

de **MORGENSTER**

jrg. 3



no. 30

maandblad voor fantasy-liefhebbers

OCTOBER '88



De 'Morgenster' is een niet commerciële uitgave van 'Palantir'

Niet te verwarren met de Speelgroep 'Palantir' uit Kampen, Uden, Den Helder of Hellevoetsluis.

Zeker niet te verwarren (wat niet mogelijk is, wat is VZW?) met een Belgische vereniging die de naam Palantir later ging gebruiken dan wij.

Ook niet te verwarren met iets van Tolkien.

Helemaal niet in verband te brengen met de Morgensterkerk.

Hoofdredacteur: Ed Achtpoot

Eindredacteur: Cor Herben

Art director: Ed Doorn

Redactie: Jullie allemaal

Vormgeving: Rinus van der Sterren

Medewerkers: Barbara Veenman

Redactiesekretariaat: Cor Herben, Rosestraat 1005, 3071 AL, Rotterdam.

Abonnementsprijzen: Nederland, België, Ned. Antillen en Suriname FL30,- per jaar.

Overige landen: Land/luchtpost FL75,- per jaar.

Opgave nieuwe abonnementen. Stort het bedrag op rekeningnr. 80 66 56 468, van de Verenigde Spaarbank T.N.V. P.C. Herben, vermeldt daarbij wel abonnement.

☆
bij het ☆☆☆☆☆-licht ☆
☆

red.

Ha, die lezers

Rampen komen zelden alleen. Maar wat er hier de laatste tijd allemaal gebeurt slaat zo ongeveer alles. Die twee zaffels die zich redactielid noemen hebben weer eens de kolder in hun kop. Zij schijnen het bijzonder leuk te vinden om constant de boei in de war te gooien. Zelfs die goeie Meester Turgon is daar nu het slachtoffer van geworden. Lees de Pen Des Meesters maar eens, en hulver.

Bovendien huist er tegenwoordig op de redactie een monster dat bijna te erg is om te beschrijven. Het is zwart, heeft twee gluisperige groene ogen, vier poten met daaraan vlijmscherpe nagels en het zegt miauw, tenminste volgens de reclame. Maar volgens mij brult het meer iets van WRAAAAUUWWW. En het jaagt de hele dag op spinnen. U begrijpt het wel, mijn leven hangt aan een zijden draad. Gelukkig heeft Cor in zijn onmetelijke goedheid een paar dozen voor die griezel neergezet, zodat 'ie tenminste iets anders heeft om zijn klauwen in te zetten.

Verder heeft Ed Doorn volgens mij een psychische inzinking. Ik denk dat het er iets mee te maken heeft dat hij nu weer 6 weken op school zit. Ik heb het altijd wel gezegd, school is niet goed voor je. Maar evengoed, ik zit er maar mee. Hij is dus gewoon niet meer vooruit te branden. Met enorme moeite (en gevaar voor eigen leven) heb ik hem zover gekregen om weer iets over Warhammer Fantasy Role-Play te schrijven. Maar het al lang beloofde scenario dat zich afspeelt in het paleis van Havena is weer een maandje uitgesteld. Moe worjervan. Maar wees gerust, ik heb hem namelijk een afgrijselijk ultimatum gesteld: als hij het scenario de volgende maand nog niet heeft, koop ik een plaat van Dennie Christian. Ja, ik weet het, ik ben onmenselijk wreed. Maar daar ben ik dan ook een spin voor...



BEYE

Hallo leukerds.

Ik ben de dorpsgek. Kennen jullie mij nog? Dat is een tijd geleden, zeg. Eindelijk hebben ze mij weer eens iets te doen gegeven. Sinds dat die rare spin hier rondloopt is er geen lol meer aan, niets dan commanderen doet'ie. Ik ben dan ook van plan om een staatsgreep te plegen. Iedereen die een goede suggestie heeft om mij van deze irritante, veelpotige, uit zijn nek kletsende, schreeuwerige, opgedroogde octopus te verlossen krijgt van mij een leuk presentje. Stuur even een kaartje met jouw ideeën. Maar genoeg geleuterd, er moet gewerkt worden.

De Helden van het Zwarte Oog

Onder deze titel verscheen onlangs een vernieuwde uitgave van de regels van het ODM. In een speurtocht naar perfecte regels heeft het ODM in Duitsland gebruik gemaakt van de spelers (alleen al in Duitsland werd het basis-spel 100.000 keer verkocht). Dit resulteerde in een nieuwe uitgave, wat het oude systeem eigenlijk waardeloos maakt. Het enige bezwaar dat ik heb is dat in deze basisdoos het boek met het avontuur van de bevrijding van Sylvana (het boek van Avontuur) voor de gevorderde spelers eigenlijk waardeloos is, en dat hierdoor onnodig geld wordt weggesmeten.

Ik hoop dan ook niet dat ze in Dusseldorf elk jaar met een herziene uitgave van de regels komen, want dan moet ik er een krantewijkje bijnemen (is dat niet iets voor die spin?). Het boek begint uiteraard met het scheppen van de helden. Het leukste (volgens de schrijver) is het ontstaan van je held volledig aan het lot over te laten, zodat er een beter rollenspel ontstaat. Ook beveelt hij het spelen met verschillende heldentypen aan. Het type 'Avonturier' (een nogal vage aanduiding) is geschrapt en wordt niet meer gebruikt. Iedereen die op avontuur gaat is immers een avonturier, of hij nu een visser, een tovenaer of een priester is. Dit is dan ook veranderd in 'burger'. Een burger kan met behulp van de D20 zijn afkomst bepalen en zijn startkapitaal. Ook verdere details als haarkleur worden met de dobbelsteen bepaald.

D20	Ouders	Startkapitaal	D20	Haarkleur
1 - 8	onbekend	1 DA	1 - 5	donkerblond
	doelers		6 - 9	zwart
	slaven		10	vlasblond
	Hilfeigenen		11-14	blond
9 - 14	knocnten	5 DA	15-18	bruin
	dienstboden		19	rood
	arbeiders		20	aibino
	Kleine boeren			
15-18	gezeiten	20 DA		
	boeren			
	buurtingen			
	tewijden			
19-20	grote boeren	20 DU		
	Kooplieden			
	aldemeesters			

Lichaamsiengte:
1.45 m. + 3D6 +1D20 (149 - 183 cm)

Een belangrijke verandering is dat er naast de gewone eigenschappen (MO, SH, CH, BH, LK) nu ook 5 slechte eigenschappen zijn. Deze dienen om een kleurrijker rollenspel te bewerkstelligen. Het gaat om de volgende eigenschappen: Bijgeloof, Hoogtevrees, Ruimtevrees, Goudzucht en Angst voor de Dood. Om de beginscores daarvan te bepalen gooit men met de D6 en telt 1 bij de score op.

Als men niet tevreden is met zijn held, heeft men de mogelijkheid om de scores van de goede en de slechte eigenschappen onderling te ruilen. Als je een goede eigenschap met 1 punt wilt verbeteren, moet je een slechte eigenschap met 2 punten verhogen. Als je een goede eigenschap met 1 punt verlaagt, mag je een slechte eigenschap met 2 punten verlagen. Er zijn echter wel een paar voorwaarden:

1. Na het ruilen van de punten mag geen goede eigenschap hoger zijn dan 13;
 2. Na het ruilen van de punten mag geen slechte eigenschap lager dan 2 zijn.
- De punten van de goede eigenschappen mogen niet onderling geruild worden. Dit geldt ook voor de slechte eigenschappen. Ook mag dit niet indirect via de andere eigenschappen. De waarden van de slechte eigenschappen kunnen wel boven de 7 uitkomen. Voor sommige (nieuwe) heldentypen is een score van 8 zelfs een basisvoorwaarde.

Wie het rollenspel realistisch wil spelen, moet de volgende heldentypen bewust een hoge waarde voor bijgeloof geven: Dwerg, Moha en Nivese.

Een dwerg met Ruimteangst hoger dan 3 kan nauwelijks serieus genomen worden. De proeven op de slechte eigenschappen moeten ook gedaan worden. Ik raad u echter aan uw spelers niet te kwellen met al te veel proeven (rollenspel voor dobbelspel).

Als de held een nieuwe graad bereikt, kan men een slechte eigenschap naar keus met 1 punt verlagen, mits een proef op deze eigenschap lukt. Men mag niet hoger gooien dan de waarde van deze eigenschap, en men mag drie maal een poging wagen, als de eerste en tweede proef mislukken.

Ook het talentensysteem is met deze doos volledig vernieuwd, en ik moet zeggen dat het nieuwe systeem een stuk leuker speelt. Ook wordt er ingegaan op het probleem van het geld (lopen er bij jullie ook figuren rond die afgeladen zijn met duizenden dukaten?, dan staan er een paar leuke tips in om ze daar vanaf te helpen).

Verder zijn er een aantal nieuwe heldentypen die ik nu even aan jullie voor zal stellen.

De Kermisklant

In Avonturië zijn er talrijke dorpen, steden en vorstenhoven, waar een behoefte ontstaan is naar amusement. Het is dan ook niet verwonderlijk dat veel Avonturijnse families al generaties lang het onderhouden van de burgers en de hoge heren tot hun beroep hebben gemaakt. Met hun bontgekleurde wagens trekken groepen kermisklanten door het land, om bij oogstfeesten, jaarmarkten en grote bruiloften het volk met hun akrobatiek, hun uitgelaten dans en hun muziek te vermaken. Nog voordat de kinderen van de reizende artiesten kunnen lopen worden zij al gebruikt bij hun eerste optreden (een rit op een Bornlander of als top van een menselijke piramide). Als twaalf- of dertienjarigen staan zij al op het hoge koord, springen van de stadsmuur, of dienen de messenwerpende vader als levende werpschijf. De meeste kermisklanten blijven hun beroep hun leven lang trouw, maar er zijn er altijd wel een paar die geen zin meer hebben om voor de tigste keer de tenten op te zetten. Zij vragen zich af of het leven hen meer te bieden heeft en trekken op avontuur.

De rol van Kermisklant (goochelaar, acrobaat)

Als u een kermisklant rolvast wilt spelen, moet u rekening houden met het karakter en de typische eigenaardigheden van de reizende artiest. Legt u de nadruk op luchthartigheid en rusteloosheid. De kermisklant houdt het niet lang op één plaats uit, hij volgt eerder een spontane ingeving dan eerst grondig over een probleem na te denken. Bovendien is hij, zoals de meeste 'kunstenaars' erg bijgelovig. Betrouwbaarheid is niet zijn sterkste punt. Het kan hem makkelijk overkomen dat hij al zijn geld bij een hanengevecht vergokt terwijl zijn kameraden een paar straten verder ongeduldig op hem wachten. Desondanks is de kermisklant een graag geziene gast in een avonturiersgroep, omdat hij zonder tegenstribbelen grote risico's durft te nemen en door zijn natuurlijke vrolijkheid en zijn verbluffende goocheltrucs ook de somberste stemming weet op te vrolijken.

De Kermisklant bij het spelbegin

Voorwaarden: Moed 11, Behendigheid 13, Bijgeloof 8.

Herkomst en Vermogen:	Uitkomst van de worp met de D20						
	1-14	15-19	20	Hofartiesten	15-16	17-19	20
Ouders	reizend volk	bekende artiesten					
Startkapitaal	5 DA	10 DU		30 DU			

Haarkleur	Uitkomst van de worp met de D20						
	1-5	6-8	9-10	11-14	15-16	17-19	20
	zwart	blond	vlasblond	donkerblond	bruin	rood	albino

Lengte: 1,48m. + 2D20 (150 - 188 cm.) Levensenergie 30.

Kleding en wapens: ook wanneer een kermisklant zijn beroep niet meer uitoefent, is hij te herkennen aan zijn kleding. Hij gebruikt het liefst bontgekleurde stoffen om kleding te maken, die zijn getrainde lichaam niet mag hinderen. Alle vormen van rustingen vindt hij hinderlijk. Alleen in uiterste noodzaak wil hij nog wel eens een leren uitrustings draagen. De dolk is zijn lievelingswapen, maar hij draagt ook andere soepel of verpwapens.

De Handelaar

Een handelaar in Avonturië moet veel karakter tonen en pioniersgeest en een rijkdom aan fantasie bezitten. Het opbouwen en in stand houden van handelsbetrekkingen vereisen een scherpzinnige handelsgeest. De grote Avonturijnse handelaren gedragen zich in alle rangen en standen zeer tactvol. Een dochter of een zoon wordt al vroeg bij de zaken van de familie betrokken. Voordat een familielid definitief de geboortestad verlaat is hij als kind al meerdere malen meegereisd met handelskaravanan of heeft hij ettelijke maanden doorgebracht op een handelspost, en zo vreemde volken en hun gebruiken leren kennen. Het gewone dagelijkse leven van een handelaar zit al vol avontuur. Wie kan het zijn kind kwalijk nemen dat hij meer van de wereld wil zien dan de karavaan, markt of handelspost. Er is later nog genoeg tijd om in de voetsporen van de ouders te treden.

De rol van de Handelaar

Een rolvast gespeelde handelaar valt natuurlijk op door zijn handelsbekwaamheid (die wel eens irritante vormen aan kan nemen). Een opdrachtgever kan de moraal van de helden aanspreken, doch de handelaar interesseert zich slechts voor een ding: Wat levert het mij op? Daarvan afgezien is de handelaar een aangename begeleider. Als man van de wereld kan hij zich, gesteund door zijn vaardigheden in het (onder)handelen, uit de meeste gevaarlijke situaties redden zonder te hoeven vechten, en hij is van kindsbeen gewend om zijn gaven in elke situatie te gebruiken.

De Handelaar bij het spelbegin

Voorwaarden: Moed - 11, Slimheid - 12, Goudzucht - 7.

Herkomst en Vermogen	Uitkomst worp met de D20					
	1-5	6-9	10-12	13-16	17-19	20
Ouders	Markt- kooplui	Kleine winkeliers	Winke- liers	Voerlui	Hande- laars	Rijke kooplui
Startkapitaal	10 DA	20 DA	50 DA	10 DU	30 DU	100 DU

Haarkleur	Uitkomst worp met de D20						
	1-5	6-9	10	11-14	15-18	19	20
	donkerblond	zwart	vlasblond	blond	bruin	rood	albino

Lengte: 1,60 m. + 2D20 (162-200 cm.) Levensenergie 30.

Kleding en wapens: Het voorkomen kan bij het afsluiten van een handelsovereenkomst zeer belangrijk zijn. Dat leert de koopman al op zeer jonge leeftijd. Daarom zal hij later altijd grote waarde hechten aan zeer dure kleding. Als het enigszins mogelijk is draagt hij een kleine wapenrusting die hij meestal onder zijn kleding verbergt, bijvoorbeeld een maliënkolder. Handelaren gebruiken over het algemeen lichte wapens, vooral zeer scherpe of juist stompe slagwapens.

De Moha

In het tropisch regenwoud van Zuid-Avonturië leeft een mensenvolk met een bruine huidskleur dat het volk der Moha's wordt genoemd. Omdat de zeden van de van elkaar geïsoleerde Mohadorpen nogal sterk verschillen, is het moeilijk om een duidelijk beeld te geven van het volk in het algemeen. Bijna alle Moha's hebben het volgende met elkaar gemeen: een opvallend mooie lichaamsbouw, speelse, soepele lichaamsbeheersing, een natuurlijke nieuwsgierigheid en een ontwapenende naïviteit, die moeilijk te verbergen valt voor de oerwoudbewoner. Het leven in een mensovriendelijke omgeving heeft zijn lichaam gesterkt en zijn zintuigen gescherpt, want in het oerwoud overleven alleen de sterksten van het volk. Moha's krijgen al van kinds af aan lessen in een gevechtstechniek (Hruruzat) die hen in staat stelt hun lichaam te gebruiken als dodelijk wapen. Zij bezitten allemaal de van generatie tot generatie overgedragen kennis in het gebruik van giften en geneeskrachtige planten.

De rol van de Moha

Het is natuurlijk denkbaar dat een jonge Moha het dorp van zijn voorouders verlaat, verre tochten onderneemt en zo een stad van het Nieuwe Rijk bereikt, om daar een loopbaan als avonturier te beginnen. Meestal echter is het verhaal wat grimmiger en werd de Moha als kind door slavenhandelaars gevangen genomen en op de slavenmarkt van Al'Anfa versjacherd. Op de een of andere manier heeft hij weten te ontsnappen en een stad bereikt waar slavernij verboden is. Maar ook hier wacht hem een donker lot. Hij is immers een vreemdeling in de stad, en om te overleven moet hij elk baantje en elke opdracht aannemen die hem aangeboden wordt.

U kunt zich natuurlijk wel voorstellen wat dit voor het spel kan betekenen. Probeer u zich de reacties van de 'wilden' op de 'beschaafden' maar eens voor te stellen. Hier ligt een kans voor een hoogst interessant rollenspel die u zich zeker niet moet laten ontgaan.

De Moha bij het spelbegin

Voorwaarden: Charisma 12, Behendigheid 11, Bijgeloof 7.

Herkomst en Vermogen	Uitkomst van de worp met de D20	
Herkomst	1	2-20
Startkapitaal	Ouders vrije Moha's 1 DA	Ontsnapte slaven 0
Haarkleur	Uitkomst van de worp met de D20	
Haarkleur	1-5	6-19 20
Haarkleur	zwart	blauwzwart albino

Lengte: 1.52 + 3D6 (155 - 170 cm.) Levensenergie 30.

Kleding en wapens: een Moha die als kind al alleen een lendedoek droeg als kleding, die zal zich zeer slecht op zijn gemak voelen in gewone Avonturijnse kleding. Als de temperatuur het toelaat zal hij alleen het noodzakelijkste dragen. Wapenrustingen draagt hij alleen in extreem gevaarlijke situaties, en dan nog kiest hij meestal slechts voor een leren uitrusting. Stompe slag- en steekwapens en het blaasroer genieten zijn voorkeur.

De Nivese

Toen de kolonisten uit het Gulden Land hun eerste stad aan de Avonturijnse westkust stichtten was het continent zeker niet onbewoond. In het zuiden leefden de oerwouders, die heden de Moha's worden genoemd, en in de woudgordels in het noorden leefde een volk van jagers en herders, de Nivesen. In het verloop van vele honderden jaren ging dit volk ertoe over om het wild niet alleen te jagen, maar om het ook te beschermen tegen de bedreiging van de roedels wolven. Heden ten dage trekken de Nivesen met hun reusachtige Karen-kuddes over de steppen, het eeuwige ritme van de jaargetijden en de warme stralen van de zon volgend. De Nivesen zijn tevreden mensen, leven in harmonie met de natuur en voelen dan ook geen behoefte om vaste nederzettingen op te bouwen. Generaties komen en gaan zonder een spoor achter te laten. Deze levenshouding komt vele Avonturiijnen vreemd voor. Zij hebben voor dit fatalisme zelfs een spreekwoord: Zo Lui Als Een Nivese. Slechts weinige Nivese wijken af van hun levenshouding en sluiten zich aan (meestal voor korte tijd) bij een handelskaravaan.

De rol van de Nivese

Doordat de Nivese nogal karig met woorden is, is het voor hen moeilijk om zich bij een heldengroep aan te sluiten. Problemen kunnen ook ontstaan door zijn diep gewortelde angst voor begraafplaatsen en iedere vorm van dodencultussen. Hij is gewend om doden te verbranden en de as aan de wind toe te vertrouwen. De stoffelijke resten van mensen en dieren te laten verrotten vervult hem met enorme afschuw.

Speelt u de Nivese als natuurmens die geen overbodige vragen stelt, soms als een eigenzinnige woudloper, die zijn reisgenoten onschatbare diensten kan bewijzen in de wildernis, maar hen wel in moeilijkheden kan brengen zodra zij een begraafplaats willen doorzoeken.

De Nivese bij het spelbegin

Voorwaarden: Behendigheid 11, Lichaamskracht 11, Angst voor de Dood 8.

Herkomst en Vermogen	Uitkomst van de worp met de D20			
Ouders	1-4	5-16	17-19	20
Startkapitaal	jagers 10 DA	herders 20 DA	rijke herders 50 DA	stamhoofden 10 DU
Haarkleur	Uitkomst van de worp met de D20			
Haarkleur	1-15	16	17,18	19 20
Haarkleur	koperrood	blond	bruin	donkerblond zwart

Lengte: 1.56 + 2D20 (158 - 196 cm.) Levensenergie 30.

Kleding en wapens: de Nivesen zijn gewend om al hun kleding te maken met de middelen die de natuur hen biedt. Ook als zij hun leven verder willen slijten als avonturiers dragen zij het liefst leer en pelzen. Als zij zich voorbereiden op een gevecht kiezen zij graag voor een leren uitrusting, maar ook rustingen van metaal bieden geen problemen. Hun typische wapens zijn jachtbogen en korte zwaarden, maar zij wennen snel aan wapens met langere kling.

De Novadi

Zoals de Moha's en de Nivesen behoren de Novadi's tot de oerwoningers van Avonturië. Wie vandaag de dag een ruitfeest bij de Novadi's meemaakt en de halsbrekende toeren ziet die zij uitvoeren op de razendsnel galopperende paarden, kan zich nauwelijks voorstellen dat het paard bij de Novadi's onbekend was tot het verschijnen van de kolonisten uit het Gulden Land. Als men het woord Novadi hoort denkt men meteen aan drie dingen: ongekende rijvaardigheid, een bruisend temperament en een ontembare trots.

Geen van deze drie kenmerken zal een Novadi ooit verliezen, ook niet als hij de broeiende vlakten van de Khom woestijn verlaten heeft om ergens in het Avonturiëse noorden of westen op avontuur te gaan.

De rol van de Novadi

Een rolvaste uitbeelding van een Novadi valt makkelijk af te leiden uit de beschrijving van het volk. Een Novadi is een betrouwbare compagnon in elke groep avonturiers, maar zodra hij zich in zijn eer aangetast voelt ontstaan er problemen. Een kritische opmerking over zijn paard bijvoorbeeld kan al genoeg zijn om een jarenlange vriendschap te vergeten; vreemden hoeven slechts een onbedachtzame onverschillen blik op de Novadi te werpen om hem zijn Kunchomer uit de gordel te doen trekken. Verder moet men er rekening mee houden dat de Novadi geen andere God vereert dan zijn enige en almachtige God Rastullah, zodat hij over geloofsvragen in een verhitte woordenstrijd met zijn kameraden kan raken. Een heldengroep kan er niet omheen om een Novadi in hun midden als een 'rauw ei' te behandelen, als zij in vrede met hem willen blijven leven. Voorzichtigheid is ook geboden bij 'plagerijtjes', want de Novadi mag dan over vele bijzondere talenten beschikken, het talent om bij een woordenwisseling zijn kalmte te bewaren en zijn humeur niet te verliezen hoort daar helaas niet bij...

De Novadi bij het speibegin

Voorwaarden: Moed 13. Ruimteangst 7.

Herkomst en Vermogen	Uitkomst van de worp met de D20				
	1-7	8-16	17-18	19	20
Ouders	nomaden	boeren	Grootvizier	Sheik	Sultan
Startkapitaal	5 DA	10 DA	20 DU	40 DU	100 DU
Haarkleur	Uitkomst van de worp met de D20				
	1-18		19		20
Haarkleur	zwart		blond		albino

Lengte: 1.56 + 2D20 (158 - 196 cm.) Levensenergie 30.

Kleding en wapens: ook de Novadi die de woestijnstreken verlaten heeft draagt bij voorkeur lichtgekleurde wijde kleding. Als het tot gevechten komt draagt hij het liefst lichte rustingen die zijn bewegingsvrijheid zo min mogelijk hinderen. Er zijn echter ook Novadi-stammen die zich tijdens gevechten met mailkouders bevestigen. Het favoriete wapen van de Novadi is de kromme sabel, ook wel Kunchomer genaamd. Sommige stamhoofden laten zich beschermen door getrande Novadi-rijders, die zich dan gewoonlijk bewapenen met de imposante Dubbeikunchomer.

Al eerder hebben jullie in de Morgenster kunnen lezen over het Engelse fantasy-rollenspel Warhammer Fantasy Role-Play (afgekort WFRP). Ik neem dan ook aan dat de meesten van jullie wel het een en ander van dit spel afweten. De firma die het spel in de handel heeft gebracht (Games Workshop) heeft na de publicatie van het regelboek ook gezorgd voor scenario's om met WFRP te gebruiken. Zo zijn er in het blad White Dwarf enige uitstekende verhalen verschenen. Maar ik wil het nu vooral hebben over de door Games Workshop uitgebrachte campagne 'The Enemy Within', een serie scenario's die eigenlijk één groot avontuur vormen. Een scenario bevat dus een aantal gebeurtenissen die min of meer op zich staan, maar die toch een onderdeel vormen van een veel groter verband dat echter pas duidelijk zal worden in de scenario's die er op volgen. Zo raken de spelers (of de helden) verzeild in een aantal situaties die allemaal onderdeel zijn van een vrij gecompliceerd web van complotten, intriges, 'ongelukken' en toevallige gebeurtenissen. Gebeurtenissen kunnen van invloed zijn op iets dat twee scenario's later pas gebeurt.

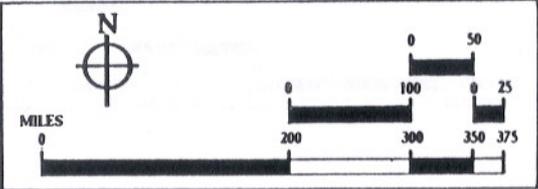
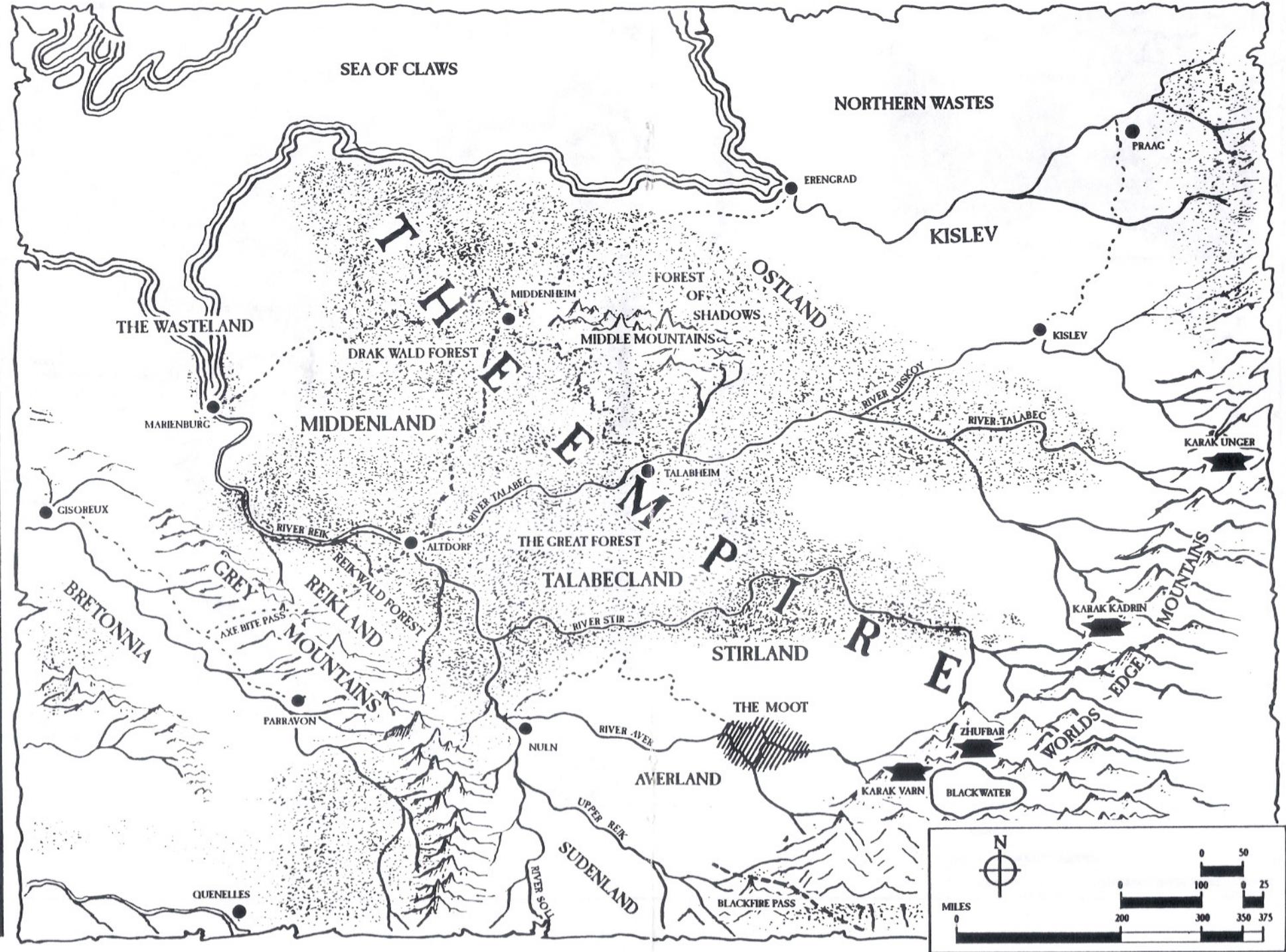
Omdat wij in onze eigen spelersgroep van plan zijn om binnenkort met deze campagne te beginnen, zal ik nu een inleiding geven op de campagne (waar alles zich afspeelt, in wat voor samenleving, wat voor wetten en religies er zijn en meer van die dingen). Daarmee is dit artikel dus in eerste plaats bedoeld voor onze eigen spelers, maar verder ook voor iedereen die in rollenspellen geïnteresseerd is of toch van plan was om The Enemy Within aan te schaffen.

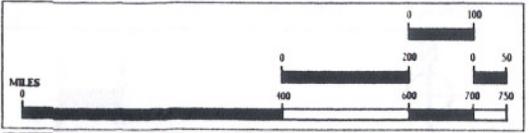
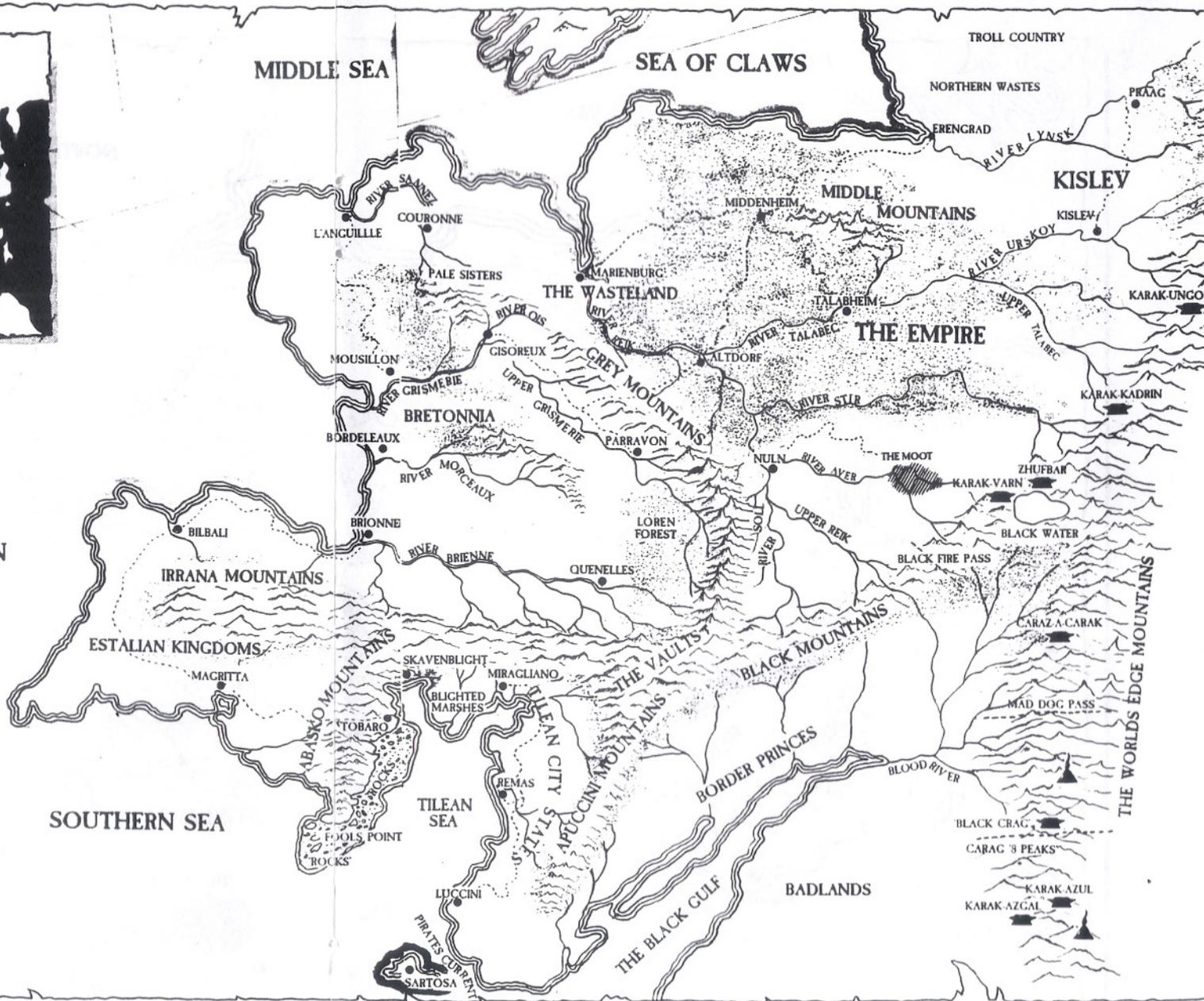
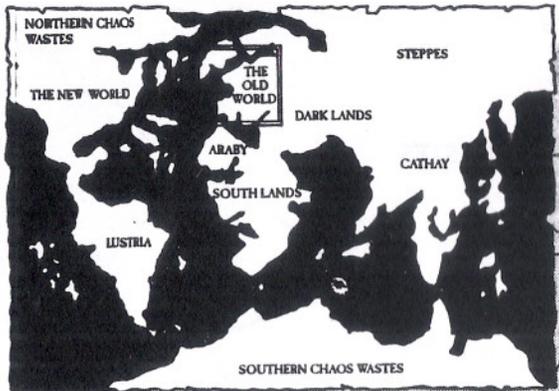
The Empire

Van alle landen in The Old World is The Empire het grootst (zie kaart). Het bestaat uit een bonte verzameling prinsdommen, graafschappen, hertogdommen en stadsstaten die min of meer een eenheid vormen. Het rijk wordt geregeerd door een keizer, die de grootst mogelijke moeite moet doen om de eenheid in zijn rijk te bewaren. De edelen, die elk regeren over hun eigen gebiedje, hun graafschap, hun stad of hun rijksprovincie, denken namelijk vooral aan zichzelf, en het belang van het Rijk speelt een ondergeschikte rol. Sommige edelen trekken zich zelfs nauwelijks iets aan van wat de keizer wil. De keizer heeft eigenlijk alleen invloed op zaken die het hele Rijk aan gaan, zoals oorlog, de handel met verre landen en steden en de Rijksbeastingen. In hun eigen gebied kunnen de edelen min of meer doen wat ze willen. Zij regelen hun eigen belastingen, wetten en handel zoals hen dat uitkomt.

Uiteraard is dit voor het gewone volk geen al te gezonde situatie. De meeste wetten en bepalingen komen er op neer dat de rijken steeds rijker worden en de armen steeds armer. Boeren moeten grote delen van hun oogst of hun veestapel afstaan aan de vorst, arbeiders werken voor schamele lonen in dienst van rijke kooplieden die beschermd worden door de wetten van de edelen, zodat een groot deel van de bevolking bittere armoede lijdt terwijl de rijke kooplieden en de edelen het ene feest na het andere houden.

Naast de edelen zijn er natuurlijk ook nog de godsdienstige groeperingen die grote macht hebben. Zij bekommeren zich echter evenmin om het wel en wee van het volk als de kerken in het Europa van de Middeleeuwen. Het draait eigenlijk alleen om het eigen belang, de eigen macht en de eigen rijkdom. Vaak vormen de edelen, de kooplieden en de godsdienstigen dan ook een pot nat.





De geschiedenis van The Empire

- De legende van Sigmar Heldenhammer:

Zo'n 2500 jaar geleden werd het noorden van The Old World bevolkt door vele stammen barbaren, die constant strijd met elkaar leverden. Van eenheid onder de eerste menselijke bewoners was dan ook geen sprake. Rondtrekkende troepen Goblins en Orks, die verwikkeld waren in eeuwenlange oorlogen met de dwergen, vormden dan ook een ernstige bedreiging.

Volgens de legende werd de geboorte van Sigmar heldenhammer (eerste zoon van de leider van de Unberogen stam) begeleid door hevige stormen en een komeet met twee staarten. Hoe dan ook, het lot was hem al op vroege leeftijd gunstig gezind. Toen hij 15 was versloeg hij in zijn eentje een plunderende bende goblins. Toevallig had deze bende een paar gevangengenomen dwergen bij zich. Onder hen bevond zich Kargan IJzerbaard, koning van vele nederzettingen van de dwergen. Uit dank gaf hij Sigmar zijn eigen strijdhamer, Ghal-Maraz (schedelspijter), wiens magische krachten Sigmars vechtkracht nog meer deed toenemen. Hoe meer zijn reputatie groeide, des te meer mensen zich bij hem aansloten om te delen in zijn roem.

Na de dood van zijn vader werd Sigmar leider van de Unberogen-stam, en nadat hij de leider van de Teutogens verslagen had, was zijn triomf compleet. Alleen de goblins stonden zijn droom van eenheid tussen de stammen nog in de weg. Hij riep alle stamleiders bij zich en trok ten strijde tegen de bendes. Niet iedereen volgde hem, maar toen de ene overwinning na de andere volgde, sloten steeds meer stammen zich bij hem aan. En tenslotte werden de goblins in een beslissende veldslag verslagen en verdreven naar de Worlds Edge Mountains.

Maar daarmee was de oorlog niet ten einde. Bloeddorstige horden goblins, orks en hobgoblins hadden zich op de dwergen gestort en hen verslagen in de Black Fire Pass. Nog was de pas in handen van de dwergen, maar lang zouden ze niet meer stand kunnen houden. Zonder aarzelen greep Sigmar zijn strijdbijl en zijn vaandel en liet zijn strijdkreet over de velden schallen...

Met Sigmar aan het hoofd was het leger niet te stuitten. Terwijl Ghal-Maraz een ware slachting aanrichtte, vielen de overgebleven dwergen de goblins in de rug aan. Slechts weinige orks overleefden de slag bij Black Fire Pass. Vanaf die dag werd Sigmar 'Hamer van de Goblins' genoemd. Met deze slag was meteen een einde gekomen aan de eeuwenlange oorlog tussen de goblin-rassen en de dwergen. Slechts kleine bendes zwierven nog door de bossen, wachtend op een kans om opnieuw toe te slaan.

Na de vernietiging van de goblins kon Sigmar eindelijk zijn rijk stichten. Alle stammen sloten zich bij hem aan, en de Hogepriester van de oorlogsgod Ulric kroonde hem tot Keizer in het stadje Reikdorf (het toekomstige Altdorf). Lang duurde de regering van Sigmar niet, maar onder zijn gezag werden de fundamenten gelegd voor het machtige rijk dat later zou ontstaan. Grote gebieden werden ontgind, en de vroeger stammenleiders werden de leiders van provincies, zoals Middenland en Talabecland, terwijl ook belangrijke steden gesticht werden als Nuln, Talabheim en Middenheim.

Na een regering van 50 jaar trad Sigmar plotseling af. Hij vertrok uit zijn paleis in Altdorf om zijn strijdbijl Ghal-Maraz terug te brengen naar de dwergen in de nederzetting Caraz-a-Carak, terwijl hij niemand toestond om hem voorbij Black Fire Pass te volgen. Volgens de dwergen is hij daar nooit aangekomen, en de volgelingen van Sigmar Heldenhammer hebben nooit meer iets over hem vernomen. Maar ook nu nog gelooft men dat Sigmar zal terugkeren in tijd van grote nood, en zijn komst zal aangekondigd worden door een komeet met twee staarten...

Na het vertrek van Sigmar zat Het Rijk zonder Keizer. Sigmar had geen troonopvolger benoemd. De regeerders van de provincies riepen een raad bijeen en na lang overleg kozen zij een nieuwe keizer uit hun midden, en besloten dat elke toekomstige Keizer van Het Rijk zo gekozen zou moeten worden. De regeerders van de provincies kregen elk een stem.

Rond de legendarische Sigmar was intussen een hele cultus ontstaan, en na enige tijd werd hij in Het Rijk vereerd als Godheid. De Hogepriester van Sigmar kreeg zelfs een stem bij de verkiezing van de Keizer en werd al snel de machtigste raadgever van de Keizers.

Langzaamaan verbrokkelde het machtige rijk echter. De provincies werden steeds machtiger en onafhankelijker van de Keizer in Altdorf. Het dieptepunt kwam tijdens de regering van Boris de Ongeschikte. Corruptie vierde hoogtij, terwijl de Keizer zich tegoed deed aan feesten, betaald met de van de arme bevolking afgenomen belastinggelden. Toen ook nog een ernstige pest-epidemie uitbrak was de maat vol. Sommige regenten van de provincies wilden volledige onafhankelijkheid, terwijl anderen juist vonden dat vastgehouden moest worden aan de idealen van Sigmar en de macht van de provincies juist verkleind moest worden omwille van de eenheid. Grote onlust brak uit, en geen enkele Keizer kon de macht langer dan 10 jaar in handen houden. Deze situatie bleef 200 jaar bestaan, totdat Groothertogin Ottilia van Talabecland zichzelf in 1360 uitriep tot Keizerin, gesteund door de hogepriester van de oorlogsgod Ulric. De volgelingen van Ulric waren toch al fel tegen de toenemende invloed van de cultus van Sigmar, en greep nu de kans om politieke macht te verkrijgen.

Uiteraard verzette de gekozen Keizer zich hiertegen en probeerde een oorlog te ontketenen tegen de 'Heks van Talabheim'. Maar de Keizer werd zelf aangevallen vanuit Middenland, en de voorafgaande jaren van burgeroorlog hadden hun tol van de Keizerlijke legers geëist. Hieruit ontstond een patstelling die weer 200 jaar duurde. In 1547 riep ook de Groothertog van Middenland zichzelf uit tot Keizer, terwijl er juist een nieuwe Keizer gekozen was. Zo had het Rijk uit de dromen van Sigmar drie Keizers gekregen.

Steeds verder gleed het Rijk in de afgrond. De ene opstand volgde op de andere en misdaad en corruptie regeerden het land. Diep in de wouden werden tempels opgericht voor geheimzinnige, duistere goden. Zo rond het jaar 2000 was er van een Rijk nauwelijks meer sprake. Goblins en orks maakten de grenzen en de wouden onveilig. De duistere goden van Chaos goten hun verschrikkelijke macht uit over het land. Verschrikkelijke monsters en troepen afschuwelijke Beestmensen teisterden de bevolking. Norsca en de noordelijke steppen van The Old World vielen aan de macht van Chaos ten prooi. De dagen van de wereld leken geteld.

Maar dan, in 2303, verschijnt er in Nuln een jongeman van edele afkomst, Magnus de Vrome, die in zijn wapen een komeet met twee staarten draagt. Terwijl de macht van Chaos oprukt naar Kislev, roept hij de bevolking op zich te verenigen: "Ware zonen en dochters van Sigmar, als één volk moeten wij de wapens opnemen tegen Chaos, voordat de duisternis de wereld voor altijd in haar greep krijgt. Hierdoor wordt de bevolking wakker geschud, en vele jonge mannen en vrouwen sluiten zich bij hem aan. Als één grote natie trekt The Empire op tegen Chaos. Onder leiding van Magnus, die constant in het voorste geled strijdt, vangen de legers van The Empire en de bondgenoten van Kislev de macht van Chaos op - en verdrijven haar!!!

Na de oorlog wordt Magnus in Nuln tot Keizer gekroond en door de Hogepriester van Sigmar ingezegend. Zijn regering duurt 65 jaar, waarin het Rijk enigzins herstelt van de eeuwen van wanorde. Daarna ontstaan er weer intriges en gekonkel rond de verkiezing van de Keizer, die ertoe leiden dat de zetel van de Keizer verhuist naar Altdorf, waar Karl-Franz I von Holswig-Schliestein Thans regeert. Hij is niet de beste Keizer, maar het had rotter gekund...

Het Rijk vandaag

In theorie heeft Keizer Karl-Franz I absolute macht, maar in werkelijkheid wordt zijn macht nogal beperkt door allerlei privileges en vrijheden die aan de verschillende edelen zijn toegekend. Vooral de edelen die aan het hoofd staan van een van de Rijksprovincies (Ostland, Middenland, Talabecland, Sudentland, Stirland en Averland - de provincie Reikland valt onder gezag van de Keizer) en de heersers van de stadstaten Middenheim, Talabheim en Nuln hebben erg veel macht, waardoor de Keizer voortdurend op moet passen bij het nemen van zijn beslissingen. Al deze edelen zijn namelijk lid van de Verkiezingsraad, die de nieuwe Keizer moet kiezen. Ook de drie hoogste vertegenwoordigers van de cult van Sigmar, de hoogste priester van Ulric en de aanvoerder van De Moet, het land van de Halflingen hebben zitting in deze raad. Op voorstel van de Verkiezingsraad is er een commissie ingesteld met vertegenwoordigers uit de provincies, de stadstaten en de cults van Sigmar en Ulric, die alle beslissingen van de Keizer beoordelen en goed moeten keuren voordat ze daadwerkelijk van kracht worden. Zo hebben de edelen en de priesters een overheersende invloed op de beslissingen die in het Rijk genomen worden. En daar heeft (zoals gebruikelijk) het gewone volk het meest onder te lijden.

Het leven is voor de gewone man niet eenvoudig. Van hun schamele inkomsten wordt een fors deel ingepikt door de edelen, die veel geld nodig hebben om hen legers, hun paleizen, hun handel en hun gigantische feesten te kunnen betalen. Natuurlijk doen ze ook wel eens iets voor het volk (een jaarfeest, of een 'belastingverlaging'), maar in feite draait het volk daar steeds zelf weer voor op. Het heeft ook geen zin om zich tegen de belastingen, of de vele onrechtmatige wetten en verordeningen te verzetten, want de rechtbanken stellen weinig voor. De rechters veroordelen altijd degene die het meest voor de hand ligt als schuldige, of degene die de minste steekpenningen biedt. Recht is dan ook ver te zoeken, en een gewone burger die ergens van beschuldigd wordt kan het meestal wel schudden, of hij nou schuldig is of niet.

Buiten de edelen en de priesters zijn er nog enkele groepen die nogal wat in de meik te brokkelen hebben. Vooral de gilden hebben nogal wat macht. Zij beheersen in de steden alles wat met hun eigen vak te maken heeft, en kunnen hierdoor nogal wat invloed uitoefenen op beslissingen die in de steden genomen worden. Bovendien controleren zij de handel en de prijzen van de goederen en diensten waar hun gilden voor verantwoordelijk zijn. Het gilde der bakkers controleert de broodprijzen, het gilde der kooplieden controleert de handelsprijzen en rechtsgereerden (rechters en advocaten) controleert de kosten van rechtzaken (en vaak ook de toepassing van nieuwe wetten en de uitkomst van de rechtzaken). Dus weer is de gewone man de klos.

De belastingen kunnen in principe overal voor geïnd worden. Voor het gebruik van de wegen moet telgeld betaald worden, voor het varen over sommige rivieren en het passeren van sluizen en bruggen moeten sluis- of bruggelieden betaald worden, voor het binnenkomen van een stad moet poortgeld betaald worden. Verder kan het bestuur van een stad (of een edelman die de stad onder zijn 'hoede' heeft) belastingen opleggen voor alles wat hij maar kan bedenken. Zo heeft elke provincie en elke stad zijn eigen belastingen, zodat reizigers in elke stad weer op een andere manier van hun centen afgeholpen worden. Tja, het leven is hard...

De emgen die nauwelijks belastingen betalen zijn - uiteraard - de edelen. Zelf zullen zij natuurlijk geen belasting instellen die zij zelf moeten betalen, en ook de Keizer zal zich wel drie keer bedenken voordat hij de edelen met belastingen tegen zich in het rarnas zal ragen.

Religie in Het Rijk

Er zijn vele Goden in het Rijk, waarvan sommigen in het hele Rijk vereerd worden, andere in enkele provincies of alleen maar in een stad of streek, terwijl andere zelfs in het gehele Rijk verboden zijn. Bovendien worden de Goden op sommige plaatsen heel anders vereerd dan in andere delen van het Rijk. Kortom, het wemelt in het Rijk van de tempels en kapelletjes, die elk weer hun eigen voorschriften en regels hebben.

De cult van Sigmar

De cult van Sigmar Heidenhammer is over het hele Rijk verspreid. In elke stad is wel een tempel te vinden, of op zijn minst een kapel, waar een of meer priesters diensten houden (en offers en donaties innen). Sigmar wordt vereerd als God van de militaire macht en van de eenheid. Hij wordt meestal afgebeeld als een gespierde man met een strijdhamer, vaak zittend op een troon op een berg afgekleefde goblinkoppen. Ook ziet men vaak een komeet met twee staarten als symbool van de cult. De Hoge priester van Sigmar (de Groot-Theogonist) heeft zijn residentie in Altdorf, en geldt als de belangrijkste raadgever van de Keizer.

Ulric, God van Oorlog, Wolven en Winter

Ulric, de oorlogsgod, wordt in het hele Rijk vereerd, maar zijn aanhang is het grootst in de stadstaat Middenheim, waar zelfs meer tempels van Ulric dan van Sigmar staan. Hier heeft ook de Hoge priester van Ulric zijn residentie. Het symbool van Ulric is de wolf. Vele van zijn volgelingen dragen medaillons met de afbeelding van een wolf. Ook is het symbool terug te vinden op vele wapens en wapenrustingen.

Er bestaat nog steeds onenigheid tussen de volgelingen van Sigmar en Ulric. Dit leidt slechts zelden tot openlijke conflicten, omdat dit geen van beide religies goed zou doen.

Morr, God van de Dood

De God van de Dood en de Onderwereld wordt in het hele Rijk vereerd, en men gelooft dat alle dode zielen in zijn macht komen. Hij wordt ook vereerd als God van de Dromen, want het land van de dood zou grenzen aan het rijk der dromen. Symbolen van Morr zijn de raaf, portalen van zwaar gesteente (als poorten naar de onderwereld) en de kleur zwart.

Morr heeft een broer, Khaine. Deze wordt op enkele plaatsen in het Rijk vereerd als de verschrikkelijke God van de Moord. Hij zou jaloers zijn op de macht van zijn broer en de zielen van de vermoorden voor zichzelf houden. De verering van Khaine is uiteraard verboden in het hele Rijk, en vooral de volgelingen van Morr ragen fel op volgelingen van Khaine (vooral dodenbezweerders).

Manaan, God van de Zee

De God van de Zee wordt in het Rijk niet bijzonder vereerd, maar vooral in de noordwestelijke kustgebieden zijn er vele volgelingen, vooral vissers en zeelieden. Er gaan geruchten dat hij door zee-eifen vereerd zou worden onder de naam Mathlann, maar hierover bestaat geen zekerheid. Geen enkele elf zal daar ooit over praten. Manaan wordt beschouwd als de zoon van Faal en Rhya.

Taal, God van de Natuur

Taal wordt in het gehele Rijk vereerd. Hij is de God van de Natuur en van alle natuurlijke krachten waar de mens geen macht over heeft. Hij heeft macht over wind en regen, meester der dieren en heerser over de wouden en bergen. De cult van Taal gebruikt vele symbolen, zoals schedels van beren of hertegeweien en de stenen bijl. waarmee hij donder en bliksem zou maken. Zijn volgelingen zijn vooral boeren, jagers en woudlopers.

Rhya, de Moeder-Godin

Rhya wordt beschouwd als de vrouw van Taal. Zij is de Moeder-Godin van het Oude Geloof, een leer die alleen wordt gevolgd door de druiden en hun priesters. In dit geloof neemt zij een ondergeschikte plaats in. Het Oude Geloof richt zich vooral op de natuur en de oerkrachten, de elementen. Rhya wordt als Godin dan ook nauwelijks vereerd, alleen de volgelingen van Taal willen nog wel eens wat aandacht aan haar besteden.

Er zijn nog vele andere Goden, zoals Myrmidia, Godin van Strategie en Soldaten, haar zus Shallya, Godin van Genezing en Genade, Ranald, God der Dieven en Verena, Godin van Wijsheid en Gerechtigheid.

De verering van de Goden van Chaos is in het hele Rijk verboden, maar toch zijn er volgelingen, die diep in de wouden afschuwelijke rituelen uitvoeren. Maar ook in de steden zijn er volgelingen, die in het geheim bijeenkomsten houden en allerlei duistere plannen smeden om de macht en de eenheid van het Rijk te doen wankeien.

De kalender van het Rijk

De kalender zoals jullie deze in dit blad kunnen vinden wordt in het hele Rijk gebruikt. Deze kalender verdeelt het jaar in 12 maanden met 32 of 33 dagen, terwijl er zes dagen zijn die niet tot een van de maanden gerekend worden. Vier van deze dagen zijn grote feestdagen in het hele Rijk (Mitterfruhl, Sonnstill, Mittherbst en Mondstille). De andere twee zijn de dagen waarop de twee manen van de wereld tegelijkertijd vol zijn (Hexentag en Geheimnistag). Deze twee dagen zijn gevreesd in het hele Rijk, en de meeste volgelingen van de Goden van Chaos houden tijdens deze dagen hun vreselijke ceremonieën.

Opmerking - De campaign The Enemy Within start op de avond van Festag, de 24^e Jahdrung.

Hexentag - New Years Day (HEX-ens-tag)

1. Nachexen (NACH-HEX-en)

Wellentag	1	9	*17	25
Aubentag	2	10	18	26
Markttag	3	11	19	27
Backertag	4	12	20	28
Bezahltag	5	13	21	29
Konistag	6	14	22	30
Angestag	7	15	23	31
Festag	8	16	24	32

* = 1st Day of SPRING

2. Jahdrung (YAAR-drung)

Wellentag	2	9	17	25	33
Aubentag	2	10	18	26	1
Markttag	3	11	19	27	
Backertag	4	12	20	28	
Bezahltag	5	13	21	29	
Konistag	6	14	22	30	
Angestag	7	15	23	31	
Festag	8	16	24	32	

Mitterfruhl Spring Equinox (MITT-er-frool)

3. Pflugzeit (pFLOOG-tsight)

Wellentag	-	8	16	24	32
Aubentag	1	9	17	25	33
Markttag	2	10	18	26	
Backertag	3	11	19	27	
Bezahltag	4	12	20	28	
Konistag	5	13	21	29	
Angestag	6	14	22	30	
Festag	7	15	23	31	

4. Sigmarzeit (ZIGG-mar-tsight)

Wellentag	-	7	15	23	31
Aubentag	-	8	16	24	32
Markttag	1	9	17	25	33
Backertag	2	10	*18	26	
Bezahltag	3	11	19	27	
Konistag	4	12	20	28	
Angestag	5	13	21	29	
Festag	6	14	22	30	

* = 1st Day of SUMMER

5. Sommerzeit (ZOMMER-tsight)

Wellentag	-	6	14	22	30
Aubentag	-	7	15	23	31
Markttag	-	8	16	24	32
Backertag	1	9	17	25	33
Bezahltag	2	10	18	26	
Konistag	3	11	19	27	
Angestag	4	12	20	28	
Festag	5	13	21	29	

Sonnstill Summer Solstice (ZONN-shill)

6. Vorgeheim (FORR-g'hime)

Wellentag	-	5	13	21	29
Aubentag	-	6	14	22	30
Markttag	-	7	15	23	31
Backertag	-	8	16	24	32
Bezahltag	1	9	17	25	33
Konistag	2	10	18	26	
Angestag	3	11	19	27	
Festag	4	12	20	28	

Geheimnistag Day of Mystery (g'HIME-nisse-tag)

7. Nachexen (NACH-g'hime)

Wellentag	-	4	12	20	28
Aubentag	-	5	13	21	29
Markttag	-	6	14	22	30
Backertag	-	7	15	23	31
Bezahltag	-	8	16	24	32
Konistag	1	9	*17	25	
Angestag	2	10	18	26	
Festag	3	11	19	27	

* = 1st Day of AUTUMN

8. Erntezeit (ERN-t-tsight)

Wellentag	-	4	12	20	28
Aubentag	-	5	13	21	29
Markttag	-	6	14	22	30
Backertag	-	7	15	23	31
Bezahltag	-	8	16	24	32
Konistag	1	9	17	25	33
Angestag	2	10	18	26	
Festag	3	11	19	27	

Mittherbst Autumn Equinox (MITT-herb-st)

9. Brauzeit (BRAOW-tsight)

Wellentag	-	3	11	19	27
Aubentag	-	4	12	20	28
Markttag	-	5	13	21	29
Backertag	-	6	14	22	30
Bezahltag	-	7	15	23	31
Konistag	-	8	16	24	32
Angestag	1	9	17	25	33
Festag	2	10	18	26	

10. Kaldezeit (KAL-t-tsight)

Wellentag	-	2	10	*18	26
Aubentag	-	3	11	19	27
Markttag	-	4	12	20	28
Backertag	-	5	13	21	29
Bezahltag	-	6	14	22	30
Konistag	-	7	15	23	31
Angestag	-	8	16	24	32
Festag	1	9	17	25	33

* = 1st Day of WINTER

11. Ulriczeit (UL-ric-tsight)

Wellentag	1	9	17	25	33
Aubentag	2	10	18	26	
Markttag	3	11	19	27	
Backertag	4	12	20	28	
Bezahltag	5	13	21	29	
Konistag	6	14	22	30	
Angestag	7	15	23	31	
Festag	8	16	24	32	

Mondstille Winter Solstice (MONT-shill-er)

12. Vorhexen (FORR-hex-en)

Wellentag	-	8	16	24	32
Aubentag	1	9	17	25	33
Markttag	2	10	18	26	
Backertag	3	11	19	27	
Bezahltag	4	12	20	28	
Konistag	5	13	21	29	
Angestag	6	14	22	30	
Festag	7	15	23	31	

Months and festivals

There are almost as many calendars in the Known World as there are races and countries, but the one shown here is standard throughout The Empire. The imperial calendar divides the year into 12 months of 32 or 33 days and six days which fall between months and are not numbered. Four of these are festivals connected to seasonal events - the summer and winter solstices and the spring and autumn equinoxes - while the other two mark the occasions when both moons are full. These last are greatly feared, and even the most hardened cynics stay out of the eerie light cast by the moons on Hexensnacht ("Witching Night") and Geheimnisnacht ("Night of Mystery").

The months may be translated as After-Witching, Year-Turn, Ploughtide, Sigmar-

tide, Summertide, Fore-Mystery, After-Mystery, Harvest-tide, Brewmonth, Chillmonth, Ulric-tide, and Fore-Witching.

Major religious festivals - as mentioned in the WFRP rulebook - are as follows:

Date	Deity
Hexentag	Old Faith, Liadriel
1 Nachexen	Verena
Mitterfruhl	Manann, Thal, Ulric, Old Faith
33 Pflugzeit	Grungni
18 Sigmarzeit	Sigmar
Sonnstill	Old Faith
33 Vorgeheim	Grungni
Geheimnistag	Old Faith, Liadriel
1-8 Erntezeit	Esmeralda ("Pie Week")
Mittherbst	Ulric, Old Faith
33 Brauzeit	Grungni
Mondstille	Ulric, Old Faith
33 Vorhexen	Grungni

Days of the Week

There are eight days in the Imperial week, whose names probably date back to pre-Empire times. In order, they could be translated as Workday, Levyday, Marketday, Bakeday, Thaxday, Kingday, Startweek and Holiday. However, the reasons for such names are now largely forgotten - a market day can be any day of the week, depending where you go in The Empire, while Holidays vary according to deity of the local temple(s).

The players should use the calendar printed here to keep track of the passage of time. Note that the campaign starts on the evening of Festag, 24th Jahdrung.

DE

PEN

B.

DES MEESTERS



a

Lieve vrienden van het ODM.

Op ons kantoor heerst een ongelooflijke wanorde. De Dorpsgek en Edje D. sluipen steeds maar weer door de gangen om heer Achtpoot te grazen te nemen. Het gebeurt zeker wel een keer per dag dat heer Achtpoot drijfnat binnenkomt. Dan hebben de flauwerds weer eens een emmer water boven een deur gezet. IJverig zitten zij dan boven hun werk te gniffelen. Helaas ben ik ook een keer het slachtoffer geworden van deze kwalijke praktijken. Nietsvermoedend liep ik met een nieuw artikel door de gang, duwde een deur open en jawel hoor, shjplattz, een gigantische plons water in mijn nek. Ik had het kunnen weten, want de deur stond op een kier. Doordat ik ook de emmer op mijn hoofd kreeg (en daarbij een flinke bult oplied) schrok ik zo hevig dat ik een snelle pas naar voren deed.

Dat had ik dus niet moeten doen!!! Een loslopend skateboard zorgde ervoor dat in tomeloze vaart door ons kantoor heensuisde, over het buro dubbelsloeg en daarbij alles wegvaagde wat erop had gelegen. Omdat het die dag nogal warm was stond het raam open. Ik gleed over het nogal gladde blad van het buro hop door het raam naar buiten. Gelukkig is het kantoor op de eerste etage gevestigd, zodat ik met een enorme pijn in al mijn ledematen na pakweg drie uur weer bijkwam in het ziekenhuis. De schade is aanzienlijk. Mijn levensenergie is in een klap gedaald tot 15. Verder deelde de dokter mij mee dat ik twee gekneusde ribben had, een been op drie plaatsen gebroken, een kanjer van een hersenschudding, maar verder ging het wel met mij. Door alle pleisters en verband is mijn charisma ook niet meer wat het geweest is, maar desondanks is de zuster zo vriendelijk om dit artikel te schrijven terwijl ik haar dicteer. Gelukkig kan ik sinds gisteren mijn mond weer heel voorzichtig op en neer bewegen.

Vanmiddag zijn die twee iandlopers van het kantoor ook nog op ziekenbezoek geweest. Ik moet zeggen dat ze hun best deden om er hevig geschrokken uit te zien. Ze hebben hun 'walgemeende' excuses aangeboden en mij een enorme fruitmand laten bezorgen. Toen zij weggingen meende ik echter iets van een ingehouden glimlach te zien en ving ik iets op als 'Meester Turbo ...'

Even later klonk vanaf de gang een afschuwelijke kreet. De deur ging open en daar stond heer Achtpoot, ons wandelend (nou ja) redactiewonder in eigen persoon. De zuster sloot zich reeds bij voorbaat op in de kast. Heer Achtpoot was woedend! En ik kon het hem niet echt kwaaijk nemen. Minstens vier muizevallen zaten dichtgeslagen aan enkele van zijn poten, en benen ... nou ja. "Die ver\$% æ '%@æ% en eS(&'%l æ&Y" schreeuwde hij. "Ik ga ervoor zorgen dat zij mij deze geintjes niet meer kunnen flikken. En oh ja, Turgon, waar blijft het artikel voor deze maand?"

"Waaaat" ijde ik brullen, maar bedacht te laat dat dit enorme pijn zou gaan doen. Nog voordat de A mijn keel uitrolde viel ik in onmacht.

Ik kwam veer bij doordat ik water tegen mijn gezicht voelde spatten. "Niet weer..." ijde ik. Maar het was de chef maar. Nadat ik weer een beetje opgeknapt was en alles op een rijtje had gezet (wat was dat toch voor Hseliik gekrijs uit de kast?) heb ik heer Achtpoot verteld dat mijn artikel waarschijnlijk met mij het raam uit slandeerd was. Hierop deelde heer Achtpoot mij mede dat ik dan maar voor een nieuw artikel moest zorgen. Zo komt het dus dat er van mijn kant deze keer niets bijzonders valt te vermelden.

Tot de volgende maand... AU! verd..

Nee zuster, dat had u niet moeten schrijven

(Wil iedereen die Meester Turgon een goed hart toedraagt hem misschien een kaartje ter ondersteuning sturen? Opsturen naar de redactie!).