

A detailed illustration of a skull, possibly a primate or human, with its jaw open. The skull is positioned centrally at the top of the page. On either side of the skull, there are surgical instruments, including forceps and a scalpel, arranged as if they are part of a dissection or surgical procedure. The background is a textured, yellowish-green surface with faint, glowing lines and patterns, suggesting a laboratory or medical setting.

# EXCIDIUM MUNDUS

ΣΣΣΛΑΡΙΟ ΡΑΙΛΤΒΑΛΛ  
ΙΛΦΑΛΤΣΕΡΥ ΜΑΛΥΑΛ

[www.deherenvanternat.com](http://www.deherenvanternat.com)

Section 1.....Codex Historia  
Section 2.....Codex Tacticala  
Section 3.....Codex Materia  
Section 4.....Codex Mundus



# CODEX HISTORIA

Weinig is bekend over ons verleden. Alles is verloren gegaan in wat bekend staat als "De Apocalyps oorlog".

In het begin van de 21e eeuw was de mensheid verenigd in angst en chaos toen een virus als een lopend vuur zich over de wereld verspreidde: Celeris Mortis.

Als uiterste noodoplossing werden de geïnfecteerde landen gebombardeerd met nucleaire wapens. Dit had catastrofale gevolgen.

Er bestaat niet veel betrouwbare (neutrale) informatie meer over de gevolgen van deze wanhoopsdaad. Wie, waar en wanneer zijn vragen die verschillende antwoorden krijgen, afhankelijk van wie het verhaal verteld.

Feit is dat dit het begin was van de eerste nucleaire wereldoorlog en tegelijkertijd het einde van de toenmalige grootmachten.

De droom van welvaart en vooruitgang is voorbij.  
In de duisternis van de toekomst is er enkel oorlog.



# CODEX TACTICA



## Het Spel

Door een grote nucleaire wereldoorlog en een dodelijk virus is de wereld volledig in chaos herschapen. Er zijn bijna geen vruchtbare plaatsen of energiebronnen meer en er heerst een grote schaarste aan levensmiddelen.

Vooraf olie en brandstof zijn belangrijk onder deze schaarse middelen.

Hij die de olie controleert, heeft de controle over de wereld. Wanneer er vooroorlogse oliebronnen of brandstofopslagplaatsen herontdekt worden, sturen de legermachten hun soldaten uit om dit gebied te claimen.

Jij maakt deel uit van een "strike team" uitgestuurd door één van de grootmachten.

Het doel is om samen met je teamleden de orders van de thuisbasis uit te voeren, met als belangrijkste order het verzamelen van zoveel mogelijk olie of brandstof.

Aan het hoofd van zo'n team staat een generaal die de hele operatie in goede banen moet leiden. De generaal krijgt ondersteuning van EVA, de mainframe-computer gelinkt met de thuisbasis.

**"Een goede generaal leidt zijn leger niet in de verdoemenis juist omdat hij weet dat ze volgen."**

## Einddoel van het spel

---

Het finale doel van het spel is om samen met je team de meeste brandstof te verzamelen.

Brandstof kan verdiend worden door het winnen van een missie of door ze te verzamelen tijdens die missies. Het is dus niet enkel belangrijk om missies te winnen, maar ook om zoveel mogelijk brandstof te verzamelen.

Elke team heeft een verzameltank. Op het einde van het spel zal de ploeg met de meeste verzamelde brandstof het gebied kunnen claimen in naam van hun grootmacht.

## De Missies

---

Het spel is onderverdeeld in verschillende missies. Het is jouw taak om deze missies tot een goed eind te brengen.

Elk strike team beschikt over een commandopost waar je de briefings krijgt van EVA.

Zij calculeert de beste strategische aanpak voor de komende missie en zal samen met de generaal de missie uitleggen: de reden en het doel.

Per opdracht kunnen er een aantal medics, engineers en harvesters aangesteld worden.

Hun aantal is afhankelijk van de missie. De persoon die hiervoor kiest, zal voor de rest van de missie in deze rol blijven. Eva zal ook meedelen hoeveel "kills" er maximum mogen vallen tijdens de opdracht.

## Voorbeeldmissie:

Max tijdsduur: 45 minuten

### Aanvallers (2 teams)

Missie: Binnenbreken in de vijandige bunker.  
Geheime documenten stelen en terug geraken  
in het basis kamp.

Medics: 2

Engineers: 1

Harvesters: 2

Kills: 20

### Verdedigers

Missie: Elke aanval verijdelen en  
de documenten verdedigen.

Indien de vijand toch zou doorbreken, de documenten  
vernietigen.

Medics: 1

Engineers: 2

Harvesters: 2

Kills: 30

### Missie-uitleg:

De aanvallers krijgen voor deze missie twee medics.

De verdedigers krijgen er maar één.

De aanvallers hebben één engineer, de verdedigers twee.

Alle ploegen hebben twee harvesters.

De aanvallers krijgen twintig kills, de verdedigers dertig.

(let wel, er zijn twee aanvallende ploegen)

Het aantal kills staat voor het maximum aantal slachtoffers  
dat mag vallen tijdens deze missie.

Een missie kan men winnen op verschillende manieren:

1. Je slaagt er in de opdracht uit te voeren.
2. De tijd is verstreken.
3. De tegenstander is uitgeroeid.

**“EXITUS ACTA PROBAT Het doel heiligt de middelen.”**

## De verschillende types soldaten

---

### De infanteriesoldaat:

Soldaten zijn de standaard krijgers.

Zij krijgen een wapen en kogels.

### De engineer:

Engineers krijgen toegang tot een aantal attributen uit de shop zoals granaten, mijnen, struikeldraden, rookbommen.

In bepaalde missies krijgen de engineers ook dynamiet mee.

### De medic:

Elke gewonde soldaat op het slagveld kan door de medic terug op de been gebracht worden zodat er geen kill wordt opgebruikt.

(zie getroffen tijdens het spel)

De medic heeft hiervoor morfine en verband nodig.

### De harvester:

Enkel harvesters kunnen tijdens de missies brandstof verzamelen.

Zij krijgen hiervoor de nodige attributen mee.



## Getroffen tijdens het spel

---

Wanneer je tijdens een missie geraakt wordt door de vijand (om het even waar, ook het wapen), ben je gewond en moet je gaan neerliggen op de grond.

Dit doe je door op je rug te gaan liggen, en je wapen boven je uit te steken.

Hierdoor maak je duidelijk aan andere spelers dat je gewond bent. Op gewonde spelers mag er niet geschoten worden !!!

Er zijn dan een aantal mogelijkheden:

- Als er een medic in de buurt is en hij (of iemand anders) heeft morfine en verband op zak, dan kan hij je "oplappen" zodat je opnieuw verder kan.
- Indien er geen medic in de buurt is, dan heb je de keuze om langer te blijven liggen totdat er toch een medic komt opdagen. Of je beslist om terug te gaan naar de generaal om een van de kills op te gebruiken. Je generaal houdt de stand bij van het aantal gebruikte kills. Indien alle kills reeds opgebruikt zijn, zal je in de commandopost moeten wachten tot het einde van de missie.

Wat kan je nog als je geraakt bent:

- Roepen om hulp
- Spreken

Wat kan je NIET meer als je geraakt bent:

- Schieten
- Lopen, kruipen, rollen,...
- Materiaal gebruiken (vb. dynamiet)



## Chits

---

Buiten je wapen en kogels is ook geld (chits) belangrijk. Een uitvalbasis heeft een standaarduitrusting ter beschikking voor zijn strike team maar voor alle extra uitrusting moet zelf gezorgd worden.

Elk strike team heeft zijn eigen bankrekening waarop het na een missie al de gevonden chits kan storten.

Als de Mercatore in de buurt zijn, dan kan men de verdiende chits uitgeven aan wapenuitrusting en dergelijke.

Chits zijn opgeslagen op diskettes en deze liggen tijdens de missies in bijvoorbeeld een verlaten bunker, een leegstaande bank ...

Het is mogelijk dat sommige van de diskettes een virus bevatten dat de bankrekening kan wissen of vernietigen.

Om dit te beletten kan er wel een virusscanner aangeschaft worden (zie Codex Materia).

## De Mercatore

---

De Mercatore vormen een handelsgilde die toevallig altijd aanwezig is in de buurt van het strijdtonneel wanneer de grootmachten oorlog voeren ... (Zie Codex Mundus)

Soldaten kunnen bij hen extra materiaal aanschaffen om de balans in het eigen voordeel te doen overhellen.

Let wel, de Mercatore zijn volledig neutraal, zij hebben slechts een shop waar alle teams tesamen aankopen mogen doen.

## Klassen

Elke legermacht heeft verschillende groeperingen waarvan je een moet kiezen.

Elke klasse heeft andere eigenschappen.

(Zie Codex Mundus voor de verschillende klassen)

# CODEX MATERIA

De codex beschrijft alle materialen die men kan vinden en/of kopen tijdens het spel.

## Munitiebakken:

Elke soldaat krijgt een bepaald aantal kogels per missie.

Tijdens het spel kan men munitiebakken vinden waardoor men extra kogels kan afvuren. Deze kogels kunnen niet opgespaard worden tussen missies.

Munitie is schaars en duur.

Wees zuinig, een schot is een dode

Munitorum Manual



## Kaart:

In het spel kunnen verschillende soorten kaarten voorhanden zijn.

Luchtfoto's, topografische kaarten, handgetekende kaarten,...

Ken uw slagveld, ken het zo goed dat je een kaart kan tekenen in je gedachten. Wat ben je met 400 buitgemaakte chits als je de weg niet kan vinden?

Kolonel Strayer 4e bataljon

Medic pack:

Iedereen kan dit kopen, maar enkel de medic kan het gebruiken.

Medic packs bestaan uit morfine en verband.

Wanneer je getroffen bent, dan kan de medic je terug op de been helpen.

Hiervoor moet hij een medic pack opgebruiken.

De medic moet het verband rond de getroffen speler binden en het zakje

morfine uitkappen.

Verlaat nooit het basiskamp zonde EHBO-kit !!!

Ook al kan je het niet gebruiken,

de dokter kan er uw leven mee redden.

Elementary Battlefield Medical Instruction Guide



### Schild:

één van de krachtigste voorwerpen die men kan kopen.

Een verplaatsbare beschutting, gemaakt zodat elke soldaat het gemakkelijk kan meepakken. Een schild kan blijvend kogels opvangen.

Dokter!!! Neem dit mee en ga mijn soldaten terug op de been brengen!

Dat ding heeft al ontelbare keren mijn leven gered!

Kpt. Henler van de keizerlijke troepen

### Granaten & Mijnen:

Granaten en Mijnen zijn enkel te gebruiken door engineers en kan je aankopen in de shop.

Wanneer iemand geraakt wordt door een granaat of mijn, dan moet deze speler onmiddellijk een kill opnemen. De medic kan hem niet meer oplappen.

Wees op je hoede in vijandig gebied.

Niet enkel kogels kunnen je doden.

Infantry Arms, Apparatus and Equipment Guide

### Rookbommen & struikeldraden:

Enkel te gebruiken door engineers. Deze attributen kunnen aangekocht worden in de shop en kan men tijdens de missie gebruiken als afleiding manoeuvres of bewaking.

○ Korporaal !! Ik wil dat elke ingangsweg tot de bunker beveiligd wordt met struikeldraad. Ik verwacht ratten deze nacht!!

Generaal Huxlow

### Kevlar vest:

Een kevlar vest zorg ervoor dat je een extra kogel kan incasseren.

De eerste kogel die je treft (om het even waar, ook op het wapen) wordt opgevangen door je kevlar. Hierna is het onbruikbaar geworden en geef je het af aan een judge.

Het weegt misschien 5 kilo, maar het kan wel je leven redden.

Sergeant Farb 2e bataljon paratroepers

### Comm.link

Bij bepaalde missies kunnen twee soldaten per team comm.link gebruiken.

Hierdoor kunnen de acties van het team gecoördineerd worden.

Oscar November 2 Bravo Golf Golf QRV !!

Onbekende call sign trooper

### Virusscanner:

Wanneer je chits vindt, dan staan deze op diskettes. Het is altijd mogelijk dat deze diskettes een virus bevatten dat je bankrekening leeghaalt. Een virusscanner kan zo'n virussen vernietigen.

Mijn virusscanners kosten misschien veel, maar stel je eens voor hoeveel een virus je kan kosten !

Edmund Handelaar van de Mercatore

**“Wees sterk in je onwetendheid”**

### Huurlingen:

Soms kan men tijdens het spel huurlingen aanwerven.

Voor de juiste prijs volgen zij de bevelen van het strike team.

Kapitein, het bos dat we door moeten is een groot mijnenveld!

Geen probleem korporaal, we zullen de huurlingen voorop sturen.

Kpt. Jarken de gevreesde

### Vlammenwerpers:

In de shop kan men vlammenwerpers kopen. Dit zijn brandstoftanks die voor de duur van een missie op de rug van een soldaat worden gemonteerd. Vlammenwerpers zijn perfecte wapens om de vijand bijvoorbeeld uit een bunker te verjagen. De drager van de vlammenwerper mag zijn eigen wapen ook behouden tijdens de missie.

Georg, haal Bertha boven !! Het is tijd dat we ze er uit branden !!

Generaal Thomas de Grote

### Snipernest

Snipernesten kan men vinden op het spelterrein. Het zijn strategische posities waar een paintballwapen gemonteerd is als volautomatisch machinegeweer.

Nu is het genoeg geweest !!! Mannen, bestorm dat snipernest !!!

Vernietig elke tegenstand !!!

Laatste woorden van sergeant Hoobler

# CODEX MUNDUS

Uit de assen van het verleden zijn er nieuwe grootmachten ontstaan.

## Het Imperium

Ontstaan: Jaar 1 na de Apocalyps oorlog

Leider: De onsterfelijke keizer

Populatie: 23.547.342 waarvan 2.936.654 troopers



## De Krijgers van Wodan

Ontstaan: Jaar 63 na de Apocalyps oorlog

Leider: Wodan (religie)

Populatie: actieve wolven 1.593.973



## De Legionairs Discordia

Ontstaan: Jaar 143 na de Apocalyps oorlog

Leider: De Grootmeesters

Populatie: Onbekend



## Het Imperium

Het keizerlijke Imperium is ontstaan in het jaar 1 na de Apocalyps oorlog.

Het is de oudste en grootste mogendheid op aarde.

Het Imperium bestaat uit twaalf steden met Coronis als hoofdstad.

Coronis is de thuishaven van de Keizer, de alleenheerser over het Imperium.

Hij bracht een einde aan de Apocalyps oorlog, zijn heldendaden overtreffen het menselijke.

Men zegt dat hij zonder zuurstof noch bescherming kan rondlopen over de aarde.

Als laatste heldendaad heeft hij zijn sterfelijkheid opgeofferd in ruil voor eeuwige dienstbaarheid aan het Imperium. Alleen al zijn psychische krachten verdreven het virus uit de steden. De bevolking beschouwt hem als god en volgt blindelings zijn bevelen.

De keizer wordt bijgestaan door vijf magistraten die elk een ministerie leiden.

- Ministerie van Defensie
- Ministerie van Communicatie
- Ministerie van Logistiek
- Ministerie van Justitie
- Ministerie van Religie



Het eerste bevel van de Keizer na de declaratie van zijn onsterfelijkheid was de oprichting van de Exercitus Herois: de keizerlijke troopers die instaan voor de expansie en het behoud van het keizerrijk op aarde. Deze fractie werkt onafhankelijk van de ministeries en rapporteert rechtstreeks aan de keizer.

De Exercitus Herois is onderverdeeld in vier afdelingen:

- Magistratus Scorpionarius:

De soldaten die ingelijfd worden bij de Scorpionarius worden getraind als stormtroopers.

Zij moeten voor het schokeffect zorgen in een strike team.

Ze zijn getraind in het tactisch innemen van posities en het bestormen van vijandige locaties.

Scorpionarius troopers worden constant getraind/gedrild of zijn uitgestuurd op missie.

Voordeel:

Tijdens elke missie kan je 30 extra kogels verkrijgen bij de generaal.

- Magistratus Anonimus

De Anonimus zijn de ultieme jagers van het Imperium. One shot one kill luidt hun moto. Jarenlang worden ze getraind om een vijand om te leggen met slechts één kogel. Om af te studeren liggen ze wekenlang verscholen in een sniper nest in de wildernis, met een vrijgelaten terdoodveroordeelde als target. Daarbij krijgen ze slechts één kogel mee. Als de ter dood veroordeelde ontsnapt, neemt de gefaalde de plaats van het slachtoffer in!

Voordeel:

Bij een aantal missies, krijg je een bepaalde tijd voorsprong op de anderen.

(ongeveer 1 minuut)

Hierdoor kan je al strategische posities innemen voor de missie start.

- Magistratus Experimentum

Deze uitverkoren krijgen de eer om hun lichaam te schenken aan de wetenschap van de bewapening. De beste experten van het rijk in biomedische offensieve aanpassing aan het menselijk lichaam bewijzen hun kunde op deze uitverkorenen. Slechts 37 procent van de uitverkorenen overleeft de procedure. Zij reïncarneren als kinderen van de keizer zelve. De keizer heeft voor deze vechtmachines een deel van zijn genen geschonken. Hun huid wordt vervangen door kevlar van het zuiverste soort. Staal en uranium stroomt door hun aders.

Voordeel:

Twee keer per evenement de mogelijkheid om drie kogels te incasseren in plaats van één. Dit moet gemeld worden voor de start van de missie. Indien dit voordeel gekozen werd, maar niet gebruikt werd in de missie, dan blijft het opgebruikt. Let wel, wanneer je drie kogels hebt geïncasseerd en de medic lapt je daarna op, dan kan je opnieuw maar één kogel incasseren.

**“De beloning voor verraad is weerwraak.”**

- Magistratus Supplicum

De Last Chancers. Deze terdoodveroordeelden krijgen de keuze om hun laatste adem uit te blazen als soldaat van het Imperium zodat de onsterfelijke keizer hun zonde kan vergeven. De Supplicumtroepen kennen maar twee vechteigenschappen: snel en veel! Bij nieuwe bedreigingen, als de andere keizerlijke troepen zich nog aan het organiseren zijn, stormen de Supplicum op de vijand af. Desnoods met enkel schop en houweel hakken ze op de vijand in. De Supplicum hebben maar een doel. Zij die waardig sterven, worden hun zonden vergeven.

Voordeel:

Je kan vijf extra kills opgebruiken doorheen het evenement.  
(enkel voor jezelf)



## De Krijgers van Wodan:

De volgelingen van Wodan vormen een religieuze groepering die haar oorsprong kent in het jaar 63. Hun religie stamt af van het oude Vikinggeloof waar Wodan de oppergod was.

Hoe ze ontstaan zijn en wie de grondleggers zijn, blijft echter onbekend.

Na de Apocalyps oorlog werd de wereld beheerst door chaos en dood. Velen zochten hun toevlucht in religie.

De kracht van de Wodanvolgelingen is hun onbevreesdheid voor de dood.

Zij geloven dat elke mens die dapper en zonder angst sterft, mag aanschuiven aan Wodans tafel in het Walhalla.

Rond hun oudste tempel is een volledige stad gebouwd, Jorvik. De stad is gelegen in het barre Noorwegen en is de enige van de volgelingen van Wodan. Jorvik is een bedevaartsoord voor al de volgelingen. Hier komen de leiders van de verschillende gemeenschappen samen.

Buiten dit ene bolwerk leven ze in gemeenschappen, "stammen", verspreid over heel de wereld. Elke gemeenschap heeft zijn stamhoofd die de groep vertegenwoordigt in Jorvik.

Wanneer iemand zich bekeert heeft tot Wodan en meer wil zijn dan enkel een volgeling, dan kan hij een pelgrimstocht ondernemen naar Jorvik en zich laten onderrichten in een van de tempelhuizen. Enkel wanneer ze in deze beproeving slagen, mogen ze zich een Krijger van Wodan noemen, een volwaardige wolf. Het is een enorme eer om deze titel te mogen dragen, alle volgelingen kijken met respect naar deze krijgers.

De krijgers van Wodan bestaan uit wolf packs. Elk van deze groeperingen heeft een tempelhuis in Jorvik. Wanneer iemand zijn titel ontvangt, is hij niet gebonden aan taken en verplichtingen, maar de meeste doen dit uit eigen wil. Toch zijn de Krijgers van Wodan vrij in hun beslissingen. De verschillende wolf packs zijn

- De Bloedwolven:

De meest gevreesde krijgers van Wodan zijn de Bloedwolven. Ze zijn getraind om pijn, vermoeidheid, angst, ziektes ... te vervangen door razernij. In elke gevecht chargeren ze met blinde furie, meerdere vijand gaat lopen vooraleer ze aankomen. De Bloedwolven zijn de uitverkoren krijgers van Wodan, de oude wolf. Hun furie is voor hen de manier om hem te eren. Het is niet ongewoon dat een Bloedwolf drie schotwonden incasseert vooraleer hij zijn leven laat.

Voordeel:

Twee keer per evenement de mogelijkheid om drie kogels te incasseren in plaats van een. Dit moet gemeld worden voor de start van de missie. Indien dit voordeel gekozen werd, maar niet gebruikt werd in de missie, dan blijft het opgebruikt. Let wel, wanneer je drie kogels hebt geïncasseerd en de medic lapt je daarna op, dan kan je opnieuw maar één kogel incasseren.

**“Wijsheid is het begin van angst.”**

### - De Duisterwolven:

Als de vijand het gehuil van een Duisterwolf hoort, is het te laat. Een zucht later volgt het fatale schot. Voor de ongelovige het beseft, dringt 17.25 mm Wodanstaal door zijn hoofd. Elk greintje persoonlijkheid wordt gebroken wanneer de Duisterwolf de opleiding begint. Een Duisterwolf wordt omgevormd tot een moordenaar van het geloof. Een vijand honderden kilometer ver weg wordt genadeloos opgejaagd en naar de hel gestuurd. Een Duisterwolf is één met zijn omgeving en de natuur. Hij is Wodans avatar van wraak. De wraakengel op het terrein!

#### Voordeel:

Bij een aantal missies, krijg je een bepaalde tijd voorsprong op de anderen.

(ongeveer 1 minuut)

Hierdoor kan je al strategische posities innemen voor de missie start.

### -De Wolfpriesters

Hardnekkig en fanatiek. Elke ongelovige hond die de weg kruist van een Wolfpriester zal branden in de hel. Een ongelovige wekt een oncontroleerbare drang op bij een wolfpriester: dood is de enige optie. De Wolfpriesters worden tijdens hun opleiding ondergedompeld in de leer van Wodan. Na vijf jaar opleiding ontbranden ze in woede bij het minste spoor van afgoderij. Een goede ketter is een dode ketter. Imperium en Legionaris zijn niet meer dan ziektes die uitgeroeid moeten worden.

#### Voordeel:

Tijdens elke missie kan je 30 extra kogels verkrijgen bij de generaal.

-De Wolfklauwen:

Wanneer Wodan ten strijde trekt, dalen de Wolfklauwen in grote getale neer op het slagveld. De Wolfklauwen zijn de ruggensteun van het Wolfleger. Mansterkte is hun grote troef. Wanneer een roedel Wolfklauwen het slachtveld betreedt, rest slechts dood en verdoemenis voor de vijand. Elke Wolfklauw zoekt een heldendood zodat hij aan de tafel van het Walhalla kan plaatsnemen. Wanneer de wolf klauwt, is de vijand zijn lot geschreven!

Voordeel:

Je kan vijf extra kills opgebruiken doorheen het evenement.  
(enkel voor jezelf)



## Legionairs Discordia:

Het ontstaan van de Legionairs Discordia is een groot mysterie. Ze werden de eerste maal gesignaleerd in het jaar 100. Sinds dat jaar is de mensheid onderverdeeld in twee kampen. Zij die vechten voor een overtuiging en zij die vechten voor zichzelf. De Legionairs hebben lak aan de doctrine van het Imperium of Wodan. Het opperste genot is het eigen genot. Wodan en het Imperium houden zich vast aan het verleden. Omarm de toekomst, de mensheid staat op het kantelpunt van evolutie. Mutatie is een kostbaar goed op weg naar een oppermachtig lichaam en geest! Het virus is een zegen en geen vloek. Het virus maakt van de sterveling een krijger voor de eigen machtswellust.

De Grootmeesters brengen de boodschap over naar de volgelingen. Weinig is van deze machthebbers bekend. Via hun kampioenen wordt hun wil opgelegd aan de volgelingen. De kampioenen hebben speciale machten gekregen van hun Grootmeester en hebben elk hun militia waarin volgelingen kunnen toetreden. Door het streven naar de eigen macht is een groep Legionairs moeilijk aan te voeren. Wanneer dit lukt is een troep Legionairs een onoverkomelijke vijand die elke weerstand wegblaast. Iedereen wil in de gratie komen van de Grootmeesters. De wet van de sterkste geldt als nooit tevoren: wie de kampioen kan vernietigen, neemt het commando over en zal zijn krachten erven. Maar dan begint de interne strijd om de onderdanigen te houden waar ze thuishoren: onder het ijzeren gezag van de kampioen.



Eens om de 66 nachten komen de Kampioenen samen en worden de orders van de Grootmeesters ontvangen. Dergelijke vergaderingen gaan zelden voorbij zonder bloedvergieten. De zwakke Legionairs van elke kampioen verlaten nimmer de bijeenkomst. Zij worden geofferd op het altaar van machtsstrijd. Maar geluk is aan de zijde van deze offeranden. Gevangen tegenstanders worden op de meest brutale wijze naar hun einde gebracht. Hoe hoger de rang, hoe intenser de marteling! Door dit gebruik zijn de bijeenkomst doorheen de wereld gevreesd als de Slachtnacht!

Elke kampioen heeft krachten gekregen van de Grootmeesters. Er zijn vier militia, elk berucht om hun specifieke dodelijke eigenschap.

#### -Militia Morbus

Er is niets zo machtig als het hoofd van de vijand te zien ontploffen op zijn kameraden. Met één enkel schot schakelen de Militia Morbus de vijand uit. De Morbus zijn dodelijk van op verschillende kilometers. Hun tactiek bestaat er soms uit om de eerste vijand niet 100 procent dodelijk uit te schakelen zodat zijn medesoldaten hem komen redden. De andere Militia Morbus schuiven dan aan de feesttafel aan!

Voordeel:

Bij een aantal missies, krijg je een bepaalde tijd voorsprong op de anderen.

(ongeveer 1 minuut)

Hierdoor kan je al strategische posities innemen voor de missie start.

### - Militia Corruption

De Militia Corruption houden van bloedvergieten. Met honderden tegelijk overrompelen ze de vijand met een dodelijke charge. Niets overtreft de vijand te zien vluchten voor de overmacht. Door deze tactiek sneuvelen veel legionairs maar wat een feest als de vijand ver in de minderheid geraakt ... Dan werpen de Militia Corruption de vuurwapens af en vechten ze verder met handwapens want een schotwonde werkt vaak te snel. Het bloed drinken van de leider van de tegenstanders bekroont het werk. Het lijk van een vijand blijft zelden ongeschonden ... De Militia Corruption verzamelen de vreemdste trofeeën.

#### Voordeel:

Je kan vijf extra kills opgebruiken doorheen het evenement.  
(enkel voor jezelf)

### -Militia Immortalis

De Immortalis laten de zegen van mutatie over zich neerdalen. Wanneer de hand een klauw wordt, het gebit een dodelijk aanvalswapen en het bloed vergif, is de Immortalis op de top van zijn kunnen. Zij worden beschouwd als de kinderen van de toekomst. Waar een lichaam is, is een weg! De kracht van de Militia Immortalis is ongezien. De schade die ze kunnen incasseren voor ze neergaan is ongezien. Met hun laatste stuip trekking kan nog de krachtigste vijand geveld worden.

#### Voordeel:

Twee keer per evenement de mogelijkheid om drie kogels te incasseren in plaats van één. Dit moet gemeld worden voor de start van de missie. Indien dit voordeel gekozen werd, maar niet gebruikt werd in de missie, dan blijft het opgebruikt. Let wel, wanneer je drie kogels hebt geïncasseerd en de medic lapt je daarna op, dan kan je opnieuw maar één kogel incasseren.

## - Militia Cruciatu

Wanneer haat een deugd is, verschijnen de Militia Cruciatu op het toneel. Ze vervloeken alles en iedereen. Dode vijanden worden extra verminkt, de eigen gewonden afgeslacht voor hun falen...en voor hun kogels. Een snelle dood is een slechte dood. Vuurwapens worden tot het uiterste gedreven. De Cruciatu zijn berucht voor hun enorme vuurkracht. Het gefluit van kogels en de dans van sneuvelende vijanden is waar het om draait.

Voordeel:

Tijdens elke missie kan je 30 extra kogels verkrijgen bij de generaal.



## Mercatore

Na de Apocalyps oorlog was alle normale handel uit de wereld verdwenen.

Het enige wat nog bestond was ruilhandel. Geld had geen waarde meer.

In de jaren 80 na de oorlog werd handel drijven nog moeilijker gemaakt door de opkomende strubbelingen tussen het Imperium en de Krijgers van Wodan.

Handelaars werden terecht gesteld omdat zij handel dreven met de vijand.

In 89 kwamen de 20 grootste (meest invloedrijke) handelaars samen om deze problematiek aan te pakken. Als oplossing richtten ze een handelsgilde op, "De Mercatore".

De Keizer van het Imperium en de raad in Jorvik hadden geen andere keuze dan ze te erkennen als neutrale handelsgilde. Zonder hen zouden ze beide een zwaar tekort gehad hebben aan grondstoffen en levensmiddelen. Zelfs de Legionairs gebruiken hun diensten.

Vanaf dan was er ook de mogelijkheid om "chits" te ontvangen. Wanneer men iets wil ruilen met de Mercatore dan kan men kredieten ontvangen in plaats van goederen. Deze kredieten worden aanvaard als betalingsmiddel door elke handelaar van de Mercatore. Het is de enigste vorm van geld die nu gebruikt wordt op als de wereld en heeft bijnaam "Chits" gekregen.

De handelsgilde is nu uitgegroeid tot de grootste neutrale gilde, ze is verspreid over de hele wereld.

## Prospectors

---

De Prospectors zijn de laatste hoop voor de mensheid, de enigen die nog hoop hebben voor de toekomst van de aarde.

Het zijn nomaden die over de wereld trekken op zoek naar leefbare gebieden.

Hoe ze ontstaan zijn en om welke reden is echter onbekend.

De prospectors houden geen geheimen, ze delen al hun kennis want ze willen de mensheid helpen.

Misschien hebben ze andere motieven, maar deze zijn onbekend...

The background of the page is a dark, moody scene of autumn leaves in shades of brown, orange, and green. A large, bright, glowing yellow and white orb is centered in the middle of the page, surrounded by several thin, overlapping circular lines that create a sense of depth and focus. The text is centered within this glowing area.

WARNING

Dit document mag niet in vijandige handen vallen.

Falen in het veilig bewaren van dit document  
wordt bestraft met de dood.

Falen in het voorleggen van dit document aan  
een officier wordt bestraft met de dood.