

Life
BYTES
MAGAZINE



GAMING SPECIAL - 2025 Q4

TABLETOP SPELLENBEURS VOORUITBLIK: DRAGONMEET (LONDEN)

SATURDAY, THE 29TH OF NOVEMBER 2025

WAAR NIET ALLEEN WERELDEN, MAAR HELE UNIVERSUMS MET ELKAAR BOTSSEN

Het is zover! Londen maakt zich op voor 's lands gezelligste én coolste jaarlijkse tabletopconventie – en opnieuw valt de timing perfect: met het beste meerdaagse evenement van Engeland, UKGE, dat eind mei plaatsvindt, bijna exact een half jaar na Dragonmeet. Dragonmeet werd oorspronkelijk gelanceerd door *powerhouse*-uitgever en distributeur Modiphius Entertainment en zijn CEO, de alomtegenwoordige en ogenschijnlijk onvermoeibare (tenminste, tot je hem ziet in de laatste uren van de conventie) Chris Birch, en is sindsdien uitgegroeid van een warm en enigszins intiem gebeuren in het Novotel Hammersmith tot een volwaardig hybride festival. Een viering van tabletop- rollenspellen, bordspellen, miniatuurbattles, wargames, kaartspellen en interactieve events, die moeiteloos niet alleen enkele van de meest toegewijde fans ter wereld aantrekt (buiten de diverse Comic Cons), maar ook vernieuwende designers, bijzonder getalenteerde illustratoren, fantasierijke auteurs, intrigerende podcasters en andere toonaangevende namen uit de industrie, vanuit heel Europa en ver daarbuiten.



Het klinkt misschien wat sentimenteel, maar het is gewoon waar: Dragonmeet is altijd een conventie geweest waar de tabletopgemeenschap minder aanvoelt als een publiek en meer als een familie. Met de verhuis naar een veel grotere locatie – ExCeL London, waar momenteel ook *The Friends Experience*, *Squid Game: The Experience*, *Elvis Evolution* en *The Last Days of Pompeii: The Immersive Experience* onderdak vinden – zou je kunnen vrezen dat een deel van die warme sfeer verloren gaat. Maar wees gerust: wij komen er al sinds het prille begin, en we zijn er zeker van dat de vele standhouders hun mooiste standjes ooit zullen neerzetten, terwijl de fanbase zonder twijfel een spelletjesfeest bouwt dat om 9.00 uur losbarst en pas eindigt wanneer de deuren om 22.00 uur sluiten (al opent de beursvloer een halfuur later en gaat die vier uur vroeger dicht).

Verwacht dat uitgeverijen hun nieuwste en meest gedurfde releases presenteren, designers hun Kickstarter- en Gamefound-projecten in première laten gaan, onafhankelijke ontwerpers hun passieprojecten in de schijnwerpers zetten, en tienduizenden spelers zich verzamelen aan tafels vol zorgvuldig gebouwd 3D-terrein en kleurrijke borden. Samen vieren zij de voortdurende bloei van hun favoriete hobby. Er zullen playtests, demo's, lezingen en debatten zijn, terwijl bezoekers nieuwe settings zullen kunnen ontdekken en werelden zullen kunnen binnenstappen die nog maar net van het spreekwoordelijke aambeeld rollen.



Wij kijken ernaar uit om onze vrienden opnieuw te ontmoeten, interviews af te nemen en door een beurs te wandelen die ongetwijfeld gevuld zal zijn met gelimiteerde edities, gloednieuwe spellen, verbluffende handgemaakte accessoires, fantasierijke veelzijdige dobbelstenen en die typische verborgen parels waarover je nog een heel jaar blijft praten zodra je ze hebt ontdekt.

Panels, playtests & een groeiende internationale aanwezigheid

Hoewel Dragonmeet officieel op zaterdag begint, loont het – zeker voor gamers en (aspirant-)professionals – om de avond ervoor al langs te komen. Verschillende livenesshows, zoals *Terry Pratchett's Discworld: Adventures in Ankh-Morpork* live roleplaying show (in The O2, jawel!) en uiteenlopende marketing- en game-industry-evenementen zullen de temperatuur al stevig de hoogte in jagen.

Op zaterdag vind je alles terug: razendsnelle comedypanels, industrienuws en zelfs seminars over therapeutisch gamen. En vergeet beslist het panel Employee Ownership with Mongoose niet, want wij hebben niet alleen een zwak voor Mongoose Publishing-eigenaar Matthew Sprange en schrijfster-redactrice Bella – ons pr-bureau heeft Mongoose ook al bij heel wat campagnes geholpen, waaronder de Kickstarter voor de hard-SF-TTRPG *Pioneer*.

Een van de leukste dingen aan deze hobby is dat uitgevers niet alleen uitbreidingen en nieuwe settings uitbrengen, maar dat zowel grote huizen als kleine studio's telkens weer sterke werelden voorstellen, oudere lijnen uitbreiden en experimentele mechanics introduceren die de grenzen van het tabletopmedium oprekken.

Eén ding staat vast: Modiphius Entertainment gaat opnieuw héél veel aandacht trekken – niet alleen met het eerder genoemde, fonkelnieuwe *Terry Pratchett's Discworld: Adventures in Ankh-Morpork*, maar ook met Chris Birch' passieproject *Cohors Cthulhu*, *Paranoia: Five Clones from Alpha Complex*, nieuwe *Fallout*-producten en nog veel meer.

Ook Cubicle 7 en Chaosium zullen ongetwijfeld weer uitpakken, en dan hebben we het nog niet eens over de bijna 200 andere standhouders (als we goed geteld hebben). Reken maar op meer internationale samenwerkingen en een opvallende stijging van crossmediaprojecten die TTRPG's, romans, audiodrama's, comics en zelfs animatie omvatten.

LifeBytes Magazine op Dragonmeet 2025

Zoals elk jaar zal LifeBytes Magazine opnieuw aanwezig zijn op de vloer, waar we de hartslag van de conventie van binnenuit vastleggen. We doen interviews, lichten stands uit, duiken in de nieuwste uitgaven en geven een blik achter de schermen bij de makers die deze industrie vooruitstuwten.



Na afloop brengen we een uitgebreide reportage boordevol inzichten, foto's, reviews en exclusieve gesprekken met enkele van de meest boeiende stemmen binnen het moderne tabletopgaming.

Waarom 2025 belangrijk wordt

2025 zou wel eens een kantelmoment kunnen worden: een jaar van consolidatie na een uitzonderlijk explosieve – en bijzonder welkome – wereldwijde groei van tabletop-RPG's, maar mogelijk ook een jaar van experimenteren. Terwijl digitale tools, virtuele speel tafels en AI-ondersteunde game-omgevingen verder volwassen worden, en andere juist verdwijnen omdat spelers toch liever rond een échte tafel samenkomen, staat Dragonmeet 2025 op het kruispunt van traditie en innovatie. Het is een viering van de verhalen die we delen rond echte tafels, met echte mensen – en van de evoluerende hulpmiddelen die ons helpen die verhalen te vertellen.

Noteer het in je agenda. Neem je dice tower mee. Pak je mini's in. Londen roept – en deze keer niet alleen de 'faraway towns'.

Meer info: www.dragonmeet.co.uk

Tekst: Dirk Vandereyken
Foto's: © Dragonmeet



BORDSPELBESPREKING: FINAL GIRL - SERIES 2: ULTIMATE BOX

NIEUWE AFLEVERINGEN, NIEUWE SLASHERS, NIEUWE HORROR

Van Ryder Games bewijst met de tweede reeks van Final Girl dat het zijn succesformule perfect begrijpt. Waar de eerste serie vooral een ode was aan de klassieke horrorfilms uit de jaren tachtig, waagt Series 2 zich aan een bredere waaier van thema's en subgenres: van sciencefiction tot sprookjeshorror, van huisinvasie tot psychologische waanzin. De Ultimate Box bevat alle vijf "Feature Films" van deze nieuwe cyclus, netjes verpakt in een stevig geheel dat de spanning en variatie van het originele spel moeiteloos overstijgt.

Final Girl - Series 2: Ultimate Box Bordspel Van Ryder Games

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Verhaal:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Spelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Ontwerp en kunst:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Herspeelbaarheid:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Final Girl blijft een puur solospel, maar zelden voelt solitaire gaming zo intens en verhalend aan. Je speelt opnieuw de archetypische heldin die de nacht probeert te overleven door slim gebruik te maken van de omgeving, haar beperkte acties en een portie geluk.

De variatie in moordenaars, locaties en speciale regels maakt dat geen enkele sessie hetzelfde verloopt. Elke module heeft een eigen 'smaak' — een mini-film die je herspeelt, analyseert, en opnieuw probeert te overleven.

Ook in deze doos wordt elke aflevering weergegeven als vhs-cassette, wat er niet alleen voor zorgt dat alles mooi op te bergen is, maar wat er gewoon ook heel cool en passend filmisch uit ziet.

Het verhaal

De *Final Girl Series 2* speelt zich af in een reeks op zichzelf staande horroruniversa, elk met een eigen setting, moordenaar en mechanische twist. De verhalen variëren van claustrofobische sciencefiction tot sprookjesachtige nachtmerries, maar telkens staat dezelfde kern centraal: overleven.

Wat deze tweede reeks vooral onderscheidt, is dat de ontwerpers de grenzen van het systeem verleggen zonder het te breken. Er is meer nadruk op variabele scenario's, dubbelzinnige vijanden, en omgevingen die tegen de speler werken — niet enkel de killer zelf.

Inhoud

De *Ultimate Box* van *Series 2* bevat:

- 5 Feature Films of 'speelfilms' (elk met één moordenaar en één locatie)
- Nieuwe regelkaarten en items
- Scenario-boekjes met thematische toevoegingen
- Extra componenten om *Series 1* en uitbreidingen te combineren
- Volledige opbergstructuur voor alle *Season 2*-onderdelen



1. Into the Void 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Killer: The Evomorph

Locatie: USS Konrad (ruimteschip)

Een koude, metalen hel. Jij bent de enige overlevende op een sterrenschip waar een buitenaardse entiteit zich door luchtkokers beweegt en slachtoffers één voor één verslindt. Into the Void ademt pure sciencefiction-paranoia. De killer verdwijnt geregeld van het bord om elders plots op te duiken, wat een beklemmend gevoel van onvoorspelbaarheid creëert. Je moet ventilatiesluizen openen, zuurstofniveaus beheren en hopen dat je niet opgesloten raakt in een compartiment met het wezen zelf.

De spelmechaniek rond 'verdwijnen en verschijnen' is briljant uitgewerkt en dwingt je om voortdurend vooruit te denken. De ruimte is beperkt, de tijd tikt, en de vijand is altijd dichterbij dan je denkt. De sfeer doet denken aan Alien, maar met een snellere, brutaler ritme.

2. Panic at Station 2891 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Killer: The Organism

Locatie: Arctisch onderzoeksstation

Op dit afgelegen poolstation draait alles om wantrouwen. Het organisme kan zich vermommen als slachtoffer, waardoor je nooit weet wie vriend of vijand is. Tijdens elke ronde moet je beslissen of je iemand redt, of hem liever laat sterven om besmetting te voorkomen.

Deze module introduceert een paranoia-mechaniek: wie je helpt, kan later je ondergang betekenen. De bevroren gangen beperken de bewegingsvrijheid, en buiten stappen zonder bescherming betekent gegarandeerde dood. *Panic at Station 2891* voelt als een mix van The Thing en The Terror – isolatie, paranoia en paniek in een setting waar niemand te vertrouwen is.

3. A Knock at the Door 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Killers: The Intruders

Locatie: Wingard Cottage

Een knusse hut, een stormachtige nacht, en plots een klop op de deur. *A Knock at the Door* speelt zich af in een huisinvasie-scenario waar drie gemaskerde killers tegelijk op jacht zijn. Dat zorgt voor chaotische rondes waarin beweging, barricades en afleiding cruciaal worden.

Elke Intruder heeft een eigen gedragspatroon: één breekt ramen, een ander zet vallen, de derde sluipt stilte achter je aan. De speler moet voortdurend improviseren en de beperkte ruimte benutten om te overleven. De schaarste aan wapens en het wisselende gedrag van de killers maakt dit scenario tot een zenuwslopend kat-en-muisspel.

4. Once Upon a Full Moon 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Killer: The Big Bad Wolf

Locatie: Storybook Woods

Een sprookjesachtig bos dat langzaam verandert in een bloederige nachtmerrie. *Once Upon a Full Moon* is de meest thematische aflevering van de reeks: een idyllische wereld vol mistige paden, houten bruggen en schijnbaar onschuldige huisjes, waar een beest op de loer ligt.

De Big Bad Wolf wisselt tussen jacht- en moordmodus. In de eerste jaagt hij op slachtoffers om sterker te worden; in de tweede stort hij zich op jou met brute kracht. De speler moet kiezen tussen het redden van onschuldigen of het voorbereiden van een ultiem gevecht.

Het sprookjesthema contrasteert prachtig met de gruwel, en het gebruik van terrein – vooral paden en open plekken – maakt positionering essentieel.



5. Madness in the Dark

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Killer: The Ratchet Lady

Locatie: Wolfe Asylum

Het Wolfe-gesticht is een doolhof van angst en waanzin. De Ratchet Lady is een voormalige verpleegster die haar slachtoffers 'geneest' met chirurgische instrumenten.

Slachtoffers kunnen worden omgevormd tot half-mechanische minions, wat de druk voortdurend verhoogt.

De speler kan medicijnen gebruiken om voordeel te krijgen, maar elk middel heeft een bijwerking die later kan toeslaan. Kamers kunnen op slot gaan, hallucinaties kunnen optreden en soms is het moeilijk te onderscheiden wat echt is. *Madness in the Dark* is de moeilijkste van de reeks, met veel aandacht voor timing en risicobeheer.

6. North Pole Nightmare 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Killer: Krampus

Locatie: Noordpool / Kerstdorp

Een onverwacht feestthema met een sinister randje. Krampus jaagt op kinderen en volwassenen die de kerstgeest verloren hebben. De omgeving zit vol speelse, maar dodelijke elementen: speelgoed dat als wapens kan worden gebruikt, cadeaus die valstrikken blijken, en de mogelijkheid om 'Good' of 'Naughty' te zijn – wat invloed heeft op de eindscore.



Hoewel het idee lichter lijkt, blijft de toon gitzwart: een ijzige, satirische parodie op kerstfilms, met verrassend tactische keuzes. Perfect als tussendoortje tussen de zwaardere afleveringen.

Conclusie

De *Final Girl: Series 2 Ultimate Box* is een toonbeeld van hoe een uitgever zijn succes kan uitdiepen zonder zichzelf te herhalen.

Elke aflevering voelt fris, met sterke thema's, doordachte mechanieken en uitzonderlijk hoge productiewaarde. De herspeelbaarheid is enorm, vooral als je Series 1 of de mini-uitbreidingen bezit.

Wat *Series 2* onderscheidt, is zijn variatie: je kan van een ijskoude ruimtestation-thriller naar een sprookjesbos vol bloed en tanden springen zonder dat het geheel inconsistent aanvoelt. De emotionele betrokkenheid blijft, en het spel belooft voorzichtigheid evenveel als lef.

Voor wie houdt van spanning, thema en solo-strategie is *Final Girl Series 2* verplichte kost – een ode aan de horrorfilm én een triomf van slim, thematisch speldesign.

Meer info: www.vanrydergames.com/finalgirl

Tekst: Dirk Vandereyken

BORDSPELBESPREKING: GLOOMHAVEN - BUTTONS & BUGS

OOK TOP IN HET KLEIN

Deze 'soloplayer' laat je op een nieuwe manier kennismaken met de dynamische wereld van *Gloomhaven*. *Gloomhaven: Buttons & Bugs* neemt je mee op een origineel avontuur dat sterk doet denken aan de speelstijl van het gewone *Gloomhaven*. Toch onderscheidt deze variant zich er moeiteloos van. Als je van 'dungeon crawlers' houdt, is dit zeker een spel dat je zal aanspreken!

Gloomhaven – Buttons & Bugs
Bordspel
Cephalofair Games

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Verhaal:

0 1 2 3 4 5 6 7

Spelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Ontwerp en kunst:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Herspeelbaarheid:

0 1 2 3 4 5 6 7 8



Verhaal

Gloomhaven: Buttons & Bugs borduurt verder op het verhaal van *Gloomhaven* en *Forgotten Circles*. Je personage is een aspirant-held die, in een poging tot eeuwige roem, de kluizenaar Hail wil bezoeken. Hail, de grote redder van de stad van de terugkerende rampen.

WACHT! Wat gebeurt er opeens? Je krimpt tot de grootte van een muis en belandt in een volledig nieuwe wereld waar wetteloosheid heerst.

Om terug tot je gewone gestalte te komen, zal je je weg door deze miniatuurwereld moeten banen. Soms kom je een bondgenoot tegen, maar over het algemeen zal je monsters moeten zien te verslaan. Kies met welk karakter je deze reis wil aangaan.

Spelregels

Gloomhaven: Buttons & Bugs is een 'dungeon crawler', waar je eerst een karakter kiest en daarna het scenario speelt dat zich ontplooft door de kaarten van de queeste te lezen. Elke beurt speelt zich af op een kleine map met zeshoeken op de achterkant van de queeste die je speelt.

Je hebt een karakterkaart die aangeeft met hoeveel levenspunten je aan een scenario begint. Er is ook een plek om bepaalde tokens in op te bergen. Op de achterkant staat een korte beschrijving van je personage en een overzicht van je vaardigheidskaarten.

Ook beschik je over een aanvalseffecttabel. Deze kan je aanpassen wanneer je naar een hoger level gaat. Er is een handige levenspuntenwijzer van het personage; hier kan je, wanneer je levenspunten verliest of krijgt, de huidige levenspunten op aanpassen.

Het begin van een queeste

Een queeste wordt gespeeld in meerdere rondes. Per ronde voeren jij én de monsters elk een volledige beurt uit. Je speelt totdat je de queeste gewonnen of verloren hebt. Wanneer je gewonnen of verloren bent, onthult de scenariokaart wat het effect hiervan is. Daarna begin je aan een nieuwe queeste.

Een beurt bestaat uit de volgende stappen:

- **Toekennen van effecten:** Pas eerst de effecten toe die voor deze ronde zijn toegekend volgens de scenarioregels.
 - **Kiezen van 2 vaardigheidskaarten:** Kies twee kaarten uit je hand. Hiervan wordt één kaart gekozen als initiatiefkaart. (Is dit getal lager dan dat van de monsters, dan mag jij beginnen.)
 - **Uitvoeren van acties:** Van de gekozen kaarten voer je twee acties uit: de bovenste van de ene kaart en de onderste van de andere. De kaarten zijn opgedeeld in een bovenste en een onderste deel. Elk deel kan verschillende stappen en vaardigheden bevatten. Nadat de kaarten in je beurt gebruikt zijn, worden ze omgedraaid naar de B-zijde. Wanneer ook deze B-zijde is gespeeld, komt de kaart op de aflegstapel.
 - **Korte pauze (optioneel):** Aan het einde van je beurt kan je kiezen voor een korte pauze. Dit betekent dat je alle kaarten van je aflegstapel terug op hand neemt, met de A-zijde naar voren. Let wel op: wanneer je dit kiest, moet je 1 willekeurige kaart afleggen. Die kaart gaat voor de rest van dit scenario uit het spel. Wil je die willekeurige kaart toch behouden, dan mag je een andere kaart kiezen om uit het spel te halen, maar dan moet je 1 levenspunt inwisselen.
- of
- **Lange Rust (in plaats van 2 kaarten te spelen in je beurt):** Wanneer je dit kiest moet je volgende stappen uitvoeren tijdens je beurt:
 - **Kaarten terugnemen:** Je neemt al je kaarten terug op hand en draait alle kaarten die op B-zijde lagen terug naar de A-zijde. Daarna verlies je wel één kaart naar keuze. (verplicht)
 - **Genezen:** Je geneest jezelf met twee levenspunten. (optioneel)
 - **Items herstellen (optioneel):** Je kan hiermee al je gebruikte voorwerpen herstellen.

Na jou beurt zijn de monsters aan de beurt. Hun beurt bestaat eruit 1 actie uit te voeren (meestal verplaatsen en aanvallen). Deze acties staan op de monstervaardigheidskaarten.

Inhoud en design

In het kleine doosje zit een klein spelregelboek, maar er is ook een handige QR-code die je toeleidt naar een tutorial op de Dized-app. Heel gebruiksvriendelijk voor nieuwe spelers.

De kaart waarop alle betekenissen van de verschillende iconen staan, is heel handig en duidelijk.

Op de graphics is zeker niets aan te merken! Alle onderdelen zijn van erg goede kwaliteit en hebben een aantrekkelijk uiterlijk.

Het blijft verbazingwekkend dat ze een heel spel in zo'n klein doosje hebben kunnen maken, dat qua kwaliteit van de speelstukken geen afbreuk doet.

Verder in de doos

1x spelregelboek
6x karakterkaarten
48x vaardigheidskaarten
14x wijzigingkaarten
10x monsterkaarten
22x scenariokaarten
1x overzicht betekenis iconen in het spel.
2x 'modifier trays'
4x 'monster trays'
5x levenspuntenwijzers
24x conditiefiches
6x figuurtjes van personages
10x plastic kubus
1x dobbelsteen

Conclusie

Al laat het kleine doosje het niet vermoeden, het is wel degelijk een volwaardig spel. Het is bovendien een 100% op zichzelf staand spel. Het verhaal is niet heel ver in de diepte uitgewerkt. Dit zou in een volgende editie nog verder uitgediept kunnen worden. Doordat de queestes ongeveer 20 minuten duren, is dit goed hanteerbaar en fijn om tussendoor te spelen. De 6 verschillende karakters met hun eigen speciale levels maken dit spel bovendien goed her speelbaar.

Een klein minpuntje is misschien dat je de scenario's niet van volgorde kunt veranderen. Doordat het doosje zo klein is, is het een heerlijk spel om mee te nemen wanneer je alleen een lange reis maakt, in de trein of in het vliegtuig; het is gemakkelijk in je zak te steken.

Meer info: www.cephalofair.com/products/gloomhaven-buttons-bugs

Tekst: Esmeralda Wolf



KAARTSPELBESPREKING: HIELENLIKKERS

SLIJMEN ALS KUNT

Hielenlikkers speelt zich af aan de jaarlijkse bankettafel van Hare Majesteit. Beschik jij over de talenten om te vleien en iemand om je vinger te winden? Dan is *Hielenlikkers* zeker een spel voor jou. Of word je juist door de andere spelers in een val gelokt? Wie het meest in de gratie komt bij Hare Majesteit, wint en is de beste hielenlikker aan de tafel. *Hielenlikkers* is een strategisch spel in de vorm van een set collector en take-that. Dit spel kan gespeeld worden vanaf 8 jaar, met 2 tot 5 spelers.

Hielenlikkers Kaartspel White Goblin Games

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Verhaal:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Spelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Ontwerp en kunst:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Herspeelbaarheid:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Verhaal

Hielenlikkers neemt je mee tot aan de tafel van Hare Majesteit. Om haar land goed te regeren, doet ze beroep op zes prominente families, elk met hun eigen wapenschild: De Karpers – De Hazen – De Herten – De Nachtegalen – De Padden – De Vlinders.

Onder de families heerst er spanning en het vertrouwen is ver te zoeken. Ze doen er alles aan om het hoogst in de gratie te vallen en de andere families in ongunst te laten vallen, want slechts één familie kan de rechterhand van Hare Majesteit worden.

Spelregels

Afhankelijk van het aantal spelers worden er hovelingkaarten uit het spel gehaald. Deze vormen de trekstapel, die naast de speelmat van het koninklijke banket wordt gelegd. Elke speler krijgt in het begin 3 kaarten van de trekstapel en 2 missiekaarten. De missiekaarten worden gedekt neergelegd, zodat je medespelers deze niet kunnen zien.

De verschillende talenten van de kaarten

- **Edellieden:** Te herkennen aan het icoon met +2 bovenaan de kaart. Deze kaarten tellen voor +2 of -2 punten.
- **Spionnen:** Te herkennen aan het icoon van een masker. Deze kaarten moeten te allen tijde gedekt worden afgelegd. Je tegenstanders weten dus niet tot welke familie ze behoren. Wanneer je ze aan de bankettafel legt, moeten ze gedekt boven of onder de koningin worden gelegd.
- **Moordenaars:** Te herkennen aan het dolksymbool.
 - * Speel je deze kaart in je eigen speelzone, dan mag je een kaart verwijderen waarvan je af wilt.
 - * Speel je hem in iemand anders speelgebied, dan mag je één kaart van die speler elimineren.
 - * Speel je hem aan de bankettafel, dan mag je iedereen aan tafel vermoorden, ongeacht of hun kaarten gedekt liggen of niet.
- **Bewakers:** Te herkennen aan het schildsymbool. Deze kaarten kunnen niet geëlimineerd worden, niet door anderen, maar ook niet door jezelf.



KAARTSPELBESPREKING: ETERNITIUM

OP EEN QUEESTE DOORHEEN DE TIJD NAAR ONSTERFELIJKHEID

Kruip in de huid van een tijdreiziger om door middel van portalen op zoek te gaan naar de steen van het eeuwige leven. Kan jij uiteindelijk op de juiste plaats en tijd bij de steen geraken? Eternitium is een vlot toegankelijke deckbuilder voor 1 tot 5 spelers vanaf 10 jaar. Het heeft een behapbare speeltijd van 30 minuten.

ETERNITIUM
'Deckbuilding' kaartspel
Doos met kaarten
Haumea Games

Algemeen:

Het verhaal:

Spelsysteem:

Ontwerp & kunst:

Herspeelbaarheid:

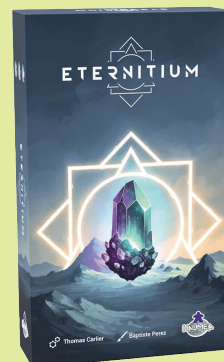
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 1 2 3 4 5 6 7 8

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Het verhaal

Als speler ben je een tijdreiziger; in welke tijdsperiode en op welke plaats je je bevindt, weet niemand. De tijd dringt en je moet naarstig op zoek naar de steen. Er kan maar één tijdreiziger zijn die deze steen uiteindelijk zal bemachtigen.

De mysterieuze steen wordt beschermd door een oeroude magie. Creëer portalen, zoek informatie door technologieën in te zetten en probeer vooral de ander te vertragen in hun zoektocht.

Doel is om als eerste al je Tijdperkkaarten kwijt te raken voordat je tegenstander dit voor elkaar krijgt!

Vooraf

Iedere speler begint met een startersdeck dat je gedekt op je deckvak van je spelersbord legt. Neem voor elk type Portaalkaart het aantal spelers $\times 2$ en leg deze in vier open stapels. Dit is de Portaalkaartreserve en vormt de

eerste rij. Leg hieronder 3 basisTechnologiekaarten open, de rest als gedekte stapel ernaast. Doe hetzelfde voor de geavanceerde Technologiekaarten. De openliggende kaarten moeten wel steeds verschillend zijn.

Als er minstens 2 identieke kaarten tussen liggen, leg dan alle dubbele kaarten terug onder de stapel totdat er 1 kaart overblijft. Draai daarna nieuwe open om de voorraad aan te vullen. Dit geldt gedurende heel het spel, enkel indien er niet genoeg kaarten meer beschikbaar zijn. Wanneer er tijdens het spel uit de voorraad wordt genomen, draai de volgende kaart om zodat de voorraad altijd aangevuld blijft.

Iedere speler krijgt willekeurig een aantal Tijdperkkaarten, afhankelijk van met hoeveel spelers je bent. Deze komen gedekt op de edelsteen op je spelersbord; draai de eerste hiervan open. Schud de overschot en leg deze gedekt onder de stapel geavanceerde Technologiekaarten. Dit vormt het algemene deck. Draai er vervolgens 2 van open voor de voorraad.

Spelregels

Voor de eerste speelbeurt kiest elke speler een kaart van de basis-Technologiekaarten en voegt deze toe aan zijn deck. Schud je deck en leg deze op je spelersbord. Neem vervolgens de eerste 5 bovenste kaarten in je hand. Het spel kan beginnen.

Een spelbeurt bestaat uit volgende stappen

1. Een Portaalkaart nemen:

Aan het begin van je beurt moet je verplicht een Portaalkaart nemen. Wanneer deze niet meer voorhanden is, ga je meteen door naar stap 2.

2. Kaarten uit je hand spelen of passen:

Speel porta- of Technologiekaarten en pas meteen hun effect toe. Je kan pas de volgende uitspelen als je het effect van de vorige hebt toegepast.

- **Actiekaart spelen:** Wanneer je een actiekaart gespeeld hebt, komt deze open op je aflegstapel aan de rechterkant van je spelersbord.
- **Portaalkaart spelen:** Deze kan je gebruiken om door een portaal te gaan wanneer het symbool overeenstemt met de Tijdperkkaart op je spelersbord. Wanneer dit gebeurt, leg je de Tijdperkkaart af. Creëer hiervoor een gemeenschappelijke aflegstapel. Als de Tijdperkkaart bovenop de stapel op je spelersbord niet zichtbaar is, speel je een Technologiekaart waarmee je de Tijdperkkaart te zien krijgt, wanneer je die hebt. Wil of kan je dit niet, dan kan je een gok wagen. Speel dan een Portaalkaart uit je hand en draai de bovenste Tijdperkkaart open. Komt dit overeen met de gespeelde Portaalkaart, dan kan je de kaart afleggen en je beurt voortzetten. Komt de Tijdperkkaart niet overeen met je gespeelde Portaalkaart, leg de Tijdperkkaart dan terug gedekt op je Tijdperkkaarten en schud je stapel opnieuw. Heb je gegokt en was dit verkeerd? Dan mag je bij de stap *hand aanvullen* maar 4 actiekaarten trekken in plaats van 5. Ook moet je een Tijdperkkaart nemen van de gemeenschappelijke stapel zonder te kijken en schud je deze in je Tijdperkkaarten. Ga verder naar de volgende stap.
- **Passen:** Wanneer je voor deze optie kiest, mag je de volgende punten doorlopen: Je mag zoveel kaarten uit je hand vernietigen als je wil. Deze kaarten worden in de speldoos gelegd en komen niet meer terug in het spel.



Wanneer je hiervoor kiest, mag je maximaal 1 kaart in je hand houden. Een speler mag echter nooit minder dan 6 actiekaarten hebben (hand, deck en aflegstapel samen). Tijdens stap 5 mag je je hand aanvullen tot 6 in plaats van 5.

3. Kaarten afleggen: De speler legt alle resterende kaarten uit zijn hand open op zijn eigen aflegstapel. Deze aflegstapel kan te allen tijde door de speler worden bekeken, niet door de tegenstander, enkel wanneer hij de technologie *Dief Robot* gebruikt.

4. Nieuwe Technologiekaart verwerven (optioneel): Het ontwikkelen van technologieën kost tijd; wanneer je voor deze stap kiest, wees je er dan bewust van dat dit je een achterstand kan opleveren. Je mag één Technologiekaart, basis of geavanceerd, nemen. Je kan kiezen om één van de zichtbare kaarten te kiezen of gedekt van de Technologiekaartenstapels. Voeg deze toe aan de bovenkant van je deck.

- **Basistechnologie:** wanneer je hiervoor kiest, kies je één van de zichtbare Tijdperkkaarten en voeg je deze open toe aan de bovenkant van je stapel Tijdperkkaarten op je spelersbord.
- **Geavanceerde technologie:** wanneer je deze optie kiest, moet je de twee zichtbare Tijdperkkaarten nemen en leg je deze in eigen gekozen volgorde open op je stapel Tijdperkkaarten op je spelersbord.

5. Hand aanvullen: Neem 5 actiekaarten van je deck, tenzij anders aangegeven in stap 2. Wanneer je trekstapel op is, schud de kaarten van je aflegstapel en vul je hand verder aan.



Inhoud en design

Haumea slaagt erin bij de uitgave van *Eternitium* om een spelregelboek uit te geven waar alles zeer goed en duidelijk in wordt uitgelegd.

De Technoliekaarten worden achteraan het spelregelboek nog eens apart besproken. De graphics zijn erg mooi ontworpen en de kwaliteit van de bedrukking is zeer goed.

Ook is er een solo-playmodus in het spelregelboek terug te vinden.

Einde van het spel: Zodra een speler zijn laatste Tijdperkkaart heeft afgelegd en daardoor de *Eternitium*-edelsteen heeft gevonden, gaat het einde van het spel in. Laat iedereen zijn beurt afmaken zodat iedereen een gelijk aantal beurten heeft gespeeld. Laat hierbij je aflegstapel zoals deze was, voor het geval er nog een tegenstander zijn *Dief Robot* kan gebruiken. Als twee spelers op hetzelfde moment de steen vinden of er een gelijkspel is, tellen de Technoliekaarten ook mee als puntentelling. Dit staat duidelijk beschreven in het spelregelboek.

Verder in de doos:

- 3× spelregelboek (NL/FR/ENG)
- 5× spelersbord
- 60× Tijdperkkaarten
- 60× Portaalkaarten
- 29× eenvoudige Technoliekaarten
- 16× complexe Technoliekaarten

Conclusie

Haumea brengt met *Eternitium* een erg leuke deckbuilder op de markt, waar binnenkort ook een uitbreiding van zal komen — iets om naar uit te kijken. Het verhaal is goed bedacht en origineel. Het spelsysteem is goed uitgewerkt en biedt een grote herspeelbaarheid van het spel. De spelregels zijn echt heel duidelijk uitgelegd in het spelregelboek. Het speelt goed, is vernieuwend en is echt een aanrader voor mensen die van deckbuilding houden.

Doordat de kaarten symbolen omvatten in plaats van tekst, wat in de meeste deckbuilders het geval is, is dit spel dan ook universeel te gebruiken, wat ik zelf een heel grote meerwaarde vind. Dit maakt het spel ook toegankelijker naar kinderen toe. Dat *Eternitium* ook een solo-playmodus heeft, is sowieso ook een meerwaarde. Of dat vind ik althans



Meer info: <https://www.haumeagames.com/products/eternitium>

Tekst: Esmeralda Wolf

INTERVIEW: HAUMEA GAMES

EEN GESPREK OVER ETERNITIUM EN MEER

Recensente Esmeralda Wolf sprak op Spellenbeurs Utrecht met Thomas Carlier van Haumea Games, onder andere naar aanleiding van de Gamefoundcampagne die bij de publicatie van dit artikel nog enkele dagen loopt. Er was dus heel wat om naar te informeren...



Recensente Esmeralda Wolf sprak op Spellenbeurs Utrecht met Thomas Carlier van Haumea Games, onder andere naar aanleiding van de Gamefoundcampagne die bij de publicatie van dit artikel nog enkele dagen loopt. Er was dus heel wat om naar te informeren...

Esmeralda: Kun je voor het nieuwe spel uitleggen hoe het idee is ontstaan?

Thomas (Haumea Games): Ja. Voor *Eternitium* wilden we een klein, toegankelijk deckbuildingspel maken met een interessant twist-element tijdens de verwervingsfase. In de meeste deckbuilders kun je je deck altijd upgraden, en wij dachten: waarom zouden we geen andere vorm van spanning introduceren?

Uiteindelijk kwamen we op het idee van twee kaartstapels: het deck dat je opbouwt, en de Tijdperkkaarten die je probeert te vernietigen. Dus het spel is eigenlijk eerder uit het mechanisme ontstaan dan uit het thema.

Oké. En het thema – kun je uitleggen wat de betekenis ervan is?

Ja. Eerlijk gezegd was mijn eerste idee dat je in een

tempel op zoek ging naar een edelsteen, terwijl je tegen wezens moest vechten. Je zou dan wapens moeten verzamelen om de juiste vijanden te verslaan. Maar dat voelde te voorspelbaar en niet zo interessant.

Toen besprak ik het met Julien, mijn mede-uitgever. We dachten: waarom combineren we het vechtmechanisme niet met tijdreizen? Dat paste perfect, want je reist door de tijd, vernietigt Tijdperkkaarten en activeert portalen om verder te komen. Dat voelde meteen veel leuker.

En je gaat door de ruimte en probeert portalen te vinden?

Exact. Je doel is om de edelsteen te vinden. Je racet dus om als eerste het juiste tijdperk te bereiken – maar je weet niet in welk tijdperk de edelsteen verborgen ligt. Je moet door tien tijdperken heen, elk weergegeven door een symbool (cirkel, driehoek, vierkant of ruit). Je moet een portaalkaart spelen met hetzelfde symbool om het tijdperk te kunnen vernietigen. Daarbij gebruik je technologiekaarten om nieuwe mogelijkheden te krijgen en je deck te verbeteren.

Heb je het spel alleen gemaakt, of samen met Julien?

Ik ben de ontwerper van dit spel, en we zijn allebei uitgever. Dat betekent dat we samen op zoek gaan naar een illustrator, het artwork laten maken, evenementen organiseren om het spel te promoten, *c o m m u n i c e r e n* via sociale media, productie regelen met de fabrikant, enzovoort. We hebben spellen die we samen ontwerpen, spellen die uitsluitend door mij ontworpen zijn, en we werken ook met externe ontwerpers. We proberen zoveel mogelijk zelf te doen.

Ik heb gehoord dat het spel binnenkort uitkomt?

Eternitium is eigenlijk al sinds 2024 uit. Dit jaar hebben we een nieuwe uitbreiding uitgebracht die nieuwe technologieën introduceert – nieuwe manieren om Tijdperkkaarten te vernietigen.

En volgende week lanceren we op Gamefound een nieuwe uitbreiding met een volledig nieuw mechanisme [*ondertussen al in de laatste week - red*]: eenmalige technologieën. Je gebruikt ze één keer, daarna worden ze vernietigd, maar ze zijn extreem krachtig.

Dus als je het basisspel hebt, is de uitbreiding interessant?

Zeker. Beide uitbreidingen voegen veel toe. Op Gamefound willen we vooral de internationale gemeenschap bereiken. In de VS wachten sommige spelers nog op het spel, dus via het platform kunnen we hen makkelijker bereiken.

En jullie zijn allebei nog erg jong. Hoe lang zitten jullie al in deze branche?

We zijn nu vijf jaar bezig. In het begin ontwikkelden we ideeën, maakten we prototypes en presenteerden we die op beurzen om te testen of de spellen coherent waren.

Daarna zijn we begonnen met het uitgeven en produceren van spellen, in samenwerking met kunstenaars en fabrikanten. Onze eerste release was vorig jaar, maar het traject begon al vijf jaar geleden.

Welke andere games hebben jullie gemaakt? Wat was jullie eerste spel?

Onze allereerste game was *Valroc*, een groot avontuurlijk spel met een uitbreiding die coöperatief spelen mogelijk maakt.



Daarna deden we de lokalisatie van *VIP RIP*, een spel van een Spaanse uitgever – wij deden de volledige vertaling, maar het is alleen in het Frans beschikbaar.

Vervolgens kwam *Forest Leader*, een van mijn eigen creaties: een kaartspel voor drie tot zes spelers met een uitdagende dynamiek.

Daarna *Bee Garden*, een

lokalisatie van *Horrible Guild*, een Italiaanse uitgever. Deze is beschikbaar in het Nederlands en Frans. Het is een spel waarin je de mooiste tuin voor je bijen probeert te bouwen.

En tot slot *Snorkeling*, een klein kaart- en ruilspel, beschikbaar in het Frans, Nederlands en Engels, waarin je je tegenstanders moet aanvallen – een mechanisme dat ik leuk vind, maar we hebben het op een heel andere manier verwerkt dan gebruikelijk.

De bijentuin lijkt ecologisch geïnspireerd. Is dat ook zo?

Niet echt. Het is vooral thematisch. Je probeert de tuin aantrekkelijk te maken voor je bijen door verschillende soorten bloemen te verzamelen, maar het spel zelf is niet ecologisch bedoeld – het is gewoon het thema.

Zijn er nog thema's of projecten waarvan jullie denken: dit komt in de toekomst?

Zeker. We hebben twee projecten getekend met externe ontwerpers die volgend jaar uitkomen, mogelijk via crowdfunding. Daarnaast werken we aan onze eigen prototypes, die we nog verder moeten ontwikkelen. Er komt dus zeker nog meer aan.

Oké. Ik ben blij dat ik jullie toekomstige projecten zal zien. Hartelijk dank.

Graag gedaan!

Vind de Gamefoundcampagne van Eternitium hier:

<https://gamefound.com/en/projects/haumea-games/eternitium>

Tekst: Esmeralda Wolf

TABLETOP ROLLENSPELBESPREKING:

OUTGUNNED

VOOR WIE VAN ACTIEFILMS HOUDT

Outgunned is een filmisch action tabletop roleplaying game dat is geïnspireerd door films die bol staan van over-the-top actie – vaak niet bepaald realistisch – zoals *John Wick*, *James Bond*, *Die Hard*, *Mission: Impossible*, of *The Expendables*. Spelers kruipen in de huid van Heroes met een hoofdletter H, die bijna voortdurend worden omringd door vijanden en regelmatig aartsmoeilijke missies moeten uitvoeren.

OUTGUNNED

Hardcover / 226 blz.

Two Little Mice / Free League Publishing (distributie)

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7

Personages:

0 1 2 3 4 5 6 7

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Filmisch rollenspel



Dit boek is het basisboek, wat in principe voldoende is om volledige campaigns mee te spelen. Toch hebben verschillende subgenres elk hun eigen boek, waarin specifieke genre tropes verder worden uitgewerkt, nieuwe regels worden geïntroduceerd, en meerdere soorten Roles (geschreven als R-O-L-E-S) beschikbaar worden gesteld voor de spelers.

De bedoeling is om een eenvoudig, maar flexibel systeem te bieden dat spelers voldoende houvast geeft om hun Heroes tot leven te brengen. Er zijn daarbij drie basisprincipes die ze steeds in gedachten moeten houden:

1. Ze hebben altijd een missie te volbrengen.
2. Hun Heroes leiden een gevaarlijk leven, maar beschikken over de moed en wilskracht om elke opdracht aan te gaan.
3. Ze spelen geen slechteriken, maar larger-than-life Heroes – de helden die we kennen uit de actiefilms van de jaren '80 tot nu.

Personages

Het creëren van een personage in *Outgunned* is behoorlijk eenvoudig. In het basisboek worden vijf Roles voorgesteld waaruit spelers kunnen kiezen. Elk vertegenwoordigt een archetype dat we allemaal kennen uit de actiefilms die dit tabletop roleplaying game probeert te emuleren. De tien action types of Roles die hier worden gepresenteerd zijn: Commando, Fighter, Ace, Agent, Face, Nobody, Brain, Sleuth, Criminal, en Spy. Elke Role geeft een bonus in één van de Attributes, één punt in tien verschillende Skills, en twee Feats die gekozen worden uit een lijst van zes mogelijke opties. Daarnaast wordt er persoonlijke informatie ingevuld, een Trope gekozen, en uiteraard is de uitrusting ook van groot belang.

Personages zijn opgebouwd uit vijf verschillende Attributes: Brawn, Nerves, Smooth, Focus, en Crime. Elke wordt gecombineerd met vier Skills – bijvoorbeeld Endure, Fight, Force, en Stunt bij Brawn. Attributes kunnen variëren van 1 tot 3, terwijl variëren van 0 tot 3, maar doorgaans heeft een personage minstens één punt in elke Skill. Elke Role wordt in het kort beschreven, met onder andere voorbeelden van het soort jobs dat men kan uitoefenen, Catchphrases en Flows die helpen om onmiddellijk in de juiste sfeer te komen.



Naast de illustratie — die telkens een volledige pagina in beslag neemt in het boekje, dat overigens in handig pocketformaat is gedrukt — staat ook een sidebar met voorbeelden van bekende film-personages die dat type Role vertegenwoordigen. Vervolgens krijgen we natuurlijk meer informatie over hoe het regelsysteem precies werkt. Het systeem is gebaseerd op een D6 'dice pool', waarin er twee soorten Rolls bestaan: Action Rolls en Reaction Rolls.

De spelleider wordt hier de Director genoemd. Wanneer er een Roll moet worden gemaakt, worden altijd één Attribute en één Skill bij elkaar opgeteld — bijvoorbeeld Nerves en Shoot om te schieten, of Brawn en Fight om te boksen. Vervolgens wordt dat aantal Action Dice gerold: gewone zeszijdige dobbelstenen.

Bepaalde elementen zoals Adrenaline, Conditions en Gear (de uitrusting) kunnen de kans op succes beïnvloeden. Voor elke +1 wordt er een dobbelsteen toegevoegd aan de pool, en voor elke -1 wordt er één afgetrokken. Omdat de personages echte helden zijn, rollen ze echter nooit met minder dan twee dobbelstenen. Aan de andere kant kunnen er nooit meer dan negen dobbelstenen tegelijk worden gegooid.

Er zijn vier Levels of Difficulty: Basic, Critical, Extreme, en Impossible. Deze worden bepaald door de Director. De meest voorkomende zijn de Critical Rolls. Wanneer een Roll nog complexer of gevaarlijker moet zijn, kan de Director ervoor kiezen om een dubbele Difficulty te gebruiken, zoals 2 Basic, 2 Critical of 2 Extreme.

Voor elke twee of meer dobbelstenen die dezelfde waarde tonen, wordt één succes geteld.

Het systeem werkt een beetje als Yahtzee:

- **Basic Success** = 2 of a kind
- **Critical Success** = 3 of a kind
- **Extreme Success** = 4 of a kind
- **Impossible Success** = 5 of a kind
- **Jackpot** = 6 or more of a kind

Een handige tabel in het boek geeft de Directors ook inzicht in de exacte kanspercentages voor elk type resultaat. Soms mag er ook opnieuw worden gerold (re-rolled). Wanneer een Hero na een herrol een beter resultaat behaalt, kan die er bovendien voor kiezen om All-In te gaan. Na het rollen worden alle successen opgeteld. Als er minstens één succes wordt behaald, mag er opnieuw gerold worden.



Wanneer er gratis opnieuw mag gerold worden (free re-roll), kan de speler altijd kiezen om daarvan gebruik te maken.

Als er na een 're-roll' een beter resultaat wordt bereikt, mag de speler All-In gaan. Wordt er echter géén beter resultaat behaald, dan verliest de speler alle successen die hij of zij al had.

Extra successen kunnen ook worden gebruikt om extra acties uit te voeren:

- Een Basic Success staat voor een Quick Action.
- Een Critical Success laat een Full Action toe.
- Een extra Extreme Success geeft recht op een Cool Action.

Daarnaast kan er Adrenaline worden uitgegeven — bijvoorbeeld om een +1 te krijgen op een Action of Reaction Roll, om een Special Ability of bepaalde Feats te activeren. Zes punten Adrenaline kunnen worden gebruikt om een Spotlight te verkrijgen. Spotlights zorgen ervoor dat een Hero de dingen in eigen handen kan nemen en iets écht episch kan bereiken. Er kunnen maximaal drie Spotlights tegelijkertijd actief zijn.

Na het gebruik van een Spotlight wordt er met een muntstuk gegooid, wat een kans van 50% geeft om die Spotlight terug te winnen — behalve wanneer de Hero het leven van een vriend verandert of redt. In dat geval krijgt de vriend de extra Spotlight, terwijl de oorspronkelijke Hero er geen terugkrijgt.

Er bestaat ook zoiets als Dangerous Rolls. Wanneer je bij een gewone Skill Roll faalt, betekent dat meestal niet dat er iets ernstigs gebeurt — vaak wijst het gewoon op een obstakel of een gedeeltelijk succes. Maar wanneer je een Dangerous Roll foult, verlies je Grit. Zodra alle Grit is opgebruikt, raakt je Hero bewusteloos... of gebeurt er iets nog ergers.

Daarnaast bestaan er uiteraard uitgebreide regels rond Conditions — zoals vechten, Rides (achtereenvolgende

in voertuigen), en hoe de Director de Enemies moet uitspelen. Bovendien worden er verschillende soorten scenario's gepresenteerd, met bijzonder thematisch advies voor de Director, waarin vooral wordt toegelicht hoe schurken functioneren in films en hoe dat vertaald kan worden naar de tafel.

Tenslotte bevat het boek ook een volledig uitgeschreven scenario waarmee spelers en Directors onmiddellijk aan de slag kunnen.

Bespreking

Outgunned mag dan misschien niet onze favoriete regelsysteem bevatten — daarvoor is het net iets te eenvoudig — maar thematisch is het bijzonder sterk. In een klein boekje weet het verrassend goed de sfeer en stijl van het actie- en actiefilmgenre te vangen.

Wie niet op zoek is naar een roleplaying game dat bedoeld is voor uitgebreide campaigns van vele sessies, maar liever een compact pocketformaat tabletop game bij de hand heeft dat je snel kan oppikken en direct in kan duiken, heeft met *Outgunned* een schot in de roos. Het is een vette kluit aan pure actie die al snel voor flink wat plezier kan zorgen.

Conclusie

Het beperkte aantal Skills, de focus op actiefilms en de eenvoudige regels maken het echter minder geschikt voor spelers die een crunchier systeem verkiezen of dieper in de rollenspelervaring willen duiken... maar voor wie zin heeft in een paar uur pure fun, explosieve actie en filmische heroïek — kan moeilijk beter doen dan met *Outgunned*.

Meer info:

www.freeleaguepublishing.com/shop/outgunned

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELSUPPLEMENTBESPREKING:

OUTGUNNED - ACTION FLICKS

VOOR WIE VAN ACTIE HOUDT

Outgunned is het soort rollenspel dat met simpele regels allerlei verschillende genres wil bestrijken. Het gaat hier echter geenszins om een 'universeel' systeem dat voor bijna alles inzetbaar zou moeten zijn, maar veel meer om spelregels die specifiek bedoeld zijn om het actiegenre te representeren. Toch zijn alle subgenres die daaronder vallen al erg divers en is het dus niet bepaald verrassend dat er ook uitgepakt wordt met 'source books' waarin er dieper wordt ingegaan op diverse soorten campagnes, zoals je hieronder kunt lezen.

OUTGUNNED: WORLD OF KILLERS

Hardcover / 208 blz.

Two Little Mice / Free League Publishing (distributie)

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7

Personages:

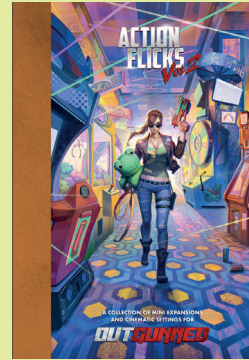
0 1 2 3 4 5 6 7

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Het verhaal

Outgunned: Action Flicks Vol. 1 biedt een overzicht van tien verschillende 'settings' plus eentje die een multiversum presenteert waar alle andere in vertegenwoordigd zijn.

Hoewel geen enkele volledig uitgewerkt is, krijgen we telkens een aantal nieuwe regels en de noodzakelijke aanpassingen of nieuwe Rollen voor Heroes (de Player Characters), gevolgd door een aantal zaken die eigen zijn aan die setting, zoals buitenaardse helden en ruimteschepen voor *Star Raiders* en vechtkunststijlen gevolgd door vijanden die daarop gefocust zijn voor *Rising Dragon*.

Hier een kort overzicht van elke achtergrond:

- **Star Raiders:** een pulpachtige sciencefiction-setting vol ruimteschepen, buitenaardse helden, intergalactische oorlogen en space-opera-avonturen met een knipoog naar klassieke filmreeksen.
- **Rising Dragon:** een martial-arts wereld vol meesters, stijlen en epische gevechten waarin eer, discipline en legendarische technieken centraal staan.
- **Cloak & Dagger:** een avontuurlijke setting met zwaardvechters, duels, intriges en heldenmoed, ideaal voor verhalen in de stijl van musketiers of piraten.
- **Great Powers:** een superheldenuniversum waarin spelers beschikken over buitengewone gaven, geheime identiteiten en morele dilemma's.
- **Weirder Things:** een bovennatuurlijke setting waarin tieners, outsiders of gewone mensen geconfronteerd worden met vreemde verschijnselen en verborgen monsters.
- **A Kind of Magic:** moderne of mythische actie met magiërs, tovenaars en arcane krachten die de realiteit zelf kunnen beïnvloeden.
- **Killing Aliens:** een sciencefiction-horrorsetting vol spanning, claustrofobie en strijd tegen dodelijke buitenaardse wezens.
- **Ghost Hunters:** een spookachtige setting over paranormale onderzoekers, geestenjagers en bovennatuurlijke entiteiten die zowel angst als humor kunnen oproepen.
- **Midnight Wars:** een duistere wereld vol vampiers, weerwolven en geheime genootschappen die 's nachts oorlog voeren om macht en overleving.
- **Neon Noir:** een futuristische setting waarin neonlichten, megasteden, hackers en cyborgs de achtergrond vormen voor keiharde misdaadverhalen.
- **Everything at Once:** een multiversum waarin alle andere werelden samenkomen, met portalen, parallelle tijdlijnen en realiteiten die met elkaar botsen.



Bespreking

Het is niet moeilijk om voor elk van de tien werelden die hier gepresenteerd worden te bedenken naar welke films of series er verwezen wordt en zelfs de *Everything at Once*-setting verwijst natuurlijk vooral naar het fantastische *Everything Everywhere All at Once*.

Het is allemaal erg evocatief en de gepresenteerde ideeën zijn uitstekend, alleen zijn er – zoals gewoonlijk bij *Outgunned* – simpelweg te weinig regels en is er te weinig informatie om de verschillende settings in een volledige campagne die maandenlang of zelfs jaren kan duren te gieten – daarvoor is *World of Killers* misschien toch wel nét iets beter geschikt, tenminste als je een *John Wick*-'campaign' wilt meesteren waarin gewoon de namen en de details zijn veranderd... al zorgt de *Everything at Once*-setting er wel degelijk voor dat je alles met elkaar kunt verbinden in een reeks avonturen, zolang de Heroes niet te lang in een wereld blijven hangen.

Directors die gewoon op zoek zijn naar een basis om verder op te bouwen, die wat ideeën willen opdoen, of die op zoek zijn naar voorbeelden van hoe bepaalde subgenres kunnen worden geïmplementeerd in het grotere radarwerk van *Outgunned*, zullen dit

Outgunned: Action Flicks Vol. 1 zeker voldoende kunnen appreciëren. Wie iets robuuster wil dat voldoende uitgewerkt is en langer kan meegaan, zal echter ergens anders moeten zoeken.

Conclusie

Outgunned: Action Flicks Vol. 1 presenteert 10 + 1 leuke 'settings' die allemaal erg slim naar bekende actiefilms en -series verwijzen.

Alle gepresenteerde opties – of het nu om nieuwe regels of om nieuwe opties voor de Heroes gaat – passen bovendien uitstekend bij hun 'setting'... alleen pikt *Outgunned*, zoals we dat inmiddels gewend zijn, enkele opties uit een veel groter potentieel geheel uit, waardoor alles onvolledig blijft aanvoelen.

Wie enkel op zoek is naar een basisraamwerk, inspiratie of ideeën, raden we deze *Action Flicks Vol. 1* echter zeker aan.

Meer info: <https://freeleaguepublishing.com/shop/outgunned/action-flicks>

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELSUPPLEMENTBESPREKING:

OUTGUNNED ADVENTURE

ALSO F HET UIT DE PULPCOMICS KOMT

Vergeten tombes vol met dodelijke valstrikken beschermde schatten; Nazi spionnen op zoek naar een christelijke relikwie die het getij van de oorlog definitief in hun voordeel kan keren; legendarische steden met oeroude bibliotheken vol verloren kennis; op een grootscheepse invasie beluste buitenaardse wezens; en gemuteerde dieren die zich schuilhouden in een emerald groen oerwoud; het zijn allemaal dingen die netjes binnen het 'pulpgenre' dat tijdens de jaren 1920 en 1930 – toen papier zo duur was geworden dat men vaak op papierpulp drukte – een ongekeerde populariteit genoot en dat de focus in van dit *Outgunned Adventure*-boek.

OUTGUNNED: WORLD OF KILLERS

Hardcover / 208 blz.

Two Little Mice / Free League Publishing (distributie)

Algemeen: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Setting: 0 1 2 3 4 5 6 7

Personages: 0 1 2 3 4 5 6 7

Regelsysteem: 0 1 2 3 4 5 6 7

Lay-out en illustraties: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



OUTGUNNED ADVENTURE



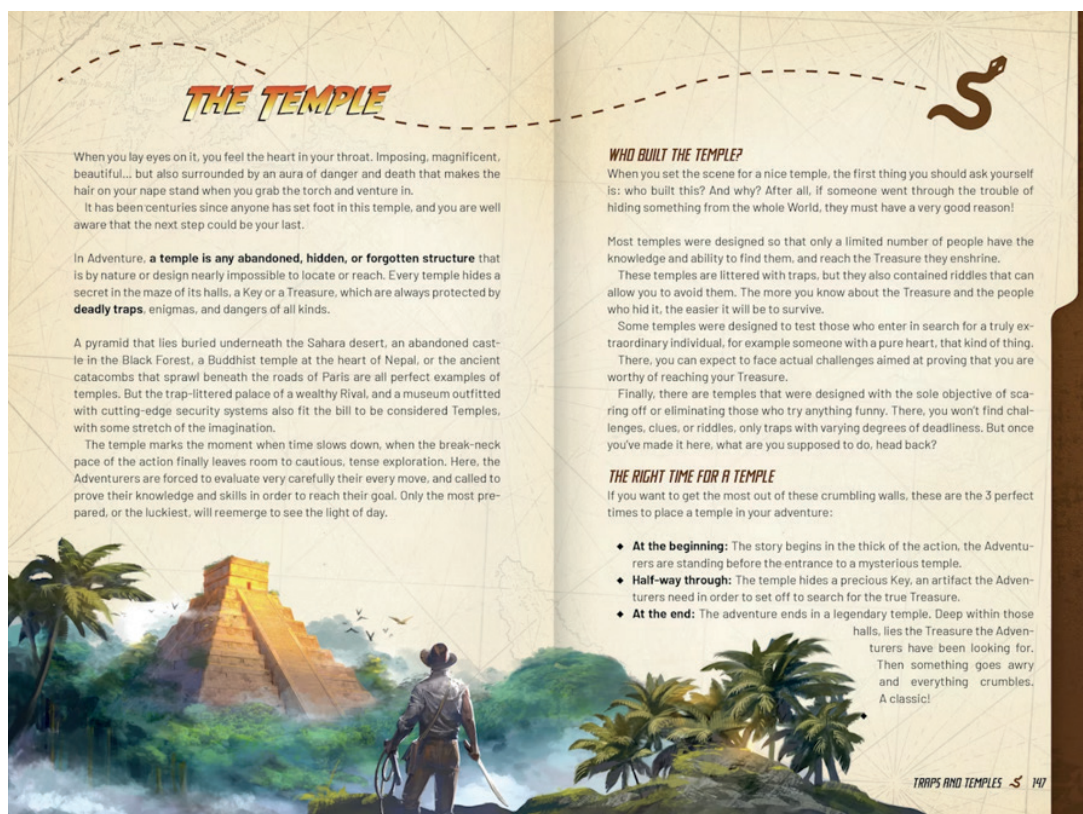
Outgunned Adventure blijft even gericht op actiefilms als moederboek *Outgunned*, maar richt zich eerder op pulpavonturen, geïnspireerd door verhalen als *Indiana Jones* en *The Rocketeer*. De spelervaring steunt op drie andere pilaren:

1. Het avontuur stopt nooit, zelfs niet wanneer de Adventurers gevangen worden genomen of verdwaald lijken.
2. De reis is de ware schat – het gaat niet enkel om het bereiken van een doel, maar om de gebeurtenissen, obstakels en ontdekkingen onderweg.
3. Mysterie loert altijd om de hoek – er is steeds een verrassing, een onbekende kracht of iets onverwachts dat de Adventurers tegenkomen.

In lijn met dat thema worden de helden hier niet Heroes genoemd, maar Adventurers – een term die beter past bij personages zoals Lara Croft of Indiana Jones dan het klassieke woord 'held'.

Nieuwe Roles en Special Role

De regels zijn grotendeels hetzelfde, maar de Roles die men kan kiezen verschillen, hoewel de bestaande Roles uit andere boeken nog steeds bruikbaar blijven.



De nieuwe Roles in *Outgunned Adventure* zijn: Daredevil, Guardian, Captain, Hunter, Heart, Star, Professor, Technician, Scoundrel, en Smuggler. Daarnaast bestaat er ook een Special Role, namelijk de Fortune Seeker, die tegelijk fungeert als Role, Trope én Background. In tegenstelling tot andere Roles heeft een Special Role meteen 2 Attribute Points en 14 Skill Points.

Adventurers die voor deze Special Role kiezen, krijgen bovendien 6 Skill Points om vrij te besteden (in plaats van de gebruikelijke 2) en tot 3 Feats. Het is dus de ideale keuze voor wie een uitzonderlijke held wil spelen — het hoofdpersonage van de film, als het ware. Dat dit niet altijd even gewenst zal zijn door andere spelers wanneer iemand de Fortune Seeker kiest, is mogelijk, maar de verschillen zijn gelukkig niet zo groot dat we veel discussies aan tafel verwachten.

Feats en dobbelsteensysteem

Natuurlijk zijn er ook nieuwe Feats die beter weerspiegelen waar het in *Outgunned Adventure* om draait, zoals: Archeology, Maverick, Quick & Nimble, Sensible Packer, Skulker, Trail Seeker, en Trailblazer. De Dice Rolls werken grotendeels op dezelfde manier, maar er zijn een paar belangrijke verschillen — vooral door het gebruik van Luck. Luck kan worden uitgegeven om bijvoorbeeld een +1 te krijgen op Action- of Reaction Rolls, om een Special Ability of Feat te activeren, of — als je zes punten Luck uitgeeft — om een Spotlight te claimen.

Het systeem functioneert dus grotendeels zoals in het basisboek, maar met een andere thematische invulling.

Nieuwe regels en vijanden

Er zijn ook verschillende extra regels, zoals het ontvangen van hulp van andere personages of het omgaan met Hindrances, naast de bekende Dangerous Rolls, Enemies, Conditions, en meer.

De Gear verschilt licht, maar er zijn nu ook regels voor valstrikken en bovennatuurlijke vijanden, zoals Pharaohs, de Abominable Yeti, of Nagini. Het meegeleverde avontuur sluit uiteraard perfect aan bij het pulpgenre: exotische locaties, verloren steden, mysterieuze artefacten en onverwachte bondgenoten of verraders.

Bovendien bevatten de regels opties voor meerdere gevaren die gelijktijdig kunnen optreden, en wat hier Runs worden genoemd — extra verhaalelementen die zorgen voor meer dynamiek en spanning. Daardoor is dit boek zeker ook een interessante aanschaf voor wie al één of meerdere andere *Outgunned*-boeken bezit.

Conclusie

Outgunned Adventure deelt dezelfde sterke en zwakke punten als het *Outgunned*-basisboek. In een klein boekje van 64 of 262 pagina's (afhankelijk van de editie) biedt het echter meer dan genoeg informatie, thematiek, en vooral sfeer om meerdere spannende spelsessies op te bouwen.

Meer info: www.freeleaguepublishing.com/shop/outgunned/adventure-core-rulebook

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELSUPPLEMENTBESPREKING:

OUTGUNNED - WORLD OF KILLERS

HUURMOORDENAARS ALS HELDEN

World of Killers is een uitbreiding voor *Outgunned* die een volledige 'campaign' presenteert... en die zal de meeste lezers wellicht meteen laten denken aan een wel héél bekende filmfranchise met ene Keane Reeves in de hoofdrol.

OUTGUNNED: WORLD OF KILLERS

Hardcover / 226 blz.

Two Little Mice / Free League Publishing (distributie)

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Personages:

0 1 2 3 4 5 6 7

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Het verhaal

Wat de meeste mensen niet beseffen, is dat er een geheime organisatie van huurmoordenaars bestaat waarvan de oorsprong terug te traceren is tot de kruistochten. Aan het hoofd staat een mysterieuze autoriteit die enkel bekendstaat als the Stone, met wetten die afgedwongen worden door zes van 's werelds belangrijkste misdaadfamilies. The Stone kent een strikte, hiërarchische structuur en houdt er zelfs een eigen munteenheid op na: goudstukken. Wie er deel van uitmaakt, kan rekenen op bescherming, maar riskeert excommunicado én een doelwit voor de eigen collega's te worden als de edicten van the Stone niet gevolgd worden. Wie zich niet bij de organisatie aansluit, heeft meer vrijheid, maar riskeert loslopend wild te worden. Wat de keuze ook is, de kans dat ze eindigt in bloedvergieten blijft altijd reëel.

Centraal in het leven van onze moordende helden (klinkt toch raar) staat het Belmont Hotel, waar ze kunnen samenkomen, opdrachten aanvaarden, plannen, en... relaxen. Het is een (doorgaans) neutrale plaats, ontmoetingsplaats en tactisch centrum tegelijkertijd, en de kans is groot dat de Heroes er behoorlijk wat tijd zullen doorbrengen.

Personages

Om beter te passen bij de thematiek en 'setting' van *World of Killers*, worden er in het boek een aantal nieuwe Roles én een Special Role geïntroduceerd, die zoals gebruikelijk in *Outgunned* geïnspireerd zijn door behoorlijk herkenbare filmpersonages: Samurai, Hired Gun, Aristocrat, Derelict en Assassin. We krijgen ook nieuwe Tropes en themagerichte Feats – voldoende om de Heroes te voorzien van een moordenaarssausje, dus.



Regels

We krijgen een aantal nieuwe regels in *Outgunned: World of Killers* – sommige voor de hand liggende, zoals nieuwe Gear, Conditions, Enemies en Enemy Feats; en sommige minder voorspelbare, zoals hoe je goud moet gebruiken als valuta voor huurmoordenaars en zoals... getrainde honden. Het kan allemaal erg eenvoudig ingeschoven worden binnen het simpele regelraamwerk van *Outgunned* en voegt nauwelijks complexiteit toe, wat we ondertussen al verwachten van de game.



Bespreking

Er zijn allerlei bronnen die zich zouden kunnen lenen voor een tabletoprollenspel over huurmoordenaars – van Black Widow tot Léon – maar toch kiest *Outgunned: World of Killers* er resoluut voor om erg opzichtig leentjebuurt te spelen bij het universum van *John Wick*. Zo zijn de eigen valuta, de keuze voor getrainde honden en de toevoeging van het Belmont Hotel – dat natuurlijk volledig gestileerd is naar The Continental – meer dan opvallend.

Dat bijna 40 pagina's van de 208 aan een overzicht van de wereld en meer dan 80 pagina's aan de 'campaign' en de avonturen worden gewijd, onderstreept nog meer dat het hier niet echt om een puur supplement gaat, maar wel om een 'campaign book'.

Eenmaal je het doel van *World of Killers* begrepen hebt, kan je appreciëren dat je hier met een heel gefocuste campagne te maken hebt, die misschien wel een ietsje minder noodzakelijke aanschaf vormt – fans van de comics of de films zullen al voldoende kennis hebben om een groot deel van dit boek zelf te kunnen verzinnen – maar die het basisboek van *Outgunned* wel van veel meer broodnodig vlees voorziet.

Aan de andere kant legt *World of Killers* wel een pijnpunt bloot bij *Outgunned*, namelijk dat de regels zo breed en weinig uitgebouwd zijn dat de boeken weinig ruimte hebben om voldoende opties te bieden voor wie graag oneindig veel keuzes krijgt bij het creëren van

een personage of het bouwen van een wereld. Games als *Hero System* en *GURPS* geven spelers véél meer mogelijkheden en hoeven niet heel specifieke onderdelen van het geheel (zoals getrainde honden, maar geen andere dieren) te presenteren.

Daardoor missen ze soms wat sfeer, terwijl *Outgunned* – mede dankzij de altijd geweldige tekeningen en layout – daar net in uitblinkt. Aan jou om uit te maken wat je belangrijker vindt!

Overigens wordt er afgesloten met enkele vooraf gegenereerde Heroes die voldoende divers zijn om voor elke speler wel een passend personage te kunnen vinden.

Conclusie

Outgunned: World of Killers is een 'campaign book' dat beperkt bruikbaar is als uitbreiding. Wil je jouw eigen 'setting' creëren, dan zal je wel iets hebben aan de nieuwe Roles en regels, maar is meer dan de helft van het boek niet bruikbaar.

Wil je echter een kopie van John Wick met het serienummer eraf gevild, dan kan je moeilijk beter doen dan met deze *World of Killers*.

Meer info: www.freeleaguepublishing.com/shop/outgunned/world-of-killers

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELBESPREKING: PENDRAGON

GAMEMASTER'S HANDBOOK

DONKERE KRACHTEN IN EEN BIJWIJLEN KLEURRIJK MAAR BLOEDERIG UNIVERSUM

Toen Chaosium vorig jaar het *Pendragon: Core Rulebook* uitbracht, was het meteen duidelijk dat ook de 6de editie van *Pendragon* – volgens auteur Greg Stafford zelf zijn meesterwerk – een schot in de roos zou worden. De nieuwste versie van dit tabletoprollenspel, waarin elke speler in de huid van een schildknaap of ridder en uiteindelijk diens nazaten kruipt, is nog mooier vormgegeven dan ooit tevoren, maar toch liet het *Core Rulebook* sommigen op hun honger zitten. Niet omdat het slecht is – verre van, zelfs – maar wel omdat het als een beetje onvolledig werd ervaren. Dat het altijd de bedoeling was om de game verder uit te diepen in dit *Gamemaster's Handbook* – een essentiële referentie voor alle spelleaders die een Arthuriase campagne in *Pendragon* willen opstarten – was sommigen helaas ontgaan, wellicht omdat een titel als *Player's Handbook* misschien iets toepasselijker zou geweest zijn dan *Core Rulebook*, maar aan de andere kant zou een dergelijke naam iets te veel gelijkenis vertonen met een van de basisboeken van een ander – nog veel bekender – tabletoprollenspel. Inmiddels is dus ook dit *Gamemaster's Handbook* uit. Wij bekijken het van dichterbij!

PENDRAGON: GAMEMASTER'S HANDBOOK
Fantasy tabletop rollenspel
Hardcover / 238 blz.
Chaosium

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Personages:

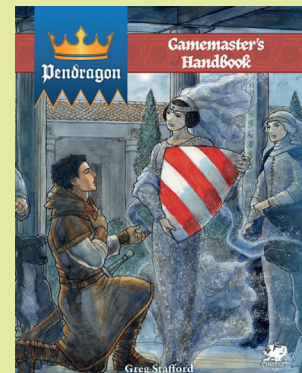
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Het verhaal

Het Britannië van Koning Arthur is onderverdeeld in vijf regio's: Logres, Cornwall, Cambria, Cumbria en Caledonia. Er leven evenveel culturen samen: de Cymrische, Ierse, Pictense, Romeinse en Saksische.

Van alle plaatsen waar ze kunnen leven, is Logres veruit de beste... en machtigste; een gebied vol laag land met vruchtbare grond, dichtbegroeide bossen vol overvloedige jachtgronden en rollende heuvels, maar geen bergen.

Het centrum ervan wordt gekruist door de grootste rivier van het koninkrijk: de Thames. Meer nog dan die rivier is het gebied bekend omwille van zijn grootste stad, Londinium, al vormen de draken die zich dieper in de bossen en moerassen schuilhouden en geregeld verwoesting aanrichten misschien nog beruchtere inwoners dan de aan eer gebonden ridders die Logres hun thuis noemen.

Britannië is een feodaal rijk, met strikte sociale klassen, gebruiken en wetten. Aan het onbetwiste hoofd staat de koning, geholpen door zijn huishouden en sheriffs, met onder hem zijn baronnen, ridders en – helemaal onderaan – boeren.

Alles is eigendom van de heersende regent. Alle rechten behoren hem toe. Hij verdeelt, benoemt en heerst, en alle verplichtingen zijn persoonlijk. De beste manier die hij heeft om zich te verzekeren van de trouw van zijn vazallen is ongetwijfeld een landgift. Het is een privilege om in deze periode een ridder te zijn – een vaststelling die ook de Player Characters best nooit uit het oog verliezen.





Bespreking

Dat dit *Gamemaster's Handbook* wél toepasselijk is genoemd, wordt al duidelijk door de keuze van de eerste hoofdstukken: eentje rond The Fabled Realm, waarin de setting als geheel meer uit de doeken wordt gedaan, met onder andere korte stukjes over de heersende gebruiken, welke versie van de legendarische Arthur hier nu eigenlijk wordt belicht, een overzicht van de belangrijkste spelers in de regio, suggesties rond het opzetten van een nieuwe campaign en een voorbeeldholding: Underditch Hundred.

Er volgt uitstekend advies rond het meesteren van *Pendragon*; uitstekend leesvoer, buiten misschien dat men vergeet duidelijk te maken dat de vele dobbelsteenrollen binnen een spelsessie ook best ingebed worden in het verhaal, in het acteren, in het hele narratieve proces.

De regels zitten erg goed in elkaar, maar het volgende hoofdstuk – Arthurian Acts – giet heel wat typische omstandigheden en rituelen in een straf bedacht regelsausje en dan is het wel belangrijk om niet te vergeten te vermelden dat de meeste speelleiders en spelers ervan houden om elkaar ook verhaaltechnisch, tactisch en emotioneel onder te dompelen in hun gezamenlijke vertelsessie.

Het al vernoemde hoofdstuk rond Arthurian Acts belicht zaken als accommodaties, feesten, fijne wapenrusting, jachten, dronkenschap, hoffelijke verleiding, toernooien en bezoeken aan buitenlandse hoven.

Glory – uitgedrukt als een van de statistieken waar zowel Player Characters als door de Gamemaster gespeelde Non-Player Characters en andere wezens mee opgebouwd zijn – is primordiaal in deze game, en indruk maken tijdens allerlei evenementen kan even belangrijk zijn als een toernooi winnen.

Het is ronduit indrukwekkend aan hoeveel er is gedacht in de regels, en zaken als de grootte en belangrijkheid van een feest, hoe prominent de aanwezige gasten zijn, waar iedereen zit

en andere dingen ook mechanisch uitdrukken is geniaal en toont meteen aan fans van narratieve tabletoprollenspelen die hun neus ophalen voor iets gedetailleerdere regels hoe ook een crunchy systeem kan bijdragen tot de immersieve ervaring.

Het is verfrissend dat een TTRPG-schrijver nog eens benadrukt hoe willekeurige evenementen (random events) kunnen afleiden van het verhaal en vaak gewoonweg geen goed idee zijn, maar toch biedt ook *Pendragon* een paar handige tabellen waar je op kunt rollen om te bepalen wat de Player Characters meemaken, al gaat het hier om de gerechten die je te eten krijgt.

In het hoofdstuk rond Religion is vanzelfsprekend een hoofdrol weggelegd voor de heersende godsdienst van het land.

De stukken over christelijke ethiek, feestdagen, geschiedenis en structuur zijn – enigszins verrassend – even boeiend als de teksten over het kwaad en het paganisme.

Het komt allemaal voorbij, inclusief het geloof in Wodin, feen en andere weetjes die mooi de balans vinden tussen de historische achtergrond waar *Pendragon* op gebaseerd is en de mythische werkelijkheid van het rollenspel.

Het Arthuriaanse tijdperk was er natuurlijk eentje met vele oorlogen en dus zal ook het gedeelte rond massagevechten voor veel spelersgroepen geregeld handig van pas komen.

De aanpak is heel anders dan in bijvoorbeeld een miniature battle game: het is eerder een meta-aanpak die rekening houdt met allerlei factoren, van troeptype tot het militaire doel (zoals de vlag veroveren of het vijandige kamp beroven).

Het werkt allemaal heel goed en ook al is het bijlange niet zo enthousiasmerend als een echt wargame met figuurtjes spelen, de abstractie zorgt er wel voor dat je vrij snel kunt bepalen wie wint – onontbeerlijk voor een game met sessies die soms sprongen van hele seizoenen of zelfs jaren maken.



Wat volgt, zijn zo'n twintig pagina's vol personages die de spelers tegen het lijf zouden kunnen lopen (inclusief iconische figuren als Sir Arthur, Lady Guenever en Merlin) en zesentwintig pagina's vol dieren, monsters, Arthuriase dwergen, duivels en andere niet-menselijke wezens.

Wanneer het gaat over belangrijke Gamemaster Characters of monsters, wordt er vaak veel extra informatie gegeven, terwijl er soms vier stat blocks van meer generische, minder belangrijke personages op een enkele pagina staan.

De selectie is uitstekend en hoewel de flair die we kennen van bijvoorbeeld *WFRP* ontbreekt, is de selectie erg uitgekend en zowel gemakkelijk als vaak inzetbaar.

Er wordt geëindigd met enkele (goede) korte scenario's, meer advies voor Glory en een indrukwekkende bronnenlijst die zowel boekentitels als suggesties voor te bekijken films, series, documentaires en historische naslagwerken bevat. Een supertoffe manier om het boek mee af te sluiten!

Conclusie

Met het *Pendragon – Gamemaster's Handbook* levert Chaosium niet zomaar een uitbreiding of supplement af, maar wel een onmisbaar verlengstuk van het *Core Rulebook* en dus eigenlijk een essentieel product voor alle spelers die een *Pendragon*-campagne willen opstarten of voortzetten.

Greg Stafford heeft met het *Gamemaster's Handbook* alweer een ware tour de force afgeleverd die ademt met zijn kennis van de Arthuriase mythologie, maar tegelijkertijd erg behapbaar en boeiend blijft.

Het evenwicht tussen historische authenticiteit, mythische grandeur en spelregels zit haast perfect, met levendige beschrijvingen van het middeleeuwse leven en de religie tot uitgewerkte regels voor hofetiquette, toernooien, massale veldslagen, feesten en veel meer.

Alles is geschreven met een duidelijke liefde voor detail, maar zonder te verzanden in nodeloze complexiteit. Het is bovendien prachtig vormgegeven, met een duidelijke layout en illustraties die vaak doen denken aan authentieke middeleeuwse kunst. Een *must-buy*, dus!

Meer info: www.chaosium.com/pendragon-core-rulebook-hardcover

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELBESPREKING:

STAR TREK ADVENTURES – THE ROLEPLAYING GAME:

SECOND EDITION CORE RULEBOOK

OM STOUTMOEDIG TE GAAN WAAR GEEN ROLLENSPELER EERDER IS GEGAAN

Het *Star Trek Adventures: Second Edition Core Rulebook* is veruit het meest complete tabletop-rollenspelboek rond de Star Trek-franchise dat ooit is gepubliceerd. Dat moet overigens ook, want anno 2024–2025 kunnen Starfleet en de andere organisaties uit de toekomst terugkijken op zo'n zestig jaar geschiedenis, elf verschillende televisiereeksen, dertien films en nog veel meer boeken, comics en naslagwerken. De vorige editie werd door de meeste recensenten en andere lezers uitstekend ontvangen, maar toch waren er enkele klachten – vooral dan over de zwarte achtergrond, wat alles wel erg mooi, maar niet altijd even leesbaar maakte. Modiphius Entertainment leert echter meestal erg snel bij – en dat blijkt niet enkel voor de presentatie en nieuwe lay-out (met witte achtergrond) te gelden.

STAR TREK ADVENTURES: SECOND EDITION CORE RULEBOOK
Hardcover / 379 blz.
Modiphius Entertainment

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Personages:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Het verhaal

De toekomst – een post-schaarheidstoekomst, waarin mensen zich geen zorgen meer moeten maken om geld; iedereen heeft voedsel, drank, kleren en onderdak. Het heeft geleid tot een samenleving waarin elk individu volledig vrij is om een aantrekkelijke carrière te kiezen en waarin er voldoende tijd is voor creativiteit, kunst en exploratie.

Luxegoederen zijn niet noodzakelijk gratis en handel met andere beschavingen bestaat, maar er heerst een openheid en aanvaarding van diversiteit die nooit eerder in de geschiedenis zo groot was. Warpaandrijvingen, teleporteermachines, universele vertaalapparaten, holodecks en replicators die hele gerechten kunnen bereiden uit het niets hebben voor een technologische omwenteling gezorgd die hele samenlevingen heeft veranderd.

De United Federation of Planets, waartoe onder andere de aarde ook behoort, is een van de grootste regeringen in de Alpha- en Beta-Quadranten. Ze omvat honderden beschavingen, verspreid over letterlijk duizenden werelden, allemaal verenigd in de wil om de onderlinge verschillen aan de kant te schuiven ten voordele van de droom om in vrede samen te leven. Toch bestaat geweld ook nog, en moet Starfleet – het korps dat instaat voor de defensie en de exploratie van en binnen de Federation – nog geregeld tussenkomen, onder andere wanneer rivaliserende grootmachten als de Klingons, de Romulans en de Cardassians zich laten verleiden tot politieke intrige of zelfs openlijk militaire confrontaties.

Star Trek Adventures Second Edition bestrijkt de 21ste tot en met de 32ste eeuw, dus mét informatie uit nieuwere shows als *Star Trek: Strange New Worlds*, *Star Trek: Picard*, *Star Trek: Discovery* en zelfs uit de geweldige animatiereeks *Star Trek: Lower Decks*. Er wordt zelfs rekening gehouden met een aantal alternatieve tijdlijnen.

Natuurlijk kan er niet heel diep worden ingegaan op elk tijdperk, maar Modiphius Entertainment zal de meeste era's ondersteunen met eigen uitbreidingen, wat natuurlijk geweldig is. In ieder geval zijn dit de tijdperken waar de spelleider en spelersgroepen voor kunnen kiezen, en het overzicht daarvan bevat zelfs advies rond waarom je voor die specifieke periode zou willen kiezen:



2200 – 2299 – Exploratie en uitbreiding: *Star Trek: The Original Series, Star Trek: The Animated Series, Star Trek: Strange New Worlds, Star Trek: The Motion Picture*

De Federation breidt zich razendsnel uit, nieuwe rassen en werelden worden ontdekt, en Starfleet legt de basis voor de toekomst van interstellaire samenwerking te midden van politieke spanningen met de Klingons en Romulans.

Reden om hiervoor te kiezen: je houdt van verhalen rond diplomatie en spionage; je wilt de eigen nieuwsgierigheid en/of oorlogsverhalen verkennen; en/of je houdt van nieuwe wetenschappelijke concepten en van nieuwe dingen ontdekken.

2300 – 2399 – Nieuwe bondgenoten en nieuwe tegenstanders: *Star Trek II: The Wrath of Khan, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Deep Space Nine, Star Trek: Voyager, Star Trek: Nemesis*

De Federation bereikt een hoogtepunt in macht en diplomatie, maar wordt geconfronteerd met nieuwe oorlogen, interne conflicten en morele dilemma's die haar idealen op de proef stellen.

Reden om hiervoor te kiezen: je houdt van diplomatieke missies; je wilt deelnemen aan oorlogen doorheen verschillende kwadranten; je houdt van nieuwe technologie ontwikkelen; je bent geïnteresseerd om nieuwe mensen te rekruteren voor een groter doel, en/of je houdt ervan om tactische gebeurtenissen op grote schaal te plannen.

2400 – 2499 – Uitbreiding naar het onbekende: *Star Trek: Picard, Star Trek: Lower Decks, Star Trek: Prodigy*

Na het verval van de Romulan Star Empire en interne herstructureringen probeert de Federation opnieuw richting te geven aan haar idealen, terwijl oude allianties en technologieën in vraag worden gesteld.

Reden om hiervoor te kiezen: je houdt van strategische missies; je bent geïnteresseerd in het 'reverse-engineeren' van geavanceerde technologie en/of in contact maken met nieuwe beschavingen, en/of je wilt niet te veel gehinderd worden door reeds vastgelegde gebeurtenissen uit de *Star Trek*-franchise.

2500 en daarna – De verre toekomst: *Star Trek: Discovery* (seizoenen 3 en 4)

In een tijdperk waarin de Federation bijna ten onder is gegaan, herontdekken nieuwe generaties de waarden van samenwerking en verkenning in een universum dat grotendeels vergeten is wat 'Starfleet' ooit betekende. Dit is een tijdperk dat kort na de gebeurtenissen rond 2500 een sprong neemt naar de cataclysmische Burn van 3069.

Reden om hiervoor te kiezen: je bent een liefhebber van strategische missies; je bent geïnteresseerd in het 'reverse-engineeren' van geavanceerde technologie; je houdt ervan om te gaan met nieuw beleid, en/of je wilt niet te veel gehinderd worden door reeds vastgelegde gebeurtenissen uit de *Star Trek*-franchise.



Bespreking – Personages

Star Trek Adventures Second Edition volgt de eerste editie behoorlijk goed en is er – gelukkig – compatibel mee. Spelers kruipen elk in de huid van een volledig uitgewerkt personage, maar krijgen soms ook de gelegenheid om bijrollen te spelen, bijvoorbeeld wanneer er een ‘away team’ naar een planeet of andere locatie moet worden gestuurd en het eigen personage eigenlijk nog op het schip thuishoort. Die ‘Supporting Characters’ kunnen snel worden gegenereerd en worden niet zo sterk uitgediept als de hoofdpersonages.

De hoofdpersonages zijn opgebouwd rond een aantal Attributes (Control, Daring, Fitness, Insight, Presence, Reason) en Departments (Command, Conn, Engineering, Security, Medicine, Science). Deze Departments fungeren als brede vaardigheden. Bovendien kiezen spelers Focuses (meestal zes), die zorgen voor specialisatie.

Er zijn meer dan voldoende Focusopties per Department, zoals Art, Diplomacy, Emotional Intelligence, History, Law, Linguistics, Starfleet Protocols, Strategy/Tactics en Time Management. Dat voegt veel diversiteit toe aan elk personage, al hadden er gerust meer keuzes mogen zijn.

Daarnaast zijn er Talents, Species Abilities en Role Benefits. Het ras (Species), de thuiswereld, opvoeding, carrièrepad, ervaring, carrièregebeurtenissen en slotkeuzes beïnvloeden allemaal de statistieken. Het proces voelt thematisch sterk en zorgt ervoor dat spelers zich écht in het Star Trek-universum wanen.

De keuze aan speelbare rassen is breed:

- **Andorian:** blauwe humanoïden van Andoria, bekend om hun eergevoel en strijdvaardigheid.
- **Aenar:** blinde, telepathische verwanten van de Andorians, vredelievend en zeldzaam.
- **Bajoran:** spiritueel volk dat eeuwenlange bezetting doorstond en grote veerkracht toont.
- **Betazoid:** empathische telepaten die emoties kunnen lezen en diplomatie hoog in het vaandel dragen.
- **Cardassian:** strategische, vaak manipulatieve denkers met een sterk gevoel voor orde en nationalisme.
- **Denobulan:** sociaal en nieuwsgierig ras met complexe familierelaties en een uitgesproken gevoel voor humor.
- **Ferengi:** hebzuchtige handelaars die leven volgens de Rules of Acquisition en winst boven alles stellen.
- **Human:** flexibel, ambitieus en vindingrijk, vaak bruggenbouwers tussen verschillende beschavingen.
- **Klingon (met tekening die eerder naar Star Trek: Discovery refereert, wat niet alle fans evenzeer zullen appreciëren):** trotse, eervolle krijgers die leven voor strijd, glorie en traditie.
- **Orion:** verleidelijk maar gevaarlijk ras van kooplieden, piraten en spionnen, met een reputatie vol intriges.
- **Romulan:** geheimzinnige, eerzuchtige strategen met een focus op eer, macht en bescherming van hun rijk.
- **Tellarite:** koppige, debatlustige wezens die discussies zien als een kunstvorm.
- **Trill:** symbiotisch ras waarbij gastheer en symbiont hun herinneringen en persoonlijkheden delen.
- **Vulcan:** rationele, logische denkers die emoties onderdrukken ten gunste van rede en discipline.



Spelers kunnen ook genetisch gemanipuleerde personages of cyborgs spelen – handig voor wie inspiratie haalt uit personages als Seven of Nine, die rondliep met Borg-implantaten.

Ruimteschepen

Een ding dat alle Star Trek-series en -films steeds heeft verbonden, is natuurlijk de ruimte zelf, en het is dan ook gepast dat het ruimteschip waarop alles plaatsvindt een centrale rol speelt in elke campagne. Sterrenschepen hebben statistieken die analoog zijn aan die van personages: Departments, Traits, Talents en Systems (Comms, Computers, Engines, Sensors, Structure, Weapons).

Elk schip is gebouwd op een Spaceframe, met keuzes uit verschillende tijdperken en beschavingen. Zo keren bekende klassen terug: NX, Constitution, Excelsior, Ambassador, California, Galaxy, Intrepid, Sovereign en Constitution II. Buiten Starfleet zijn er o.a. de Klingon D7 en B'Rel, de Romulan T'Liss en D'Deridex, de Cardassian Galor en de Ferengi D'Kora. Schepen hebben ook een Mission Profile, die de systems en departments beïnvloedt en bepaalde Talents geeft. Voorbeelden zijn Battlecruiser, Multirole Explorer, Scientific and Survey Operations of Espionage/Intelligence.

Regels

Wie al vertrouwd is met het 2d20 System van Modiphius Entertainment, zal de meeste regelideeën herkennen. Wanneer een personage een taak uitvoert, telt de speler een Attribute (zoals Daring, Control of Reason) op bij een relevant Department (zoals Command, Security of Science). Het totaal vormt de doelwaarde waar men gelijk of onder moet rollen met twee twintigzijdige dobbelstenen (2d20).

Elke succesvolle dobbelsteen levert één succes op; een 1 telt als twee successen. Focuses vergroten de kans op kritieke treffers. Het aantal benodigde successen hangt af van de moeilijkheidsgraad, die meestal varieert van 1 (eenvoudig) tot 5 (uiterst moeilijk).

Het spel draait rond drie kernmechanismen: Momentum, Threat en Determination, die samen het verhaal aandrijven. Momentum ontstaat bij overschotten aan successen; Threat is het evenwicht van de GM om spanning te verhogen; en Determination symboliseert de persoonlijke overtuigingen van een personage.

Ook sociale interacties volgen vergelijkbare regels als fysieke gevechten, en verwondingen hebben tastbare gevolgen. Ruimtegevechten zijn daarbij een hoogtepunt: elke speler heeft een rol op de brug – van kapitein tot ingenieur – en samen bepalen ze strategie, energieverdeling, wapengebruik en schadebeheer.

Bespreking

Star Trek Adventures Second Edition is in bijna alle opzichten een uitbreiding én een verbetering van zijn voorganger. De structuur is helderder, de lay-out overzichtelijker, en de thematische integratie sterker dan ooit. De toevoeging van nieuwe speelbare rassen, bredere tijdperken en een uitstekend introductieavontuur maken dit boek tot een van de meest complete Star Trek-rollenspellen ooit.

Enkele kleine minpunten blijven: soms mocht het systeem wat minder narratief en iets meer detailgericht zijn, vooral bij vaardigheden. Toch is dit een boek dat elke Trekkie met interesse in rollenspel gewoon in de kast móét hebben.

Conclusie

Ondanks enkele kleine tekortkomingen en een gebrek aan iets meer simulationistische regels, lijkt met dit *Core Rulebook* de basis gelegd voor de beste iteratie van een *Star Trek*-rollenspel ooit – en zeker voor het meest volledige. Eigenlijk is dit dus gewoon verplichte aanschaf.

Meer info: www.modiphius.net/products/star-trek-adventures-the-roleplaying-game-second-edition-core-rulebook

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELBESPREKING:

TALES OF THE OLD WEST

TE PAARD NAAR HET OUDE WESTEN

Wat doe je als je echt een passieproject hebt als tabletop rollenspel, maar de uitgeverij waar je meestal voor werkt andere prioriteiten heeft? Wel, je richt jouw eigen bedrijf op en brengt jouw TTRPG daarmee uit. Het is wat Matthew Tyler-Jones en Dave Semark deden om *Tales of the Old West* van de grond te krijgen. Beiden werken al aan onder andere het *Alien RPG* voor Free League Publishing en kunnen terugkijken op een indrukwekkende lijst van andere titels bij allerlei verschillende tabletop game-uitgeverijen. Met *Tales of the Old West* brengen ze een 'tabletop roleplaying game' op de markt dat de niche vult die door het oude *Boot Hill* en het superieure *Aces & Eights* is achtergelaten: een TTRPG die stevig gegroeid is in een historische versie van het Amerika tijdens de negentiende eeuw, zonder de magie of vreemde gebeurtenissen die tabletop games als *Deadlands* en *Wild West Exodus* zo populair hebben gemaakt. Het gebruikte regelsysteem is – weinig verrassend, gezien de achtergrond van beide auteurs – een aangepaste versie van het Year Zero Engine dat in bijna alle rollenspelen van Free League wordt gebruikt.

TALES FROM THE OLD WEST
Western rollenspel supplement
Hardcover / 300 blz.
Effekt

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Personages:

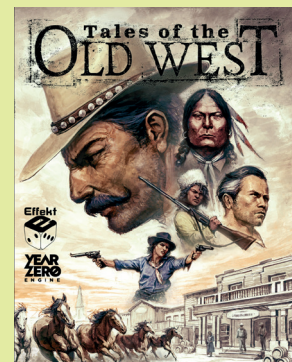
0 1 2 3 4 5 6 7 8

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8



Het verhaal

We schrijven 1873. De annexatie van Texas bij de Union ligt nog vers in het geheugen voor de meeste mensen. Daarmee is het territorium van de Verenigde Staten in een klap enorm vergroot en het politieke landschap sterk hertekend.

De Amerikaanse Burgeroorlog van 8 jaar geleden heeft niet alleen diepe fysieke en mentale wonden achtergelaten, maar ook een economische crisis en een diep gevoel van vernedering bij de inwoners van de 'Confederate'-staten.

Voormalige slaven zijn zich nog aan het emanciperen en steeds meer kolonisten trekken naar het westen – eerst nog met z'n tienduizenden, maar uiteindelijk met z'n miljoenen.

Verschillende staten – Californië, Nevada, Utah, Arizona, en delen van zowel New Mexico als Colorado – waren oorspronkelijk in Mexicaanse handen, maar nu ze deel uitmaken van de Verenigde Staten, mogen hun burgers zich (genaturaliseerde) Amerikanen noemen. Ondanks het feit dat velen van hen niet al te best worden behandeld, is er een bevolkingsgroep die het nog veel zwaarder te verduren heeft: de 'Native Americans'. Al twee eeuwen lang weten zij niet te ontsnappen aan de voortdurende exploitatie, marginalisering, bedrieglijke praktijken, gebroken beloftes, en gedwongen deportaties van de 'blanke mensen'. Nog steeds zijn er stammen die zich verzetten en hier en daar borrelen de 'Indian Wars' nog geregeld op.

Ondertussen wordt het ene na het andere dorp opgericht. De stadjes zijn vaak onvervalste smeltkroezen van Europeanen, Mexicanen, Chinezen, en Native Americans. Velen worden aangetrokken door recent gevonden goud- of zilvervoorraden, terwijl ook vlees een steeds belangrijkere handel begint te vormen.

Het landschap is nog voortdurend in verandering... en een ideale bestemming voor avonturiers.



Personages

Player Characters hebben in *Tales of the Old West* slechts 4 Attributes, die wel mooi passen bij de thematiek: Grit (kracht, fysieke presence, en weerstand), Quick (fysieke controle, manuele behendigheid, en hand-oogcoördinatie), Cunning (instinct, begrip van hoe de wereld werkt, en gezond verstand), en Docity (leervermogen). Elk van deze Attributes kan variëren van 1 tot 5 en wordt doorgaans opgeteld bij een passende Ability ('Skill' in de meeste tabletop rollenspelen) die kan variëren van 0 tot 5.

Onze lezers weten dat we geen fan zijn van heel korte vaardigheidslijsten, maar dat is exact wat we hier krijgen: met Fightin', Labor, Presence, Resilience, Light-Fingered, Move, Operate, Shootin', Animal Handlin', Hawkeye, Insight, Nature, Booklearnin', Doctorin', en Performin' (let op de afkappingstekens, die natuurlijk een zuiders Noord-Amerikaans accent voorstellen) krijgen we maar 16 heel brede Abilities, wat een beetje aan de karige kant is, al is het niet zo heel moeilijk om de meeste activiteiten aan een ervan te verbinden.

In sommige gevallen blijft het echter moeilijk om aan te nemen waarom bepaalde Abilities zoveel verschillende dingen inhouden, en natuurlijk is er ook ietsje minder variatie mogelijk dan wanneer er veel uitgebreidere Skill Lists zijn.

Elk personage heeft 1 tot 3 gespecialiseerde Talents. Zoals vaak voorkomt in rollenspelen, bevatten die zowel zaken die wat ons betreft eigenlijk Skills (of Abilities) of combinaties van Skills zouden moeten zijn, zoals Animal Hunter, Roper, en Smith, terwijl andere – zoals Cold Blooded, Companion, en Guard Dog – beter werken als aparte Talent. Omdat de Abilities zo breed zijn, zijn ook die eerste Talents echter welkom, en bovendien zitten ze niet alleen thematisch erg goed, maar zorgen ze natuurlijk ook voor meer variatie.

Regels

De regels van *Tales of the Old West* zijn zoals we al aanstipten gebaseerd op het bekende Year Zero Engine waar bijna alle

rollenspelen van Free League op draaien, al kregen ze hier een aantal aanpassingen die perfect passen bij het rauwe, realistische karakter van het Wilde Westen.

Spelers gooien nog steeds een aantal zeskantige dobbelstenen gelijk aan de som van hun Attribute en Ability. Daarbij wordt onderscheid gemaakt tussen gewone zeszijdige dobbelstenen en 5 'Trouble'-dobbelstenen (of gewoon alle dobbelstenen als de totale 'dice pool' minder dan 5 bedraagt). Die laatste vertegenwoordigen het risico, de stress en het gevaar dat in bijna elke actie op de grensstreek aanwezig is.

Elke 6 is een succes en meerdere successen zorgen voor betere resultaten of zogenaamde Stunts – extra effecten die de speler zelf kan verzinnen, zoals sneller herladen, een tegenstander intimideren, of een onverwacht voordeel benutten.

Als er geen enkele 6 wordt gegooid, mislukt de actie. Tenslotte kunnen resultaten van 1 op de Trouble-dobbelstenen extra complicaties veroorzaken.

Spelers kunnen een worp ook 'pushen' door een Faith Point uit te geven. Daarbij worden alle dobbelstenen die geen 1 of 6 hebben gescoord opnieuw gerold, maar daarna moet er ook geteld worden hoeveel dobbelstenen op een 1 zijn beland en moet er vanaf een enkele 1 al op de Trouble Outcome Table worden gerold. Het resultaat kan variëren van een misstap of een gebroken wapen tot een verlies van tijd, moed of geloof.

Faith is een essentieel onderdeel van het systeem. Het vertegenwoordigt niet noodzakelijk godsdienstigheid, maar eerder het persoonlijke kompas of levensdoel van het personage.

Punten Faith kunnen worden uitgegeven om een worp te pushen of om het effect van Trouble-dobbelstenen te neutraliseren, maar keren terug als de speler de overtuigingen van het eigen personage op betekenisvolle wijze weet uit te spelen.

Gevechten

Tales of the Old West neemt een voorbeeld aan onder andere *Deadlands* en *Through the Breach* door (in dit geval gewone) speelkaarten te betrekken bij gevechten. Het doet dat echter op minder doordachte wijze dan beide vernoemde games door ze enkel te gebruiken om Initiative te bepalen – de volgorde waarop Player Characters en Non-Player Characters iets mogen doen, dus. Hoewel spelers in bepaalde omstandigheden kaarten met elkaar kunnen uitwisselen, is er geen enkel effect van omstandigheden of eigen vaardigheden, en het voelt toch een beetje raar aan dat personages die intrinsiek wat sneller zouden moeten reageren uiteindelijk in even willekeurige volgorde handelen als tragere (Non) Player Characters.

De gevechtsregels in *Tales of the Old West* volgen dezelfde kernmechaniek (Attribute + Ability), maar volgens een filmische structuur toe die aansluit bij het soort vuurgevechten, vuistslagen en duels die je ook in westernfilms ziet. Personages mogen tijdens elke Round twee acties uitvoeren: één snelle (Fast Action) en één trage actie (Slow Action), of twee snelle acties. Fast Actions zijn zaken zoals een wapen trekken, richten of snel afvuren. Slow Actions zijn onder andere een paard bestijgen, iemand slaan, of een revolver afvuren.

Een enkele succesvolle worp kan genoeg zijn om een tegenstander zwaar te vermonden en meerdere successen kunnen worden besteed aan extra schade, kritieke verwondingen of narratieve voordelen. Daartegenover staat dat mislukte worpen met Trouble Dice leiden tot spectaculaire tegenslagen – denk aan een geblokkeerd pistool, een gebroken pols of een angstreactie die het duel kost.

De Critical Injury Table is bijlange niet zo uitgebreid en bijwijlen hilarisch als de fantastische tabellen van Rolemaster, maar voegt heel welkome details toe die het Year Zero Engine tot nu toe niet had en tilt gevechten meteen naar een leuker en spannender niveau.

Er zijn ook regels voor sociale conflicten, die een beetje worden 'uitgevochten' als andere 'combat'. Op die manier kunnen discussies, intimidatie of ondervragingen net zo spannend aanvoelen als een echte shootout, maar natuurlijk riskeer je altijd dat spelers en spelleaders daar teveel op beginnen te steunen en het eigenlijke rollenspelen vergeten, terwijl dat acteren net is waarom velen van ons – deze recensent inbegrepen – zoveel van 'tabletop roleplaying games' houden. Tegelijkertijd is het een handig hulpmiddel voor wat timidere of minder taalvaardige spelers die heel sociale of charismatische personages vertolken.



Duels krijgen een eigen mini-systeem, compleet met een 'Face Off'-fase waarin de personages elkaar proberen in te schatten en het moment van trekken en vuren – een subtiel maar leuke knipoog naar de spaghettiwesterns die het genre hebben gedefinieerd én naar *Aces & Eights*, dat alles nog spannender maakt door de acties naar seconden vertaalt die je moet optellen. Het systeem van *Tales of the Old West* is een stuk simpeler, maar ook erg leuk – en, net zoals bijvoorbeeld regels voor 'fanning' en andere typische western filmacties – erg thematisch.

...en de rest

Buiten de regels wordt er in afzonderlijke hoofdstukken veel aandacht besteed aan het Wilde Westen van de jaren 1870 – waarbij men heel opzettelijk niet voorbijgaat aan de harde realiteit, die bol staat van discriminatie en ongelijkheid. Uniek is ook dat er ook veel tabellen en regels zijn voor het uitbouwen van jouw eigen stadje en zaak – het feit dat personages die een 'business' willen onderhouden in het Wilde Westen zo goed wordt onderbouwd in de regels, is een absoluut pluspunt die dit boek wat dat betreft zeker boven andere games in het genre uittilt.

Ook het advies voor spelleaders en het opbouwen van een eigen 'campaign' is meer dan uitstekend te noemen, maar dat is niet alles... *Tales of the Old West* bevat niet enkel een stereotiep introductieavontuurtje, maar een hele campagne die The New Mexico Campaign wordt genoemd. Ook krijg je met *Patience Is Virtue* een compleet avontuur dat toont hoe rollenspelen in een historisch behoorlijk authentieke versie van het Wilde Westen even leuk kan zijn als in een versie waar heel wat fantastische elementen aan zijn toegevoegd. Alsof dat nog niet genoeg is, wordt er afgesloten met verschillende appendices, waaronder uitgebreide tabellen om van start tot einde een personage uit te rollen, inclusief allerlei details over diens achtergrond en geschiedenis. Top!

Conclusie

Tales of the Old West mag dan niet op het beste regelsysteem ter wereld draaien, de aanpassingen die werden aangebracht aan het Year Zero Engine en de focus op setting, thematiek en sfeer hebben wel voor een van de beste Wilde Westen-rollenspelen die je op dit moment kunt kopen gezorgd. Als je het niet erg vindt dat er nog maar weinig extra's voor beschikbaar is en dat je voorlopig nog even op jouw honger zult moeten zitten voor er meer uitbreidingen en avonturen voor verschijnen, is dit een van de meest complete hardback 'core rulebooks' die we in een lange tijd hebben gezien. Aanschaffen kan dus zonder dat je daar spijt van krijgt – we beloven het!

Meer info: www.-effektpublishing.com

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELBESPREKING: WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

WRATH & GLORY - STARTER SET

ALLES WAT JE NODIG HEBT OM DE TOEKOMST IN TE DUIKEN

Hoewel 'startersets' al lang bestaan, is het de laatste jaren – vooral voor de grotere uitgeverijen – meer dan ooit bon ton om er voor elk tabletop rollenspel wel eentje uit te brengen. Wargames en andere 'miniature battlegames' hebben vaak meerdere sets nodig om voldoende legers te betrekken bij het geheel, maar voor TTRPG's is eentje gewoonlijk voldoende en kan er om de zoveel jaar wel eens een nieuwe versie uitgebracht worden. Een van de absolute koplopers op het gebied van uitstekende startersets is zonder enige twijfel Cubicle 7 en met deze doos voor *Wrath & Glory* mag het bedrijf alweer een voltreffer op zijn conto schrijven... maar wat zit er nu eigenlijk zoal in?

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

WRATH & GLORY: STARTER SET

Fantasy tabletop rollenspel

Doos / Adventure Book: *Adventure Book: Traitor's Hymn* (48 blz.), *Setting Book: The Varonius Flotilla* (64 blz.), 6 'pregenerated Characters', 3 regelnaslagbladen, 1 bladmet zonnestelsel, 8 speciale zeszijdige dobbelstenen

Cubicle 7

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Personages:

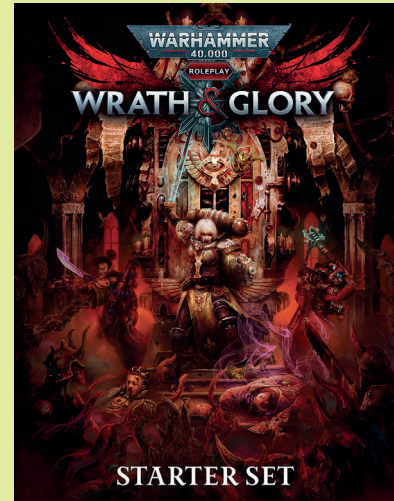
0 1 2 3 4 5 6 7 8

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Het verhaal

Net als alle andere *Warhammer 40,000*-games, vindt *Wrath & Glory* vanzelfsprekend plaats in het 41^{ste} millenium. De melkweg is verscheurd door de Great Rift en hoewel dit tijdperk met het Imperium zijn grootste mensenrijk ooit kent, heerst er in elke hoek van de gekoloniseerde sterrenstelsels oorlog en wordt het voortbestaan van de mensheid bedreigd door buitenaardse wezens die 'xenos' worden genoemd en door de Dark Gods of Chaos: Tzeentch (god van verandering, kennis en magie), Nurgle (god van ziekte, verval en veerkracht), Slaanesh (god van excessen, genot en lichamelijke perfectie), en Khorne (god van oorlog, woede en bloedvergieten). Niet alleen overspoelen de horden 'daemons' van deze machtige wezens het universum, hun invloed zorgt ook voor verschrikkelijke, onmiskenbare mutaties.

Het centrum van Imperium is Holy Terra, van waaruit de God-Emperor of Mankind ooit grootse kruistochten voerde om de melkweg te veroveren, maar de laatste honderd eeuwen zit hij onbewogen op zijn Golden Throne, waar hij wellicht voor eeuwig immobiel zal blijven zetelen terwijl triljoenen mensen

elke dag sterven in de bloederige gevechten die zijn keizerrijk bevleken.

De meeste van zijn dienaren zien hem als een godheid en in zijn naam regeert het Senatorum Imperialis, een conclaaf van autocraten dat aan het hoofd staat van een obfus en log administratief apparaat dat nauwelijks tijdig of volledig weet te registreren hoeveel mensen er sterven op de vele planeten die continu verloren geraken binnen verwoestende 'warpstorms' of demonische invasies, of hoeveel erbij komen wanneer Rogue Traders of Adeptus Mechanicus Explorator-vloten nieuwe werelden vinden of annexeren.

Het bindmiddel tussen al deze werelden is de 'warp', een dimensie van pure energie die onder de huid van 'realspace' bestaat en waar elke gedachte, droom, emotie, ambitie en angst van alle zelfbewuste wezens in samensmelt en zich fysiek weet te manifesteren. Door zich te concentreren op deze energieën, kunnen mutanten die gekend staan als 'psykers' hun schepen enorme interstellaire afstanden vooruit duwen, maar de warp bevat ook vele gevaren – waaronder de Chaosdemonen zelf.





Het *Warhammer 40,000*-universum is immens, maar de *Wrath & Glory Starter Set* is gefocust op het Gilead System, een zonnestelsel dat uit acht werelden die rond een ziekelijk gele ster draaien bestaat.

Zes van de planeten zijn eigen aan het systeem, maar twee ervan zijn 'binnendringers', buitenplaneten die het stelsel zijn binnengespuwd door de Cicatrix Maledictum, ook bekend als de Great Rift – een gigantische scheur in de realiteit die is ontstaan tijdens de 13th Black Crusade van Abaddon the Despoiler, na de vernietiging van Cadia, een belangrijke planeet die eeuwenlang de poorten naar de Eye of Terror had beschermd. De Cicatrix Maledictum is nu niets meer of minder dan een open wonde in de ruimte-tijd waar de Materium (de fysieke wereld) en de Immaterium (de Warp, het rijk van Chaos) door elkaar vloeien.

Na het verschijnen van de Grote Scheur startte er een donkere periode: de Noctis Aeterna, of 'Eeuwige Nacht', waarin het Astronomican – het psionische baken dat ruimtereizigers in staat stelt hun koers te bepalen door de Warp – volledig stilviel, waardoor tienduizenden werelden afgesneden geraakten van de rest van het Imperium en wegzonken in een brei van chaos en religieuze waanzin, of in absolute stilte verdwenen.

Tegelijkertijd viel alle communicatie met de rest van het keizerrijk weg, stortten handelsroutes in, en verdwaalden er volledige vloten – soms omdat ze ten prooi vielen van demonische stormen.

Ook na het opflakkeren van het Astronomican bleven de littekens van de Noctis Aeterna diepgeworteld aanwezig – iets wat ook duidelijk is in het geïsoleerde Gilead System, dat is omgeven door erg onstabiele warpscheuren die elke poging om het zonnestelsel te verlaten of om versterking in te roepen ronduit levensgevaarlijk maken.

Een enkele vloot wist uiteindelijk door de barrière tussen het Gilead System en de rest van het Imperium te breken: de Varonius Flotilla, een machtige armada onder leiding van Rogue Trader Jakel Varonius.

Varonius heeft een charter in handen dat hem wettelijk toelaat om de strikte wetten van het rijk te omzeilen of zelfs te breken. Zijn komst betekende echter niet alleen hernieuwde hoop (middels het aanbrengen van nieuwe handel, technologie, en zelfs beperkt contact met de buitenwereld), maar ook een onderdompeling in tegenstrijdige belangen, slinkse intriges, en allerlei verborgen agenda's.

Het mag duidelijk zijn dat niet iedereen binnen het systeem bereid was om de Rogue Trader met open armen te ontvangen.

De *Wrath & Glory Starter Set* gebruikt de broeierige sfeer binnen het Gilead System als achtergrond voor de personages, die samen deel uitmaken van een onwaarschijnlijk gezelschap dat door noodlot, plicht of geloof bijeen is gebracht.

Tussen de 'pregenerated Characters' vinden we zowel een dienaar van de Imperial Cult of de Adeptus Mechanicus als de keiharde overlevenden van talloze veldslagen of opportunisten die hopen munt te slaan uit de onrust.

Hun groep zal worden ingehuurd door vertegenwoordigers van de Varonius Flotilla om een reeks ogenschijnlijk beperkte opdrachten uit te voeren – maar, zoals het de *Warhammer 40,000*-setting betaamt, schuilt er achter elke missie een web van politieke machinaties, religieuze spanningen en dreigende corruptie door de Chaos.

Wat begint als een poging om orde te herstellen in een geïsoleerd systeem, kan al snel uitmonden in de ontdekking dat het Gilead System niet zomaar afgesneden is van de rest van het universum... maar misschien bewust gesloten werd.

Bespreking – Personages

Een van de leukste aspecten van de meeste *Warhammer*-rollenspelen, is altijd het creëren van de personages geweest – de manier waarop dat meestal gebeurt, via combineerbare Careers, is erg leuk om te doorlopen.

Zoals dat vaak (of zelfs meestal) gebeurt met startersets, bevat deze geen regels daarvoor.

In de plaats krijgen we zes prachtig vormgegeven 'pregenerated Characters' – door de schrijvers vooraf gecreëerde personages – elk breed uitgesmeerd op een blad met drie panelen dat je rechtop kunt zetten, zodat je zelf naar jouw statistieken en persoonlijke info kunt kijken, terwijl de andere spelers een tekening van jouw Character en wat algemeen bekende info kunnen zien.

Het is een superslimme en erg handige manier van werken waar Cubicle 7 al mee vertrouwd is, en het zorgt ervoor dat je meteen de 'campaign' kunt induiken.

De 6 Characters zijn allemaal 'Tier 2': een Sanctioned Psyker, een Sister of Battle, een Rogue Trader, een Skitarii, een Aeldari Ranger, en natuurlijk de obligate Space Marine Scout.

De Attributes – Strength, Toughness, Agility, Initiative, Willpower, Intellect, en Fellowship. Ballistic Skill en Weapon Skill zijn Skills geworden, en bovendien zijn is 18 Skills aan de (erg) karige kant om voldoende veelzijdigheid en eenduidigheid te bieden, al zijn er ook nog secundaire statistieken en zorgen Talents en Abilities – net als Gear, natuurlijk – voor meer variatie. Daarover meer in onze bespreking van het *Core Rulebook*.

Regels

Om een Test te maken, rolt een speler een aantal zeszijdige dobbelstenen gelijk aan een relevante Skill + bijhorende Attribute. Daarna worden alle 'Icons' geteld; een 4 of 5 is gelijk aan 1 Icon en een 6 betekent een 'Exalted Icon', oftewel 2 Icons.

Op de meegeleverde dobbelstenen staan die symbolen al ingevuld, slim vormgegeven rond het eigenlijke cijfer zodat nieuwe spelers al snel kunnen begrijpen hoe het systeem werkt met doodgewone dobbelstenen.

De bedoeling is dat je voldoende Icons rolt om een bepaald cijfer (het 'DN') te halen, wat betekent dat jouw personage geslaagd is in wat het probeert te doen.

Als Characters en Non-Player Characters (die door de spelleider worden gespeeld) elkaar tegenwerken en er geen DN-scores toepasbaar zijn, wordt er een Opposed Test gemaakt en wint degene met de meeste Icons. Als de DN voor een bepaald personage omhoog zou gaan, krijgt de andere in de plaats daarvan bonusdobbelstenen. Gelijke resultaten worden gewone door degene die de confrontatie heeft geïnitieerd.

Het wordt nog leuker als je jouw DN haalt en minstens een Exalted Icon op overschot hebt. Wanneer dat gebeurt, kan je die weghalen uit het aantal successen en een speciaal effect kiezen.

Veel moeilijker wordt het niet en hoewel het regelsysteem niet bepaald erg origineel is, heeft deze soort manier van werken natuurlijk al lang haar deugdelijkheid bewezen en is ze bovendien erg intuïtief en dus snel aan te leren.

Er is echter ook nog een complicatie: een van de dobbelstenen is meestal de Wrath Die, en die veroorzaakt op een 1 of een 6 ook een dramatische verwikkeling.

Ook kunnen er Wrath Points worden uitgegeven – punten die je verdient door jouw personage goed uit te beelden of door erg coole dingen te doen. Tenslotte is er ook nog een andere 'metastat' die het spel kan

beïnvloeden: Glory, een soort puntenpoel die door alle spelers wordt gedeeld en waar iedereen uit kan putten.

Gevechten

Gevechten alterneren tussen de Characters en de NPC's. Er kan een enkele Action worden gemaakt in een Round: Combat, Simple (zoals een wapen herladen), Reflexive, en Movement. Free Actions zijn zaken al snel een door openen of vlug iets roepen. Aanvallen doe je door met jouw Ballistic Skill of Weapon Skill een DN proberen te verslaan – meestal de Agent of Threat Defence van jouw tegenstander.

De schade is gelijk aan een cijfer dat bij het gehanteerde wapen staat vermeld, vermeerderd met de Icons die je rolt op eventuele 'ED' (of 'Extra Damage Dice'). Een 6 op de Wrath Die zorgt voor een Critical Hit (waarvoor je op een tabel rolt) en bezorgt je ook 1 Glory. Om de wapens wat van elkaar te differentiëren, zijn er gelukkig ook Weapon Traits.

Wounds kunnen verder met een Determination-rol omgezet worden naar Shock, maar als je daarmee jouw Maximum Shock overschrijft, krijgt jouw personage de Exhausted Condition.

De boeken

Zeker weten: het Gilead System is een uitstekende keuze om een 'campaign' in te plaatsen – en een nog betere startplaats voor beginnende avonturen en spelers. Dat komt omdat het is afgesloten van de rest van het Imperium, waardoor het eigenlijk ook minder nodig is om al meteen veel te weten over het *Warhammer*-universum. Dat is vanwege de veelheid aan bronmateriaal natuurlijk heel erg uitgebreid, waardoor het voor wie nog nooit met *Warhammer 40,000* te maken heeft gehad mogelijk een beetje overweldigend kan overkomen.

Het *Setting Book: The Varonius Flotilla* bevat niet alleen een overzicht van het zonnestelsel en de bredere 'setting', maar ook rond de politiek binnen de vloot, belangrijke personages, de schepen zelf, en zes locaties waar de personages kunnen aanmeren of vertoeven.





GILEAD PRIMUS

“where the hive”
The capital planet of the Gilead System is a spot and irradiated rock, utterly devoid for resources over millennia of twin-producing industry. Its population of sixteen-billion or more is spread across nine colossal hives separated by exhausted wasteland. Each hive is a towering urban construction of several cities packed one on top of the other, stretching thousands of metres into the sky.

Lord-Militant Tylaris Pylam, ruler of Gilead Primus

RUNNER'S RIDGE (GILEAD PRIMUS)

Built upon the protruding middle tier of a domestic hive, Runner's Ridge does brisk business in both legitimate trade and an underground smuggling and racketeering ring. While the majority of Gilead Primus's population is concerned mostly with survival rather than advancement, the opportunity for profit exists within Runner's Ridge for those with the ambition and moral flexibility to achieve their goals.

Shrouded in dense clouds of toxic gases, Runner's Ridge is dark and gloomy. It only by dim lighting that does little to penetrate the clouds outside the hive, and somehow barely pushes back the darkness within as well. Since it is part of a domestic hive, there is little in the way of official shops or markets. Still, business is booming in Runner's Ridge. Densely packed and filled to bursting with citizens working to load and unload cargo, hawk their wares to crew members, or attempting to slip aboard a ship unnoticed, the streets of Runner's Ridge are easy to get lost in, by accident or design.

46

Jakel Varonius first arrived at Runner's Ridge in an uncharacteristically impulsive act. While there, he met

with Verity, and established a working relationship with Kernen Cree. Most of his subsequent visits have all been to check in with Cree, and he has strangely not mentioned Verity since he left her domicile.

NOTABLE LOCATIONS

Most of the districts within Runner's Ridge are residential, at least according to their official classification. Situated roughly halfway up the hive, the residents here are in a better position than those further down the city. While those in the hive levels below them toil their short lives away in the manufactories on Gilead Prime, and only return to their squalid homes long enough to sleep for an hour or two before returning to work. The residents in this portion of the hive serve as dockworkers, runners, and servants. While their meager existence is still dominated by work and worship, their labour is less backbreaking and hazardous than those in the lower levels.

THE DOCKS

The Runner's Ridge Docks vary in size, from the smallest slip for a personal shuttle to a massive docking bay able to hold a gigantic cargo ship. Citizens stop to gawk whenever a large craft comes into port, hoping to catch a glimpse of an illustrious figure — maybe even the famed Jakel Varonius himself. If no

one of high rank is purportedly on the ship, however, most rush off to continue whatever work is required, cursing the lost minutes of work that will be taken out of their rations or their hide.

Ships that dock at Runner's Ridge take extra precautions, making sure security is in top shape before opening their doors to the populace. The ships here represent a tantalising, though illusory, freedom, and while most citizens are content to let their work guide them, a few find the temptation too hard to resist. Service on a ship neither brings independence nor autonomy, and those who find themselves aboard a vessel heading offworld discover they have simply traded one form of oppression and exploitation for another. Even those who linger too long near the docks may find themselves press-ganged into service — a ship needs a crew and many officers don't have the money or patience to hire legitimately.

DOCKING BAY 86/B

Docking Bay 86/B is kept empty, no matter how crowded the skies become or how large of a bebe a captain offers. The *Light of Purity* was the last ship to dock here, bound from the Voidmire. When its doors opened, instead of a crew of tired Imperials, Genestealers and Genestealer cultists poured from the docks and swarmed the waiting workers. They devoured and corrupted thousands of residents before they were finally killed and their remains cleared out

— a process that took weeks and scores of heavy flammies. While there were plenty of citizens from lower in the hive eager to capitalise on the sudden vacancy above them, regardless of the lingering bloodstains and scorch markings, the new Dockmaster refused to utilise the dock, claiming it is tainted with the foul essence of the creatures and will only bring tragedy.

Needless to say, some of the more enterprising elements of the hive were more than happy to use Docking Bay 86/B to suit their own needs. There, amidst the twisted remains of the *Light of Purity*, scum, smugglers, and other unsavoury types meet. If asked, no one ever sees anything or anyone within Docking Bay 86/B. In some circles, the dock has gained a reputation for being haunted, infested, or even cursed, and any noises heard within are easily blamed on such superstitious nonsense; others know the truth of what happens within Docking Bay 86/B, but are happy to pretend they don't.

HAB-UNIT 167-AQ-5640-A

A Hab-Unit home much like all the other homes within this level of the Hive, there is nothing that immediately sets this Hab-Unit apart from any other. A cramped room with nothing but the basics for survival — four beds, cold storage for rations, and a privy with a door — Hab-Unit 167-AQ-5640-A is important not because of what it holds, but who it holds. Verity Bevert, a well known information broker.

Er worden ook 6 korte avonturen gegeven, elk op 2 pagina's, die Game Masters verder kunnen uitbouwen — al zal daar wel enige extra voorbereiding en/of improvisatie bij te pas moeten komen.

The Varonius Flotilla is een enorm boeiend, goed geschreven boek, met een hoofdrol voor de bijwijlen zeer kleurrijke who's who en de coole ruimteschepen, die er gepast gotisch uitzien. Enige minpuntje is dat niet alles een eigen illustratie heeft gekregen en dat de planeten van het zonnestelsel niet in de juiste volgorde worden weergegeven.

Het *Adventure Book: Traitor's Hymn* bevat een erg slim geschreven en opgebouwd avontuur dat heel wat verschillende regels stap voor stap presenteert. Het begint terwijl de Agents op weg zijn in een ruimteschip dat The Herald Varonius wordt genoemd, op weg naar hun werkgever, Rogue Trader Jakel Varonius in hoogst eigen persoon.

Helaas zit hun eigen schip vergeven met sekteleiden van Nurgle en hebben die krankzinnige volgelingen van de Chaos God een techno-organisch virus losgelaten waardoor het schip zonder dat het binnen de planning voorzien was Warspace moet inspingen. Tot overmaat van ramp begint ook het Gellar Field — een soort krachtveld dat schepen beschermt van de demonische monstrositeiten binnen de Warp — te falen, waardoor er allerlei nare dingen beginnen te gebeuren.

Traitor's Hymn is een uitstekend beginnend scenario dat een goed midden weet te vinden tussen al te lineaire avonturen

(die veel te weinig ruimte laten aan de spelers, vooral als ze in handen zijn van minder ervaren of goeie spelleiders die niet goed weten hoe ze extra boeiende dingen erbij moeten improviseren) en 'sandbox adventures' die de wereld helemaal openlaten, wat moeilijk kan zijn voor wie nog maar pas begint te rollenspelen.

Conclusie

Ondanks enkele schoonheids- en tyfoutjes, is deze bloedmooi weergegeven *Warhammer 40,000 Wrath & Glory Starter Set* van een erg goeie kwaliteit — iets wat we ondertussen natuurlijk wel verwachten van Cubicle 7, maar het blijkt toch telkens weer indrukwekkend hoe goed de Britse uitgeverij weet hoe het een universum binnen een tabletop rollenspel moet opbouwen én uitbouwen.

Met het uitstekende introductieavontuur, de keuze voor een deel van het Imperium waar de meeste rassen in vertegenwoordigd zijn zonder dat het allemaal meteen al te overweldigend wordt, en toffe Agents kom je al een heel eind. Dat het zonnestelsel zelf niet heel logisch wordt weergegeven op de bijgeleverde kaart en dat alles nog completer zou zijn met enkele 'battlemaps', nemen we er graag bij.

Meer info: www.cubicle7games.com/our-games/wrath-glory

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELBESPREKING: WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY WRATH & GLORY - CORE RULEBOOK

DONKERE KRACHTEN IN EEN BIJWIJLEN KLEURRIJK MAAR BLOEDERIG UNIVERSUM

Elders in *LifeBytes Magazine* bespreken we de *Warhammer 40,000 Roleplay: Wrath & Glory Starter Set*, maar wie wat meer tijd wil doorbrengen in het Gilead System of een eigen Character (een 'Agent', in dit rollenspel) wil maken, heeft zeker ook dit lijvige *Core Rulebook* nodig, terwijl verschillende supplementen alles nog veel completer maken. Hier vind je immers alle (uitgebreide) regels en personageopties die nodig zijn om volledig te kunnen genieten van *Wrath & Glory*.

**WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY
WRATH & GLORY CORE RULEBOOK**
Fantasy tabletop rollenspel
Hardcover / 384 blz.
Cubicle 7

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Personages:

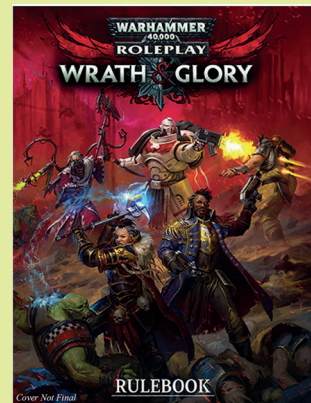
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Het verhaal

Al langer dan honderd eeuwen zit de Emperor – de Master of Mankind – op zijn gouden troon, van waaruit hij de macht van onuitputtelijk grote legers, verspreid over meer dan een miljoen werelden, laat inzetten tegen de corrumperende krachten van Chaos en andere kwaadaardige organisaties of wezens. Nochtans wordt de 'Carriion Lord of the Imperium' enkel in stand gehouden door oeroude machines uit de Dark Age of Technology... machines die een dagelijks offer van duizend zielen vragen, enkel en alleen om het rottende lichaam van de Keizer intact te houden.

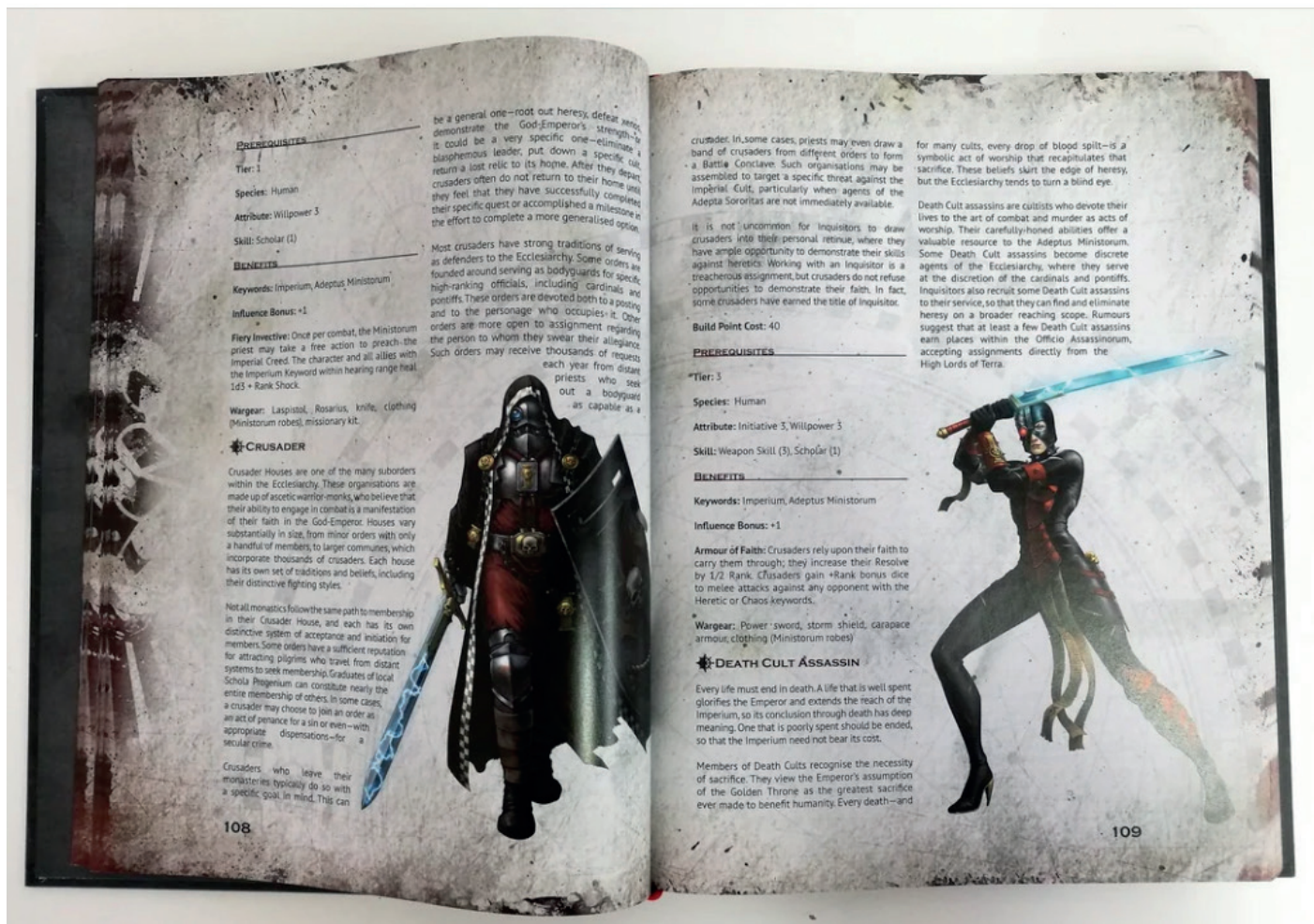
Ondertussen wordt er overal in de melkweg oorlog gevoerd. Miljarden mensen zijn onder het licht van de – vaak al dode – sterren boven hen betrokken bij een nooit aflatende slachting. In het zonnestelsel Gilead heeft de Great Rift het volledige sterrenstelsel bijna volledig afgesloten van de rest van het universum, en vaak zien Agents die normaliter misschien nooit zouden samenwerken zich genoodzaakt om toch de krachten te bundelen voor een gemeenschappelijk doel, een gedeelde missie of een voldoende rijke werkgever... zo ook de Player Characters.

Personages

Of het nu om fantasy of science fantasy gaat: de *Warhammer*-rollenspellen die Cubicle 7 uitbrengt, blinken uit in de manier waarop spelers hun personages creëren, en *Wrath & Glory* is zeker niet anders. Omdat er zoveel te beleven valt in het niet al te grote maar wel erg verscheidene Gilead System, kunnen zowel lange campaigns als alleenstaande avonturen heel wat verschillende richtingen uit, en dus is het behoorlijk belangrijk om eerst te beslissen op wat voor opdrachten de sessies zullen focussen – of, althans, wat de onderliggende thema's zullen zijn. Er zijn vier Tiers die elk voor het machtsniveau van de personages staan. Terwijl dat andere *Warhammer 40,000* TTRPG van Cubicle 7, *Imperium Maledictum*, vooral een soort straatniveau belicht waarop gevechten extreem dodelijk en vaak beter vermeden of sluw aangepakt worden, zijn de Agents in *Wrath & Glory* aanzienlijk sterker en kunnen ze meer (soorten) vijanden aan. Daardoor verhoudt *Wrath & Glory* zich een klein beetje tot *Imperium Maledictum* zoals *Warhammer: Soulbound* zich verhoudt tot *Warhammer Fantasy Role-Play*.

De Frameworks die worden voorgesteld per Tier zijn: Survive & Protect voor Agents van Tier 1, Varonis Vanguard voor Tier 2, Fylamon's Finest voor Tier 3, en (brrrr) Radical Inquisitor Conclave voor Tier 4. De gekozen Faction (Adepta Sororitas, Adeptus Astra Telepathica, Adeptus Mechanicus, Adeptus Ministorum, Astra Militarum, The Inquisition, Rogue Trader Dynasties, Scum, Adeptus Astartes, Aeldari, Ork of Chaos) en het ras (Human, Aeldari of Ork) bepalen onder andere de maximum Attribute Ratings en eventueel bepaalde extra eigenschappen, mogelijke achtergronden, enzovoort. Alles wordt erg sfeervol beschreven, inclusief tal van details (zoals voorbeeldnamen) die de Agents nog meer uitdiepen.

Wij konden niets vinden dat uit de toon valt, waardoor spelers al bij het creëren van een Agent mooi ondergedompeld worden in de toch wel heel unieke atmosfeer van *Warhammer 40,000*.



Attributes en Skills worden gekocht met punten, maar elke speler kiest ook een Archetype voor zijn Agent. Die bepaalt ook tot welke Faction, Tier en Species men kan behoren, alsook welke Attributes en Skills verhoogd worden, wat de Special Ability is, uit wat voor Wargear er kan worden gekozen en met welke eventuele bonus of penalty men de eigen Influence moet verhogen of verlagen.

De verschillende opties zijn:

Tier 1

- **Sister Hospitaller:** De Sisters Hospitaller zijn fanatieke volgelingen van de Adepta Sororitas. Ze genezen niet alleen de gewonden op het slagveld, maar bewaren ook hun geestelijke zuiverheid in naam van de God-Emperor.
- **Ministorum Priest:** Vurige predikers en missionarissen die het geloof in de Imperial Cult en de goddelijkheid van de Emperor verspreiden.
- **Imperial Guardsman:** Soldaten van het Astra Militarum, gerekruteerd op een van de vele planeten van het Imperium.
- **Inquisitorial Acolyte:** Assistenten van Inquisitors, die hen zonder formele initiatie kunnen rekruteren om hen te helpen bij het bestrijden van ongewenste sekten, buitenaardse wezens en hekserij.
- **Inquisitorial Sage:** Leden van het Adeptus Administratum, belast met de taak om rapporteringen vanuit de hele melkweg bij te houden en hun kennis te gebruiken tegen allerlei dreigingen.
- **Ganger:** Bendeleden van een keizerlijke onderklasse die een moeilijk leven vol geweld gewend zijn.

- **Corsair:** Op sensatie of emotionele beleving beluste ruimtepiraten die gewillig hun leven op een van de Aeldari Craftworlds hebben verlaten om schepen in de keizerlijke ruimte te overvallen.
- **Ork Boy:** Brute, anarchistische Orks die leven voor geweld en oorlog.

Tier 2

- **Sister of Battle (Battle Sister):** Fanatieke krijgermonniken die de melkweg willen zuiveren van ketterij en onzuiverheden.
- **Sanctioned Psyker:** Mutanten die de Warp kunnen kanaliseren om zo de realiteit te manipuleren.
- **Skitarius:** Mensen die door de Adeptus Mechanicus – de Cult of Machine – en hun Machine God zijn herbouwd tot krijgers die meer bestaan uit synthetische vezels en adamantium dan vlees en bloed.
- **Death Cult Assassin:** Fanatiekelingen die het offer van de Emperor proberen te eren door Zijn vijanden op rituele wijze af te slachten.
- **Tempestus Scion:** De zwaar getrainde eliteschoktroepen van de Astra Militarum.
- **Rogue Trader:** Opportunistische en manipulatieve avonturiers en kapiteins die een vrijgeleide hebben gekregen om te handelen, te exploreren, te stelen en te doden.
- **Scavvy:** Mutanten uit gemeenschappen die gebukt gaan onder genetische ziekten, ondervoeding en de blootstelling aan straling en gif.
- **Space Marine Scout:** Genetisch gemanipuleerde krijgers van de Adeptus Astartes die gespecialiseerd zijn

in snelle aanvallen.

- **Ranger:** Aeldari die het pad van de Outcast omarmen en als bannelingen of eenzaten verre en gevaarlijke werelden exploreren, op zoek naar avontuur.
- **Kommando:** Buitengewone, gedisciplineerde Orks die sluwheid en sluipacties gebruiken om hun uiteindelijke brutoheid te kunnen etaleren.

Tier 3

- **Tech-Priest:** Diepgelovige dienaars van de Machine God die vlees vervangen door staal en de mysteries van technologie aanbidden bij de Adeptus Mechanicus.
- **Crusader:** Stoïcijnse krijgermonniken van de Ecclesiarchy die gespecialiseerd zijn in duels en persoonlijke strijd, allemaal in dienst van de Emperor.
- **Imperial Commissar:** Leiders van de Astra Militarum die ervoor zorgen dat soldaten hun bevelen blijven volgen en naar het front trekken.
- **Desperado:** Erg bekwame huurelingen zonder familie die hun job uitoefenen buiten de grenzen van een Faction of andere organisatie.
- **Tactical Space Marine:** Genetisch verbeterde supersoldaten in zware power armour die worden ingezet om de vijanden van het Imperium te bevechten.
- **Warlock:** Agressieve Aeldari battle psykers die de Paths of the Seer and the Warrior hebben bewandeld om de Warp effectief te leren manipuleren via runes.
- **Ork Nob:** Ork Nobs zijn sterker en groter dan de meeste van hun soortgenoten en staan daarom boven hen in de ruwe pikorde van hun medematen.

Tier 4

- **Inquisitor:** Bevelhebbers over leven en dood wier absolute macht even vaak wordt gevreesd als gerespecteerd.
- **Primaris Intercessor:** Gefocuste supersoldaten, een nieuwe soort Astartes die nog machtiger zijn dan traditionele Space Marines.

Aan het einde van het hoofdstuk worden er verschillende opties gegeven om de Agents te verbeteren naarmate ze meer ervaring opdoen en bijleren. De eigen Rank gaat automatisch omhoog zonder Experience Points uit te geven, terwijl er verschillende manieren worden aangereikt om ook de Tier te verhogen (een proces dat Ascension wordt genoemd).

Regels

Zoals we al in onze bespreking van de *Wrath & Glory Starter Set* vermeldden, worden Tests uitgevoerd door een dobbelsteenpool samen te stellen met een aantal dobbelstenen gelijk aan de relevante Skill + Attribute.

Een resultaat van 4 of 5 staat gelijk aan 1 Icon, terwijl een resultaat van 6 een Exalted Icon is, dat gelijkstaat aan 2 Icons,

of dat mag ingeruild worden voor speciale effecten als er niet alleen succesvol wordt gerold, maar er na het tellen van de Icons minstens 1 Exalted Icon overblijft.

Natuurlijk krijgen we veel uitgebreidere regels dan in de *Starter Set*, met veel meer aandacht voor bijvoorbeeld sociale interacties, allerlei soorten Actions, de invloed van terrein en veel meer. Daarna volgen nog een hoofdstuk vol Wargear, eentje over Psychic Powers, een ander over het Gilead System, een gedeelte voor Gamemasters (met heel veel advies) en tenslotte zo'n 48 pagina's vol wezens om uit te kiezen.

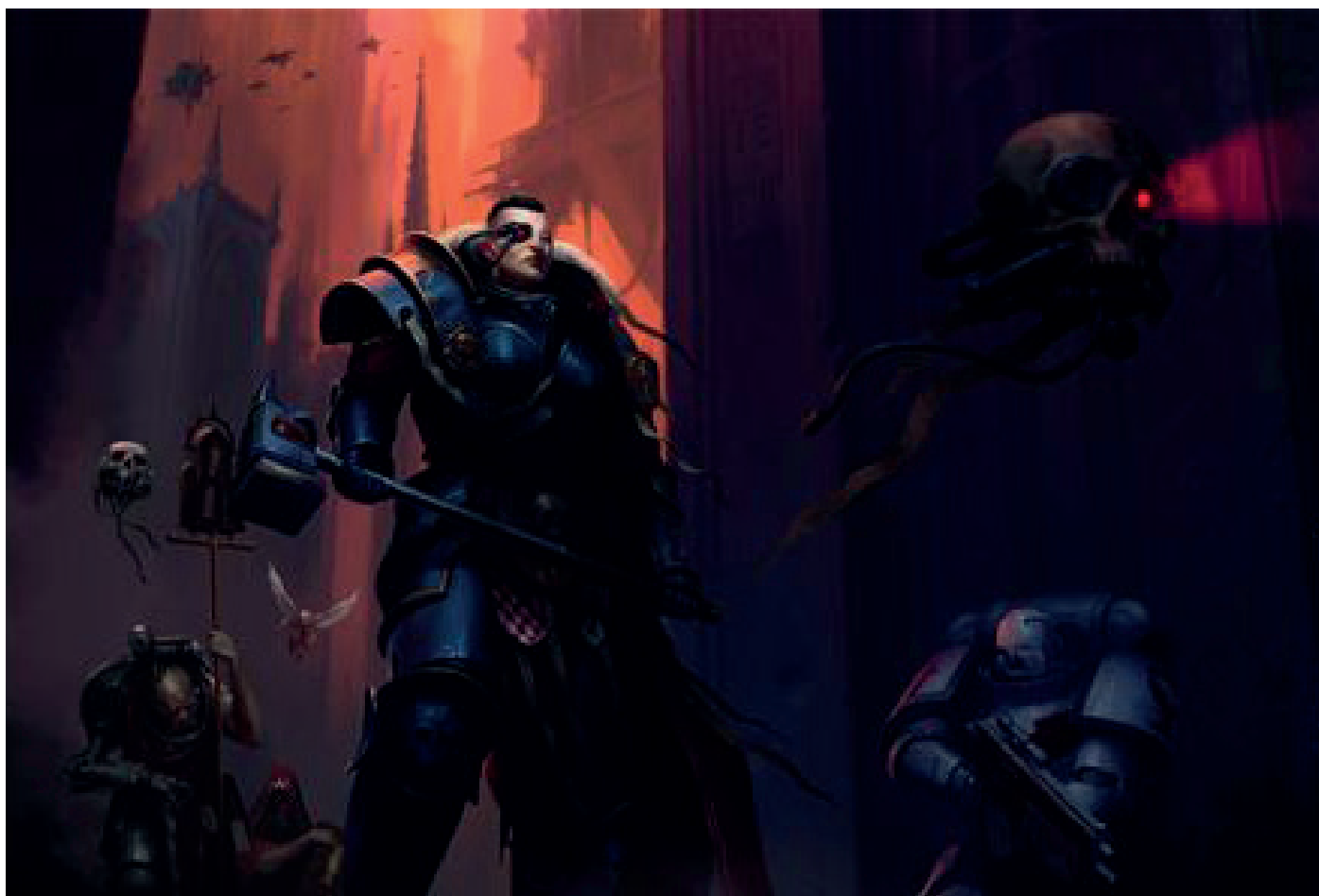
Wargear

Het hoofdstuk over Wargear is een feest voor liefhebbers van de duistere technologie van de 41e eeuw. Alles van eenvoudige lasguns en boltpistolen tot melta's, power swords en relics komt uitgebreid aan bod.

Elk wapen heeft gedetailleerde statistieken, inclusief Extra Damage Dice, Armour Penetration en Weapon Traits, waardoor het veel interessanter oogt en meer eigenheid krijgt dan de eenheidsworst die we tegenwoordig helaas maar al te vaak zien in (voornamelijk narratieve) rollenspellen.

Ook Armour kan, buiten statistieken als Armour Rating, evengoed Traits hebben en bovendien voelen de dingen die specifiek aan bepaalde rassen zijn ook aan alsof ze wel degelijk bij hen horen – top!





We krijgen allerlei coole dingen gepresenteerd, waaronder cybernetische implantaten en heilige relikwieën, naast meer alledaagse uitrusting zoals medkits.

Er is ook aandacht voor de zeldzaamheid van wapens en de invloed van de lokale economie in het Gilead System, waardoor de zoektocht naar beter materieel vaak een avontuur op zich wordt en alles mooi ingebed zit in de achtergrond van *Warhammer 40,000*.

Psychic Powers

De Warp is zowel een geschenk als een vloek, en het hoofdstuk over Psychic Powers illustreert dat perfect. Psykers kunnen kiezen tussen verschillende disciplines (Biomancy, Divination, Telekinesis, Pyromancy, Telepathy, Maleficarum, Runes of Battle en allerlei Minor Psychic Powers) en elke kracht heeft variabele moeilijkheidsgraden afhankelijk van de intensiteit waarmee ze wordt opgeroepen.

Het systeem balanceert kracht met constante dreiging, waardoor de rol van Psykers zowel fascinerend als gevaarlijk blijft. Dat uit zich het meest in het feit dat het aantal Wrath Dice wordt bepaald door de Power Level en dat elk resultaat van een 1 op een Wrath Die meteen een Perils of the Warp Complication triggert.

De resultaten kunnen variëren van vrij onschuldige zaken, zoals lichtbronnen die even beginnen te flikkeren, tot een psychische overload waarbij Warpenergie uit de ogen en mond begint te stromen en alle kanten uitschiet – meestal met behoorlijk dodelijke en corrumperende gevolgen.

Bestiary

Ook inbegrepen: 48 pagina's vol vijanden, monsters en NPC's, met een goede selectie van wat de meeste wargamers zullen herkennen als verschillende legers die je in *Warhammer 40,000* kunt spelen, van Chrono Gladiators tot Chaos Space Marines, Pink Horrors, Painboys, Wraithguards en Genestealers. Buiten de eigenlijke stat blocks krijg je wat sfeertekst en een goed geschreven overzicht van waar je eigenlijk mee te maken hebt. Een behoorlijk onvolledige, maar uitgekiend gekozen selectie van wat de setting te bieden heeft!

Conclusie

Ondanks zijn 384 pagina's is het *Warhammer 40,000 Roleplay: Wrath & Glory*-rollenspel nog niet helemaal compleet. Daarvoor heb je eigenlijk ook de uitstekende *Warhammer 40,000: Wrath & Glory Forsaken System Player's Guide* voor de extra diepgang en misschien Church of Steel (voor de voertuigen) nodig. Toch heb je met deze Rulebook meer dan genoeg om aan het spelen te gaan en op verder te bouwen. Hoewel we graag wat meer differentiatie in Skills en Hit Locations hadden gezien, zit het systeem erg goed in elkaar en voel je aan alles dat de makers het *Warhammer 40K*-universum uitstekend begrijpen. Een aanrader dus, vooral voor wie een wat epischer spelverloop wil dan het minstens even goede maar anders gefocuste *Imperium Maledictum*.

Meer info: https://cubicle7games.com/en_EU/warhammer-40k-wrath-glory-core-rulebook

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELBESPREKING:

WARHAMMER AGE OF SIGMAR ROLEPLAY: SOULBOUND (CORE RULEBOOK)

VERBONDEN OP ZIELSNIVEAU

Laten we duidelijk zijn: Cubicle 7 is een van de beste dingen die het *Warhammer*-universum ooit konden overkomen. Het rollenspelbedrijf weet donders goed hoe het de diverse 'settings' recht kan doen, zorgt altijd voor geweldige tekeningen, biedt enorm veel avonturen en supplementen voor hun tabletoprollenspelen en kan een goed regelsysteem in elkaar knutselen. *Soulbound* vindt plaats na het teloorgaan van de Old World, die centraal staat in *Warhammer Fantasy Role-Play: The Old World Roleplaying Game* (de nieuwere game, die de wereld circa het jaar 2276 van de Imperial Calendar presenteert) en *Warhammer Fantasy Role-Play* (de klassieker, die plaatsvindt in het jaar 2512 IC). Het postuleert de Characters als machtige helden die in sommige opzichten bijna op fantasy-superhelden lijken, waarmee ze zelfs bij het begin van een campagne al sterker zijn dan wat we gewend zijn van de andere *Warhammer*-tabletoprollenspelen die Cubicle 7 uitbrengt. Dat men het nodig achtte om er een volledig nieuw spelsysteem voor te ontwikkelen, is begrijpelijk – het zorgt immers voor een ander publiek, vooral omdat het wat simpeler en verhalender is dan wat we van de andere games gewend zijn – maar ook een beetje betreuenswaardig. Hieronder lees je waarom!

WARHAMMER AGE OF SIGMAR ROLEPLAY: SOULBOUND

Fantasy tabletop rollenspel

Hardcover / 352 blz.

Cubicle 7

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Personages:

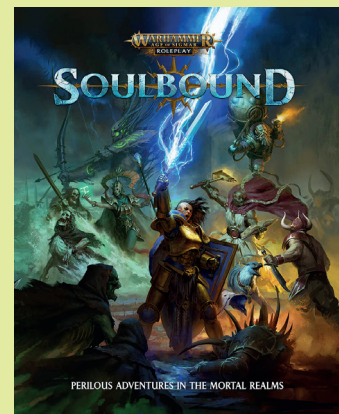
0 1 2 3 4 5 6 7 8

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Het verhaal

Het kon niet blijven duren: tijdens de End Times is de Old World uiteindelijk verzwoegen door de eindeloze vloedgolven van Chaos. De zielen van haar inwoners werden verspreid uit het niets en daaruit ontstonden acht nieuwe werelden die elk verbonden zijn met een van de acht Winds of Magic: de Mortal Realms. Elk rijk bestaat eigenlijk uit een enorme dimensie die toegang geeft tot de andere middels Realmgates – magische poorten die het mogelijk maken om van het ene rijk naar het andere te reizen. De acht verschillende werkelijkheden zijn:

- **Azyr:** het rijk van de hemel, symbool van orde, licht en rede;
- **Aqshy:** het vurige rijk van passie, strijd en vernietiging;
- **Ghyran:** het rijk van leven, groei en natuur;
- **Shyish:** het rijk van de dood en vergankelijkheid;
- **Chamon:** het rijk van metaal, transformatie en alchemie;
- **Hysh:** het rijk van licht, kennis en perfectie;
- **Ulgus:** het rijk van schaduw, bedrog en illusie;
- **Ghur:** het rijk van beesten, instinct en oeroude kracht.

Aanvankelijk wierp Sigmar zich op als oppergod en beschermer van de mensheid. Onder hem en de andere goden konden er eindelijk nieuwe beschavingen bloeien, maar na eeuwen van vrede werden de Realms alsnog overspoeld door dezelfde vier Chaos Gods die eerder al verantwoordelijk waren voor de End Times: de bloeddorstige Khorne, de hedonistische Slaanesh, de virulente Nurgle en Tzeentch – een van de sterkste magiërs die het universum ooit heeft gekend.

De geschiedenis begon zich te herhalen: volledige beschavingen moesten het onderspit delven en de acht rijken leken gedoemd te zijn, maar Sigmar wist een plan te smeden dat het tij zou keren: hij trok zich terug in Azyr en begon samen met de god Grungni de Stormcast Eternals te smeden – onsterfelijke krijgers die worden gevormd uit de zielen van gevallen strijders.

Eenmaal klaar, opende Sigmar de poorten van Azyr opnieuw om zijn grootse kruistocht tegen Chaos te lanceren, aangevoerd door Stormcast Eternals die in bliksemschichten neerdaalden naar de rijken om de Realmgates te heroveren en de Free Cities te bouwen.



Cubicle 7 Entertainment Ltd. © Games Workshop 2019

Ze wisten de Demons en hun consorten gedeeltelijk terug te dringen en een nieuw tijdperk – de Age of Sigmar – in te luiden, maar helaas kwam er met de heropbouw geen einde aan de eeuwigdurende strijd tussen de krachten van Chaos, Death, Destruction en Order.

Toen de doodsgod Nagash ook nog eens een groot ritueel uitvoerde en de Necroquake veroorzaakte, die de magie doorheen de Mortal Realms wist te verstoren en de sluier tussen leven en dood verscheurde, begonnen de doden massaal te herrijzen – een catastrofe die elk van de rijken alweer op de afgrond van totale vernietiging bracht. Al snel begrepen Sigmar en zijn goddelijke bondgenoten dat zelfs de Stormcast Eternals niet in staat zouden zijn om tegemoet te komen aan de nieuwe reeks calamiteiten en dus creëerden ze een nieuwe soort kampioenen: de Soulbound.

De Soulbound zijn kleine groepen uitverkoren sterfelijke helden wier zielen middels het Binding Ritual op mystieke wijze met elkaar zijn verbonden. Tijdens het proces verliezen ze een stukje van hun individualiteit, maar omdat hun zielen met elkaar resoneren, kunnen ze elkaars uithoudingsvermogen verbeteren en pijn of aanwezigheid voelen. Ook zijn ze in staat om een gemeenschappelijke goddelijke kracht te kanaliseren. Het is niet verwonderlijk dat deze helden tegenwoordig de laatste hoop vormen voor de inwoners van de Realms.

Helaas komt er ook een kost kijken bij een Soulbound worden: je ziel zal nooit kunnen rusten en kan niet opgeëist worden door de goden die zich met het leven na de dood bezighouden, zoals Morr en Nagash.

Die laatste ziet hun bestaan als een vorm van godslastering en zou er alles aan doen om ze voor altijd te vernietigen.

Bespreking – Personages

Bij het creëren van jouw Character bepaal je eerst en vooral jouw Species. De verschillende keuzes zijn:

- **Human:** gewone mensen, gekend om hun veelzijdigheid en flexibiliteit.
- **Stormcast Eternal:** onsterfelijke krijgers die door Sigmar zijn gesmeed uit de zielen van gevallen helden om in magische wapenrusting tegen de krachten van Chaos te vechten.
- **Aelf:** behendige en mysterieuze elfen met een sterke affiniteit voor magie. Spelers kunnen kiezen uit vier verschillende facties: de isolationistische, door de zeegod Mathlann gecreëerde Idoneth Deepkin; de fanatieke Daughters of Khaine (vrouwelijke krijgerpriesters die de moordgod Khaine of zijn opvolgster Morathi aanbidden); de verlichte Lumineth Realm-lords (die innerlijke harmonie middels krijgsdiscipline en een filosofisch meesterschap van de Elementen nastreven) en de meedogenloze en moreel behoorlijk flexibele Scourge Privateers.
- **Duardin:** geharde dwergen die afstammen van de smidgod Grungni van Azyr. Ooit vormden ze een verenigde beschaving, maar sinds Chaos de Realms overrompelde en hun bergsteden vielen, zijn ze versplinterd in verschillende culturen, elk met hun eigen technologie, geloof en... wrok. Ja, ook de Duardin zijn een trots volk, net zoals de Dwarfs die kennen van *WFRP*.

- **Sylvaneth:** oeroude boomwezens en natuurgeesten. Deze kinderen van Everqueen – de godin van leven en wedergeboorte – leefden tijdens de Age of Myth in harmonie met de sterfelijke rassen van Ghyran, maar nadat de Daemons hun habitat platbrandden en onteerden tijdens de Age of Chaos, werden velen van hen krankzinnig of gecorrumpeerd. Uiteindelijk viel Alarielle, wiens goddelijke magie hen vorm had gegeven, ten prooi aan wanhoop en werd ze gereïncarneerd in haar oorlogsaspect, dat de Sylvaneth ten oorlog wist te roepen.

Vervolgens kies je uit een van 23 Archetypes, die zo'n beetje fungeren als Classes of Careers. Ze zijn soms (maar niet altijd) rasgebonden en zijn heel wat kleurrijker en origineler dan wat je wellicht gewend bent van bijvoorbeeld 'old school'-games als D&D. Bovendien belichamen ze de unieke setting veel beter – denk maar aan de Black Ark Corsair, de hoogvliegende Aether-Khemist bij de Duardin, de Isharann Tidecaster bij de Idoneth Deepkin, de Kurnoth Hunter van de Sylvaneth of zelfs een van de vier types Stormcast Eternal (zoals de magische Knight-Incantor).

Archetypes bepalen de startende Body, Mind, Soul, Core Skill, keuze-Skills, Core Talent, keuze-Talents en uitrusting van een personage – waarmee ze eigenlijk het gevierde en geliefde systeem echoën waarmee Characters in *Warhammer Fantasy Role-Play* worden gemaakt. Dat het hier om een simpeler systeem gaat, wordt echter al meteen duidelijk wanneer je naar het aantal Attributes kijkt.

Die Attributes zijn vrij breed: Body, Mind en Soul. Elk bepaalt hoeveel dobbelstenen je rolt bij het uitvoeren van een taak. Er is ook een beperkt aantal Skills waarin je Training of Focus kunt hebben, met een maximum van 3 elk. Elk punt Training voegt een dobbelsteen toe aan de taak; elk punt Focus voegt een punt toe aan het resultaat. Hier vind je trouwens ook Ballistic Skill en Weapon Skill terug, die beide in zowel de wargame als *Warhammer Fantasy Role-Play* worden vertegenwoordigd door Attributes.

Met 24 Skills is *Soulbound* veel kariger dan dat systeem en sommige ogen dan ook iets te breed of te vaag, al zullen liefhebbers van 'narrative tabletop roleplaying games' daar wel aan gewend zijn. Daarnaast zijn er Talents (zoals Diplomat, Eidetic Memory en Hard to Kill) en Miracles (zoals Shield of Faith, Runic Empowerment en God-King's Aspect), die speciale eigenschappen of goddelijke zegeningen vertegenwoordigen.

Nadat je jouw personage hebt afgerond door onder andere jouw uitrusting, een naam en jouw fysieke voorkomen te kiezen, bepaal je samen met de andere spelers hoe jouw groep eruitziet. Dat gebeurt aan de hand van enkele uitstekend uitgelegde stappen, waarna het boek je nog aanmoedigt om tien vragen te beantwoorden die je band met de andere helden versterken. Het is een van de sterkste aspecten van het rollenspel, vanzelfsprekend flink onderbouwd door het feit dat de Characters allemaal Soulbound zijn, maar dat houdt natuurlijk ook een minpuntje in: het is voor nieuwe spelers veel moeilijker om passende Characters te maken en het verhaal in te duiken. Iets meer flexibiliteit en meer uitleg over het later maken van personages zou welkom zijn.



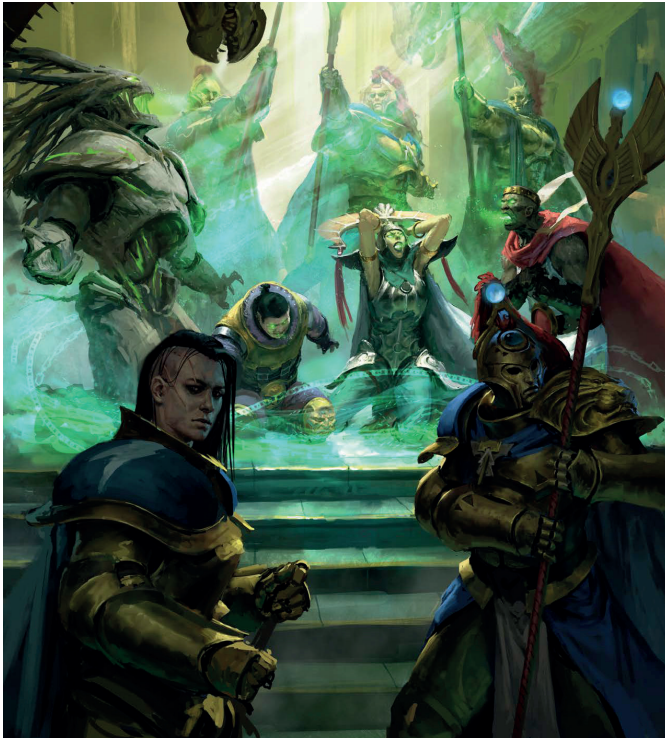
Regels

Tests werken via een 'pool' van zeszijdige dobbelstenen (d6), waardoor de game behoorlijk toegankelijk is voor rollenspelgroentjes. Elke taak krijgt een Difficulty Number (DN) en een Target Number (TN). De DN bepaalt hoeveel successen je nodig hebt, terwijl de TN aangeeft wat je minimaal moet rollen (bijvoorbeeld 4+).

Die balans tussen moeilijkheid en uitdaging voelt behoorlijk natuurlijk aan, waardoor de meeste spelleiders weinig moeite zullen hebben om gepaste nummers te bepalen.

Soulbound introduceert daarnaast drie unieke metastatistieken die kunnen gebruikt worden om het spelverloop te beïnvloeden: Mettle, Soulfire, en Doom. Een groot verschil met andere statistieken is dat het om punten gaat die je opgebruikt – een concept dat je tegenwoordig vaak ziet in moderne tabletop rollenspelen en de ontwerpers van Cubicle 7 lijken er ook erg veel van te houden.

- **Mettle** vertegenwoordigt persoonlijke wilskracht en moed. Het kan (op)gebruikt worden voor extra acties, bijzondere manoeuvres, of om Talents te activeren.
- **Soulfire** is een gedeelde groepsbron en representeert letterlijk de ziel van de groep. Spelers kunnen het inzetten om dobbelstenen te herrollen, verwondingen te genezen, of zelfs om een zekere dood te vermijden.
- **Doom** is een dynamische metastatistiek die stijgt wanneer de helden falen of onbezonnen handelen. Ze bepaalt hoe snel Chaos en andere onheil zich doorheen de Realms verspreiden en geeft de spel leider extra macht om allerlei rampspoed, verval en vijandige interventies te introduceren.



Gevechten

Tegenwoordig is het bon ton om simpele gevechtssystemen 'filmisch' en 'snel' te noemen. Dat laatste is soms waar en ook al houden wij van wat meer granulariteit, het is duidelijk dat *Soulbound* voor minder details kiest dan *Warhammer Fantasy Role-Play*. Zo wordt er in plaats van exacte afstanden met zones (Close, Near, en Far) gewerkt. Initiative wordt bepaald met een rol en elke beurt bestaat uit Actions (aanvallen, bewegen, spreken werpen, en interacties) en Free Actions (kleine handelingen of snel iets zeggen). Spelers kunnen hun Mettle spenderen om extra acties te kunnen uitvoeren of om krachtige combo's uit te voeren. Wapens en spreken hebben een Damage-waarde en vaak ook speciale effecten (zoals Cleave of Blast). Verwondingen kunnen tijdelijk of permanent zijn, wat de toch wat tastbaarder maakt, ondanks het feit dat de helden zo stevig zijn.

Religie en Magie

De hoofdstukken over religie en magie horen veruit bij onze favoriete gedeeltes van het boek. De Mortal Realms zijn doordrongen van goddelijke krachten en dat wordt ook erg goed weerspiegeld in het boek: godheden als Sigmar, Alarielle, Nagash, Gorkamorka, en talloze mindere goden hebben een haast directe invloed op de wereld en dat hebben de ontwerpers ook knap weten te weerspiegelen in de regels zelf.

Magie in *Soulbound* is krachtig, maar gevaarlijk. Elke tovenaars kan, gedeeltelijk afhankelijk van afkomst en geloof, kiezen uit talloze Lores of Magic. Wanneer een Character een spreuk probeert te weven, moet de speler rollen om de moeilijkheidsgraad ervan te overtreffen; hoe hoger het resultaat, hoe spectaculairder het effect. Magie kan echter ook heel erg misgaan en vooral wie al te overmoedig spreken zit af te haspelen, riskeert een 'Miscalc' die de werkelijkheid zelf kan verstoren. Wargamers die *Age of Sigmar* kennen, zullen ongetwijfeld enthousiast zijn over het feit dat het rollenspel ook Endless Spells introduceert; enorm krachtige, levende

spreken die zich autonoom over het strijdtoneel bewegen en daardoor zowel bondgenoten als vijanden kunnen treffen.

Bestiary

Buiten het obligate advies voor spelvaarders krijgen we nog een ander hoofdstuk dat essentieel is voor eender welk rollenspelbasisboek: een 'bestiarium'. Een lijst vol wezens die voor wie al vertrouwd is met *Age of Sigmar* ongetwijfeld erg bekend zullen ogen, van Chaos Marauders, Bloodletters en Rotbringers tot Nighthaunts, Skaven en zelfs Maw-Krushas.

De nadruk ligt op de 'stat blocks' en niet elk monster krijgt evenveel aandacht – of zelfs een tekening – maar er is wel een goeie verscheidenheid aan wezens en bovendien staan er in het gespecialiseerde *Warhammer Age of Sigmar: Soulbound Bestiary* meer dan 180 verschillende wezens vermeld, terwijl ook andere boeken nieuwe creaturen bevatten. Wat wel opvalt, is dat het regelsysteem – met slechts 3 Attributes en een nauw bereik – ertoe leidt dat de Traits belangrijk zijn om meer eigenheid aan de monsters te geven, zoals de Heartseeker, Ethereal, en Lifeless van de Glaivewraith – maar dat is normaal voor rollenspelen die voor simpelere mechanieken en 'narratieve' aanpak kiezen.

Conclusie

Warhammer Age of Sigmar Roleplay: Soulbound blinkt vooral uit door zijn presentatie, zijn plaats in het enorme geheel aan verhalen, figuurtjes, leesboeken, en games, en zijn focus op Characters wier zielen met elkaar verbonden zijn. In tegenstelling tot de andere twee fantasy-TTRPG's die het *Warhammer*-vaandel dragen, is het beter geschikt voor het vertellen van epische verhalen – iets wat nog meer sfeer krijgt door de magie die in de acht Mortal Realms wordt gehanteerd. De regels werken goed en zijn vlot te leren, maar eigenlijk vinden we het een jammer dat ze zo sterk afwijken van de wargame.

Warhammer Fantasy Role-Play behoudt meer compatibiliteit met de klassieke statistieken van het *Warhammer*-miniatuurspel, terwijl *Soulbound* een meer narratieve en heldhaftige aanpak hanteert. Daardoor gaat er soms wat diepgang verloren in ruil voor de aangenomen winst in snelheid en toegankelijkheid. Nog een minpuntje, tenminste wat ons betreft: terwijl gevechten in *Warhammer Fantasy Role-Play* behoorlijk dodelijk kunnen zijn, heb je hier te maken met helden die niet zomaar dood kunnen, wat meer epische gevechten toelaat, maar waardoor er tijdens gevechten ook een klein beetje aan spanning wordt ingeboet.

Toch blijft *Soulbound* een schitterend ontworpen spel. De setting is weergaloos: een universum waarin goden, magie en oorlog elkaar in evenwicht proberen te houden, met helden die letterlijk de hoop van de mensheid dragen. De presentatie, illustraties en wereldbouw zijn van topniveau. Voor wie houdt van epische verhalen vol goddelijke intriges en bovennatuurlijke heldendaden, is dit zonder twijfel een van de meest meeslepnde *Warhammer*-ervaringen ooit.

Meer info: www.cubicle7games.com/en_EU/warhammer-age-of-sigmar

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELSUPPLEMENTBESPREKING:

WARHAMMER AGE OF SIGMAR ROLEPLAY:

SOULBOUND - RUINS OF THE PAST

7 RIJKEN, 9 LOCATIES

Soulbound: Ruins of the Past is een supplement voor het *Soulbound*-rollenspel waarin negen verschillende locaties, verspreid over zeven van de acht Mortal Realms, uitgebreid onder de loep worden genomen. De bedoeling is om verschillende plaatsen aan te reiken die de Game Master eenvoudig in de eigen campagne kan integreren. Bovendien wordt er een raamwerk aangeboden om ze alle negen met elkaar te verbinden tot een overkoepelende campagne. Op het eerste gezicht lijkt de uitbreiding dus vooral geschikt voor een stereotiepe dungeoncrawl, maar *Warhammer* heeft zich nooit gericht op de onrealistische ondergrondse kerkers waarmee *Dungeons & Dragons* populair is geworden. De sfeer is (gelukkig!) dan ook ver verwijderd van wat sommige spelers en spelleters wellicht zullen kennen van *D&D* en andere old-school renaissance (of OSR)-games.

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY:
WARHAMMER AGE OF SIGMAR ROLEPLAY
SOULBOUND - RUINS OF THE PAST

Fantasy tabletop rollenspel supplement
Hardcover / 128 blz.
Cubicle 7

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Personages:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Het verhaal

De Age of Sigmar is niet het eerste tijdperk dat het universum heeft gekend, en zelfs gedurende de laatste millennia zijn er beschavingen verwoest of uitgedoofd, terwijl andere zijn opgestaan. Onder de lagen van tijd en stof bevinden zich talloze ruïnes en vergeten bouwwerken, maar dat betekent niet noodzakelijk dat ze allemaal doods zijn – en zeker niet dat er niets te vinden valt. Soms belasten de God-King Sigmar en zijn Grand Alliance of Order hun Soulbound met de zoektocht naar verloren relikwieën, al kunnen er ook talloze andere redenen zijn om naar deze – vaak aartsmoelijk bereikbare – locaties te reizen. Wat er ook van zij, de personages zullen zeker voldoende motivatie hebben om deze plaatsen te bezoeken.

Bespreking

Er valt altijd iets te zeggen voor locaties die niet verbonden zijn aan specifieke campagnes of avonturen, maar helaas gaat het in veel supplementen al te vaak om afgezaagde, voorspelbare ruïnes en kerkers vol ondoden of de bekendste monsters van het tabletop-rollenspel waarvoor ze bedoeld zijn. Zulke plekken hebben vaak compleet onlogische layouts en missen een samenhangend verhaal dat de verschillende ruimtes echt met elkaar verbindt.

Daarbovenop komen vaak stapels tabellen vol willekeurige ontmoetingen – random encounters – die niet zelden het hart van deze locaties vormen. Ze worden door veel OSR-spelers met enthousiasme onthaald, maar zijn doorgaans eenvoudig te bedenken en verdringen vaak meer doordachte (en eventueel actie- of tijdsgebonden) gebeurtenissen. Daardoor kan het verhaal nog onsamenhangender en minder logisch worden.

Niets van dat alles echter in *Ruins of the Past*, dat veel doordachter is uitgewerkt.

Vooraleer de negen verschillende locaties elk breed uitgesmeerd over meerdere pagina's worden belicht, krijgen we een pagina met eenvoudige Exploration Rules, vooral bedoeld om te gebruiken terwijl de personages van Point of Interest naar Point of Interest binnen een locatie reizen (bijvoorbeeld doorheen gangen of tunnels). Daarop volgt advies voor spelleters om de locaties te integreren in hun eigen avonturen of om er zelfs een volledige campagne – de Blood of Chaos-campagne – mee te bouwen.

FULG GORECHEST'S CAMP

Gorechest sees many commonalities between the Bloodgullet and the Blades of Khorne, thinking he can exploit the Khornate emissary's eagerness into a beneficial arrangement for the Bloodgullet — simply more blood spilt for him and his Ogors.

There are pairs of **Bloodreapers** (*Soulbound*, page 316) in each area of their Warglutt camp, eager to spill some blood and show off in front of the Ogors but also hinder the Party if they seek to pass through the camp diplomatically.

BROKK DA RED'S CAMP

Once a simple hunter, Brokk used skullduggery and poison to ascend to his position as a Tyrant. Paranoid and fastidious for an Ogor, he refuses to let anyone do the same to him.

Ogors in his camp have their Natural Awareness increased by 2. In addition, Brokk keeps a **Maw-Krusha** (*Soulbound*, page 311) as a mount and loyal companion that he's trained to fight with him in combat.

Each Warglutt Camp has a similar layout, consisting of three areas: **The Outskirts** farthest out, a **Ring of Teeth** within, and the **Gorebath** at the centre. Each area is detailed as follows.

THE OUTSKIRTS

The outer perimeter of each camp is home to raucous Ogors fighting and feasting while Gnoblar scurry underfoot. A DN 5:3 **Mind (Guile)** or **Body (Intimidation)** Test allows a character leading the party to gain passage through the Ring, and anyone blessed by the Gulping God may make this Test with **Soul (Devotion)** instead. Each encounter in the Outskirts presents a number of **Ogor Gluttons** (*Bestiary*, page 179) equal to party size. In combat, some of the Zones are **Minor Hazards** to anyone but the Ogors, like large bonfires, wide cracks in the ground, and ogor-sized detritus.

THE RING OF TEETH

Sets of rough fur-and-bone tents arranged in a crude circle around the Gorebath make up the Ring of Teeth. Each tent contains either: an **Irongut** (page 120), a pair of **Ogor Gluttons** (*Bestiary*, page 179) or a **Butcher** (page 114). A DN 5:3 **Mind (Guile)** or **Body (Intimidation)** Test allows a character leading the party through to gain passage through the Ring, and anyone blessed by the Gulping God may make this Test with **Soul (Devotion)** instead. If the party fails, Ogors in adjacent tents are alerted and become hostile.

THE GOREBATH

Each Gorebath is a bubbling spring containing Gorkamorka's essence, fed by underground currents via Ribcage Lake and heated by the magma flow deeper below. Here, the Tyrants take advantage of its primal properties. In combat, the Gorebath is a central Zone that the Warglutt's Tyrant refuses to leave. Within the bath's waters, the Tyrants gain +1 Body and heal 3 Toughness at the start of their turn. Additionally, the Gorebath is a **Major Hazard** that only affects non-ogors.

AFTERMATH

If the party has ousted either Carcassa or Leecher, the future of the Bloodgullet Mawtribe is uncertain. Tyrants and Slaughtermasters descend into infighting as every Ogor seeks to jockey for the top spot, and for a brief time, the Bloodgullet are unwilling and unable to send their forces out to battle. Doom decreases by 1. Additionally, if any Tyrant or Slaughtermaster becomes influenced into an alliance with the Aqshyan Blades of Khorne, Doom increases by 1, and Ogors can be seen fighting alongside the Bloodbound in some parts of the realm.

If the party's crimes are significant enough and fail to win absolution, they're harassed and attacked by roving Bloodgullet warbands, seeking to bring them back for brutal and bloody justice. On the other hand, if the party has won the respect of the Bloodgullet, then the Mawtribe begins taking more contracts from Order representatives and less from Chaos forces. Doom decreases by 2.

Finally, if any character possesses a Rib-Fragment and makes no effort to hide it, the party as a whole will be dogged by creatures of Destruction seeking to claim a fragment of their divinity's power. Doom neither increases nor decreases, but they may be waylaid by Grot, Ogor or Orruk warbands hunting them in the future.

REWARDS

Butcher's Gorge contains a variety of treasures:

- **Ribwater**, when consumed as an action, grants +2d6 to the imbiber's next Ghur or Gutmagic Channelling Test and +2d6 to their next Charge. If a character kills a living creature while under Ribwater's effects, they heal Toughness equal to half the slain creature's Body.
- **Rib-Fragments**, whilst equipped, grant +1 Body. In addition, each Rib-Fragment contains 1 Mettle that the wielder may spend at will. This Mettle regenerates at the start of each day.
- **The Splatter-Cleaver** is a 2 + S Damage weapon with *Slashing, Rend, Penetrating, and Magical*. Any Damage it deals heals that much toughness to its wielder. An Ogor healed this way may also heal 1 Wound for each Wound this weapon deals.

A prize greater than any of these is the favour of the Bloodgullet Ogors. Any party that wins the respect of the Bloodgullet may count themselves lucky, as these newfound allies are some of the fiercest fighters in the Mortal Realms.



Elke locatie wordt gepresenteerd met informatie over haar geschiedenis, een aantal plot hooks, een overzicht van eventuele bondgenoten en vijanden die er te vinden zijn, een gedetailleerde kaart of diagram, een tabel met random encounters, minstens drie points of interest, een overzicht van wat er na de verkenning kan gebeuren en een lijst met potentiële beloningen.

Verschillende locaties zijn opgebouwd rond een Realmgate die hen verbindt met een ander rijk – meestal aan de andere kant van een instant pad doorheen het universum – en soms is er ook kostbare realmstone of een ander belangrijk materiaal of artefact te vinden.

De verschillende locaties

Hieronder vind je korte samenvattingen van de negen locaties die in Ruins of the Past worden beschreven, elk met hun eigen sfeer, gevaren en mogelijkheden om ze in een bredere campagne te verweven.

1. Aighmaris

Aighmaris was ooit een bloeiende stad, opgericht door de Idoneth Deepkin op een soort Leviathankerkhof vol karkassen van deze immense wezens.

Nadat niemand minder dan Archaon the Everchosen – een van de machtigste Chaosleiders ooit – het bestaan van Aighmaris te weten kwam, werd de hele plaats echter overspoeld door Skaven van de hele vloten van de Skaven en ondanks het feit dat de Idoneth van Mor'phann vele van deze verwerpelijke ratachtige wezens wisten te vernietigen, werd Aighmaris nooit helemaal van hen verlost – iets wat ook duidelijk zichtbaar is in haar ruïnes.

2. The Ashen Necropolis

Een dodenstad temidden van het Carrowoodbos dat ooit toebehoorde aan Xaratas, ooit een machtige Ossiarch (een door de dodengod Nagash volgens militaire of esthetische principes samengesteld skelet met een ziel die bestaat uit de fragmenten van meerdere gestorvenen).

De necropolis werd een tijdlang belegerd door en Freeguildleger onder leiding van kapitein-generaal Ada Karkov, maar toen die laatste inzag dat er geen winnaar kon zijn, liet hij de hele plaats platbranden. De stad smeult nog steeds, maar binnenin proberen de vijanden van Sigmar zichzelf te hergroeperen en de locatie opnieuw op te bouwen.

3. Barak-Kling

Barak-Kling was ooit een machtige 'sky-port' en belangrijke handelspost, maar de hele 'lucht-haven' werd tijdens de Necroquake zwaar beschadigd toen het werd blootgesteld aan een hele storm Nightgauntprocessies binnen de Great Gale of Death. Het hele bouwsel stortte neer in de wildernis van het Chitining Forest en wordt nu niet alleen bevolkt door de overblijvende Nightgaunts, maar ook door de aan de stad gebonden gevallen van de Arkanauts.

4. Butcher's Gorge

De bloederige Gutthold van de Bloodgullet Mawtribe, een stam Ogres die gekookt of op een andere manier bereid voedsel haten en hun eten liever rauw (en vaak nog levend) consumeren.

De Gorge vormt een soort heilige grond voor Ogres, aangezien ze geloven at ze is uit een ribfragment van de god Gorkamorka bestaat nadat die is afgebroken tijdens het gevecht tussen hem en Sigmar.

5. **Crawling Pits of Gharrentia**

Een reeks ravijnen en canyons die niet allen wordt bewoond door reuzachtige insecten en wormen, maar ook door de Spiderfang Grots en de door de Orruk Warlord Gordrakk gevangen Godbeast Fangathrak, een gigantische worm die een volledige Realmgate in zijn strot heeft.

6. **The Kraken-Eaters Castle**

Een kasteel dat ooit toebehoorde aan Lady of Luminance Lysaria Lysgolda, een Lumineth Sorceress die geloofde dat Aelves zich enkel moeten bezighouden met het vergaren van kennis en niet met oorlogvoeren. Om toch de oorlogen te kunnen uitvechten, gebruikte ze allerlei wezens te 'upliften' met 'aetherquartz', maar dat trok ook de aandacht van Gherant, een Mega-Gargant die het kasteel begon te belegeren.

Toen ook Lysaria's magisch verbeterde creaturen zich tegen haar begonnen te keren, verscheurde de realiteit, waardoor de dienaars van de demonengod Slaanesh door de opening konden kruipen en de hele plaats overrompelden. De Hedonites of Slaanesh voeden de Mega-Gargant nu met de gebruikte realmstones, maar die aetherquartzvoorraden zijn leeg aan het geraken...

7. **The Orb-City of Calumnexis**

Calumnexis is een bolle, uit concentrische cirkels opgebouwde stad die doorheen de verste giftige en gesmolten landen van het rijk Chamon zweeft. Toch wist de Necroquake ook de Stormvault – een magisch verzegelde ruimte – van de stad te bereiken en scheuren te veroorzaken waardoor die gedeeltelijk bloot kwam te liggen.

Het valt al te raden dat dit avonturiers van overal aantrekt, maar die zullen dan niet zowel door de dodelijke regio moeten reizen zonder daarbij al te veel schade op te lopen als de overblijvende plaatselijke automata het hoofd moeten bieden. Al is dat niet eens het grootste gevaar dat in de 'orb-city' loert...

8. **The Platinum Spire**

Een kolossale structuur in het hart van een cluster doelloos zwevende eilanden in Chamon. De Platinum Spire is eigenlijk een Stormvault die een enorme bibliotheek vol boeken rond zwarte magie bevat en die ooit werd verzegeld door Sigmar zelf, maar sinds de Necroquake is het bouwsel weer komen bloot te liggen...

9. **Varanthax's Maw**

Een door een Gaunt Summoner van Archaon the Everchosen geïndustrialiseerd hellenlandschap dat is opgebouwd uit een oeroud smid- en mijncomplex, volledig opgetrokken binnenin het gigantische skelet van een sinds lang gestorven Drake. Vol machines en chaotische monsters... en 'realmstones'... en verloren zielen. Au.



Er wordt geëindigd met spelleideradvies rond hoe je de ontmoetingen in evenwicht brengt zodat de spelers voldoende uitgedaagd kunnen worden zonder dat het allemaal té moeilijk wordt voor hun Characters, gevolgd door de beschrijvingen (met 'stat blocks', dus) van de bondgenoten en vijanden die ze in de 9 locaties tegen het lijf kunnen lopen.

Conclusie

Ruins of the Past bewijst dat een verzameling locaties niet oppervlakkig of losstaand hoeft te zijn. Alle 9 plaatsen zijn origineel en boeiend, al is de ene puur wat schrijfstijl betreft toch net ietsje beter geschreven dan de andere. Niet onlogisch als je 6 schrijvers hebt natuurlijk.

Er is meer dan voldoende variatie aanwezig in het supplement en bovendien biedt het niet enkel een hoop ideetjes voor allerlei verschillende avonturen, maar ook een raamwerk om de rijke geschiedenis van de Mortal Realms tastbaarder te maken.

Cubicle 7 toont hiermee opnieuw dat ze de juiste balans weten te vinden tussen sfeer, flexibiliteit en diepgang – precies wat *Warhammer Age of Sigmar: Soulbound* onderscheidt van zoveel andere fantasy rollenspellen.

Meer info: www.cubicle7games.com/en_EU/warhammer-age-of-sigmar-soulbound-ruins-of-the-past

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELSUPPLEMENTBESPREKING:

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY: DWARF PLAYER'S GUIDE

OVER BAARDEN EN WROK

De Old World van *Warhammer* is een van de rijkste 'settings' die we niet alleen in de tabletoprollenspelwereld, maar in de bredere tabletopwereld kennen. Dankzij talloze leesboeken, rollenspelboeken, boardgames, cardgames, miniature skirmishgames, consolegames en computergames is wat ooit begon als een pure wargame in de loop der decennia uitgegroeid tot een van de herkenbaarste vormen van intellectuele eigendom binnen het genre. Toch is het inmiddels al zo'n 23 jaar (!) geleden dat we een volledig boek over een van de interessantste *Warhammer*-rassen ooit konden lezen. Hoog tijd dus om er weer wat aandacht aan te besteden.

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY: DWARF PLAYER'S GUIDE

Fantasy tabletop rollenspel supplement

Hardcover / 144 blz.

Cubicle 7

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Personages:

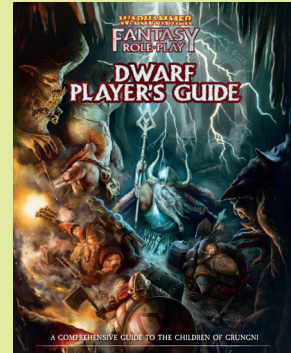
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8



Het verhaal

De Dwarfs zijn een oeroud ras – zo oud zelfs, dat hun geschiedenis teruggaat tot 5.500 jaar voor het begin van de Age of Man en de opkomst van de Empire of Sigmar. Hoewel de details verschillen van bron tot bron, zouden ze tijdens de Age of the Ancestor God geleid zijn door diezelfde goden, met vooraan wellicht Grungni, Valaya en Grimnir. Samen met hen bouwden de Dwarfs – die zichzelf de Dawi noemen – de eerste immense hallen die doorheen en onder de pieken van het Worlds Edge-gebergte lopen en kristalliseerden de eerste clans. De formidabele Karaks – imposante fortsteden – waren verbonden met lange ondergrondse tunnels en, mede dankzij deze 'Underways', wisten de Dawi hun rijkdom te vergaren.

De relatieve vrede eindigde toen de hemelen in het noorden openscheurden en Chaos het land insijpelde. De daaropvolgende invasie van Daemons en andere godslasterlijke wezens begon al snel het land zelf te vervormen, maar de Dawi toonden zich een geduchte tegenstander. Toen het leek dat ze hun verbeterde strijd alsnog zouden verliezen, leidde Grimnir zijn Dwarfs naar de Chaospoort zelf, in een poging om die voor altijd te sluiten. Om enigszins te slagen in hun opzet, zag Grimnir zich echter genoodzaakt zichzelf op te offeren – een beslissing die meteen het einde van het tijdperk inluidde.

In de nasleep van de oorlog ontmoetten de Dwarfs voor het eerst de Elves van Ulthuan, en het duurde niet lang voor een wederzijdse bewondering begon te groeien tussen de bergvolkeren en de kinderen van Athel Loren.

De Dawi waardeerden de kennis en verfijning die de Elves etaleerden, terwijl dat laatste ras onder de indruk raakte van het uitzonderlijke ambachtsniveau dat de Dwarfs zo kenmerkt.

De vriendschap tussen beide volkeren leverde een periode van handel, uitwisseling van kennis en voorspoed op. Mede dankzij de wapens en ingenieuze oorlogsmachines van de Dawi en de juwelen, fijne stoffen en magie van de Elves kon de wereld eindelijk genezen van de lelijke littekens die Chaos had achtergelaten.

Helaas bleken de hechte banden tussen de Dwarfs en de Elves ook de kiemen van hun uiteindelijke vijandschap met zich mee te dragen. Geld en roem wisten beide rassen niet alleen rijk, maar ook trots te maken.

Toen de Elves hun macht over de Nieuwe Wereld uitbreidden en kolonies in het zuiden begonnen te stichten, werd het de Dwarfs duidelijk dat ze zich als een soort 'verlichte' beschaving begonnen te beschouwen – iets wat door het kleinere volk werd gezien als een vorm van hoogmoed en arrogantie. Bovendien botste de werkethiek, focus op eerlijkheid en directheid van de Dawi met de meer diplomatieke, omfloerste en sierlijke aanpak van de Elves.





De groeiende kloof werd nog erger toen de Dark Elves, of Druchii, hun kans schoon zagen om nog meer verdeeldheid te zaaien door hele karavanen af te slachten en handelsposten te plunderen... maar op een manier die het deed lijken alsof de Dwarfs verantwoordelijk waren.

De verontschuldigungen en aanmaningen tot herstelbetalingen waar de Elves op aandrongen, vielen op dovemansoren. Niet verwonderlijk, want Dwarfs worden sterk gekenmerkt door een onwrikbaar eergevoel, en het trotse ras weigerde dan ook schuld te betuigen voor iets waarvoor het simpelweg niet verantwoordelijk was.

De uiteindelijke breuk kwam er toen de High Elf Phoenix King een gezant van de Dwarfs niet alleen liet geselen, maar ook openlijk vernederen – een onvergeeflijke daad die de High King van de Dawi ertoe leidde om de War of Vengeance (door de Elves de War of the Beard genoemd) te beginnen.

Wat volgde waren eeuwen van oorlog en vernietiging. Tijdens de Time of Woos verwoestten aardbevingen en andere rampen talloze Karaks en vielen nog meer nederzettingen in de handen van de nieuw opgedoken ratachtige Skaven en van de Greenskins.

En toch...

Ondanks alle calamiteiten bleef het Dwergenras bestaan. Hun beslissingen – en vooral hun oorlogen – worden nu grotendeels geleid door de Dammaz Kron – het Book of Grudges, waarin elke belediging die ooit tegenover de Dwarfs werd geuit, staat opgeschreven.

Elke Karak heeft wel een eigen versie, en hoewel de Dawi wellicht nooit meer de glorie van weleer zullen terugvinden, blijven ze een trots ras van meestersmeden en door eer gedreven krijgers – een ras dat de geschiedenis van de wereld met zekerheid zal blijven bepalen.

Bespreking

Sinds Cubicle 7 alle rollenspellen die het *Warhammer*-merk dragen uitbrengt én niet alleen vernieuwt, maar vooral volledig nieuwe boeken op ons loslaat, heeft het Britse RPG-bedrijf nog nooit teleurgesteld, en dat heeft vooral te maken met de diepgang en liefde waarmee het de werelden behandelt.

Het is zelfs al drie edities geleden sinds we met *Dwarfs: Stone and Steel* van Alfred Nunez Jr. (die ook aan deze *Dwarf Player's Guide* heeft meegeschreven) een volledig tabletoprollenspelsupplement rond het Dwergenras kregen, en deze uitbreiding neemt een nog grotere stap door niet alleen enorm veel boeiende informatie aan te bieden, maar dat bovendien te doen met een prachtige, textuurrijke cover én mooi, erg toepasselijk binnenwerk.

Natuurlijk krijgen we niet enkel een tijdlijn en wat geschiedenis voor de kiezen, maar ook heel boeiende weetjes over de Dwergencultuur zelf.

De focus ligt daarbij wel sterk rond de Dwarfs van Karaz Ankor ('het Eeuwige Rijk' in de dwergentaal Khazalid), het complex van Karaks, Outposts en Underways dat doorheen de World's Edge Mountains loopt. De Dwarfs daar hebben allemaal trouw gezworen aan de High King van Karaz Ankor, al komen we tussendoor ook wel wat te weten over de Dawi uit andere rijken, de Imperial Dwarfs en zelfs de Norse Dwarfs.



Dwarfs respecteren vooral kwaliteiten als leeftijd, vaardigheid, reputatie, eer en rijkdom. Hun leeftijd is af te lezen aan de lengte van hun baard (of – in het geval van hun vrouwen – hun haar) en hun leven staat grotendeels in het teken van familie en clan.

Op hun 120ste bereiken ze de gerespecteerde status van Longbeard, en dertig jaar later worden ze Elder van hun clan. De weinige Dwarfs die de kaap van 200 jaar oud overschrijden, worden Great Beards genoemd, en wie het nog eens zo lang volhoudt, wordt een Living Ancestor en sterft enkel nog door ziekte of verwonding.

We komen over zowat elk aspect van het Dwergenleven iets te weten, van dieet (Dwarfs drinken érg graag bier) tot hun wetten en straffen... maar heel wat spelers en spelers zullen vooral reikhalzend uitkijken naar de nieuwe regels, en ook die stellen niet teleur.

Character Creation wordt uitgebreid met voorbeelden van typische Dwergenamen (waaronder zelfs bijnamen en namen van clans), geboorteplaatsen, talen (er is een coole woordenlijst die maar liefst vier pagina's in beslag neemt) en origines.

De Karak of andere plaats waar een Character vandaan komt, bepaalt mee met welke Skills en Talents men begint, én het is zelfs mogelijk om als Longbeard te spelen (al kost dat wel een puntje Fate).

Er zijn tien nieuwe Careers, waarvan er maar twee eerder verschenen, terwijl er ook dieper wordt ingegaan op al eerder beschreven beroepen. De nieuwe zijn heel toepasselijk – beslis zelf maar: Brewer, Doom Priest, Forge Priest, Hearth Priest, Hammerer, Ironbreaker, Karak Ranger, Runescribe, Runesmith en Thane. Lore (Runes), Runesmithing en Sail (Skycraft) zijn de noodzakelijke nieuwe Skills, terwijl ook de Talents alweer erg evocatief zijn.



In plaats van de Ambitions uit het WFRP Core Rulebook krijgen we nu ook Grudges (die voor extra XP zorgen als je jouw Character goed speelt) – tof!

Natuurlijk wordt er een heel hoofdstuk gewijd aan allerhande wapens, wapenrusting en andere uitrusting, terwijl ook 'ancestral heirlooms' als het bij wargamers erg bekende Anvil of Doom niet worden vergeten. Buiten artillerie krijgen we voertuigen die werken op stoom, de gekende luchtschepen (waaronder de iconische Gyrocopters) en natuurlijk watervoertuigen.

Een uitstekend hoofdstuk rond Runesmithing (de specifieke runemagie die Dwarfs gebruiken) en eentje over vereerde voorouders (met ook beschrijvingen van de cultus rond onder andere Grungni, Valaya en anderen) maken het boek compleet.

Conclusie

De *Dwarf Player's Guide* is een erg vlot geschreven, engagerend, volledig supplement dat eigenlijk niet alleen erg nuttig zal zijn voor spelers die een Dwarf als Character hebben, maar ook voor spelers tout court.

Er staat een weelde aan informatie in die voor meer diepgang in de setting van de Old World kan zorgen en die gemakkelijk binnen een rollenspelcampagne kan worden geïncorporeerd. De coolheidsfactor is bovendien torenhoog.

Dat er toch wel wat spelfouten in staan en dat de geschiedenis niet altijd even consistent is met wat we al uit andere boeken kennen, nemen we er gewoon even bij. Kopen, dus.

Meer info: www.cubicle7games.com/en_EU/warhammer-fantasy-roleplay-dwarf-player-s-guide

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELSUPPLEMENTBESPREKING:

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY: DEFT STEPS LIGHT FINGERS

OMDAT FOCUSSEN OP KRACHT ALLEEN EEN BEETJE FLAUW IS

Dungeons & Dragons deelt zijn – veel te strikte en ongeloofwaardige – Classes in volgens enkele brede categorieën. Een daarvan is de 'Rogue' – zeg maar een schurk, bedrieger, of sluiper. Wat ondergetekende journalist altijd een beetje vreemd heeft gevonden, is dat zowel de Thief als de Ranger – zeg maar woudloper, boswachter, verkenners, of jager – onder Rogues worden geplaatst. De geheime deler lijkt de nadruk op behendigheid en lenigheid te zijn – gemeenschappelijke kwaliteiten die ook door de schrijvers van *Warhammer Fantasy Role-Play* worden overgenomen, vandaar een boek dat zich volledig concentreert op de Thief en Ranger Careers. Dat er aparte hoofdstukken zijn die elk de grote verschillen tussen beide Careers vet in de verf zetten, zorgt ervoor dat hun eigenheid nog beter naar voren komt. Dat het boek bovendien tsjokvol zit met informatie én nieuwe opties, maakt er bovendien een absolute aanrader van.

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY: DEFT STEPS LIGHT FINGERS

Fantasy tabletop rollenspel supplement
Hardcover / 144 blz.
Cubicle 7

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Personages:

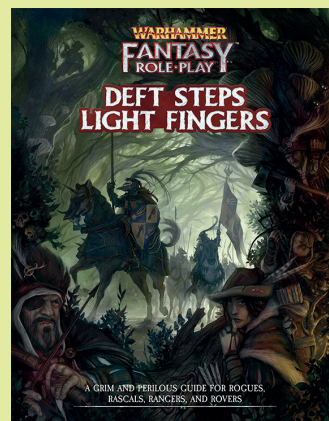
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8



Het verhaal

Er zijn in de Old World twee goden die vaak aanbeden worden door Thieves en Rogues. De eerste is Ranald, een sluwe bedrieger en schelm wiens sekse geen enkele hiërarchie kent. Hij wordt aanbeden door kleine groepen volgelingen en individuen die een haast persoonlijke relatie hebben met hem, en volgens de verhalen die verteld worden over zijn (vaak best wel grappige) avonturen, verschijnt hij in die verschillende aspecten: als 'Stealthy Creeper and Light-Fingered Knave' (een beschermheer van dieven, smokkelaars, en andere schelmen), als 'Supreme Chancer and Pusher of Luck' (een voorbeeld voor gokkers en anderen die sterk rekenen op toeval en geluk), en als 'Protector of the Powerless, Humbler of the Powerful' (iemand die tirannie haat en zowel de armen als de onderdrukten van de wereld passioneel beschermt).

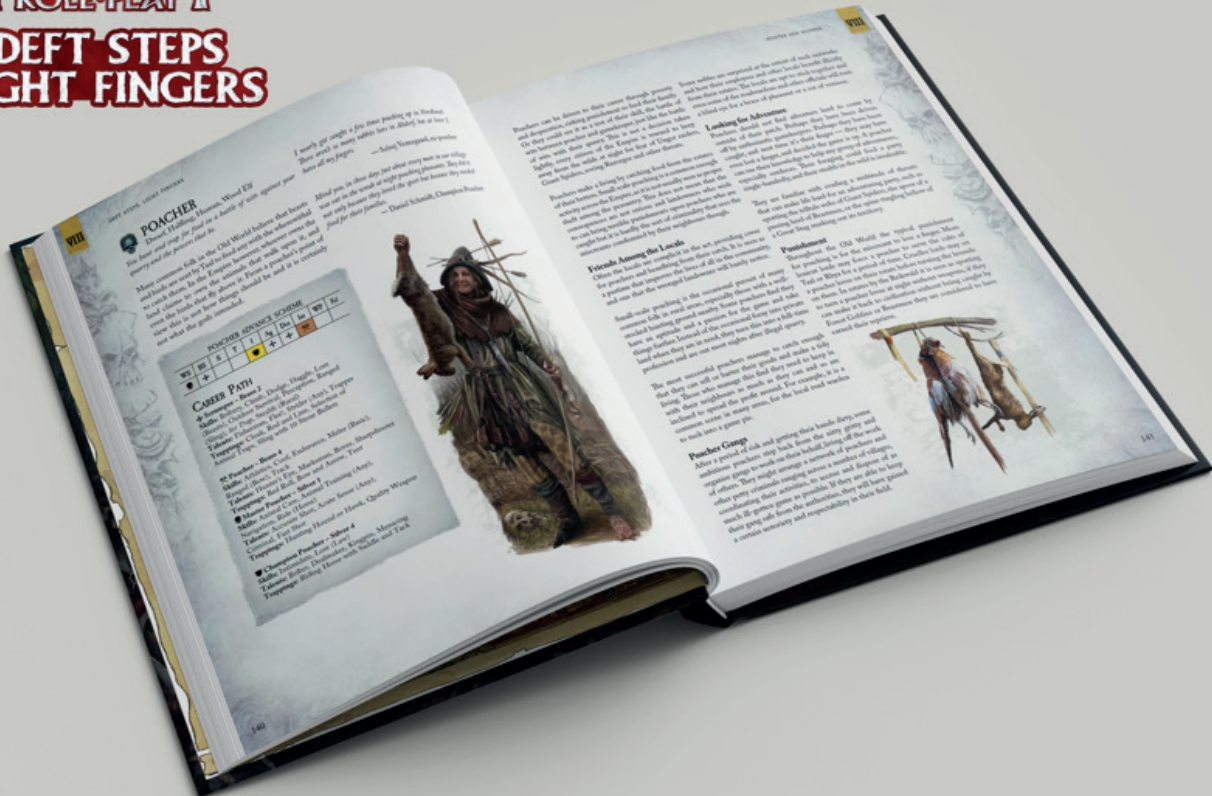
De andere god is Taal, die over het land, de lucht, en de rivieren heerst. In tegenstelling tot Ranald, heeft hij wél een officiële zetel van macht (Talabheim in Talabecland) en een hiërarchisch ingedeelde priesterorde die zelfs gelooft dat hij de koning van de goden is, wiens rijk enkel is beperkt door die van andere goden (zoals de zeeën, die onder Mananns heerschappij staan). Hier en daar wordt zelfs beweerd dat het de orde van Taal was die ervoor zorgde dat Grand Duchess Ottilia in 1360 IC begon te geloven dat de god Sigmar vals was en besliste om weg te breken van hem, ten voordele van de Cult of Taal en die van hun bondgenoten, de Cult of Ulric, al wijzen anderen erop dat de priesters van Taal te direct zijn om echt te geloven in zulke bedriegelijke praktijken. Wat er ook van zij, beide goden vormen een belangrijke rol in dit boek.

Bespreking

Deft Steps Light Fingers is een geweldig supplement voor *Warhammer Fantasy Role-Play* dat niet alleen al bestaande Careers verder uitdiept, maar ze nog meer vasthecht aan de 'setting' door ook hele hoofdstukken te wijden aan de twee goden die vaak door deze beroepen worden aanbeden. We krijgen niet alleen beschrijvingen van de twee godheden zelf, maar ook van hun verschillende sektes, feestdagen, plaatsen waar ze aanbeden worden, Miracles, belangrijke persoonlijkheden, en meer. Met Ranalds Trickster-Priest en Liberator-Priest, en met Taals Ranger-Priest, krijgen we bovendien nieuwe Careers die de spelers kunnen volgen.



DEFT STEPS RIGHT FINGERS



In fantasygames gebeurt het wel eens dat Characters zich buiten de wet begeven zonder al te veel gevolgen. Wanneer die er wél zijn, grijpen spelleaders maar al te vaak terug op stereotypische stadswachters en dergelijke meer. Het is dan ook verfrissend om een heel hoofdstuk te zien gewijd worden aan misdaad, inbraak, bedrog, en fraude.

Er zijn allerlei leuke teksten, regels en tabellen, bijvoorbeeld om de inhoud van iemands buidel of zakken te bepalen wanneer men bestolen wordt, om eventuele complicaties te bepalen bij het beroven van een crypte, bij het helen van goederen, bij het koppelen aan iemand van lichte zeden, bij bedrog, enzovoort. Ook dit hoofdstuk presenteert een aantal nieuwe – erg passende – Careers: Pickpocket en Forger. Cool.

Het hoofdstuk rond *Criminal Contacts* bevat een hoop voorbeelden van contacten die men zou kunnen aanroepen, terwijl dat rond *Organised Crime* dieper ingaat op het samenstellen van een bende, lidmaatschap, en meer. Ook de gepresenteerde persoonlijkheden, Albrecht 'The Fish' en 'The Smuggler Queen', spreken alweer tot de verbeelding.

In *Laws, Outlaws, and Bounty Hunters* komen we meer te weten over de eigenlijke wetten, wie ze maakt en wie ze handhaaft, wat er gebeurt met adellijke gevangenen, typische straffen, soorten misdaden, tactieken, arrestatiebevelen, opsporingsaffiches, premiejagers, en nog veel meer.

Het zijn details waar we zelf nog niet vaak aan gedacht hebben en die niet alleen erg welkom blijken te zijn, maar bovendien erg tot de verbeelding spreken.





In het gedeelte over *Pathfinding* leren we over reizen door de wildernis en de invloeden van het weer. Niet helemaal nieuw voor *Warhammer Fantasy Role-Play*, maar mooi uitgediept en met erg handige tabellen vol mogelijke dingen die kunnen gebeuren tijdens het reizen, wat er in ruïnes en tombes kan aangetroffen worden, enzovoort. Met *Muleskinner* bevat dit hoofdstuk ook weer een nieuwe Career.

Tenslotte heeft *Hunter and Hunted* het over (het gebruik van) huiden, het inzetten van allerlei dieren (waaronder specifiek ook haviken en honden), en jachthutten. De twee nieuwe Careers zijn Gamekeeper en Poacher.

Conclusie

Toegegeven: zelf hebben we de gemeenschappelijke aspecten tussen dieven en spoorzoekers nooit goed kunnen zien. Wat Thieves en Rangers precies verbindt, is voor ons met dit boek misschien zelfs nog onduidelijker geworden, en het feit dat beide een volledig andere helft in dit boek innemen, onderstreept dat nog meer. De auteurs zelf lijken dit echter ook te beseffen en door het boek *Deft Steps Light Fingers* te noemen, weten ze toch een reden te creëren om beide levenspaden in een uitgave te kunnen belichten.

Het resultaat is een bijster interessant en extreem nuttig boek dat vanwege de héél brede bruikbaarheid eigenlijk verplichte aankoop is.

Niet alleen is Ranald een originele godheid die (nog veel meer dan Taal) tot de verbeelding spreekt en echt iets toevoegt aan de achtergrond van de Old World, ook de informatie rond misdaden, straffen, en dergelijke meer is onmiddellijk bruikbaar en inzetbaar. Top.

Meer info: www.cubicle7games.com/en_EU/warhammer-fantasy-roleplay-deft-steps-light-fingers

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELSUPPLEMENTBESPREKING:

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY: TRIBES AND TRIBULATIONS

Tribes and Tribulations is het zoveelste knap vormgegeven supplement voor *Warhammer Fantasy Role-Play* dat Cubicle 7 op ons loslaat. Deze keer lijkt alles vooral over 'Greenskins' (met name Orcs en Goblins) te gaan, maar eigenlijk krijgen ook tal van andere wezens die zich vaak – al dan niet gewild – associëren met hen heel wat ruimte. Of dat een goed idee is, lees je hieronder.

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY: TRIBES & TRIBULATIONS
Fantasy tabletop rollenspelsupplement
Hardcover / 112 blz.
Cubicle 7

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Setting:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Personages:

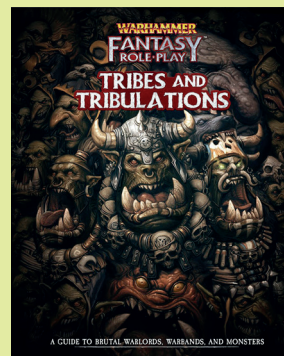
0 1 2 3 4 5 6 7 8

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Layout en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7



Het verhaal

In tegenstelling tot bijvoorbeeld de Dwarfs en de Elves houden de voornamelijk groenhuidige Orcs en Goblins geen echte geschiedkundige geschriften bij. In de plaats daarvan hangen ze af van een bijna volledig mondelinge overlevering die sterk stamgebonden is – beide oorlogszuchtige rassen hebben weinig zicht op hun gemeenschappelijke achtergrond, en bovendien geven niet alleen zij, maar ook de andere rassen van de Old World nauwelijks om waar ze eigenlijk vandaan komen.

Voor de meeste intelligente wezens wordt de historische relevantie van de 'Greenskins' voornamelijk gemeten in invasie na invasie, en dat lijken de Orcs en Goblins zelf ook prima te vinden.

Sommigen zullen zich nog de exploten van een of andere succesvolle Warlord herinneren, maar het jaar waarin deze zijn overwinningen mocht vieren, doen ze

doorgaans af als nutteloze (en behoorlijk saaie) weetjes.

Alleen de Elves en de Slann schijnen meer te weten. Volgens hen verschijnen de Greenskins voor het eerst omstreeks het jaar –10.000 IC, een toevallige uitloper van het feit dat de Old Ones naar verafgelegen sterren waren vertrokken. Wat zeker is, is dat de Orcs en Goblins niet bepaald bekendstaan als diepe of originele denkers, en dat hun cultuur bijgevolg behoorlijk rudimentair lijkt – een gegeven dat doorheen hun bestaan nooit echt is veranderd.

Bespreking

Hoewel het opzet op het eerste gezicht misschien gelijkaardig lijkt, zijn er heel wat verschillen tussen de *Player's Guides* voor *Warhammer Fantasy Role-Play* en deze *Tribes and Tribulations*. Die eerste boeken zijn immers – zoals hun titels al duidelijk maken – vooral gericht op spelers en reiken heel wat extra opties aan voor het maken van een personage.

Omdat spelers doorgaans niet in de – *excusez le mot* – huid mogen kruipen van de destructieve Greenskins, is *Tribes and Tribulations* vooral bedoeld voor spelleaders die meer diepgang en variëteit willen bieden aan deze tegenstanders bij uitstek, voor spelers die hun kennis over mogelijke vijanden willen bijschaven, en voor fans die het gewoonweg tof vinden om meer te weten te komen over de 'lore' van *Warhammer*.

Ondanks het relatief geringe aantal pagina's – zo'n 112 – is *Tribes and Tribulations* een plezier om te lezen en staat het tjokvol informatie over de wezens die in de wargameversie van Warhammer tot de 'Destruction'-factie behoren.



Orcs en Goblins aanbidden veel verschillende goden, maar twee ervan – de broers Gork en Mork – worden door bijna alle Greenskins vereerd. Hier en daar is er wel een individu of stam te vinden die een demon aanroept, maar dat is dan vooral uit respect voor diens macht en niet vanuit enige ideologische overtuiging. Dat Orcs en Goblins veel beter bestand zijn tegen de corruptie van Chaos, en dat de weinige mutanten die daardoor ontstaan niet worden buitengesloten, is een interessant detail – vooral omdat mensen hun gemuteerde soortgenoten meestal het liefst onmiddellijk vermoorden.

Daartegenover staat dan weer dat Orcs en Goblins elkaar vaak niet kunnen uitstaan, en stammenstrijd is dan ook een vrij vaak voorkomend fenomeen.

Soorten Greenskins

Tribes and Tribulations gaat dieper in op zowat de meeste (sub)soorten Orcs en Goblins die de Old World teisteren, al wordt er geregeld aangestipt dat er nog meer variaties bestaan (denk maar aan Red Goblins, bijvoorbeeld). Ook aanverwante rassen krijgen hun moment in de literaire schijnwerpers:

Goblins

- **Common Goblins:** De typische groene wezens die we allemaal kennen; kleiner dan Orcs, maar erg gemeen – vaak ook naar elkaar toe. Goblins haten Elves, misschien omdat die heel wat galanter en properder zijn dan zij.
- **Gnoblar:** Kleinere, schrieler neven van gewone Goblins die ook gekend staan als 'Hill Goblins'. Ze hebben geleerd om samen te leven met Ogres, die niet zelden fungeren als hun meesters.
- **Forest Goblins:** Wilde Goblins die in de bossen wonen en minder kaas hebben gegeten van metaal en leer bewerken dan hun soortgenoten. Ze gebruiken meestal

werktuigen en wapens van beenderen, klauwen, tanden en hout, maar het gif van de Giant Spiders waar ze vaak op rijden is zo potent dat ook hun Shamans erg krachtig kunnen worden.

- **Night Goblins:** (Nog) kleinere varianten die in de tunnels en grotten van bergketens leven. In tegenstelling tot de meeste Orcs en Goblins hebben ze iets van landbouw geleerd, al gaat het dan vooral om paddenstoelen en giftige schimmels. Ze delen hun woonst vaak met Squigs, die ze soms ook berijden, en zijn nog laffer dan reguliere Goblins.

Orcs

- **Common Orcs:** De standaardsoort; groter, sterker en steviger dan Goblins, maar gelukkig in kleinere getale aanwezig – vooral omwille van de talloze campagnes die andere rassen tegen hen hebben gevoerd. Orcs zijn luid en oorlogszuchtig, maar weten zich doorgaans ook beter militair te organiseren dan Goblins.
- **Savage Orcs:** Wilde Orcs die een aversie hebben voor technologie. Hun Shamans vormen meestal geduchte tegenstanders, en hun onwrikbare geloof in de goddelijke bescherming van hun oorlogsverf zorgt ervoor dat die hen beschermende eigenschappen verleent.
- **Black Orcs:** Groter, zwaarder en gevaarlijker dan gewone Orcs. Ze worden vooral gevonden in de Dark Lands, waar Chaos Dwarfs honderden Orcs en Goblins als slaven houden. Daardoor nemen velen aan dat de magiërs van dat wrede dwergenras verantwoordelijk zijn voor de creatie van Black Orcs – al zullen ze zich dat dan wellicht betreuren, want deze zware variant is simpelweg te koppig en autonoom ingesteld om echt nuttig te zijn als trouwe dienaar.

Hobgoblins

Hobgoblins zijn iets groter dan Goblins en dunner dan Orcs. In tegenstelling tot hun neven hebben ze (lange) beharing. Ze zijn sluer, maar ook verraderlijker dan 'normale' Greenskins en zouden die zelfs verraden hebben tegenover de Chaos Dwarfs, die ze vaak dienen als opzichters.

Snotlings

Snotlings zijn amper groter dan een klein kind en nog dommer dan andere Greenskins, maar hun stuntelende aanvallen blijken omwille van hun grote aantallen toch soms erg effectief. Ze genieten een soort symbiotische verbinding met allerlei soorten schimmel, waar ze overigens aan immuun zijn.

Toegegeven ook: de Snotling Pump Wagon was een van mijn favoriete modellen in mijn oude Orcs & Goblins-leger (samen met de al even onvoorspelbare Night Goblin Squig Hoppers), en de kleine wezentjes spreken zo tot de verbeelding dat een oud Belgisch rollenspel – *Schimmen & Schaduwen* – zelfs de naam en beeltenis relatief ongegeneerd overnam. Wat het spel, het moet gezegd, eigenlijk ook leuker maakte, terwijl het ook een voldoende kleine verkoop had om niet in de problemen te komen met de intellectuele eigendommen rond *Warhammer*.



Ogres

Ogres zijn doorgaans bijna vier meter groot – groter dan Greenskins, waaraan ze eigenlijk niet gerelateerd zijn. Toch staan ze in *Tribes and Tribulations* vermeld omdat ze een gelijkaardige maatschappelijke structuur hebben. Ze zijn echter gedisciplineerder dan Orcs en zouden aan een soort zwerflust lijden, waardoor ze zelden lang op eenzelfde plaats blijven.

Ogres worden vaak aangetroffen als huurlingen en geven niet echt om de moraliteit of motivaties van hun werkgever, zolang ze maar vernieling kunnen veroorzaken. Hun verraderlijk grote buiken bestaan grotendeels uit spieren die ervoor zorgen dat ze bijna alle soorten voedsel kunnen verwerken, en ze zien hun onverzadigbare honger als iets religieus, omdat ze geloven in een god die ze de Great Maw noemen – een allesverslindende muil die zich volgens hen zelfs fysiek manifesteert in de Old World.

In het hoofdstuk rond Matthogg's Payswords leren we ook Gut Magic (ook – behoorlijk grappig – gekend als Thaumaphagy, Corpomancy, Shamanic Viduals en Gastromancy), waarbij de consumptie van bepaalde (niet altijd erg alledaagse) ingrediënten ervoor zorgt dat Ogres de magische kracht van de Great Maw kunnen kanaliseren.

Trolls

Grote maar oerdomme regenererende wezens die niet echt gerelateerd zijn aan Orcs of Goblins, maar die wel vaak in hun buurt worden gevonden. Hun eetlust is nog groter dan die van Ogres (hun maagzuur is zelfs zo sterk dat ze rots en metaal kunnen verorberen – wat het erg gegeerd maakt als bijtend gif) en ze worden dan ook vaak aangetrokken door de karkassen en lijken die in de buurt van Orkampen te vinden zijn.

De Orcs zelf maken daar niet zelden dankbaar gebruik van en gooien soms eens een Snotling voor hun voeten om hen

mak te houden. Helaas zijn Trolls niet erg betrouwbaar in gevechten en blijven ze soms in verwarring stilstaan – of, nog erger, dwalen ze helemaal weg – wanneer ze in moeilijke omstandigheden terechtkomen. Trolls krijgen verderop een eigen (misschien wat vreemd geplaatst) hoofdstuk waarin er dieper wordt ingegaan op de verschillende soorten:

- **Common Trolls:** De 'gewone' soort; logge, stinkende en altijd hongerige monsters die alles opeten wat beweegt – en vaak ook wat niet beweegt.
- **Stone Trolls:** Huid bedekt met schubachtige platen die bijna even hard zijn als graniet; ze leven meestal in bergachtige gebieden en zijn berucht om hun weerstand tegen magie.
- **River Trolls:** Smerige, slijmerige amfibieën die in moerassen en rivierarmen wonen, bedekt met algen en stinkende modder; hun adem alleen al kan een mens doen flauwvallen.
- **Chaos Trolls:** Door de invloed van Chaos verdorven mutanten met extra armen, bekken of ogen, elk anders en onvoorspelbaar – hun supersnelle regeneratie lijkt haast demonisch van aard.
- **Bile Trolls:** Walgelijke varianten die hun prooi bespugen met een zuur dat staal doet smelten; hun huid druipt van slijm en hun ingewanden koken bijna letterlijk van binnenuit.

...en meer

Natuurlijk krijgen we in *Tribes and Tribulations* niet enkel een overzicht van Orcs, Goblins en hun (soms enigszins vage) verwanten, maar ook sjablonen voor diverse functies, voorbeelden van typische eigennamen en – vooral – veel informatie rond verschillende gemeenschappen. Dat laatste neemt zelfs het gros van het boek in en bestrijkt stammen (en organisaties) als **The Cluster-Eye Tribe, The Broken Nose Goblins, The Black Mountain Boyz, The Stone Snakes, The Wolfboyz of Ogla Khan** en **Matthogg's Payswords**.

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY TRIBES AND TRIBULATIONS

THE WOLFBOYZ OF OGLAH KHAN

A HISTORY OF PEERDY

Ogla Khan was one of the Great Hologhla Khans, a powerful ruler who united the Wolfboyz of Oglah Khan. He was a fierce warrior and a wise leader, and he was known for his ability to unite the different tribes of the Great Hologhla Khan. He was a powerful ruler who united the Wolfboyz of Oglah Khan. He was a fierce warrior and a wise leader, and he was known for his ability to unite the different tribes of the Great Hologhla Khan.

However, Ogla's treacherous nature emerged again. In the Battle of the Long Storm, Ogla Khan's forces were defeated. He was a powerful ruler who united the Wolfboyz of Oglah Khan. He was a fierce warrior and a wise leader, and he was known for his ability to unite the different tribes of the Great Hologhla Khan.

DISORDER OF THE CAUSEWAY

The first of the Causeway is a long, straight road that runs through the heart of the Great Hologhla Khan. It is a road of great importance, and it is the only road that runs through the heart of the Great Hologhla Khan.

- Two forward scouts riding about half a mile ahead of the main force (typical mounted skirmishers).
- Left flank ambush party consisting of an unit of (typical mounted skirmishers), five spears (skirmishers with spears), and five archers (skirmishers with bows).
- Right flank ambush party consisting of an unit of (typical mounted skirmishers), five spears (skirmishers with spears), and five archers (skirmishers with bows).
- Mobile command consisting of a unit of (typical mounted skirmishers), five spears (skirmishers with spears), and five archers (skirmishers with bows).

Uniform

The Causeway Force Goblins tend to dress in a simple, practical way. They wear a tunic and trousers, and they have a belt with a knife and a pouch. They are known for their ability to blend in with the environment.

Shield Design

A multitude of red eyes shining from the darkness. The Causeway Force Goblins tend to dress in a simple, practical way. They wear a tunic and trousers, and they have a belt with a knife and a pouch. They are known for their ability to blend in with the environment.

Barrel

None, though some resembling lightning are used to pass signals and information.



THE SPITE STALKERS

The first of the Spite Stalkers is a long, straight road that runs through the heart of the Great Hologhla Khan. It is a road of great importance, and it is the only road that runs through the heart of the Great Hologhla Khan.

The Spite Stalkers are a group of goblins who are known for their ability to blend in with the environment. They are known for their ability to blend in with the environment.

RACING MASCATCHES

The racing mascatches are a group of goblins who are known for their ability to blend in with the environment. They are known for their ability to blend in with the environment.

The racing mascatches are a group of goblins who are known for their ability to blend in with the environment. They are known for their ability to blend in with the environment.

The racing mascatches are a group of goblins who are known for their ability to blend in with the environment. They are known for their ability to blend in with the environment.

CUBICLE 7 ENTERTAINMENT. © GAMES WORKSHOP 2024



OFFICIALLY
LICENSED



Elk hoofdstuk werpt een verrassend diepgaande blik op de interne politiek, cultuur, strijdwijze en zelfs rituelen van deze chaotische samenlevingen, terwijl er ook verschillende scenarioideeën en Encounters worden gegeven, inclusief volledige 'stat blocks' voor belangrijke individuen binnen elke groep. Samen met ook nog een hoofdstuk over de wilde magie die door Orcs en Goblins wordt beoefend – Waagh! Magic, een magie die niet enkel steunt op de Winds of Magic, maar ook op het collectief – meer dan genoeg om het raamwerk te kunnen vormen voor jaren aan avonturen.

Conclusie

Tribes and Tribulations is geen dikke turf, maar het bevat wel veel inspirerende ideeën. De schrijvers vinden een goeie balans tussen sérieux en komische kanttekeningen, wat het lezen echt plezierig maakt.

Hier en daar valt er een min of meer dubieuze keuze te ontwaren (zoals de volgorde waarin sommige dingen worden weergegeven en de aandacht voor wezens die niet tot de Greenskins behoren, terwijl er in de eerste pagina's van het boek enkel gewag wordt gemaakt van Orcs en Goblins) en we hadden zeker graag nog meer informatie gehad over de verschillende culturen (vooral als het niet puur om strijd en vechten gaat), maar met dit boek heeft Cubicle 7 simpelweg de zoveelste voltreffer op zak, zeker weten.

Meer info: www.cubicle7games.com/en_EU/warhammer-fantasy-roleplay-tribes-and-tribulations

Tekst: Dirk Vandereyken



TABLETOP ROLLENSPELCAMPAGNEBESPREKING: PREDATION

WAARIN WE 65 MILJOEN JAAR HET VERLEDEN INDUIKEN

Geregeld krijgen we wat oudere rollenspelboeken mee om te bespreken. Het gebeurt zelden dat het om een publicatie van acht jaar geleden gaat, maar omdat heel wat genres nauwelijks verouderen en een setting zo vers blijft als toen je er voor het eerst over las, is het gewoonweg leuk om TTRPG's te leren kennen die je in het verleden hebt gemist. Een goed voorbeeld daarvan is *Predation*, dat oorspronkelijk uitkwam in 2017, maar nog evenveel tot de verbeelding spreekt als toen.

PREDATION
SF 'campaign'-supplement voor Cypher System
Hardcover / 192 blz.
Monte Cook Games

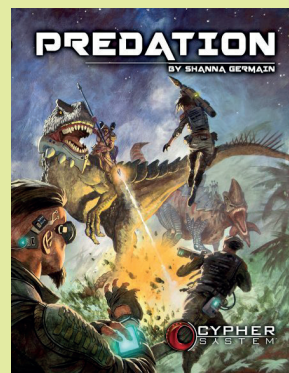
Algemeen: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Setting: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Personages: 0 1 2 3 4 5 6 7

Regelsysteem: 0 1 2 3 4 5 6 7

Lay-out en illustraties: 0 1 2 3 4 5 6 7 8



Het verhaal

Predation vindt ongeveer 65 miljoen jaar in het verleden plaats – maar het is niet echt het verleden zoals wij dat denken te begrijpen. In de verre toekomst – in het jaar 28 IGT ('interglobal time') – zal megaconglomeraat SATI (een acroniem voor 'Space And Time, Interglobal') immers zo'n 20.000 volwassenen (voornamelijk academici, wetenschappers en soldaten), verspreid over 9 jaar, naar de Krijtperiode sturen om daar deel te nemen aan een geheime opdracht: de 'Gre-Vakian Trails'. Niemand lijkt een volledig beeld te hebben van wat deze missie precies inhield: een zoektocht naar buitenaards leven, een grootschalig experiment op mensen of iets helemaal anders. Wat zeker is, is dat de tijdreistechnologie na minder dan een decennium opeens weigerde te werken.

We schrijven ondertussen meer dan 100 jaar verder. De meeste mensen (of 'Commuters', zoals ze meestal naar zichzelf verwijzen) hebben de hoop op hulp al lang opgegeven en er zijn allerlei theorieën over wat de 'Great Howling' – vernoemd naar het huilende geluid dat de tijdmachines plots begonnen te maken terwijl ze zichzelf vernietigden – nu precies veroorzaakt heeft (en over de mogelijkheid dat er kwaad opzet mee gemoeid was). De steden en dorpen waar ze wonen liggen op twee continenten: Laramidia en Apalachia.

De afstammelingen van de oorspronkelijke tijdreizigers noemen de aarde nu 'Grevakc', wat waarschijnlijk verwijst naar Jasmin Gre en Matias Vakian, de twee geleerden die er in de toekomst in zullen slagen om tijdreizen te stabiliseren. Ze zijn het gewoon om een mix van natuurlijk voorkomende materialen en hoogtechnologische voorwerpen te gebruiken. Biotechnologie, genetische manipulatie, cybernetische augmentatie en hypermoderne gadgets zijn allemaal ingeburgerd.

Dankzij hun technologische superioriteit hebben de Commuters hun omgeving sterk weten te beïnvloeden. Zo hebben ze sommige dinosaurussen en vroege zoogdieren gedomesticeerd en in vele gevallen hun DNA aangepast of voorzien van allerlei geavanceerde snufjes... waaronder zelfs enorme railkanonnen die op de rug van dino's kunnen gemonteerd worden. Toch blijft de wereld een gevaarlijke plaats: buiten wemelt het van wilde dieren, terwijl de grote steden geregeld te maken krijgen met schadelijke chemische en biologische stoffen. En dan is er natuurlijk nog dat ene ding.

Iedereen beseft dat er binnenkort een meteor in de lucht zal verschijnen die een wereldwijde extinctie zal veroorzaken.





Personages

Predation gebruikt het Cypher System, wat betekent dat je ook het basisregelboek nodig hebt en vanzelfsprekend kunt putten uit de keuzes die daarin gepresenteerd worden, maar in veel gevallen aangepast aan de 'setting'. De basis van elk Character blijft een zin die dat personage omschrijft en wordt opgebouwd volgens het **'[[bijvoeglijk naamwoord]] [[zelfstandig naamwoord]] die [[werkwoord]]'-formaat**.

Er worden ook 5 nieuwe Descriptors voor het bijvoeglijk naamwoord geïntroduceerd: Daring, Empirical, Savage, Slick en Volcanic. Net zoals de Descriptors uit het basisboek en uit de sterk aan te raden uitbreiding *Expanded Worlds*, bepalen die eventuele aanpassingen aan de Pool van een van de 3 basiskarakteristieken of 'Stats' waar Characters in het Cypher System uit bestaan (Might, Speed of Intellect), een speciale eigenschap, beginnende Skills, een zwakte en een aantal voorbeelden van hoe het personage bij een eerste avontuur kan betrokken zijn.

Skills zijn trouwens nog steeds niet gedefinieerd: je kunt in principe eender welke Skill bedenken die bij jouw personage zou passen.

Er zijn vier nieuwe Character Types die eigenlijk aangepaste versies zijn van wat we al kenden, maar dan met meer kleur en beter passend bij de specifieke 'setting':

- **Karn (Warriors):** Woeste krijgers die volgens velen meer gemeen hebben met beesten dan met mensen.
- **Tec (op de wetenschap gerichte Adepts):** Technici die zich specialiseren in de 'reverse-engineering' van verloren technologie en het bouwen van geïmproviseerde wapens of gebruiksvoorwerpen.
- **Pteryx (Explorers):** Meesters in terreinverkenning, sluipen, plantenkunde, en het lezen van dinogedrag.

- **Osteon (Speakers):** Commuters die wetenschappelijke kennis met biologische experimenten combineren en anderen kunnen voorzien van genetische 'upgrades' en allerlei modificaties.

De Type bepaalt nog altijd de startende Pool Value voor Might, Speed en Intellect.

Elk van de zes Tiers (een soort brede Levels) bepaalt ook uit welke Abilities mag gekozen worden. Die zijn herdoopt tot Cretaceous Abilities en zijn allemaal erg specifiek en heel evocatief, van Crossed Wires en Time Tap in First-Tier tot Dinosaur Slayer en Lab Master in Sixth-Tier Cretaceous Abilities.

Het 'werkwoord'-gedeelte wordt ingevuld door een Focus en ook hier krijgen we er weer enkele nieuwe van: Plays God, Predates, Self-Evolves en Walks with Dinosaurs. 'Cyphers' – voorwerpen die eenmalig kunnen gebruikt worden – zijn herwerkt en kunnen niet meer gedeeld worden met andere personages, aangezien ze geëncodeerd zijn in het DNA van de personages zelf. Een coole en erg passende aanpassing die de achtergrond en wereld waarin gespeeld wordt, net als alle andere nieuwigheden, mooi in de verf zet.

Ondanks de vele nieuwe opties en invalshoeken zijn het niet hoe je een personage in elkaar steekt dat erg eigen is aan *Predation*, maar wél het feit dat de Characters elk ook een Dinosaur Companion hebben. Die fungeert niet zomaar als kanonnenvoer, maar krijgt ook een eigen (ingekort) Companion Sheet.

Companions moet je wél overtuigen om te doen wat je zegt, middels een Intellect Test die gemakkelijker wordt naarmate je in Tier stijgt. Het coolste aspect hieraan is dat je niet zélf de Companion van jouw personage speelt; in de plaats daarvan krijgt elke speler de controle over de Companion van iemand anders. Erg slim bedacht!



Regels

Er staan niet veel nieuwe regels in *Predation*. Het Cypher System is sowieso een vrij abstract regelsysteem dat veel dingen vrij vaag houdt en dat is ook hier het geval.

De voornaamste nieuwigheden liggen dan ook in de personageopties die we hierboven al bespraken en de manier waarop Companions worden aangepakt.

Bespreking

Predation is geen erg dik regelboek, maar er worden wel zo'n 56 pagina's uitgetrokken om de 'setting' te beschrijven.

In dat gedeelte van het boek vind je niet enkel informatie over de twee continenten en de zee daartussen waar de Commuters hun nederzettingen hebben gebouwd, maar ook over de drie belangrijkste facties die hun stempel drukken op Grevakk: het geheimzinnige SATI zelf, het Genesix Fellowship (dat op zoek is naar de Tuin van Eden), en de Butterflies (die wanhopig op zoek zijn naar een manier om terug naar de toekomst te kunnen reizen).

Natuurlijk krijgen we ook een volledig hoofdstuk over de wezens die je kunt aantreffen – met vooral veel info over de genetisch gemodificeerde dinosaurussoorten – en een hoofdstuk vol nuttig spelleideradvies dat een waardevolle toevoeging is op de suggesties die we al in het basisboek kregen. Een heel degelijk introductie-avontuur sluit het boek af.

Conclusie

Predation biedt een uitstekende setting vol coole dinosaurussen en met een erg toffe wending: je controleert ook de Companion van een ander personage.



Plezier verzekerd, dus, vooral voor wie van dino's houdt maar het niet erg vindt dat die (vanwege meer dan 100 jaar genetische manipulatie) niet noodzakelijk helemaal gelijk zijn aan hun historische equivalent.

Toch zijn er ook een paar minpuntjes. Het eerste blijft dat het Cypher System vaag blijft en er daardoor bijvoorbeeld niet altijd veel variatie zit in de statistieken van de verschillende Player Characters, Non-Player Characters en wezens die je kunt ontmoeten.

Het tweede is dat er buiten een enkel avontuur – *The Cawdor Complex* – bij ons weten nooit extra materiaal is uitgebracht voor *Predation*. Jammer, maar wie op zoek is naar iets om een korte 'campaign' mee te beleven of wie zelf wat moeite wil doen om de wereld verder uit te diepen, zal hier zeker veel plezier aan beleven.

Meer info: www.montecookgames.com/store/product/predation

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELCAMPAGNEBESPREKING:

TRAVELLER: THE FIFTH FRONTIER WAR

WANNEER OORLOG EEN HEEL MELKWEGSTELSEL DREIGT TE BEROEREN

Traveller is een van de oudste sciencefiction-tabletoprollenspelen ooit en dan hoeft het ook niet te verwonderen dat de hoofdsetting van de game door de jaren heen heel veel diepgang heeft gekregen. Doorheen de verschillende iteraties van *Traveller* heeft het Third Imperium een rijke geschiedenis opgebouwd en daar wordt dankbaar gebruik van gemaakt in *The Fifth Frontier War*, een oorlogscampagne die de toekomst van Charted Space behoorlijk ingrijpend kan veranderen. In dit eerste sourcebook krijgen we alvast meer informatie over de politieke spanning en de militaire acties die aan de basis liggen van een grootscheepse oorlog.

TRAVELLER: THE FIFTH FRONTIER WAR

Enorm invloedrijke oorlogscampagne

Hardcover / 162 blz.

Mongoose Publishing

Algemeen:

Setting:

Personages:

Regelsysteem:

Lay-out en illustraties:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

0 1 2 3 4 5 6 7 8

0 1 2 3 4 5 6 7 8

0 1 2 3 4 5 6 7 8

0 1 2 3 4 5 6 7



Het verhaal

Zoals de naam al zegt, heeft het Third Imperium al vier verschillende Frontier Wars overleefd, telkens tegen het Zhodani Consulate – een groot interstellair rijk dat uit honderden sterrenstelsels bestaat en wordt bestuurd door een strak hiërarchische meritocratie waarin psionische krachten worden gecultiveerd.

Dat het geregeld onvermijdelijk botst tussen de twee grootmachten is bijna logisch: er zijn niet alleen enorme verschillen in de twee culturen – de lage corruptiegraad en criminaliteit bij de Zhodani wordt door de meeste



mensen van het Third Imperium als bijna dystopisch gezien omdat ze een volledige openheid van geest en het ontbreken van privacy vereist, het Imperium vreest een telepathische invasie, de Zhodani willen voorkomen dat het Imperium verder hun richting in uitbreidt, en bovendien weten beide partijen maar al te goed dat ze ook elkaars bondgenoten niet kunnen vertrouwen, en dat er behoorlijk wat wederzijdse spionage plaatsvindt.

Ondanks het feit dat de grenzen tussen het Third Imperium en het Zhodani Consulate – onder invloed van de oorlogen en tal van kleinere schermutselingen – al meermaals zijn verschoven en hele werelden van eigenaar zijn gewisseld, stond het Imperium nooit echt op instorten – tot nu.

De 'Vijfde Grensoorlog' begint wanneer er plots massieve Zhodani-vloten verschijnen bij drie belangrijke werelden in de Spinward Marches – Regina, Efate en Jewell. Dat gebeurt terwijl er net een machtsstrijd aan de gang is rond wie de Duke van die sector mag worden. Het Imperium is immers een stuk minder stabiel dan het Zhodani Consulate, met heel wat adellijke families, megacorporaties, etnische groeperingen en culturele organisaties die allemaal een eigen – vaak onverenigbare – agenda hebben.



Wanneer de strijdkrachten van de Zhodani aankomen, weet het Imperium dan ook te laat te reageren en trekken hun vijanden doorheen subsectoren als Lunion en Glisten, terwijl Lanth onder zware grondaanvallen begint te lijden en Extolay gedeeltelijk in vuur opgaat. Het biedt allemaal een kleurrijke achtergrond voor een oorlogsverhaal waarin de Travellers allerlei verschillende functies kunnen vervullen, van soldaten die Lanth vanuit de loopgraven moeten verdedigen tot diplomaten aan het hof van Mora, huurlingen die door een van de facties worden aangetrokken, spionnen, technici, en smokkelaars die de rebellen moeten bevoorraden tot piloten die worden ingezet om hele vlootformaties te doorbreken.

Bespreking

Hoewel je het zeker zo kunt gebruiken, is *The Fifth Frontier War* geen alleenstaand boek; het vormt de basis voor een volledige 'campaign' die breed uitgesmeerd wordt over verschillende delen, waardoor de nadruk op allerlei (oorlogs)informatie ligt. Misschien heeft *Traveller* van opzet zelfs nog nooit zoveel geleken op het door Free League Publishing uitgegeven *Twilight: 2,000*. Hoewel de settings en regelsystemen sterk verschillen, is ook die laatste game immers sterk militair geënt en bevatten de verschillende supplementen en avonturen doorgaans bakken vol logistieke data.

Het mag duidelijk zijn dat dit hardcover boek geen lineair scenario presenteert, maar eerder een 'sandbox'-oorlogscampaigne die alle denkbare aspecten van een interstellair conflict bestrijkt: van het historische perspectief van waaruit alles begint tot hoofdstukken over de strategische realiteiten, het eigenlijke strategische conflict, de verschillende strijdmachten en de opbouw van hun vloten, kleinere en neutrale facties, de vooruitgang van de oorlog, en de verschillende campagnes en fronten.

De schaal en de open opzet lenen zich uitstekend tot spelsessies waarbij de spelleider goed rekening weet

te houden met de voorkeuren van de eigen spelersgroep: er is zoveel voorradig om verhalen aan vast te hangen dat de talloze gebeurtenissen en escalaties zowel kunnen gebruikt worden als achtergrondsfeer en als hoofdthema voor een 'campaign' (een aaneenschakeling van opeenvolgende avonturen). Dat ook de belangrijkste spelers volledige 'stat blocks' krijgen, is een extra pluspunt.

Het simpele regelsysteem van *Traveller* kent voldoende diepgang om alles wat spelleiders naar hun spelers toe willen gooien voldoende te kunnen simuleren, van geheime

infiltratiemissies waarbij sluipen en misleiding van primordiaal belang zijn tot grootschalige militaire operaties. Er kan gemakkelijk bewogen worden tussen individueel drama en actie tot strategische beslissingen die het verloop van een hele veldslag kunnen veranderen.

Dat de schrijfstijl vooral erg functioneel is en niet zo gek veel sfeer bevat, is daarbij begrijpelijk, maar ook wel een beetje jammer, want hier en daar voelt de tekst nét iets te droog aan. Ook de lay-out en de illustraties zijn trouwens weer erg sober, maar overzichtelijk – een beetje zoals we ondertussen wel verwachten van Mongoose en deze rollenspeleditie.

De lay-out en illustraties zijn sober maar effectief. *Traveller* heeft een traditie van no-nonsense vormgeving, en dat zie je hier terug: kaarten zijn duidelijk, schema's bruikbaar, illustraties functioneel en sfeerscheppend. Het geheel oogt professioneel en helpt de ref vanuit één bron te werken. Of de schaal toch te overweldigend is, zal door de spelers en hun Referee zelf moeten worden bepaald.

Conclusie

Traveller: The Fifth Frontier War is een uitstekende keuze voor groepen die houden van epische sci-fi-campagnes vol militaire conflicten, politieke intriges en persoonlijke verhalen – een beetje dezelfde bedenking als je kunt maken bij een gemiddeld avontuur van *Battlelords of the 23rd Century*, al is die game wel geïnfuseerd met nog meer humor en meer gedetailleerde (steengoeie) regels. Dit boek vormt in ieder geval een uitstekende basis voor een volledige – spannende – campagne die de spelersgroepen erg lang zal kunnen bezighouden.

Meer info: www.mongoosepublishing.com/products/the-fifth-frontier-war

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELAVONTUURBESPREKING:

TRAVELLER: THE FIFTH FRONTIER WAR - OPENING MOVES

EERSTE STAPPEN NAAR EEN OORLOG TOE

In *The Fifth Frontier War: Opening Moves* geraken de Player Characters (of de 'Travellers', zoals ze in dit rollenspel worden genoemd) betrokken bij de allereerste stappen die de Zhodani ondernemen bij een van hun eerste aanvallen die de Fifth Frontier War zullen ontketenen. Het avontuur fungeert als een soort prelude op de volledige 'campaign', maar kan natuurlijk ook afzonderlijk worden gespeeld. Het begint kleinschalig en onthult de verschillende stappen van de oorlog met mondjesmaat, zodat de spelers tijd krijgen om écht te beginnen beseffen hoe grootschalig het conflict eigenlijk is – en wat voor machten er iets bij in de pap te brokken hebben.

TRAVELLER: THE FIFTH FRONTIER WAR
Eerste avontuur voor de oorlog helemaal losbarst
Hardcover / 160 blz.
Mongoose Publishing

Algemeen: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Setting: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Personages: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Regelsysteem: 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Lay-out en illustraties: 0 1 2 3 4 5 6 7 8



Het verhaal

Opening Moves begint in ruimtestation Idari, in subsector The Five Sisters – een regio van 27 sterrensystemen waarvan de meeste worden geclaimd door het Third Imperium.

Het is een grenszone die door de rest van de Imperiale ruimte wordt gescheiden door een neutraal gebied, waaronder District 268 en de weinig betrouwbare Sword Worlds Confederation. De sector werd nooit echt als belangrijk gezien en was ook niet of nauwelijks betrokken bij de vorige vier Frontier Wars. Meer zelfs: het is voor velen niet echt duidelijk waarom het Third Imperium de subsector eigenlijk heeft geannexeerd.

IMPERIAL MARINE GUARDS
 SET: 1 ADD (SHIPBOARD COMBAT) 1
 DECK: 10 SHIPBOARD (DC-3, Zero-G), Laser Control (HC-3), Zero-G), Cutlass (DC) AMMOBOX, Combat Armour (1-15)

This all assumes the Travellers do not incriminate themselves or pick a fight with the Imperial Marines. Lateral force will be met in kind but otherwise the Marines will attempt to capture the Travellers. If this is necessary the Travellers will then be placed under investigation rather than being questioned. The difference is that in this case the panel will be permitted to assume the Travellers are guilty of something rather than undertaking a routine questioning.

IMPERIAL NAVY BOARDERS
 SET: 1 ADD (SHIPBOARD COMBAT) 1
 DECK: 10 SHIPBOARD (DC-3, Zero-G), Laser Control (HC-3), Zero-G), Cutlass (DC) AMMOBOX, Combat Armour (1-15)

an upmarket fashionable-but-businesslike sort, quickly selected by the ship's protocol advisory system. It fits well but may be wildly wrong for a given Traveller's preferences. Refreshments are of a generic well-off interstellar Traveller sort, good quality but rather lacking in character. Refreshments are available if the Travellers need and there are standard data terminals which have the sort of information any starport would have but which are not connected to the ship's combat or secure information systems.

COMMANDER SIR XIAN AANSHAKE
 SET: 1 ADD (SHIPBOARD COMBAT) 1
 DECK: 10 SHIPBOARD (DC-3, Zero-G), Laser Control (HC-3), Zero-G), Cutlass (DC) AMMOBOX, Combat Armour (1-15)

remaining Zhodani forces, 'driving them from the system'. The latter is a huge exaggeration: the Zhodani jumped out when Imperial cruisers arrived. Since then the task force has been 'restoring the situation' – whatever that is supposed to mean.

Zhodani (if he is present) is taken elsewhere. He assumes the Travellers that as far as he knows this is all standard procedure. He will speak to the Viscount and then join them later. As for the Travellers, after a short time an escort arrives to take them to the investigative panel. It is headed by a young and conspicuously unarmed naval ensign and consists of three very smartly uniformed petty officers. They are polite, phrasing instructions as requests but if the Travellers do not comply they will be – just as politely – informed that their voluntary cooperation is respected and appreciated but they are going to be questioned anyhow. If they make too much trouble they will be placed in the brig and interrogated as likely hostiles.

Assuming the Travellers do not make too much trouble, the investigative panel convenes in the cruiser's briefing complex. There are three officers present.

LT-COMMANDER AMINATA NAIDE
 SET: 1 ADD (SHIPBOARD COMBAT) 1
 DECK: 10 SHIPBOARD (DC-3, Zero-G), Laser Control (HC-3), Zero-G), Cutlass (DC) AMMOBOX, Combat Armour (1-15)

LEUTENANT-COMMANDER AMINATA NAIDE: Intelligence Officer, Zantur. Lieutenant-Commander Naide has recently moved into the intelligence officer role despite lacking some of the specialist training required. This sort of thing happens a lot and for the most part they navy finds a way to make it work. Naide is doing her best and on the whole her common sense and general knowledge have worked well enough but she is self-conscious about possible gaps in her training. This makes her reluctant to stick her neck out even when she is sure she is right.

In 187-1107, wanneer het avontuur aanvangt, hebben de Zhodani-ambassadeurs op Jewell en Regina – geheel volgens de interstellaire oorlogsregels – net een oorlogsverklaring afgelegd, maar die is in deze regio nog niemand ter ore gekomen. Informatie verspreidt zich immers niet snel genoeg en dus bevinden de Player Characters (of 'Travellers', zoals ze in dit rollenspel genoemd worden) zich wellicht nog in de gezellige ruimtehaventerminal wanneer er enkele uren verder een volledige vloot van de Third Rank met in haar kielzog een commando-eskader met een aantal cruisers en destroyers verschijnt. Nog voor de Zhodani-schepen ook nog eens hun stuwmotoren op volle kracht vooruitzetten, is het duidelijk dat ze van plan zijn om Idari aan te vallen.

De verdedigingskrachten van de ruimtebasis worden in paraatheid gebracht, bemanningen haasten zich naar hun (vaak nog niet gevechtssklare) schepen, en de leidinggevend officieren zien zich genooddacht om een erg moeilijke beslissing te nemen: zoveel mogelijk schepen wegsturen om het gevecht met de vijand aan te gaan of wachten op versterkingen.



Bespreking

Het wordt al snel duidelijk dat de Player Characters er goed aan doen om Idari te verlaten en het hele eerste deel van *Opening Moves* bestaat dan ook uit hun poging om te ontsnappen. Toch blijft het daar niet bij: de kans is groot dat de Travellers betrokken zullen raken bij de eerste dominostenen die tijdens de aanvangsfase van de oorlog zullen vallen, waaronder gesprekken over troepenverplaatsingen, diplomatieke missies, sabotageacties, infiltraties en allerlei schermutselingen.

Er wordt eerst nog overvloedig informatie gegeven over de strijdmachten van beide kanten en het ruimtestation zelf, waarna het avontuur stap voor stap uit de doeken wordt gedaan. Dat gebeurt in een verhalende stijl zonder kaders met tekst die luidop moet gelezen worden, zodat Referees de kans krijgen om alles te vertalen naar hun eigen stijl – net zoals we dat van *Traveller* gewend zijn. Het betekent aan de ene kant wat minder steun voor de spelleider, maar aan de andere kant voelt alles lekker open aan en blijven de vele opties op die manier haast allemaal potentieel beschikbaar.

Dat de ontplooiing van de strijdmachten en de progressie van het conflict daar toch een soort klok bij vormen, is enorm handig. Op die manier voelt alles immers heel levendig en echt aan, zonder onrealistische willekeurige gebeurtenissen die de geloofwaardigheid van het verhaal kunnen schaden.

De lay-out en tekeningen zijn weer erg functioneel, maar we krijgen wel véél illustraties en grondplannen, waardoor de ietwat traditionele presentatie helemaal niet stoort.

Mongoose doet het al jaren zo en we zien het niet meteen veranderen: degelijkheid troef.

Conclusie

Traveller: The Fifth Frontier War – Opening Moves is een erg goed avontuur dat optimaal gebruikmaakt van het geraamte dat al werd uitgetekend in campagneboek *The Fifth Frontier War*, maar veel minder droog aanvoelt.

Dat heeft natuurlijk gedeeltelijk te maken met de opzet van elk boek, maar omdat er – ondanks de open structuur – veel meer focus zit in *Opening Moves*, leest het ook gewoon lekker weg. Spelleiders die het gewoon zijn om bij de hand genomen te worden à la *Dungeons & Dragons* zullen misschien wat gewend moeten worden aan de presentatie, maar wie andere boeken van Mongoose Publishing of bijvoorbeeld de concullega's van Cubicle 7 gewend is, zal snel weg zijn met de opbouw van dit boek. Een aanrader!

Meer info: www.mongoosepublishing.com/products/the-fifth-frontier-war

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP ROLLENSPELSUPPLEMENTBESPREKING:

RUNEQUEST: CULTS OF RUNEQUEST - THE GODS OF FIRE AND SKY

OVER DE HEMEL, LICHT, HITTE, EN VUUR

***The Gods of Fire and Sky* is een van de *Cults of RuneQuest*-boeken: supplementen die elk een aantal religieuze sekten belichten, telkens volgens de domeinen waar de goden die ze aanbidden voor staan. In dit geval gaat het over de godheden van de Fire/Sky Rune, waar vaak samen naar gerefereerd wordt als het Solar Pantheon. De meeste daarvan hebben een rechtstreekse band met het hoofd van dat pantheon, Yelm, de Sun God, of zijn afstammelingen van Aether, the Primal Fire God. Samen vormen die twee hoofdwezens de bron van het Licht, en de mindere uitstralingen daarvan, vuur en hitte. Puur Licht is toegankelijk via doorzetting, geloof en wijsheid, en als goden die zelf hemelmachten vormen, zijn de sterrenbeelden en de bewegingen van de hemellichamen enorm belangrijk voor de cultussen die hier worden gepresenteerd. De volgelingen verschillen echter behoorlijk wat van elkaar; een gevolg van het feit dat er zowel stedelijke culturen als nomadenculturen zijn die het Solar Pantheon volgen – een vaststelling die voor een erg divers boek zorgt.**

Chaosium

0 1 2 3 4 5 6 7 8

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

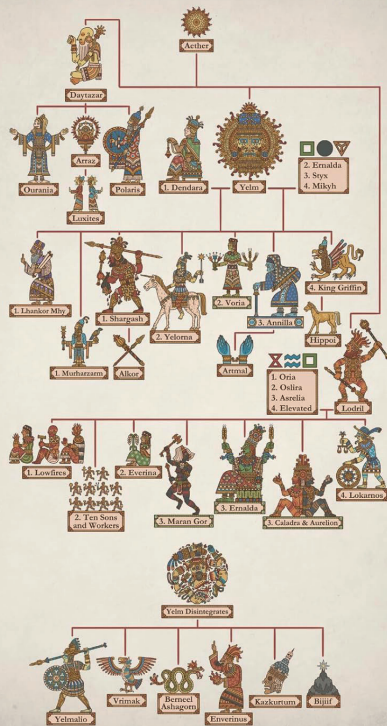
0 1 2 3 4 5 6 7 8

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



✧ GENEALOGY OF THE FIRE & SKY DEITIES ✧



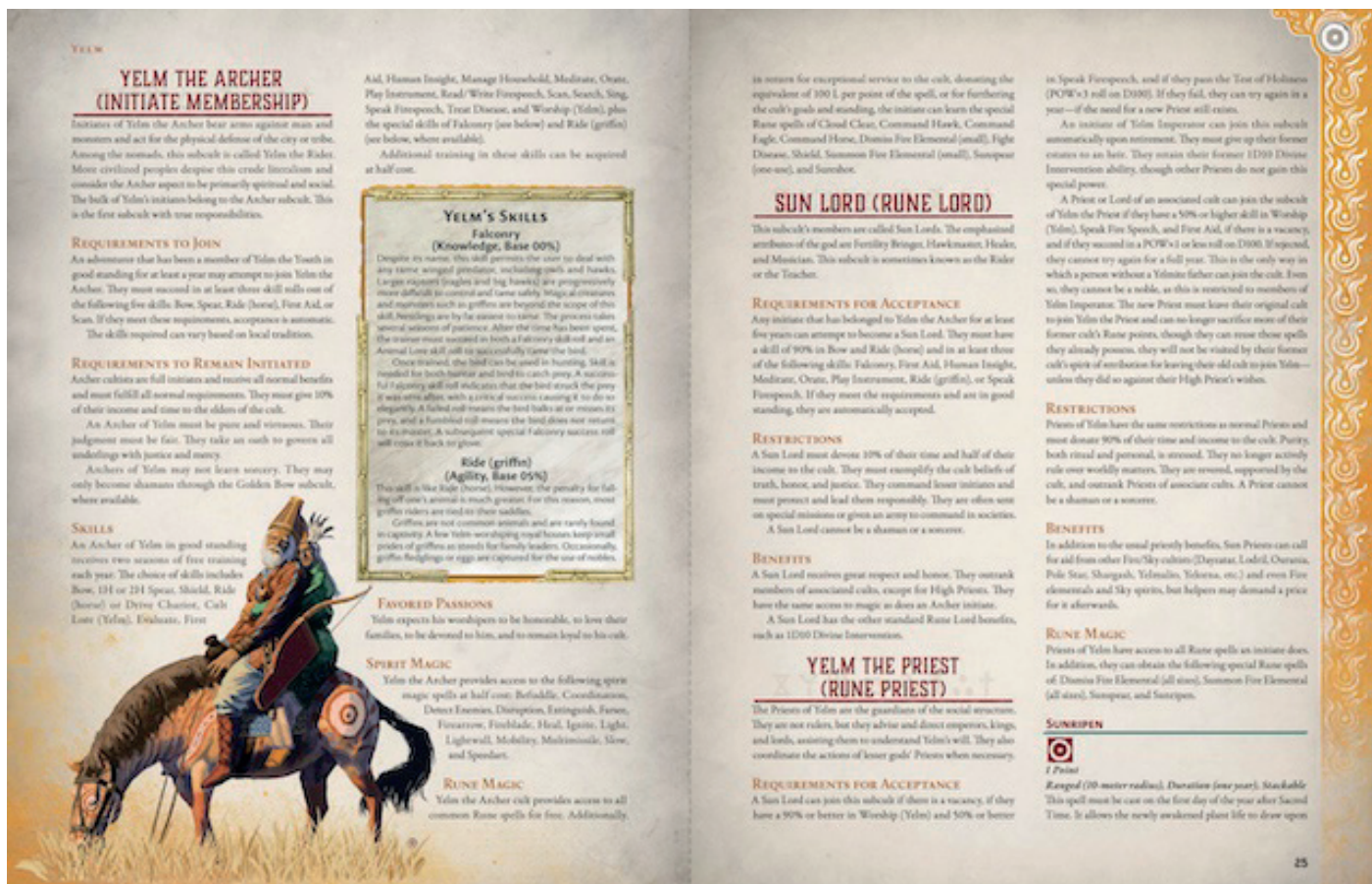
Het verhaal

Aether, de First God, die ook bekendstaat als het Invisible Fire, creëerde de wereld met zijn vuurstok. Aanvankelijk kwamen daar echter enkel vieze en donkere dingen uit, zoals trollen, en dus begon hij zo hard te wrijven dat er vloeistof vrijkwam en de zeeën werden gevormd. Na nog meer frictie werd het hout hard en droog, en werd aarde gecreëerd. De hitte die werd veroorzaakt, werd door Aether een naam gegeven: Lodril. Het hete en warme vuur dat daaruit voortkwam, noemde hij Yelm, en uiteindelijk kwam er puur licht tevoorschijn, wat hij Dayzatar noemde.

De mensheid werd door de goden geschapen om door hen geregeerd te worden, en om de mensen te verheffen tot verlichte wezens die zo de duisternis van onwetendheid en pijn uit de wereld kunnen verhelpen.

Helaas: een aantal rebelse goden hield niet van de rechtvaardige manier waarop Yelm, Emperor of the Universe, over de wereld regeerde. Hun leider, Orlanth, wist een verschrikkelijk wapen te ontwikkelen, Death, en daarmee de Grandfather Mortal te doden, waardoor alles dat stierf naar de Underworld zou vertrekken. Gelukkig is er de Sun, die hen daar toelaat om te rusten en zichzelf te zuiveren, waardoor ze kunnen herboren worden om een perfect leven te leren leiden en zo het Pure Light van onsterfelijkheid te bereiken.

Personages die de goden van het Licht aanbidden, weten dat we allemaal gemaakt zijn om Keizer Yelm te dienen en hem te helpen met het uitbreiden van zijn rijk. Velen zijn nog gevangen in de aanbidding van valse goden, en de plicht van elke burger binnen het heldere universum is om te leren van degenen die boven hen staan en degenen die onder hen zijn te instrueren.



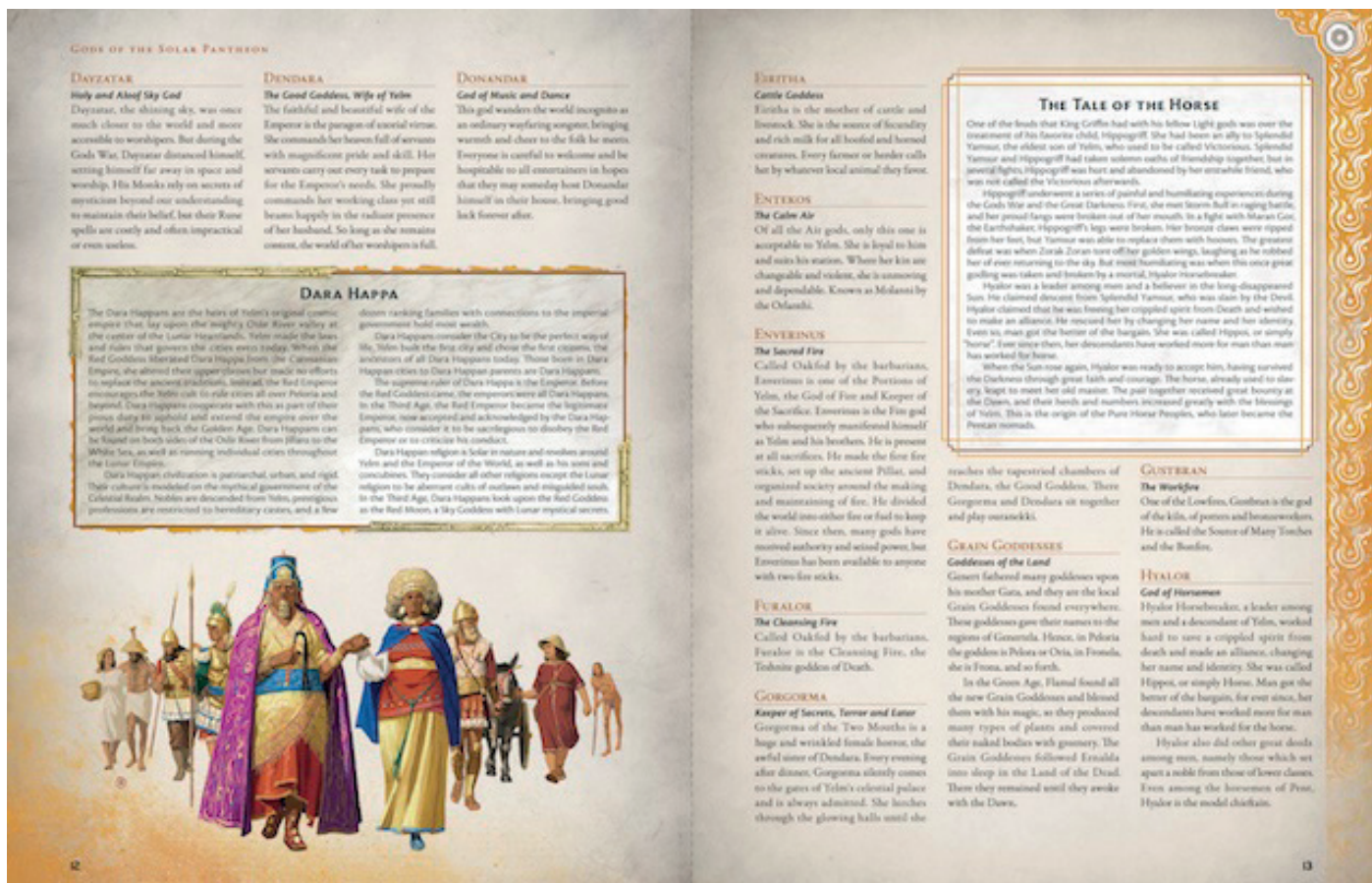
Bespreking

Na wat algemene informatie over de Zonnegod, waar Zonnepriesters in geloven, en het pantheon zelf, presenteert *Cults of RuneQuest: The Gods of Fire and Sky* dertien goden, telkens met informatie over hun mythe en geschiedenis, sekte, runes en meer. Niet elke god krijgt evenveel ruimte, maar de belangrijkste leden van het pantheon – en vooral hun cultus en volgelingen – worden breed uitgesmeerd beschreven.

De verschillende goden zijn:

- **Yelm:** Zonnegod en heerser van het universum, symbool van licht, gerechtigheid en orde. Zijn cultus vertegenwoordigt de heersende klasse en legt nadruk op gehoorzaamheid, hiërarchie en zuiverheid. Hij sterft elke dag en reist door de Onderwereld, wat hem tegelijk leven en dood belichaamt.
- **Dayzatar:** De god van puur licht, het hoogste aspect van vuur en wijsheid. Hij leeft buiten de hemelkoepel, ver van het aardse bestaan, en zijn volgelingen zijn asceten die streven naar verlichting door afzondering en zuivering van de geest.
- **Dendara:** De trouwe echtgenote van Yelm en toonbeeld van de deugdzame, gehoorzame vrouw. Haar cultus benadrukt huiselijke orde en plichtsbeseft en weerspiegelt het patriarchale karakter van de zonneculturen – een hemelse tegenhanger van Ernalda, maar zonder haar aardse vrijheid.
- **Entekos:** Godin van de kalme lucht, de enige luchtgodin die in vrede leeft met de zonnegoden. Ze brengt evenwicht tussen storm en stilte en wordt vereerd door boeren om het weer te verzachten, al is haar cultus klein en omgeven door mysterie.

- **Gorgorma:** Donkere tegenhanger van de vrouwelijke orde; een wrekende en gevreesde godin die de angst van mannen voor vrouwelijke macht verpersoonlijkt. Haar cultus was eeuwenlang onderdrukt door Yelm, maar werd hersteld door de Rode Godin als symbool van verborgen, wilde vrouwelijkheid.
- **Lodril:** De vurige broer van Yelm, heerser over magma, vulkanen en aardse hitte. Hij vertegenwoordigt passie, arbeid en het volk – de boeren, handwerkslieden en mijnwerkers die de wereld draaiende houden. Zijn vuur verwarmt, maar kan ook vernietigen.
- **Lokarnos:** God van wielen, handel en beweging, beschermheer van karavanan en reizigers. Zijn cultus symboliseert vooruitgang en praktische kennis – vuur dat niet verbrandt, maar aandrijft.
- **The Lowfires:** Een drietal lagere vuurgoden – Mahome, de huisvlam; Gustbran, het vuur van arbeid en smeden; en Oakfed, de wilde, heilige vlam. Ze vertegenwoordigen de alledaagse, nuttige en soms verwoestende aspecten van vuur in het dagelijks leven.
- **Ourania:** De maagd van de hemel, patrones van zangeressen en priesteressen die lofzangen brengen aan Dayzatar. Haar cultus is streng, ingetogen en zuiver, met volgelingen die in afzondering leven om hemelse harmonie te bewaren.
- **Polaris:** Generaal van de Hemel en god van discipline, orde en strategie. Zijn volgelingen zijn bevelhebbers die de sterren volgen als hemelse regimenten; hij symboliseert kosmische orde en militaire perfectie.
- **Shargash:** De rode god van oorlog, vernietiging en apocalyptisch vuur. Hij belichaamt de toorn van de zon en is zowel bestraffer als zuiveraar. Zijn cultus kent bloedige rituelen en demonische krijgers, vereerd vooral in de stad Alkoth.



- **Yelmadio:** De god van licht zonder hitte, symbool van standvastigheid en eer in tijden van duisternis. Zijn volgelingen, vaak zonnescoldaten en wachters, beschermen de mensheid tegen duistere machten; hij belichaamt overleving en moed, niet overheersing.
- **Yelorna:** Sterrengodin en hemelse krijgerin die afdaalde om de mensheid te verdedigen tegen de duisternis. Haar cultus bestaat voornamelijk uit vrouwelijke ridders en mystici – vaak rijdend op eenhoorns – die zuiverheid, moed en vrijheid nastreven.

In tegenstelling tot de meeste andere *Cults of RuneQuest*-boeken voelen vele sekten en goden niet als potentiële vijanden aan en bieden ze nog meer opties voor Player Characters.

De illustraties zijn ook alweer erg passend, en er zijn allerlei leuke extraatjes, zoals een familiestamboom en een volledig laatste hoofdstuk dat is gewijd aan de celestiologie van Glorantha en de Dragonrise.

De thematische sekten zijn bovendien erg complementair met de sekten die worden aanbeden door de Lunar Empire, en er worden zelfs nieuwe goden vermeld die het nooit eerder tot de *RuneQuest*-boeken haalden, terwijl sommige informatie is bijgewerkt en er rekening lijkt gehouden te zijn met opmerkingen van de fans doorheen de jaren.

Dat niet elke god of sekte even uitgebreid wordt belicht – uitgeverij moeten nu eenmaal rekening houden met het aantal pagina's – en dat de afbeelding van de nachtlucht en de sterrenbeelden wat onduidelijk is weergegeven, nemen we er graag bij.

Conclusie

Cults of RuneQuest: The Gods of Fire and Sky is een uitstekend boek dat nog nuttiger is voor spelers dan de andere delen uit deze godenreeks.

Er zijn meer opties beschikbaar voor Player Characters, waardoor zowel spelvaarders als spelers hier een vette kluit aan zullen hebben.

Een van de grote pluspunten – het feit dat het moeiteloos past binnen een groter raamwerk en sterk verbonden is met allerlei andere naslagwerken – is meteen ook een minpunt, want zonder het basisboek, *The Glorantha Sourcebook* en/of *The Guide to Glorantha, Lands of RuneQuest: Dragon Pass* en *The Red Book of Magic* is het moeilijk om optimaal gebruik te maken van de inhoud in dit supplement, terwijl de andere *Cults of RuneQuest*-delen ook enorm van pas zullen komen.

De balans tussen pure weetjes, verhaal en regels is in ieder geval nagenoeg perfect, en dat maakt deze *The Gods of Fire and Sky* zeker een aanrader. Denk er gewoon aan om eerst (of tegelijkertijd, natuurlijk) een aantal van de hierboven boeken in huis te halen, zodat je helemaal voorbereid bent en ten volle kunt genieten van de vele coole dingen die deze uitbreiding bevat.

Meer info: www.chaosium.com/cults-of-runequest-the-gods-of-fire-and-sky-hardcover

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP TERREINBESPREKING:

DUNGEONS & LASERS: CHAMBERS OF TORMENT - PREPAINTED

GEEN MARTELING OM NAAR TE KIJKEN

Met *Chamber of Torments* heeft Archon Studio alweer een vooraf geverfde modulaire set afgeleverd, vol vloeren en muren die niet alleen gemakkelijk in elkaar passen, maar ook een heel specifieke – en behoorlijk grimmige – sfeer uitademen.

DUNGEONS & LASERS: CHAMBERS OF TORMENT - PREPAINTED

Doos / 54 onderdelen

Archon Studio

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Verhaal:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Ontwerp & design:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Herspeelbaarheid:

0 1 2 3 4 5 6 7

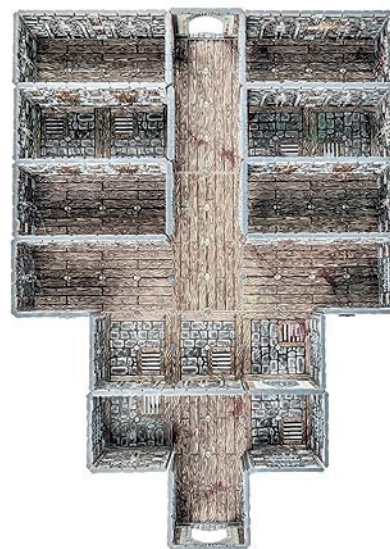


Het verhaal

Uit de productomschrijving:

Bloedstollende geschreeuw echoën door de muren van het ondergrondse disciplinaire district in de stad – gevangissen, kamers en executiegronden. De ergsten van de samenleving bewonen deze locatie: moordenaars, politieke dissidenten, spionnen en sadistische edelen die hun woede willen uiten. Af en toe is geschreeuw te horen door de ventilatieopeningen van het rioolstelsel... bijna de illusie van de perfecte stad erboven.

Zoals gewoonlijk is de tekst enkel bedoeld om een beetje extra 'smaak' te geven aan de doos, maar verder dient het niet echt een doel buiten een idee geven van het soort set waar je hier mee te maken hebt. De uitvoering laat echter geen twijfel toe: dit is duidelijk modulaire terrein dat bedoeld is om martelkamers en gelijkaardige gruwelijke ruimtes mee weer te geven!



© 2024 Archon

Inhoud

Chambers of Torment bevat 54 verschillende onderdelen die je op allerlei verschillende manieren in elkaar kunt zetten:

- 9x dubbele vloeren
- 9x enkele vloeren
- 9x dubbele muren
- 18x enkele muren
- 9x deuropeningen

De verschillende stukken zitten vast in plastic gietramen en moeten dus losgemaakt worden. Soms kan dat gewoon met de hand, maar een breekmes zal zeker van pas komen, en bovendien werk je voor het beste resultaat de kleine oneffenheden achteraf best weg – niet moeilijk als je over een vijl of mesje beschikt.



DUNGEONS
& LASERS



Bespreking

Zoals meestal het geval is bij *Dungeons & Lasers*, zijn er vierkante vakken in de vloer verwerkt om het gemakkelijker te maken figuurtjes te gebruiken en de afstanden te meten die ze overbruggen of waarop ze kunnen schieten. Ze zijn iets groter dan een inch – ongeveer 30 millimeter in plaats van 2,54 centimeter – waardoor het terrein niet erg compatibel is met gelijkaardig terrein van bijvoorbeeld Dwarven Forge, maar de keuze is zeker verdedigbaar, aangezien figuurtjes er gewoonweg beter in passen. Nadeel is wel dat je afstanden dus wel móét meten in aantal vakjes en niet even het meetlint kunt bovenhalen, aangezien daar gewoonlijk inches voor worden gebruikt.

Elk stukje heeft vrij veel textuur en zelfs de skeletten die aan veel van de muren hangen, steken er (net voldoende) uit, waardoor alles toch een stuk realistischer overkomt. Natuurlijk draagt het mooie schilderwerk dat Archon Studio alweer met PrismaCast™ heeft verwezenlijkt enorm bij tot het geheel – hier hoeft je zelf niet meer mee aan de slag te gaan, al is het natuurlijk altijd mogelijk om iets te overschilderen en kunnen de bete-

re schilders zelf nog een beter resultaat halen. Voor iets wat niet volledig met de hand is gedaan, zijn de diepe kleuren, schaduwen en het reliëf die hier worden bereikt gewoonweg heel erg evocatief en geslaagd. Knap werk!

Conclusie

In tegenstelling tot meer generiek modulier terrein, wat meestal kerkers en standaardruimtes voorstelt, zijn deze Chambers of Torment veel specifiek. In die zin zijn ze aan de ene kant iets minder bruikbaar – al hebben heel wat fantasykerkers én historische gebouwen natuurlijk cellen en dergelijke meer – maar aan de andere kant is het net heel erg handig om zulk gedetailleerd modulier terrein met een heel eigen thema voorhanden te hebben. Alweer een aanrader van *Dungeons & Lasers* en Archon Studio, dus!

Meer info: www.archon-studio.com/shop/products/dungeons-lasers/chambers-of-torment-pre-painted

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP TERREINBESPREKING:

DUNGEONS & LASERS: HALL OF ANCESTORS - PREPAINTED

MODULAIRE HALLEN

Archon Studio maakt nu al enkele jaren furore met hun *Dungeons & Lasers*-lijn: modulaire 3D-terrein met stukken die gemakkelijk in elkaar passen. Lange tijd zag het ernaar uit dat dit soort volledig aanpasbare kerkers, gebouwen, gangen en ander terrein nooit zou kunnen opboksen tegen de standaard in het genre – Dwarven Forge – of dat de meeste spelers en spelers genoeg zouden moeten nemen met materiaal dat ze zelf afdrukken met een 3D-printer. Helaas drukken de meeste zulke printers vrij traag af en het kost doorgaans heel wat geduld om voldoende onderdelen te printen. Velen kiezen daardoor voor een combinatie van verschillende aanpakken, maar de laatste tijd komen er toch steeds meer alternatieven op de markt die meestal niet helemaal dezelfde realistische flair hebben als Dwarven Forge, maar wel goedkoper zijn. Even leek het erop dat WizKids zich aan het hoofd van deze markt zou positioneren, maar wie *Dungeons & Lasers* al eens in handen heeft gehad, weet dat het zowel visueel als technisch minstens kan wedijveren met die gigant, of mogelijk zelfs gewoon beter is. Met ook nog eens de optie om heel wat sets vooraf geschilderd aan te kopen, zonder dat er zelf nog tijd, materiaal, geld en schildervaardigheid aan te pas komt, komen tabletopgamers die graag bloedmooi en evocatief modulaire 3D-terrein aan hun miniature battle games en tabletoprollenspelen toevoegen, nu helemaal aan hun trekken.

DUNGEONS & LASERS: HALL OF ANCESTORS - PREPAINTED

Doos / 54 onderdelen

Archon Studio

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Verhaal:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8

Ontwerp & design:

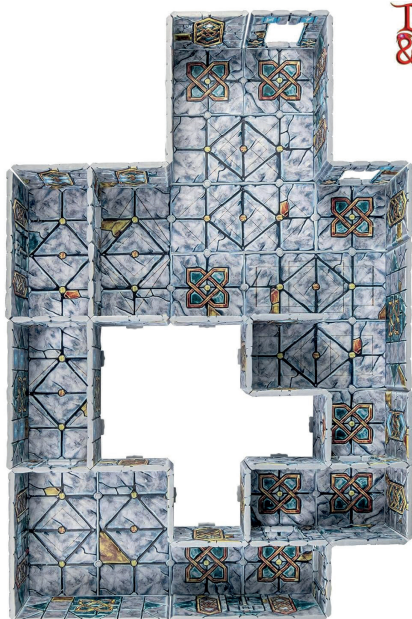
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Herspeelbaarheid:

0 1 2 3 4 5 6 7 8



Het verhaal



Hall of Ancestors kan voor allerlei verschillende dingen ingezet worden, maar Archon geeft ons ook een korte tekst om in de sfeer te komen. Vrij vertaald is dat:

Diep in de bergen van Hyste Talma liggen oude, verlaten Dwergenburchten – overblijfselen uit een vergeten tijd. Gesmeed in vuur en vlammen staan de hallen van deze oeroude steden nog altijd stevig overeind en herbergen ze schatten van onschatbare waarde.

Vele dwergenexpedities zijn eropuit gestuurd, maar door de goblinplagen en angstaanjagende monsters die de burchten tot hun thuis hebben gemaakt, heeft geen ervan ooit de diepste diepten bereikt waar de grootste artefacten worden bewaard.

Het verhaal mag dan flinterdun zijn, het is niet moeilijk om te zien dat je met de onderdelen ruimtes in elkaar kunt zetten die

ook voor heel wat andere doeleinden – en in heel wat verschillende spellen – kunnen gebruikt worden. De aanblik is lichtjes 'chique', maar ook een beetje verouderd, waardoor je het gevoel krijgt naar iets te zitten kijken dat er ooit episch en luxueus uitzag – het soort complex dat ooit in handen was van legendarische koningen of keizers, maar dat misschien wel al betere jaren heeft gehad, of toch enigszins aangetast is door de tand des tijds.

Inhoud

Hall of Ancestors bevat 54 verschillende onderdelen:

- 9x dubbele vloeren
- 9x enkele vloeren
- 9x dubbele muren
- 18x enkele muren
- 9x deuropeningen

De onderdelen zitten niet los en moeten eerst losgemaakt worden uit de gietramen. Die zitten behoorlijk vast, maar met wat wringen lukt het wel, al raden we sterk aan om een breekmes of ander gespecialiseerd gereedschap te gebruiken en eventuele oneffenheden wat af te veilen. Gelukkig breekt alles mooi, is het materiaal erg stevig en is er eigenlijk weinig werk aan.

Bespreking

We weten het allemaal: goed handgeschilderd materiaal geeft het beste resultaat – iets wat Dwarven Forge al lang doorheeft. Archon heeft echter een uitstekend alternatief gevonden, namelijk een proces dat door het bedrijf PrismaCast™ wordt genoemd, een gepatenteerde productie- en verftechnologie.

De onderdelen komen rechtstreeks uit de fabriek en er zit niet alleen veel detail in de textuur van de muren, vloeren en deuropeningen zelf, maar ook in de kleurbedekking. De schaduwen zijn geslaagd en vergelijkbaar met iets wat iemand die al enkele keren terrein volledig zelf heeft geschilderd kan doen.

Zoals we dat gewend zijn, zijn er ingebouwde vakjes van 1 inch per zijde – aangepast aan figuurtjes van 28 tot 32 millimeter, dus, wat een beetje standaard is voor tabletop rollenspellen als *Dungeons & Dragons*.

In tegenstelling tot sommige andere setjes van *Dungeons & Dragons*, zijn deze muren niet 'half hoog', maar hebben ze een volledige hoogte. Dat hindert de zichtbaarheid misschien een klein beetje, maar ziet er ook gewoon beter en realistischer uit.

De lichtgrijze tinten, blauwgroene accenten en het goudkleurige inlegwerk hebben allemaal donkerdere randen en tonen niet alleen wat reliëf; ze ogen ook realistischer.



De onderkant en bovenkant, die naar de gietramen wijzen, zijn echter niet geverfd, maar dat haalt natuurlijk enkel wat weg van de bovenkant.

Alles past in elkaar via gaatjes en pinnetjes, terwijl ovale connectoren de onderdelen goed bij elkaar houden.

Het is niet hetzelfde als magnetisch terrein, maar ook dat kan meestal uit elkaar vallen als je er te veel mee beweegt, en het systeem dat

Dungeons & Lasers gebruikt, heeft zijn deugdelijkheid natuurlijk al meermaals bewezen.

Sowieso houden we hier veel meer van dan de clipjes die je bij heel wat 3D-gedrukt terrein gebruikt, want die moeten in gleufjes geklikt worden en vereisen soms wat meer wringwerk – vooral als de printer niet perfect heeft afgedrukt en de onregelmatigheden nog niet zijn weggewerkt.

Conclusie

Met *Hall of Ancestors – Pre-Painted* heeft *Dungeons & Lasers* alweer een geweldige doos vol stevig en mooi geverfd terrein klaar. Het is erg gemakkelijk te assembleren en heel duurzaam, maar natuurlijk zijn er zowel pluspunten als minpunten aan het specifieke verfwerk: aan de ene kant draagt het enorm bij tot de sfeer en voel je jezelf inderdaad alsof je naar ruimtes van voorbij glorieën zit te kijken, aan de andere kant zijn de kleuren en motieven iets minder geschikt voor 'standaard' middeleeuwse ruimtes en fantasiegebouwen.

Wij vinden dat de pluspunten duidelijk sterk doorwegen, en wie het niet al te nauw neemt met het ontwerp, kan dit natuurlijk wél gebruiken om nog veel meer soorten 3D-kamers weer te geven.

Met nog een paar dozen kan je daarom zeker meer dan voldoende grote ruimtes klaarzetten om in te spelen. Een nieuwe voltrefter van Archon, dus.

Meer info: www.archon-studio.com/shop/products/dungeons-lasers/halls-of-ancestors-pre-painted

Tekst: Dirk Vandereyken

TABLETOP WARGAMEBESPREKING

CONQUEST: THE LAST ARGUMENT OF KINGS

YORONI VS W'ADRHÛN - TWO PLAYER STARTER SET

ALLES OM TE BEGINNEN OORLOGVOEREN

Conquest: The Last Argument of Kings is zonder enige twijfel een van de beste én populairste wargames van de laatste jaren. Nu de game bijna zijn vijfde kaarsje mag uitblazen, is het tijd om nog eens een volledige Starter Set te bespreken die je voldoende figuurtjes biedt om meteen aan de slag te gaan. Bij deze, dus!

CONQUEST: THE LAST ARGUMENT OF KINGS
YORONI VS W'ADRHÛN - TWO PLAYER STARTER SET
Doos / twee legers en accessoires
Para Bellum

Algemeen:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Verhaal:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Regelsysteem:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Ontwerp & design:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Herspeelbaarheid:

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Het verhaal

Na de Val die Eä voorgoed heeft veranderd, zes eeuwen geleden, en de daaropvolgende Lange Winter, is de mensheid nog steeds bezig met te herbouwen. Helaas blijft de Hollow Throne leeg en zijn de Hundred Kingdoms verwickeld in aanhoudende oorlogen.

Nu de verschillende menselijke facties ver verwijderd zijn van de oude glorie die de Old Dominion ooit zo tekende, zien de buitenaardse Spires voor het eerst sinds eeuwen hun kans om hun eigen macht te laten gelden, terwijl ook de Dweghom diep in hun Holds de eigen oorlogspols terug voelen kloppen. Ondertussen is het oeroude kwaad dat zich schuilhoudt in het

hart van wat ooit de Old Dominion was zich ook aan het roeren. De Tribes daar voelen hun landen krimpen, maar kennen te weinig angst om zich zomaar terug te trekken.

Deze *Two Player Starter Set* bevat figuurtjes van twee facties: de W'adhrûn en de Yroni.

De W'adhrûn werden eigenlijk gefokt door de Spires, die hun eerdere mislukkingen wilden rechtekken en de Primes schiepen: W'adhrûn-lichamen die eindelijk bleken voldoende krachtig en stevig te zijn om beziel te worden door de Oeraspecten van War, Death, Famine en... Conquest ('Oorlog', 'Dood', 'Hongersnood' en 'Verovering').

Tijdens de Fall werden ze echter te vroeg losgelaten op de Dweghom, maar ondanks het feit dat haar eigen broers en zussen omkwamen in de vuurzee, wist Conquest – de levende godin van de W'adhrûn – hun ontsnapping te bewerkstelligen. Eeuwen later zoeken de W'adhrûn nog naar hun eigen cultuur en identiteit. Ze willen niet gedetermineerd worden door hun origine en hun oorspronkelijke, puur gewelddadige doelen, en proberen samen een volwaardige maatschappij te scheppen.



van een geïsoleerde mensenstam langzaam een weg naar de diepten van de Elemental Domains – spiegelingen of verlengstukken van de essentiële elementen die buiten de gewone wereld liggen. Daar werden de gebeden door de oergeesten waargenomen en kon er een pad terug naar Eä gecreëerd worden.

Het duurde eeuwen vol inspanning en helse pijnen om dat pad te beklimmen, maar mettertijd baande de Demon Prince zich als eerste een weg uit de kerker van de Elemental Domains.

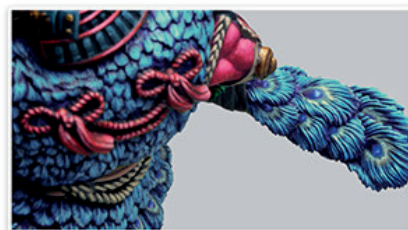
Dankzij die doorbraak konden de andere geesten – nu versterkt door discipline en geloof, alsook een streven naar macht en vrijheid – hem volgen en de barrière naar de Prime (de sterfelijke wereld) doorbreken. Nu zijn de Yroni eindelijk teruggekeerd uit de onderwerelden van Balance en hebben ze hun spirituele ballingschap verlaten voor een realiteit die zij zien als hun lang beloofde hemel, waar ze weer vorm kunnen aannemen en hun oude kracht kunnen herwinnen... kost wat kost.

Inhoud

De naam van deze *Starter Set* mag je zeker letterlijk nemen, want ze bevat alles wat je nodig hebt om te starten en een *Conquest*-spel te kunnen spelen.

De regels hebben we al eerder in *LifeBytes Magazine* besproken, dus laten we even wat dieper ingaan op de legers die hier gepresenteerd worden en de andere producten die je in deze doos kunt aantreffen:

- 1 Yroni – Daimyo-personage
- 3 Yroni – Tengu Bushi-stands
- 3 Yroni – Kami Ayakashi-stands
- 3 Yroni – Oni Ayakashi-stands
- 10 plastic Brute-bases en standaarden
- 9 Ideal-kaarten
- 1 W'adrhûn Quatl (inclusief Winglord Predator-personage) – monster
- 3 W'adrhûn Hunting Pack-stands
- 3 W'adrhûn Raptor Riders-stands
- 1 plastic monsterbasis en standaarden
- 6 plastic Brute-bases en standaarden
- 4 Commandkaarten
- 2 'Quick Start'-gidsen
- 2 welkomstgidsen
- 2 sets dobbelstenen
- 2 stuks 2D-terrein
- 2 linialen
- 2 gevouwen papieren kaarten
- Montage-instructies



De tijden dat de figuurtjes van *Conquest* soms moeilijk in elkaar te zetten waren, zijn definitief voorbij, al zal je wel wat werk hebben met het assembleren (en verven) van alle troepen die bij deze doos zijn inbegrepen, te beginnen met het losmaken van de verschillende onderdelen uit hun gietramen!

Eenmaal klaar, zien ze er fantastisch uit: dit zijn knappe modellen, met evocatieve poses en voldoende details die een plezier zijn om te schilderen.

Dat elke speler een boekje en materiaal krijgt en dus niet moet delen, is trouwens een leuke attentie die we helaas veel te weinig zien bij gelijkaardige games, al is het wel jammer dat we enkel een paar stukjes kartonnen 2D-terrein krijgen die eerder zullen afleiden van een visueel sterke wargame dan ertoe bijdragen – maar dat is meteen een van de enige minpunten die we konden bedenken.

Bespreking

Beginnersdozen voor 'miniature battle games' die twee legers bevatten, zijn vaak extra interessant als beide facties een totaal verschillende speelstijl hebben, en dat is absoluut het geval bij deze *Yoroni vs W'adhrûn – Two Player Starter Set*. Terwijl de *W'adhrûn* sterk inzetten op brute kracht, agressie en momentum, moeten de Yoro-

ni – ondanks hun ruige uiterlijk – het meer hebben van hun discipline, balans en bovennatuurlijke controle.

De Yoroni

De Yoroni worden geleid door een Daimyo, een krachtige commandant met zes Attacks en een Clash-waarde van 4. Hij is bovendien behoorlijk taai, met verdedigende scores die er zeker mogen zijn (Defence 3, Evasion 2, Resolve 4).

Met zijn Supremacy Ability – Lord of Roaring Flames kan hij bovendien één regiment per Round Glorious Charge geven, wat die figuurtjes een erg nuttige +1 Clash en Terrifying (1) bezorgt.

Ook wanneer Objectives moeten worden veroverd, is de Daimyo erg nuttig, dankzij een Powerful Presence die ervoor zorgt dat hij als een extra stand telt wanneer bepaald moet worden wie het Objective in handen krijgt.

De andere Yoroni bestaan uit 'modular regiments', samengestelde eenheden waarbij je zelf de verschillende troeptypes mag invullen. Wie al wat meer kent van de regels en op voorhand wat kan plannen, zou zo in staat moeten zijn om een enorm flexibel leger samen te stellen.

De troepen zijn de:

- **Tengu Bushi:** vliegende krijgers met Flawless Strike, waardoor al hun '1'-worpen de Defence van hun tegenstander negeren. Ze bewegen bovendien erg snel (Impact 2, Fly), en hun vleugels stellen hen in staat moeilijk terrein te negeren. Tengu Bushi zijn ideaal wanneer je het verrassingselement weet uit te buiten of de tegenstander in de flanken kunt aanvallen, maar wanneer ze langere gevechten moeten aangaan, blijken ze wel wat kwetsbaar.
- **Kami Ayakashi:** defensieve geesten met vijf Attacks en Clash 3 die als leiders van een regiment extra bescherming kunnen bieden aan hun bondgenoten (+1 Defence en Evasion). Ze zijn erg nuttig in langdurige conflicten en slagen er vaak gemakkelijk in om Objectives gedurende langere periodes in handen te houden.
- **Oni Ayakashi:** pure krachtpatsers met Cleave 2, Impact 2 en Juggernaut (extra +5 wanneer ze chargeren én immuun voor beperkingen op hun snelheid). Oni Ayakashi vormen doorgaans de kern van een Yoroni-leger, maar kunnen ook wat kwetsbaarder voor de dag komen dan de Kami Ayakashi.

De combinatie van de bovenstaande drie types zorgt ervoor dat spelers vrij gemakkelijk een balans kunnen vinden tussen brute kracht en mobiliteit, terwijl de Kitsune Onmyoji – een priesteres die spreuken als Blossom in the Wind en Misery of Failure weet te gebruiken – voor wat extra magische stootkracht zorgt. Haar spreuken zijn behoorlijk veelzijdig en ze kan onder andere bevriende eenheden versterken en dodelijke afstandspreuken weven, maar het is toch vooral haar Supremacy Ability die opvalt: Mistress of Winds and Mists, waardoor ze ook buiten de normale volgorde magie kan gebruiken.

De Yoroni in deze *Starter Set* vormen een flexibel leger met vliegende eenheden en sterke magie, maar vergen wel wat coördinatie en zijn vrij duur in aankoop. Als de commandostructuur verstoord wordt, tonen ze zich vaak wel wat kwetsbaar.

De W'adhrûn

In tegenstelling tot de Yoroni vertrouwen de W'adhrûn vooral op pure (oer)kracht. Hun leger wordt geleid door de imposante Winglord Predator, die een gigantische Quatl – een dinosaurusachtig monster dat doet denken aan een Tyrannosaurus rex – aanvoert. Quatl zijn reusachtige beesten die in staat zijn om vernietigend te chargeren, met Impact Hits die kleinere, zwakkere troepen gemakkelijk kunnen verpletteren.



Verder zijn er ook nog:

- **Raptor Riders:** razendsnelle cavalerie, die met hun hoge March-score en Clash 3 erg dodelijk kunnen zijn en gemakkelijk kunnen worden ingezet om vijandelijke flanken te bedreigen of zwakkere eenheden af te slachten.
- **Hunting Packs:** kleinere, agressieve roofdieren die in groepen aanvallen. Ze zijn goedkoop in puntenaanschaf, maar behoorlijk flexibel en worden vaak ingezet om vijanden vast te pinnen terwijl de Quatl of de Raptor Riders worden gebruikt om de genadeslag te geven.

De W'adhrûn in deze *Starter Set* blinken uit in snelheid en sterke charges, maar hun verdediging is verre van de beste en ze blijken meestal vrij afhankelijk te zijn van een goede positionering, vooral omdat ze weinig magie kunnen gebruiken en niet veel ruimte voor tactische variatie vertonen.

Conclusie

Deze *Yoroni vs W'adhrûn – Two Player Starter Set* is niet alleen een uitstekend beginpunt voor nieuwe spelers, maar ook een leuke aanvulling voor wie al een leger van een of beide facties heeft. De figuurtjes zijn erg knap en de statistieken zijn zowel divers als goed genoeg om ofwel meteen aan de slag te gaan, ofwel snel in te passen in een bestaand leger. Dat alles erg volledig is, met onder andere voldoende dobbelstenen en dubbele *Quick Start Guides*, maakt deze *Starter Set* nog aantrekkelijker – en dan zien we het verwaarloosbare 2D-terrein met veel liefde door de vingers.

Meer info: www.eshop.para-bellum.com/product/two-player-starter-set-yoroni-vs-wadhrun

Tekst: Dirk Vandereyken



De LifeBytes Magazine - Gaming Special 2025 Q4 werd jullie gebracht door het volgende team:

Teksten: Dirk Vandereyken, Jeroen Dejonghe, Esmeralda Wolf

Layout: Dirk Vandereyken

Hoofdredacteur: Dirk Vandereyken

Oprichters: Dirk Vandereyken & Paula van Unen

Alle illustraties van recensies en interviews: © van de desbetreffende bedrijven en artiesten

Originele illustraties voor LifeBytes Magazine door Raziël - © LifeBytes Magazine 2025

Onze sites:

www.lifebytesmagazine.com - www.badasspr.com - www.intensiveacting.com
www.bello-magazine.be - pdfzines.com - aejbelgium.eu

Onze sociale media:

[@lifebytes_magazine](#) (nieuw) - [@badassintensivecourses](#) - [@bello_magazine_belgium](#) - [@aejbelgium](#)

Voor alle info, artikels, recensies, interviews, persberichten, perscampagnes, persdagen & sociale media:

dirk@badasspr.com
+32 (0)494 38 27 44

Wij gebruiken enkel AI voor vertalingen. Geen AI is gebruikt voor de teksten, illustraties, of layout.

Er staan geen publi-ads in LifeBytes Magazine. Een paar gerecenseerde producten zijn eigendom van klanten van Badass PR (Haumea Games, Mongoose Publishing).

Life
BYTES
MAGAZINE

GAMING SPECIAL - 2025 Q4

TABLETOP GAMES

VOORUITBLIK

RECENSIES

INTERVIEWS