen en het bewaren van de eenheid in zijn rijk dan met het regeren.

De grootste vijand van deze wereld zijn de Goden van Chaos. Met behulp van duivelse, machtige volgelingen, monsters en geheime sekten willen zij zoveel mogelijk de gevestigde orde omverwerpen en de wereld storten in een poel van Chaos en Anarchie, zodat zij tenslotte aan zichzelf ten gronde zal gaan. Overal proberen hun volgelingen de orde te verstoren, plegen zij misdaden en doen zij alles om veranderingen ten gunste van het kwaad door te voeren (goede edelen vermoorden of van de troon stoten is een hobby van ze). Kortom, Chaos forever.

Een groot voordeel van Warhammer (afgekort WFRP) ten opzichte van het ODM is het aantal heldentypen dat uw spelers kunnen spelen. Er zijn 4 rassen, te weten mens, elf, dwerg en hobbit, die elk tot een van de 4 basisgroepen moeten behoren. Deze basisgroepen zijn Strijder, Bandiet (Rogue), Ranger of de Academische groep. Verder hebben de spelers te maken met het volgen van carrières. Door een carrière te volgen kunnen zij nieuwe vaardigheden opdoen. Een beginnende held heeft net een carrière achter de rug en beschikt over bijbehorende vaardigheden. Een beginnende dwerg uit de Ranger-groep heeft bijvoorbeeld een carrière gevolgd als goudzoeker, en beschikt over de volgende vaardigheden: diervverzorging, hout bewerken, metaalkennis, oriëntatie, kennis der rivieren, vissen, jagen, en kaarten tekenen. Al deze vaardigheden kan hij nu in zijn loopbaan als avonturier gebruiken. Er zijn echter ruim 100 verschillende carrières mogelijk en in totaal ruim 130 verschillende vaardigheden, dus de held is voorlopig nog niet uitgeleerd, en een speler kan zijn held alles laten worden wat hij maar wil, van tovenaars, druïde, priester of heilmeester tot visser, timmerman, lijfwacht, kapitein, goochelaar of trollen- of drakendoder.

Graden zoals in het ODM kent WFRP niet. Wel bestaan er avontuurpunten (experience points), die ongeveer op dezelfde manier verkregen worden als in het ODM. Bij een bepaald aantal punten stijgt u niet automatisch een graad, maar met die EP's kunt u nieuwe carrières kiezen, zodat de held de vaardigheden die bij die carrière horen kan leren. Elke vaardigheid kan geleerd worden, maar voor elke vaardigheid kost ook weer EP's. Hoe meer EP's een held verzamelt, hoe meer carrières hij kan volgen en hoe meer vaardigheden hij kan leren. De altijd maar machtiger wordende held die we kennen uit het ODM komt in WFRP beslist niet voor. De held kan wel iets sterker worden en wat meer 'Levenspunten' (Wounds) opdoen, maar deze scores zijn, evenals de andere eigenschappen die de held heeft aan een maximum gebonden.

In WFRP zijn ook de regels voor het gevecht en magie duidelijk anders. Het is een stuk moeilijker om tovenaars te worden, maar in principe kan iedereen het worden, en de magische mogelijkheden zijn bepaald groter dan in het ODM. Verder wordt er bij het gevecht van uit gegaan dat beginnende helden nou niet bepaald vechtmachines zijn. Onervaren helden in WFRP die tekeer gaan alsof ze met het ODM bezig zijn kunnen het wel schudden. Ervaren helden hebben wat meer mogelijkheden in het gevecht, maar helemaal te vergelijken met 21^e graads-strijders zijn de helden in WFRP toch nooit!!!

Door dit alles en andere mogelijkheden komt WFRP toch als geheel wat realistischer over dan het ODM in de vorm zoals we dat nu kennen (ook al wordt ook aan het ODM in Duitsland stevig geschaafd en verbeterd), maar er zijn wel meer regels waar de Meester (Gamesmaster) rekening mee moet houden, dus het is wel wat ingewikkelder. Maar het voordeel daarvan is, dat de spelers de 'fijne' regels niet zo snel door zullen hebben, zodat u hen als gamesmaster weer wat meer voor verrassingen kunt komen laten staan, waar ze niet meteen de oplossing met de dobbelstenen zullen zoeken.

Al met al ben ik dus bijzonder positief over dit nieuwe rollenspel (mijn spelers zijn gewaarschuwd). Ik moet ook zeggen dat Games Workshop de uitgave van het regelboek uitstekend heeft verzorgd. Ook de scenario-campaign die ze uitbrengen ziet er prima uit, en met de regelmaat van de klok verschijnen er nieuwe delen in deze campaign, die allemaal onderling met elkaar in verband staan, zodat de helden niet steeds met losse, onsamenvattende avonturen te maken krijgen. Verder wordt het spel natuurlijk uitstekend ondersteund in het maandblad White Dwarf, dat ook door Games Workshop wordt uitgegeven. Daarin hebben nu al een behoorlijk aantal scenario's en artikelen over WFRP gestaan, en er zullen er zeker nog velen volgen.

De prijs is echter niet miselijk. Het spel is niet echt in Nederland uitgebracht, waardoor de prijs nogal hoog ligt. Bij de winkels van Compendium en Showcase Models op de verschillende spelconventies kost het regelboek al gauw zo'n 65 gulden. Persoonlijk vind ik dat veel geld, maar ik moet zeggen dat je wel waar voor je geld krijgt. En laten we eerlijk zijn, bij het ODM is dat wel eens anders geweest (denk maar eens aan de tamelijk waardeloze doos 'Instrumenten voor de Meester').

Ed Doorn.

TALISMAN

Sinds kort beschikken wij over het bordspel Talisman en aangezien wij er allemaal nogal enthousiast over zijn wil ik jullie een korte beschrijving geven van dit spel. Het is een spel voor 2 tot 6 spelers, waarvan 1 speler als spell leider moet fungeren. Elke speler beschikt over een karakter, die hij over het bord verplaatst. Het bord stelt een land voor dat ooit geregeerd werd door een machtige tovenaars. De tovenaars is nu dood, maar volgens de legende ligt er ergens in de gevaarlijke regionen de machtige Crown of Command. Degene die deze Kroon van de Macht in zijn bezit heeft kan met behulp van een machtige spreuk zijn tegenstanders uitschakelen en de macht in handen nemen.

Er zijn drie gebieden die bewaand moeten worden: het buitenste gebied, waarin elke speler moet proberen zijn karakter wat machtiger te laten worden, voordat hij naar de gevaarlijkere binnengebieden trekt. In de middelste regio worden de risico's wat groter, maar hier bevindt zich de enige toegang tot de binnenste regio, waar de Crown of Command zich bevindt, dus ieder karakter zal door deze regio heen moeten. In de middelste regio bevindt zich ook nog de Warlock's Cave (grot van de magiër), waar een Talisman verdient kan worden. Deze Talisman is absoluut nodig om de Crown of Command te kunnen bereiken. In de binnenste regio ligt dus de Crown of Command, het doel van de spelers. In die regio echter loeren grote gevaren op de karakters, dus voordat je daar naartoe gaat moet je karakter wel flink wat steviger geworden zijn.

Elk karakter beschikt over de volgende eigenschappen: Strength (kracht dus), Craft (een kruising tussen intelligentie en wilskracht) en over een aantal levens. Strength wordt vooral gebruikt in gevechten met monsters die in de regionen huizen en met de karakters van de andere spelers. Craft wordt vooral gebruikt bij gevechten met wezens met spirituele eigenschappen, zoals geesten en demonen en dergelijke. Verder bepaalt Craft ook of een karakter over toverspreuken mag beschikken. En het aantal levens bepaalt uiteraard hoe lang je het in de regionen zult overleven. Deze drie eigenschappen kunnen (en moeten) vervoegd worden door allerlei objecten en volgelingen die in het land te vinden zijn. Sommige volgelingen en objecten hebben echter ook negatieve gevolgen. De objecten en volgelingen kun je krijgen via de Adventure Cards (een soort kanskaarten) die je tijdens het spel krijgt, maar je kunt objecten ook afnemen van de andere spelers, door ze in een gevecht te verslaan. Het kan ook gebeuren dat op een vakje, waar je terecht komt, al een object ligt. Dit kun je dan uiteraard gewoon meenemen. Soms ontstaat er zo een enorme race tussen de spelers naar een vak waar een bijzonder gunstig voorwerp te vinden is (bijvoorbeeld de al eerder genoemde Talisman).

De bewegingen over het bord worden bepaald door de dobbelsteen. Een speler die 5 gooit moet zijn karakter 5 vakjes verplaatsen, met de wijzers van de klok mee of er tegenin. Dit heeft wel eens tot gevolg dat de speler moet kiezen tussen 2 vakjes waar op allebei een waanzinnig monster huist, maar dan had hij maar geen 5 moeten gooien. In het uiterste geval bestaat er nog de mogelijkheid om toverspreuken uit te spreken, als het karakter daar tenminste over beschikt. Deze spreuken kunnen soms de meest idiote uitwerkingen hebben, waar de andere spelers regelmatig de nodige frustraties aan over kunnen houden.

De grootste frustratie die u in dit spel te beurt kan vallen is wel de ervaring om in een PAD veranderd te worden. Dit heeft namelijk tot gevolg dat het karakter alle voorwerpen en volgelingen die hij heeft kunnen bemachtigen moet achterlaten. Uiteraard vormen deze voorwerpen en volgelingen dan een lekkere buit, waar de andere karakters als een stelletje idioten op af zullen vliegen, terwijl de arme pad 3 beurten lang over het bord moet rondhopen en maar moet hopen dat hij het er levend vanaf brengt.

Affijn, verrassingen genoeg in dit spel. Voeg daar nog bij dat elk karakter zijn eigen bijzondere vaardigheden heeft en je zult beseffen dat dit spel heel wat mogelijkheden biedt, waardoor het spel ook blijft boeien als je het meer dan 5 keer gespeeld hebt.

De verschillende characters zijn:

Trol - Alignment: Neutral. Speciale vaardigheden: de trol is erg sterk, maar niet erg slim (hoge strength, lage craft) en is altijd veilig in de Crag (een bepaald vak op het bord).

Druide - Alignment: neutral. Speciale vaardigheden: de druide begint het spel met 1 spreuk. Verder mag hij op elk moment zijn alignment veranderen.

Strijder - Alignment: neutral. Speciale vaardigheden: tijdens gevechten mag hij met 2 dobbelstenen werpen in plaats van 1, en de hoogste score gebruiken. Hij mag ook 2 wapens tegelijk gebruiken.

Sluipmoordenaar - Alignment: Evil. Hij mag iemand vanuit een hinderlaag aanvallen, waardoor de tegenstander enige beperkingen krijgt opgelegd.

Priester - Alignment: good. De priester begint het spel met 1 spreuk. Bij het 'bidden' (op een aantal vakken van het bord) mag hij het resultaat voor hem gunstig beïnvloeden. Geesten en dergelijke vernietigt hij automatisch (hoeft er niet mee te vechten), maar mag geen zwaard of bijl gebruiken bij gevechten.

Minstreel - Alignment: good. Hij wordt nooit aangevallen door dieren of draken, maar mag hen wel aanvallen. Hij kan proberen een dier te bekoren met zijn gezang. Als dit lukt gaat het dier mee aan zijn zijde als een volgeling. De strength van het dier wordt bij die van de minstreel opgeteld. Verder mag de minstreel een aantal volgelingen (prinses en de maagd) afnemen van een ander character als hij op hetzelfde vakje landt. Verder is hij immuun tegen de vloek van de heks (een vervelende volgeling).

Elf - Alignment: good. De elf is altijd veilig in het Woud (Forest). In de bossen (Woods) mag hij vijanden ontwijken. Verder kan hij, als hij op een vak 'Woods' is zich verplaatsen naar elk ander vak 'Woods' in dezelfde regio.

Ghoul - Alignment: evil. De Ghoul (een soort zombie) heeft bij elk gevecht de keuze hoe hij het gevecht afhandelt: met strength of met craft. Als hij een tegenstander verslaat met craft, mag hij het leven dat hij neemt optellen bij zijn eigen levens. Verder kan hij een zojuist verslagen tegenstander uit de dood doen herrijzen. De tegenstander wordt zijn volgeling. Bij 1 gevecht mag de Ghoul de strength van zijn tegenstander bij zijn eigen strength optellen.

Tovenares - Alignment: evil. Zij begint het spel met 1 spreuk. Zij mag kiezen hoe zij een gevecht levert (strength of craft). Als zij bij een ander character belandt kan zij proberen hem te verlokken om haar een zak goud te geven.

Magiër - Alignment: evil. Hij begint het spel met 2 spreuken en beschikt tijdens het hele spel over minimaal 1 spreuk. Hij mag kiezen hoe hij een tegenstander aanvalt, met craft of strength.

Profetes - Alignment: good. Zij begint het spel met 1 spreuk en beschikt tijdens het spel altijd over minimaal 1 spreuk. Als zij een adventure card moet trekken, mag zij er 1 extra trekken en dan de minst gunstige wegleggen. Tijdens het spel mag zij alle spreuken van de andere spelers zien.

Dief - Alignment: neutral. Als de dief bij een andere speler belandt mag hij 1 object of een zak goud van hem stelen. Op de markt mag hij objecten stelen.

Dwerg - Alignment: neutral. In de 'Crag' en de 'Chasm' is de dwerg altijd veilig. Hij mag vijanden ontwijken in de heuvel. Verder mag hij in de grot het resultaat gunstig beïnvloeden. Verder vindt hij altijd de weg in het doolhof.

Monnik - Alignment: evil. Tijdens gevechten mag hij zijn craft bij zijn strength optellen. Bij het 'bidden' mag hij het resultaat gunstig beïnvloeden. Verder mag hij geen zwaard, helm, schild of harnas gebruiken en geen bijl.

Talisman biedt vele boeiende mogelijkheden, vooral als je het met 5 of 6 spelers speelt. Het is weer eens iets anders dan monopoly en wat ons betreft een dikke aanrader!!!

	steen muren en zuilen		wenteltrap		strozak
	hout wanden en peilers		ladder		strobed
	traliehek		ophaalbrug		kuip
	balustrade		stadspoort		schaal
	portaal		omheining met deur		vat
	getralied raam		ruïne		beeld
	venster		moeras		altaar
	gordijn		weide		kleding
	venster met luik		troon		kooi
	valhek		stoel		laboratorium
	deur		zetel		latrine
	dubbele deur		kruk		fakkel
	geheime deur		tafel		stookplaats
	schuifdeur		kast		kroonluchter
	zweefdeur		commode		flessenrek
	muur met schietgat		koffer		bron
	muur met kijkgat		kist		waterput
	schoorsteen		rek met drie planken		springbron
	valdeur of -luik		bed		watertank
	geheime valdeur		tweepersoonsbed		bassin, bad
	trappen (pijl wijst trap naar beneden)		hemelbed		boom