

# *Warhammer Fantasy Role-play, Een korte geschiedenis*



In 1985 zag ik een doos van een rollenspel genaamd 'Het Oog des Meesters' in een stripwinkel in Hasselt en, zijnde gefascineerd door de werelden van Tolkien en Robert E. Howard pakte ik de doos meteen mee. Een geheel nieuwe wereld ging voor mij open.

Al gauw had ik alle kinderen in mijn buurt aan mijn tafel om te spelen. Vele namiddagen vlogen voorbij. Toen de 'Instrumenten van de Meester' uitkwamen kon ik mijn geluk niet op. Ondertussen speelde ik ook Amerikaanse rollenspelen zoals 'Dungeons & Dragons 2nd edition,' 'Chivalry and Sorcery,' 'Top Secret' en het nog steeds zeer geapprecieerde 'Call of Cthulhu.'

Al gauw begon ik monsters en creaturen uit deze RPG's over te zetten naar het nu ietwat beperkt lijkende 'Oog des Meesters.' Ik gebruikte zelfs 'Call of Cthulhu' scenario's omgezet naar 'Het Oog des Meesters' om mijn spelers de duivel aan te doen. Er werd een hoop plezier beleefd, maar ik raakte meer en meer gefrustreerd door het gebrek aan sommige dingen in 'Het Oog des Meesters' 1ste editie.



In 1986 publiceerde Games Workshop een dik groen boek genaamd *Warhammer Fantasy Role-play (WFRP)*, en alles veranderde. Ik kocht het boek en begon naarstig te typen op mijn schrijfmachine (ja, dat was toentertijd het enige middel om leesbare scenario's en regels te schrijven). Al gauw begon ik echter in te zien dat Warhammer Fantasy Role-play geen rollenspel was zoals alle andere. *WFRP* 'voelde' zeer, zeer verschillend.

Niet alleen werden de karakters of avonturiers (inplaats van helden) beter en meer ervaren doordat ze echte beroepen uitoefenden waarin ze gaandeweg beter werden, ook deze beroepen hadden een logisch vervolg waarin het karakter kon overstappen mits hij of zij voldoende ervaring had opgebouwd en de benodigde gereedschappen had aangekocht om dat beroep te kunnen uitoefenen .

Ook het dodelijke en pijnlijke gevechtssysteem voelde 'echt' aan. Ik vergeet nooit de blik in de ogen van één van mijn spellers die in 'Het Oog des Meesters' steeds weer caféruzies uitlokte en dat ook probeerde in *WFRP*, waarna hij eindigde met een gebroken arm en gedurende twee weken moest recuperen op een rivierboot, nog iets dat ik in 'Het Oog des Meesters' nooit had gezien.

Voornameijk was er echter de beschrijving van de wereld die grim en gevaarlijk aanvoelde... en echt! Deze wereld was veel donkerder en grimmiger dan eender welke andere wereld waarin ik al had vertoefd (op Chtulhu na, dan). Hij was veel interessanter en veel dieper en mysterieuzer dan de fantasie wereld van de wargames die Games Workshop's hoofdbusiness waren.

De middeleeuwse Germaanse wereld van het land waarin de meeste avonturen zich afspeelden (Het Keizerrijk) was een land dat rijp was met corruptie, en juist beneden het zichtbare waren er krachten aan het werk die ongezien politieke beslissingen beïnvloeden. Deze wereld voelde heel echt aan. De duistere wouden waren onveilig door de grote hoaveelheid beestmensen en mutanten terwijl de bergen onveilig werden gemaakt door elkaar bestrijdende Orken en Goblins. Er was nergens echte veiligheid te vinden. In de grote steden waren de rioolssystemen een zeer gevaarlijke plek waar de Ratmensen vaak hun hoofdkwartier hadden. Het was een wereld die ver verwijderd was van de ridder in een blinkend harnas en de grote snorren van sommige 'Dungeons & Dragons 2nd edition,' werelden.

Toen mijn spelers aan WFRP begonnen merkten ze deze verschillen heel gauw op. Het spel was nog steeds leuk en onderhoudend, maar de spelers begonnen na te denken over hun acties en achtergronden. Tvenaars werden zelden gespeeld daar ze zeer zwak waren bij aanvang van hun avonturiersleven. Slechts twee spreuken ter beschikking en weinig magiepunten om deze spreuken te gebruiken – één of tweemaal per avontuur een spreuk werpen was een zeldzaam feit. Bovendien konden ze enkel kiezen uit zo goed als waardeloos lijkende spreuken – totdat men er over begon na te denken en hun verborgen eigenschappen ontdekte.

Vechtpartijen werden zo veel mogelijk vermeden daar wonden slechts moeizaam herstelden en magische herstelling veel geld kosten – meer dan beginnede helden zich konden veroorloven. Het gevechtssysteem was ook veel sneller en eleganter dan dat van 'Het Oog des Meesters' en de beveiliging wapenrusting was vaak meer een hinder dan een toemaatje. Leder werd de favoriete bepantsering voor de karakters.

Toen ik besloot om het pad van de enkelvoudige avonturen te verlaten en met de 'Enemy Within' campagne te beginnen die WFRP had beginnen publiceren. Na wat initiele weerstand over het slecht genezen van verwondingen en de noodzaak om te werken om inkomsten te hebben en een bepaalde levensstijl te kunnen onderhouden begon deze campaign goed te lopen en de spelers werden al gauw één geheel. Salmen oplossingen vinden voor problemen, achtergronden uitwerken – die dan door mijn werden gebruikt om hun personages nog meer echt te laten voelen. Zo was één van mijn vrouwelijke spelers een bootsvrouw die haar familie had zien afslachten door rivierpiraten. Zij was overboord gesprongen en zag haar jongere zus ontvoerd worden door de piraten. Ze had een enorme haat tegenover rivierpiraten in zich en toen ze na al die jaren haar zus terugzag in de gedaante van een piratenkapitein ontstond er een geweldig gespeelde scene van verscheurd denken en instortende wereldbeelden. Sterk spul, dit!



Nu snellen we tien jaar vooruit, en mijn spelersgroepen hebben intussen reeds allemaal – er zijn er drie – De vijf jaar durende WFRP campagne (The Enemy Within) afgewerkt. Met spijt hebben ze afscheid genomen van hun avonturiers die samen zoveel hebben doorgemaakt en effectief een invloed hebben uitgeoefend op de wereld rondom hen. Niet allemaal hebben ze he overleefd, maar twee van hen hebben vrijwillig hun leven geofferd om te beletten dat een groot kwaad de wereld zou betreden, een herinneringswaardig offer waar nu nog vaak wordt op teruggekomen – vooral door de andere betrokkenen.

Wat dezer dagen vaak wordt vergeten is hoe kort deze jaren – de gouden jaren van WFRP – wel waren. In 1989 leverde Games Workshop het spel over aan Flame Publications en het werd al snel duidelijk dat de kwaliteit van de gepubliceerde avonturen helemaal de kant opging van Dungeons and Dragons-achtige toestanden met hun 'Doomstones' campagne. Deze campagne werd bovendien pas vervolledigd in 1997, meer dan tien jaar na het einde van het tweede deel, toen James Wallis de licentie van WFRP verwierf met zijn Hogshead Publishing.

Flame Publications hield het twee jaar vol en ging toen ter ziele door de inmengen op de creatieve rechten door Games Workshop. Flame werd op zware wijze gesaboteerd in haar creativiteit en besloot de boeken dicht te doen.

Tien jaar was het stil rond de officiële versie van het spel, maar toen James Wallis de licentie van WFRP verwierf met zijn Hogshead Publishing waar enkele veteranen de plak zwaaiden, was er weer hoop. Het spel dat enkel door grote groepen fans die hun materiaal op het internet gooiden werdt in leven gehouden had een nieuwe adem verworven. Hogshead publiceerde opnieuw de 'Enemy Within Campagne' - die toen door de verenigde internationale rollenspelgemeenschap was uitgeroepen tot beste fantasie campagne ooit en tweede beste over-al (de beste was 'Masks of Nyarlathotep' - een Call of Cthulhu campagne.) en bracht ook de teloorgegane 'Doomstones Campagne' - opnieuw uit, met enkele aanpassingen die het spel wat meer WFRP dan D&D maakten. Bovendien verscheen ook eindelijk het laatste boek dat deze campagne afsloot.

De WFRP gemeenschap vindt het best dat Hogshead oud materiaal herprinte en aanvulde, daar Games Workshop haar boeken slechts op kleine schaal verspreidde en vele mensen niet de volledige campagne bezaten.

Ook het langbeloofde 'Realms of Sorcery' boek verscheen onder Hogshead en eindelijk hadden spelmeesters en spelers een volledig magiesysteem in handen met magie voor Mensen, Elfen, Dwergen, Skaven, Orken en Goblins en nog veel meer.

Ook bracht Hogshead nieuw materiaal uit en verzamelde het beste materiaal uit het fanzine 'Warpstone' in een boek. De Enemy Within had nog één boek te gaan dat volgens Hogshead het minder goede einde van de eerste publicatie van de Enemy Within zou vervangen. De eerste keer werd de campagne afgesloten op een niet echt bevredigende manier, er werd namelijk geen rekening gehouden met de rode draden die het geheel met elkaar verbonden. Het was een verhaaste en eigenlijk licht ontgoochelend einde – wat niets afded aan de voorgaande delen.. James Wallis beloofde een heel andere einde waar alle rode draden zouden worden opgelost, en met een einde dat alle spelers en spelmeesters zou tevreden stellen.

Wallis deelde echter ook mee dat Games Workshop de creatieve geesten van Hogshead in een knelgreep hield en reeds verschillende achtergrond boeken over de Skaven, het onbekende Cathay (China) en Nippon (Japan) had verboden voor onduidelijke redenen. De essentiële smaak die WFRP zo bijzonder maakte stierf langzaam maar zeker uit.

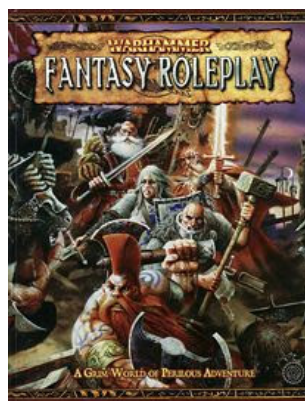
De redenen werden duidelijk toen Games Workshop besloot dat hun drie Warhammer werelden – die van het battle-game, de boeken, en het rollenspel één wereld moesten worden. Dit had grote gevolgen, daar dit inhield dat de Enemy Within Campagne nu plots nooit had plaatsgevonden en dat het spel van een wereld van gothische intrige opschoof naar een wereld vol chaos-monsters en bedreigingen. Van een boeiend spel vol van onderzoek en interactie met een levende wereld veranderde het spel in een gevechtsgericht spel vol dodelijke gevechten.

Hogshead hield het voor bekeken in 2002 en bracht als zwanezang nog één boek uit. De Dwergen kregen een eigen boek waarin hun oorsprong, geschiedenis, taal, en cultuur volledig werden uit de doeken gedaan. Het beloofde en langverwachte einde van de Enemy Within kwam er nooit en James Wallis werd zelfs met een gerechterlijk bevel van Games Workshop verboden zijn scenario op het internet te verspreiden, iets wat hij met veel ander ongepubliceerd materiaal had gedaan.



*Life is too short to spent in meaningless moments:*

**Het leven is te kort om door te brengen met betekenisloze activiteiten.**



Twee jaar later verscheen plots de tweede editie van WFRP, uitgegeven door de boekenafdeling van Games Workshop, *The Black Library* en ontworpen door **Green Ronin Publishing**. Het was een goede tijd voor WFRP. Het spel werd wat 'verbeterd' in de ontwikkeling van de avonturiers maar de harde en dodelijke atmosfeer van WFRP bleef intact. Ondanks het feit dat deze editie in de greep zat van de toenmalige obsessie van Games Workshop met hun Storm of Chaos' volgde er een lange lijn van nieuw materiaal, maar de oudere spelers (in de rollenspel gemeenschap worden zulke lieden 'baarden' genoemd) – en zeker de spelmeesters - waren over het algemeen niet echt tevreden met deze nieuwe publicaties. Hun campagne had bijlange na niet de alles overkoepelende en spannende sfeer van de Enemy Within en bracht de avonturiers gewoon van het ene gevecht tegen chaos naar het volgende, en wat ze ook deden, er veranderde niet veel (zelfs niets) aan de verhaalslijn. De campagne werd door de Oude Garde neergesabeld. Ook de indrukwekkende maar zeer veel fouten bevattende *The Thousand Thrones* campagne onderging dat lot. De tweede editie stierf even later een zachte dood..



In 2008, nam Fantasy Flight Games de licentie over en alles veranderde. Ontwerper Jay Little en zijn team maakten van WFRP iets dat zo hard verschilde van de andere uitgaven dat oude fans het spel niet meer herkenden en nieuwe fans om het zacht uit te drukken wat verward waren.

Het was een gewaagd experiment en zoals zovele experimenten waren er dingen die werkten en dingen die niet werkten. De nadruk op grote en kleine kaartjes, tokens en andere spelcomponenten brachten op hun tenen getrapte fans – waarvan ik er zeker één was – ertoe uit te roepen dat WFRP nu een veredeld bordspel was geworden.

Fantasy Flight Games had duidelijk de afhankelijkheid van de fanbasis aan het oude system onderschat. Ze gingen er van uit dat ook deze mensen wel zouden bijdraaien, maar de verschillen waren zo groot dat voor mij – en met mij vele anderen - deze stap te groot was. Niet alleen bleven de oude fans weg, ook de nieuwe fans raakten in de war door de (te) grote hoeveelheid spelmateriaal en waren wat geïntimideerd door de hoge aankoopprijs. Bovendien ondersteunde de basisset slechts vier avonturiers.

Later, bracht FFG het spel uit in een volgende editie (3.1) en legde er de nadruk op dat niet alle spelmateriaal noodzakelijk was. Ze brachten daarbij boeken en kleine dozen spelmateriaal uit. Dit slaagde er in de fans nog meer te verwarren.

Toen ook Games Workshop zich weer ging moeien met de verdere ontwikkeling van het spel besloot FFG dat het tijd werd de licentie terug te geven.



**De grote hoeveelheid spelmateriala vraagt ook heel wat ruimte.**

### **De toekomst van WFRP**

Op de Fantasy Flight Games forums, praat men reeds druk over een vierde editie, maar ik ben van mening dat het tijd is om *WFRP* een langere tijd te laten slapen. Ik heb net als zovele 'baarden' mijn eigen versie van het spel eigen gemaakt en leid momenteel twee groepen doorheen mijn eerste editie wereld met tweede editie avonturiers.

Persoonlijk denk ik dat wanneer iemand terugkeerd om een nieuwe editie van het spel te maken we geen nieuwe regels nodig hebben, gewoon een goede kwaliteit en mengeling van avonturen en voorheen onuitgegeven wereldachtergronden. Spijtig genoeg as er nooit een sterke hand aan het roer van dit fantastische spelsysteem en elke uitgave leed aan een ongelijkheid die voortkwam uit de vele schrijvers met steeds veranderende richtlijnen van de eigenaar (Games Workshop) die verschillende hoofdstukken in vaak zeer verschillende ondertonen moesten afleveren. Bovendien heeft het spel noodzaak aan interessante avonturen die niet de oude moegestreden Skaven in de rollen of Beestmensen in de bossen en edelen in chaoscultes bevatten.

Mijn spelers vrezen elk moment dat ze een gevecht moeten aangaan omdat de kans dat ze zwaargewond geraken of zelfs sneuvelen zo realistisch groot is. De intriges die zich rondom hen afspelen zijn boeiend en houden heel veel rollenspel in.

*Warhammer Fantasy Roleplay is dood.  
Lang leve Warhammer Fantasy Roleplay!*

Lang leve het rollenspel in zijn vele vormen...