

CASUS BELLI



CETERO CENSEO
LUDENDUM ESSE

NIEUWS BRIEF

Jaargang 23 nummer 2, november 2011



periodiek van Casus Belli, vereniging voor roleplayers, board- en wargamers

Colofon

De Nieuwsbrief van Casus Belli
jaargang 23 nummer 2
november 2011

Redactie

Marleen Overkamp
marleen.overkamp@gmail.com

Hand- en spandiensten:

Marc

Casus Belli

Bijeenkomsten (let op, nieuw adres!):

Café ‘De Verdieping’,
Platenmakersstraat 3, Nijmegen

Postadres:

Hillekensacker 22-25, 6546 LE Nijmegen

Webstek: www.casusbelli.nl

Algemene e-mail: info@casusbelli.nl

Website e-mail: website@casusbelli.nl

Kopij

Kopij kan ingeleverd worden bij of opgestuurd worden naar de redactie.

Als de redactie het kan ontcijferen, mag er handgeschreven tekst ingeleverd worden. Een ingetikte tekst wordt echter meer gewaardeerd. Formaat: ASCII of L^AT_EX, maar Word en dergelijke mag ook. Inleveren op CD, USB-stick of per e-mail.

Overname van artikelen

Voor het overnemen van een artikel uit de Nieuwsbrief moet vooraf toestemming verkregen worden van de auteur(s) van het artikel of van de redactie. Ook dient de bron vermeld te worden.

Het copyright van de artikelen ligt bij de auteurs.

Afbeeldingen

Een verantwoording van de gebruikte afbeeldingen is te vinden op pagina 25.

Deadline volgende Nieuwsbrief:

eind januari 2012 (herdenkings-Nieuwsbrief: begin december 2011)

Redactioneel

In de vorige Nieuwsbrief konden we nog hopen dat onze vaste schrijver Frank na zijn herseninfarct nog vele artikelen zou schrijven, nu kan dat niet meer: zoals jullie weten is Frank op 8 oktober j.l. overleden. In de tussentijd heeft hij echter nog wel de pen (nou ja, PC en iPad) ter hand genomen en een paar artikelen geschreven. Deze artikelen zullen jullie in deze en in één of twee komende Nieuwsbrieven aantreffen, daarna zullen we Franks schrijfsels definitief moeten missen.

Frank heeft al vanaf het prille begin voor de Nieuwsbrief geschreven: een korte blik in het archief leerde mij dat hij in Nieuwsbrief nummer 1 al een bijdrage leverde (als secretaris schreef hij de notulen van een ALV) en dat nummer 3 het eerste nummer was dat hij half vol schreef. Dat laatste heeft hij daarna nog diverse keren herhaald, ook met latere Nieuwsbrieven die een stuk dikker zijn. Gedurende de hele tijd dat de Nieuwsbrief bestaat (23 jaar!) heeft hij regelmatig stukken geschreven, daarnaast was hij de laatste jaren ook redacteur van de ‘Spell!’ van Ducosim.

Voor zo’n schrijver en mede-clublid moet wat speciaals gedaan worden, daarom wil ik een herdenkings-Nieuwsbrief maken. Hierin komen natuurlijk een aantal stukken **van** Frank: een doorsnede van de verschillende artikelen die hij heeft geschreven, want hij schreef echt niet alleen over wargames. Maar ook stukken **over** Frank zullen niet ontbreken.

Heb je een ‘verzoeknummer’ voor wat betreft een stuk van Frank dat je graag in deze speciale Nieuwsbrief zou willen zien? Heb je nog wat leuke anekdotes over Frank of een paar foto’s, of wil je iets over hem schrijven? Laat het mij weten, dan maken we er samen iets moois van.

Veel leesplezier, Marleen

Inhoud

0 Colofon

1 Redactioneel & Inhoud

2 Agenda

3 Oproep ALV

Aankondiging van de volgende Casus Belli ALV in januari.

3 Bestuurswisseling

4 Amber - Shock of Chaos

Vorbereiding voor een huwelijk, een ‘ervaring’ met de Logrus, en meer...

10 Duizend enterhaken!

Recensie van ‘Mille Sabords - La bataille des Downs 1639’, een spel uit Vae Victis, door Frank.

14 Notulen ALV

Notulen van de ALV van Casus Belli op 16 januari 2011.

16 CB Nieuwjaarsborrel en wisselrollenspel

17 Bij het 25-jarige bestaan van Casus Belli

Frank blikkt vooruit op het 25-jarig bestaan van onze vereniging.

18 Fabi and his posse

Deel 3 van de avonturen van Fabi en zijn collega’s.

21 Mysterie

Gedicht.

22 Simple Guide to Roleplaying Games

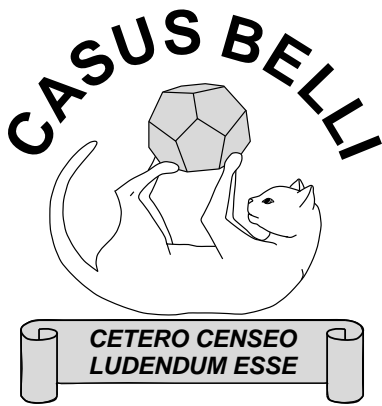
Hoe te bepalen met welk rollenspel je te maken hebt... aan de hand van de aloude vraag ‘Hoe schiet je jezelf in je voet?’

23 Boekrecensie

Korte recensie van ‘Napoleon’s Master: A Life of Prince Talleyrand’, door Frank.

24 Quasi Bellorum

25 Info Casus Belli



Agenda

Data van activiteiten van (leden van) Casus Belli en van andere interessante evenementen.

Ontbreekt jouw activiteit? Geef het door aan de redactie!

Voor Casus Belli activiteiten, zie www.casusbelli.nl

Uitgebreide agenda's zijn beschikbaar op www.ducosim.nl en www.murphysheroes.nl.

19 nov - Ducosim Herfstbeurs

Toernooien, demonstraties van nieuwe spellen, participatiespellen en diverse verkoopstands. Dit keer met het kampioenschap 'Imperial 2030' en met 'Axis and Allies'. Theater De Flint, Amersfoort.

26/27 nov - Spel 2011

Gezelschapsspellenbeurs met een grote spelothek om allerlei spellen te spelen, diverse verkoopstands en spelauteurs die hun prototypes uittesten. Lage toegangsprijzen en gratis parkeren. Broechem (Ranst), België (in de buurt van Antwerpen).

Info: spel.forumfederatie.be

10/11 dec - Midwinter fair Archeon

Fantasy en Gothic markt, met o.a. vechtschows, ambachten, Celtic Folk en demo's van LARP groepen, thema: 'Verleidelijke Magie'. Archeon, Alphen a/d Rijn.

Info: www.archeon.nl

7 jan 2012 - Nijmeegs Monopoly toernooi

Doe een gooi naar het Monopoly kampioenschap van Nijmegen!

8 jan 2012 - CB Nieuwjaarsborrel

Wens elkaar een gelukkig Nieuwjaar en geniet van een paar gratis consumpties (als je je contributie betaalt...)

10 jan - Casus Belli Wisselrollenspel

Start van een nieuwe cyclus, vanaf 19:30 in Café de Verdieping. Ook niet-leden welkom. GM's aub van te voren aanmelden via wisselrollenspel@casusbelli.nl

15 jan - ALV Casus Belli

De jaarlijkse live-roleplaying sessie, of is het toch een sociaal-politiek megagame?

Zie de pagina hiernaast voor de agenda.

11 feb - Ducosim Winterbeurs

Spellenbeurs, inclusief de jaarlijkse spellenveiling. Ook zijn er verkoopstands, demo's van nieuwe spellen, toernooien en participatiespellen. Theater De Flint, Amersfoort.

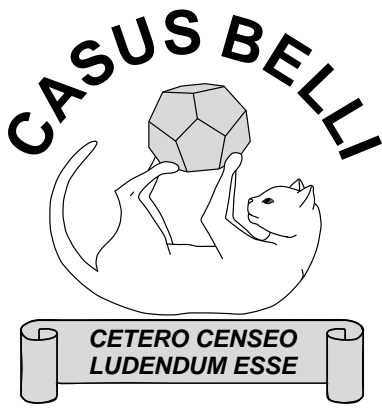
Wat loopt er op de club?

Een kort overzicht van lopende activiteiten binnen Casus Belli (voor zover bekend).

- Wisselrollenspel. Probeer eens een ander rollenspelstelsel... 3 à 4 keer per jaar (om de 16 weken) start er een nieuwe cyclus. Info: Casus Belli website.
- Langer lopende wargames bij leden thuis.
- Diverse rollenspellen.

Moenen & Mariken

Vaker een spel spelen? Onze Nijmeegse spellenwinkel *Moenen & Mariken* organiseert iedere week diverse activiteiten. Kijk op www.moenen-en-mariken.nl voor de details.



Oproep ALV 15 januari 2012

Aanvang 14:30 uur in 'Café De Verdieping', Platenmakersstraat 3 te Nijmegen.

Agenda

- Opening
- Vaststellen aantal aanwezige stemmen
- Vaststellen definitieve agenda
- Goedkeuren notulen vorige ledenvergadering
- Mededelingen van het bestuur
- Ingekomen en uitgaande post
- Uitleg vervreemding spellen door Commissie Spelaanschaf
- Rekening en verantwoording penningmeester over het afgelopen boekjaar
- Verslag kascontrolecommissie
- Decharge penningmeester
- Verkiezing van de kascontrolecommissie
- Verkiezing nieuwe voorzitter en nieuwe bestuursleden
 - Bekendmaking kandidaten
 - Eventuele toelichting door de kandidaten
 - Stemming

Pauze

- Vaststellen begroting 2012
- Goedkeuren begroting 2012
- Activiteiten 2012
- Mededelingen Café De Verdieping
- Rondvraag
- Sluiting

De commissie Spelaanschaf is nog druk doende de lijst samen te stellen van de dit jaar te vervreemden spellen. Afhankelijk van hun advies volgt er na afloop van de ALV wel of geen veiling.

Namens het bestuur,
Remco van Vugt

Bestuurswisseling

Beste Casus Belli leden,

De komende ALV wordt naast de gebruikelijke wisseling in het bestuur ook een nieuwe voorzitter gekozen. Na acht jaar in het bestuur te hebben gezeten stel ik mij niet opnieuw verkiesbaar.

Hoewel het bestuur ook deze keer voldoende kandidaten heeft weten te vinden om alle posities op te kunnen vullen, was dat geen eenvoudige klus. Ik wil dan ook alle leden oproepen om zich kandidaat te stellen voor een bestuursfunctie. Niet alleen de vereniging als geheel maar ook het bestuur heeft altijd nieuw bloed nodig. Eenieder die geïnteresseerd is, kan zich tot en met 24 december bij mij of bij een van de andere bestuursleden melden.

Remco van Vugt

Amber - Shock of Chaos

Sessies 19 en 20

Torrik overleeft zijn religieuze incident: blijkbaar is het de gewoonte de eerste keer gratie te verlenen. Hij keert terug met een duplicaat van Takako's hoofd (dat Auralis aan Amblersh heeft gegeven omdat die Takako's hoofd wou hebben).

Torrik geeft het hoofd aan Takako die er al snel problemen mee krijgt: het praat, het wil eten en het blijkt ook troefcontacten te onderscheppen. Ze geeft het hoofd terug aan Auralis met de opdracht er een 'troefvrije' ruimte voor te vinden. Dat had ze beter niet kunnen doen: Auralis loopt de Logrus met het duplicaat hoofd en Takako ondervindt de gevolgen...

Takako wordt erg ziek (logritis) en wordt gered dankzij de goede zorgen van Eye. Ze is ook (tijdelijk) haar geheugen kwijt, maar de herinneringen komen snel terug wanneer ze Zaruna (nieuwe diplomate voor de ambassade) wegwijst moet maken.

Ondertussen nadert de huwelijksdatum van Takako en Benedictus en Comyn is, als monnik van het Serpent, druk bezig met de voorbereidingen: een tunnel waarmee de gasten gemakkelijk van Amber naar Chaos kunnen.

Michael zit nog steeds in de nor, Matthew hinkt (vanwege een klap van het Primaire Patroon) en moet ook nog op audiëntie bij koning Swayvill komen. In het paleis slaagt hij erin om Genella (hoofd van Protocol) te beledigen. Genella wordt overigens kort daarna opgevolgd door haar zoon Caius Julius.

Ex(?)butler Alexander wordt in Rebma uitgewisseld tegen Dirxon en meegenomen naar Amber onder zware bewaking (Black Guard, Amber- én Chaossoldaten). Torrik levert hem vervolgens opgerold in een tapijt af in Chaos. Ondanks de bewaking etc. blijkt Alexander een zwaard bij zich te hebben: het zwaard van Matthew, ook Alexander geheten.

Comyn's Dirry (19)

Me gotten awaken at familiar place namely my bench. Stroke dragon, him purring. Then trump to Ygg and introduce it dragon. Auralis approaching as well and tell him about trump experimentings.

Auralis then suggests whether possible Ygg's presence at marriage ceremonies, being particularly representative between powers. When thinking, I get idea about holomorphic shadow warping. So contacting Takako and Benedictus to get their approving ideas: yes, good Ygg present.

Talking to Torrik about tunnel from church of Unicorn to ways of Handrake. Trying organising things, so trump to Random's court room. As not having audience, proceed to his working chamber and explain. Benedict initially only agreeing if brother Dworkin also agrees. Alternate suggestion for symmetry: tunnel from church of Unicorn to church of Serpent (Hmm, interesting prospect). Benedict then suggests that by military reasoning, tunnel should be one way. Random then decides that tunnel okay provided Flora of protocol and Benedict of armed stuff okay as well. Also tell him about trump experimenting results. Also tell disciple in sickbay.

Torrik and I proceed to sickbay. Pupil there because of reply by Dworkin's autoreanswering trump. Tells me that there is now a trump of my brother in my desk in my room. After his touching, trump responded with primary Pattern stuff.

Next to Flora: she expecting Chaos offended perhaps by small tunnel. According to Flora, tunnel to be 6 people wide. Hmm, Benedict wanted only 2 people wide.

Then to my chamber in embassy. Also lots of paper laying around with Pattern magix in: cannot read them, but Torrik can: they are all about the ways of Creation and Trumps and all.

My desk is there as expected: getting drawn

goed voor is...

Muur... grijs... alles is grijs... ik zweef... zwarte en grijze en witte vlekken hoor ik om me heen, ik proef grijs geluid...

Nog zo'n muur... sneller nu... ik denk dus ik ben... maar wat ben ik?

Muur... ben ik? Ben ik iets? Maar er is... niets.

Muur... niets...

Muur...

Mu...

Kleur! Ik ben ik en zo te voelen (auw) ben ik meer dan alleen een hoofd. Er is een holte met allemaal mooie kleuren om me heen. Hé, die gekleurde vorm beweegt! En daar nog één!

Kleuren vloeien uit de eerste gekleurde vorm, ik zie ze als "Dag Takako"... Huh? Wat is een dag, wat is een takako?... "Je kent mij als Eye en hij is Benedictus, je verloofde." Mooie kleuren, het voelt ergens vertrouwd, dit zijn bekende kleuren. Maar wat betekent het?

"Je hebt ons erg laten schrikken"... Ik maak wat kleuren van mijzelf, mooi! Ze lijken op die laatste kleuren die uit die gekleurde vorm kwamen...

"Rust nu, morgen vertel ik je meer."

Eén van de gekleurde vormen vermengt zich met mij en dat voelt OK en zzzz...

Marleen

Comyn's Dirry (20)

We awake in our room, break our fast and go to sit in garden with little dragon, purry purry, and start thinking about tunneling construct. Should be possible to apply dynamic tunnel reshaping to do trick from 2 to 6 persons walking abreast in one direction only. Yes, must be possible.

Pupil then asks us about bird flying around in garden above head. Bird has duty to find Dworkin. It must be really be confused as it found us. We trump bird to ground but then it restarts flying overhead. Pupil and we trump to some not too close shadow with a shadow nearby to do some experimentings.

We try and make tunnel between two while Pupil watching. Next, give Pupil task to make another one way tunnel back. Still to difficult for him, but he is learning... We get burning feeling in neck 'cause Torrik trying to make contact using Pattern forces (Why is he so impolite not to use Trump). We test some more. Pleased with ourselves, we trump Benedict to ask him to come and check construct satisfying his security demands.

Someone then tries direct Pattern magic on us, so react by unleashing Logrus powers in return. This has effect, Pattern magic now gets Morse pattern in ... — — — ... So we use tendrils to fetch Pattern person to site. It is Torrik, totally naked. Next Pupil conjures a Hammer and starts hitting Torrik. Amusing fight. Torrik makes little shadow with Pattern.

Benedict inspects and accepts tunnel (for the moment). We proceed through tunnel and trump back to fight and then almost die laughing from fight: Pupil and Torrik arguing. This is definitely a queer shadow. Anyhow, Torrik calls Pattern to mind, our stomach protesting. We trump back to Embassy grounds, together with Torrik. He has grandiose idea about stuff in Siegel Disc shadow: could it be that Wolf belongs to Siegel Disc as Serpent to Chaos? Anyway, we are going back to bench for more pondering.

Pupil then approaches with Takako and Zaruna. Ladies sit on bench while Pupil conjures a chair. Apparently chair is a bit jealous with bench because of lack of intelligence.

We go to our room and search for books with images of Pattern. We only find a book with prestudies and pieces of Pattern. We also find a note: "Is it just an other projection?". We try to redraw some of the images, but somehow our drawings end up more chaotic, also missing pieces.

Thinking also about Corwins pattern, we trump Torrik flying on his eagle for contactings and trump towards him. By forces combining we try to reach Siegel Disc again. By pulling open Logrus powers, we pull Torriks stuff from shadow together with a small box, labelled Torrik the Barbarian. Are these the wrong clothes?

We land near cloister of Siegel Disc. The room of the Mandelbrot set has become tiled with lots of little tiles, although they appear to lie in a kind of Mandelprot pattern with hexagons. Surely this must be a fake.

We lift again and descend at places that look more familiar. The guards of the cloister warns us about a wolf. In the room we find it as a large blue plain with Torriks stuff piled around. We feel that the Mandelbrot is there: perhaps this shadow has undergone some local scaling. We find a small black dot in the midst which grows to an imperfect Mandelbrot set. Using concentration we find it feels empty. So we pump some energy in. Torrik and we get immediately transported to Ygg, who complains about tickling.

According to Ygg, we are more stable now. We ask Torrik about Corwin's Pattern. We then proceed to find it together. Upon approaching we get some problems with stomach, but that was to be expected and then meet tree, who looks like Ygg, but then smaller. We hear a voice asking us about our intentions. We introduce ourselves. He introduces itself as Chi, the son of Ygg. Torrik also introduces himself.

At the moment, Corwin's Pattern is occupied. Why. According to Chi, this Pattern is vulnerable and young. Excellent, exactly the right time for education. Chi replies: "only of the right person". We let the surroundings influence us a bit for better reminders. There are blackberries and roses and lots of prickles everywhere. Torrik flies a bit and sees the Pattern. He then summons the Pattern for comparison. We summon the Logrus.

Chi gets a bit annoyed and wants us away. So we trump back to Ygg. We have seen Corwin's Pattern. Now we trump (Torrik and we) to the Primal Pattern. We feel sick: a bird is flying overhead and a dragon is approaching, positioning itself between us and the Pattern. We say him hello and get a lot of little fires around us, so shapeshift us in dragon form.

Torrik walks to Pattern and starts Walking it. The dragon starts complaining and we get a message: "Go away, you do not exist". Although dragon between Pattern and us, we can observe points of resistance and bifurca-

tion. Torrik, upon approaching center of Pattern, pulls our Trump and hears: "Sorry Torrik, but I can't do that". We also trump Torrik and get a busy tone. Torrik in the center then asks to trump us into the center and ends up next to us.

Hmm, we trump to our room. Somehow we seem to hear the dragon utter a sigh of relief. Yes, it was a busy day with lots of experiments, so time for resting.

Some time later we get trump order from Bances Amblersh to marry Benedictus and Takako immediately, the cathedral of the serpent being available. Somehow, we find this immoral: the Ways of Marriage should be the pair's choice and no one's other. Apparently the churches are quarelling about how and where they should marry.

So, we trump Ygg and explain situation: could it be possible to organise marriage in Ygg's (completely neutral) shadow with both Torrik and Us preceding in mass. We also contact Benedictus and Takako and they find it a more pleasant idea than quarelling churches. Ygg agrees to this solution tee. Next we contact Torrik and inform about marriage location problems. He had received similar orders from his church as well, so he is agreeing as well (which is a good idea: they get married as soon as possible, so Bances orders are being carried out, perhaps not as he intended. . .).

To decorate Ygg's shadow a bit more, we trump a part of St Paul's cathedral (especially the organ) to Ygg's shadow. Torrik also helps by locating a large church choir in shadow. Everything is being prepared for good neutral orderly chaotic ceremony. For true neutrality we also ask the abbots of our cloisters of creation (both on Pattern and on Chaos side) and Ygg to be special witnesses of the Marriage. Satisfied, we sit down on the organ's chair and play our favorites from shadow Earth.

Marc

Matthew en Michael

Matthew: Brief verstuurd... *bladert wat door een brief* ... vroeg tijdens dans 21.

Michael: Here I stand in this room, caged and trapped inside.

Michael ligt in zijn cel te slapen wanneer zijn paard in de cel verschijnt. Het paard kijkt het eventjes aan voordat hij begint te snuffelen. Michael, nog steeds zonder echt wakker te zijn, tast met zijn hand naar wat er nat op zijn gezicht loopt te wezen en komt de neus tegen. Hij bevoelt deze eventjes en schrikt dan overeind.

Michael: Whoa! What the... Oh, it's you. Please try not to give me a heart attack next time. Hi. And hi Muca.

Of de slang knikt of niet, weet Michael niet zeker. Aan de ene kant zou hij gewoon gek aan het worden kunnen zijn. Aan de andere kant kan zijn paard door deuren heen lopen en zijn passagier, de slang Mucalinda, kan zich veranderen in een pot inkt, een pen en een vel papier. Waar deze overigens net mee klaar is.

Michael: Whisper things into my brain, assuring me that I'm insane... Ahwell, let's see what my fellow fool has to say, shall we Rachel?

Brief:

Geachte klant,

Uw verzoek tot een nieuw kunstwerk is ontvangen. Helaas is het in overtreding van Artikel 12A van het Wetboek van Kunstenaars. In navolging van Artikel 12E wordt voor U naar een alternatief kunstwerk gezocht. U zult hierover worden ingelicht.

Met vriendelijke groet,
Matthew Silverstone, lid van het Kunstenaars-gilde van New York

Michael: Oh god, they got to him... He's turning into a full-fledged Chaosite. What? No, I'm not going to ask him about what those laws are, you want me to die of boredom?

Brief:

Goed, nu we dat uit de weg hebben, tijd voor de rest.

Je brief

1 Ik zal naar je moeder vragen. Ik schijn nog steeds in leven te zijn.

2 Ik ben blij dat je met Rachel kan opschieten. Als ze zich opeens raar gaat gedragen (praten, vuurspuwen, steen eten), laat het me weten.

3 Ik weet niet of spiegels kunnen zien, laat staan kijken. Ik zal het eens aan eentje vragen.

Het nieuws

3 Kennelijk is mijn situatie een precedent: Bepaald-Niet-Geniaalogie moet opnieuw mijn positie berekenen (en ze schamen zich ervoor). Verder houden ze niet van via telefoon reizen, en is de voordeur slecht beveiligd. O, en er is een tunnelnetwerk tussen de bureaus.

4 Swayze is een zeurpiet, en Genella van Protocolen en Agenda van Swayze, Thelbane Afdeling (PASTA!), is boos op me. Kennelijk heb ik het omgaan-met-vrouwen protocol geschonden. En het afspraken-maken protocol, maar dat is bijzaak. En kennelijk is Moeder het niet met me eens dat kinderen er voor zijn om hun ouders teleur te stellen.

5 Eye/Aye/ARRRR! is kennelijk niet het ziel-etend soort demon, maar meer een informatie-uitwisselaar. Hij vindt kennelijk Escher, Dali en Picasso erg interessant.

6 Swayze schijnt het leuk te vinden om me uit te kaffen. Of dat, of mijn mededeling aan hem was als nieuwelingsgrapje bedoeld.

7 Butlertje is uitgeleverd aan Aura. Hoewel hij "ongewapend" was, had hij Alexander bij zich. Ik heb hem inmiddels terug, en hij heeft er een trucje bij: camouflage. En hij stinkt een beetje.

8 Aura houdt niet van knuffels. Bepaald-Niet-Geniaalogie weet zijn titel: hij kennelijk niet.

9 Maledict heeft mijn spionage ontdekt. Ik heb besloten te proberen hem met Gingerbread Men lastig te vallen. Als ze hem niet irriteren, geven ze hem hopelijk op zijn minst diabetes. Als dat niet werkt, moet ik hem Griekse geschenken geven. En

misschien een Gingerbread Men leger bij Bepaald-Niet-Geniaalogie laten binnenvallen (wat vanwege Artikel 12D geen overtreding is van Artikel 12A).

- 10 Heb je zin in donuts? Ik kan proberen er een paar te laten bezorgen.
- 11 Rokh (één van mijn vogels) schijnt mijn oudere bevelen belangrijker te vinden dan mijn nieuwe. Eens zien wat hij van een schicht door zijn snavel vindt.
- 12 Er is een nieuw lid bij de missie: Zaruna, dochter van Fiona. We lijken op elkaar, wat twee dingen kan betekenen: ik ben vader, of ik ben binnenkort patricide. ♪ I've got 100 problems ♪
- 13 Meester Komijn is bezig met Schaduw-tunnels, en vroeg me het ook te proberen. In plaats daarvan heb ik Schaduw-plakband ontdekt.
- 14 Torretje is een viespeuk.
- 15 Ygg vindt het kennelijk niet erg om Rex takjes te laten apporteren.
- 16 Mucalinda is een heel mooie armband.

Je wapenbroeder,
Matthew Silverstone

Michael moppert over "veel te veel om fatsoenlijk te onthouden" en maakt wat aantekeningen op een ander papier, voordat hij de brief wist.

Hello Matt,

It's been a bit dull here, nothing much to report. Since you decided to send a letter with so many notes, I'm going to reply with numbers as well. If you wish to sue me for plagiarism, please contact my lawyer, maybe he'll request my transfer to Corwin's cell. Would be nice.

- 1 Thanks. Means a lot to me.
- 2 Rachel hasn't shown any symptoms like that so far. What did you create her from that you would expect such things, pure Logrus? Though to be honest, I wouldn't mind if she'd eat stone. Would allow me to get out of here.
- 3 They're idiots. But if I understand it right you just have to take over one of the bureaus and then you can attack the others from underground? Good luck.

4 Troubles with PASTA? You should make them an offer they can't refuse. So is Genella male, female, old, young, etc? And I fear your mother apparently isn't that realistic. A child that fails to fail their parents has truly failed their parents. As such, there clearly are no children that do not fail their parents.

5 Not my style I'm afraid. Perhaps Eye's fond of insanity? He is a Chaosite after all. You know they do theorize that Picasso had brain damage that caused his relentless creativity, wouldn't surprise me if all those Chaosites are just messed up physically instead of just mentally.

7 You want to clean your sword? Bleach should work.

9 Does that qualify as biological warfare?

10 Hm. . . Donuts would be nice yes.

11 So violent, so violent. . . Just make a bigger bird to eat him.

12 Regarding your 100 problems, I really hope you're not calling Zaruna a bitch. If you're calling Fiona one, well, who am I to interfere in a lover's spat?

13 Does it have a dark side, a light side and keep the universe together?

15 Uh, how does he throw them?

P.S. Please supply a way to respond to your letter without having to memorize it before writing my response.

Your fellow fool,
Michael Chandra

Met een flauwe grijns op zijn gezicht gaat Michael zachtjes zingend weer liggen en draait zich om.

Michael: I dream the same thing every night, see my freedom in my sight. . .

Berry en Robert

Duizend enterhaken!

Een artikel over Vae Victis' *'Mille Sabords'*

Geachte lezers, ik moet een gat in mijn wargame-verzameling bekennen. Het heeft te maken met zeeslagen. Wat de oudheid betreft kunnen we terecht bij *'Trireme'* of *'War Galley'*. Voor het einde van de achttiende en het begin van de negentiende eeuw zijn wij voorzien van *'Close Action'*, *'Flying Colors'* en niet te vergeten het onvolprezen *'Wooden Ships and Iron Men'* (wat een fijne herinneringen...). De negentiende eeuw wordt behandeld in *'Ironclads'* en *'There must be a victory'* van Against the Odds. Wat de twintigste eeuw betreft is er een veelheid aan wargames.

Wat ontbrak tot nu toe in de opsomming? Ja, de Middeleeuwen en de Renaissance. Daar heeft het Franse blad Vae Victis nu verandering in gebracht met een nieuw systeem, *'Mille Sabords'* (Duizend Enterhaken) geheten (met excuses aan kapitein Haddock) en een spel over de zeeslag van Duins in 1639 tussen Spanjaarden en Nederlanders.

Historie

Wat was er aan de hand? De Tachtigjarige Oorlog was nog in volle gang en de Spaanse troepen in Vlaanderen schreeuwden om versterkingen. De route over land (die van Milaan via Zwitserland en de Elzas naar Vlaanderen liep) was door stoutte Fransen afgesloten en nu konden versterkingen alleen over zee gestuurd worden, waarbij men het risico liep op een botsing met de Nederlandse vloot.

De Spanjaarden investeerden in een grote vloot met een dertigtal transportschepen en een escorte van 45 oorlogsschepen. Dit alles moest 9.000 troepen en een oorlogskas met achterstallige soldij naar Duinkerken verschepen, maar dit liep niet volgens plan.

Op 25 september 1639 stuitte men op een twaalfstal Nederlandse schepen van admiraal Tromp. Deze trok zich om te beginnen terug; toen hij echter twee dagen later versterking kreeg van het eskader van admiraal Witte

de With keerden de Nederlanders om en vielen ze aan. De Spaanse admiraal, De Oquendo, nam de uitdaging aan en wilde de kleinere Nederlandse schepen enteren. De Nederlanders waren er op gericht de grote Spaanse schepen zoveel mogelijk te beschadigen. Het doel van de Nederlanders was de Spaanse matrozen te demoraliseren. De dag erop zette Tromp dit werk voort omdat zij versterking hadden gekregen van een Zeeuws eskader onder Joost Bankert. De Spanjolen slaagden er niet in om hun meerderheid in schepen uit te buiten.

Na meerdere dagen zo gevochten te hebben braken beide vloten de slag af. Er waren twee Nederlandse oorlogsschepen en een Spaans transportschip gezonken. De Spanjaarden trokken zich terug op de kust van Kent, waar zij bescherming zochten achter de Britse vloot van admiraal Pennington. Heimelijk hoopten de Spanjaarden dat de Britten en de Nederlanders slaags zouden raken, maar dat gebeurde niet.

Toen Tromp op de volgende dag weer uitliep kostte het hem enige tijd om De Oquendo terug te vinden. Deze lag met zijn vloot onder de Britse kust en was bezig met het verschepen van manschappen en geld naar Vlaanderen. Dit gebeurde aan boord van Britse schepen onder de Britse vlag. Tromp onderschepte deze schepen en haalde de Spaanse soldaten eraf. Toen de Britse admiraal Pennington hiertegen protesteerde, antwoordde Tromp dat hij hiervoor bevelen van de Staten-Generaal had gekregen, die hij met tegenzin uitvoerde.

Tromp schreef ook een brief aan de Spaanse admiraal De Oquendo met de vraag waarom hij niet naar buiten kwam om te spelen, omdat hij over meer geschut beschikte dan Tromp. De Oquendo antwoordde dat hij niet kon, omdat hij dankzij de Nederlandse blokkade geen voorraden als masten, rondhouten, etc. kon ontvangen. Ondertussen daalde het moreel aan boord van de Spaanse schepen. De Britten waren traag met het leveren van voorraden en ziek-



ten verspreidden zich door de Spaanse vloot.

Op 31 oktober was het geduld van Tromp op en zette hij de aanval in, daarbij profiterend van de wind. Tromp detacheerde het eskader van Witte de With om zich tussen de Spanjaarden en de Engelsen te plaatsen. Twee andere eskaders, dat van Cornelis Jol en Hendrickz de Nijs, sloten de noordelijke en zuidelijke ontsnappingsroutes voor de Spanjaarden af. Met de drie resterende eskaders zette Tromp de aanval in. Omdat de Spanjaarden het merendeel van hun manschappen al naar Vlaanderen verscheept hadden, waren er nog ongeveer veertig schepen over.

Bij de nadering van de Nederlanders ontstond er paniek aan boord van de grootste Spaanse galjoenen. Zij kaptten hun ankerkabels en probeerden door de Nederlandse vloot heen een goed heenkomen te zoeken. Het vlaggenschip van De Oquendo, de *Santiago*, leidde de aanval, gevolgd door de *Santa Teresa*. Tot overmaat van ramp zetten de Nederlanders vijf branders in. De Teresa slaagde er in om de eerste twee

branders af te weren. De Santiago wist de andere drie te vermijden, maar die raakten vervolgens de Teresa. De Teresa was te zwaar (meer dan 1100 ton) om ze te ontwijken en vloog in brand. De commandant van het schip, admiraal Lope de Hoces, besloot zijn aanval voort te zetten om zoveel mogelijk Spaanse schepen de kans op ontsnappen te geven. Bij het onduidelijke schemerlicht slaagde een deel van de Spaanse vloot er in om weg te komen, ondanks een achtervolging door de Nederlandse eskaders van Jol en Nijs.

Van de 38 Spaanse schepen zijn er twaalf aan de grond gelopen, één vernield door een brander en negen moesten hun vlag strijken. Drie Spaanse kapiteins gaven er de voorkeur aan om hun schip op het strand te zetten. De Spanjaarden hadden ongeveer 7000 gesneuvelde matrozen en soldaten te betreuren. De Nederlanders verloren een gezonken schip en ongeveer 100 matrozen.

In Spanje worden de gebeurtenissen als een succes gezien omdat de versterkingen en het geld Vlaanderen bereikten.

Deze slag betekende een einde aan de wederopbouw van de Spaanse Armada en de laatste weg waarover het Spaanse leger in de Nederlanden versterkt en betaald kon worden was hiermee afgesneden.

In de jaren '40 van de 17^{de} eeuw werd men in Spanje langzaam wanhopig. Dit leidde tot een politieke crisis. De Nederlanders profiteerden van de gelegenheid om Spaanse bezittingen overzee (met name in Afrika) aan te vallen. Tegelijkertijd verklaarden de Portugezen hun onafhankelijkheid onder het koningshuis van Braganza (onder koning João IV).

Er was nog een verliezer van de slag, Groot-Brittannië. De Britten voelden zich zwaar vernederd: zowel hun neutraliteit als territoriale wateren waren door een machtige vloot geschonden. Dit leidde tot een groeiende onvrede met de Nederlanden en werd zo een van de oorzaken van de Eerste Engelse Oorlog (1652-54).

Het spel

Het spel '*Mille Sabords, La Bataille Des Downs 1639*' (VV nr 99, juli 2011) is ontworpen door

Florent Coupeau. Hoe zit het in elkaar?

Om te beginnen is er de schaal van het spel. Een schaal per hexagon wordt niet gegeven. Het spel heeft 30 scheepscounters, leidercounters en 60 markercounters. Iedere scheepscounter is in werkelijkheid een formatie van een tot meerdere schepen. Bij the Downs stelt iedere counter zes schepen voor.

De schepen (formaties) hebben historische namen, zoals de Gelderland, Meerminne en de Maeght van Dordrecht. Waar is de Maeght van Nijmegen? Hij zit dit artikel te schrijven!! Een verschil met de klassiekers: de bovenste rand van de counter is de voorkant van de formatie en de onderste rand van de counter is de achterkant. Elke formatie kan vier statussen hebben: om te beginnen is er de *normale* status met normale gevechts- en bewegingspunten. Dan is er *beschadigd*: de speler legt een marker ‘avarie’ (averij) op de formatie. De gevechts- en bewegingspunten gaan met één omlaag. Dan is er de status *beproefd*: de speler draait de counter om en gebruikt de lagere waarden op de rugzijde van de counter (de averij marker wordt weggehaald). Tenslotte is er de toestand van *wrak*, hiervoor wordt een ‘avarie’ marker op de formatiecounter (met de status ‘beproefd’) gelegd, met een min één op gevechts- en bewegingswaarden. Tenslotte zijn er markers ‘couleurs’ om aan te geven welke formaties hun vlag gestreken hebben. Dan mogen ze niet meer bewegen, maar tellen ze nog wel mee voor stacking, etc.

Een beurt begint met het vaststellen van het initiatief. Aan het begin van het scenario staat vast wie het initiatief heeft, maar elke drie beurten wordt dat opnieuw getest. Elke speler gooit één D6 en telt de commandowaarde van zijn admiraal er bij op. De speler met het hoogste totaal heeft het initiatief. Daarna controleert de speler met het initiatief welke van zijn formaties in command zijn. Formaties die in command zijn kunnen normaal bewegen, schieten en enteren.

Voor formaties die niet in command zijn moet je een dobbelsteen gooien en de modifiers toevoegen.

- Gooi je een één of minder, dan mag de for-

matie niet schieten of enteren en moet de kaart verlaten.

- Gooi je een twee of drie, dan mag de formatie maar 1 hex bewegen en kan slechts in fases vier of zeven offensief schieten. De formatie kan niet enteren.
- Gooi je vier of vijf: alles is normaal. De formatie kan normaal bewegen, schieten en enteren.
- Gooi je zes of meer: aanval! De formatie kan bewegen en moet proberen een vijandelijke formatie binnen drie hexes van hun eigen positie te enteren.

Mannen, hijst de zeilen!

Het bewegen is, zoals te verwachten viel, afhankelijk van de positie van de formaties en ten opzichte van de wind, net als bij WS&IM. Iedere formatie heeft een aantal movement points en het bewegen ten opzichte van de wind kost een aantal MP's per hex. Komt de wind schuin van achter (richting A in Wooden Ships) dan kost het één MP; komt de wind pal van achter, kost het twee MP's. Indien je aan de wind zeilt (windrichting C in Wooden Ships) kost het je drie MP's per hex en als je tegen de wind in ligt, lig je stil.

Net als bij WS&IM kan de wind van richting en kracht veranderen. Aan het begin van de beurt gooien beide spelers een dobbelsteen hiervoor. Als je twee gooit draait de wind twee hexzijden met de klok mee, bij drie tot vier draait hij één hexzijde. Bij een worp van vijf tot negen gebeurt er niets. Bij een worp van tien of elf draait de wind een hexzijde tegen de klok in, bij twaalf draait de wind twee hexzijden in die richting. Indien er een dubbele vier gegooid wordt, zwakt de wind af tot een bries. Indien er in een volgende beurt een dubbele twee gegooid wordt neemt de wind weer toe. Wat je ook gooit, het kan nooit gaan stormen.

Een risico van deze slag zijn de ondiepten op de kaart. Indien een formatie op een ondiepte loopt wordt een dobbelsteen gegooid om te zien of er iemand aan de grond is gelopen. Dat is een functie van de movement points van de formatie. Zit een formatie aan de grond, dan mag hij niet meer bewegen. In een bewegings-

fase van een volgende beurt kan de speler dan gooien of de formatie weer los kan komen.

Gevechten

Het schieten gaat als volgt: om te beginnen neem je de gevechtswaarde van de schietende formatie en die halveer je en rond je af. Dat geeft een cijfer. Je zoekt dat cijfer op op de schiettabel en gooit een dobbelsteen. Hoe korter de afstand des te effectiever het vuur.

Dan komen we toe aan het enteren. Hoe gaat dat in zijn werk? Om te beginnen gooit de actieve speler een dobbelsteen voor elke enterpoging van een naastliggende vijandelijke formatie. Bij een worp van vijf of hoger slaagt de enterpoging, bij één tot vier is het mislukt. Indien de doelformatie al een ‘abordage’ (enter) marker heeft of indien je over boeg of achtersteven probeert te enteren geldt een positieve modifier, bij een bries een negatieve modifier. Vervolgens kunnen beide spelers pogingen doen om lijnen van enterhaken te kappen. Dat kost een bewegingspunt en een dobbelsteenworp van vijf of zes. Dan gebruiken beide spelers de gevechtswaarden van hun formaties en vergelijken die. Daarna wordt er een dobbelsteen gegooid voor de resultaten. Ook hier zijn er modifiers op de worp, onder andere voor krachtsverhoudingen. Het resultaat is het achteruitgaan van de status van de betrokken formaties. Zo kan je met enteren een vijandelijke formatie dwingen zijn vlag te strijken.

Het spel heeft speciale regels voor branders, die vernietigend kunnen zijn. Ligt een brander naast een formatie, dan wordt er een dobbelsteen gegooid voor de resultaten: bij een worp van één tot drie is er geen resultaat, bij een worp van vier gaat het doeleskader een status achteruit; bij een worp van vijf gaat hij twee statussen achteruit en bij een worp van zes maar liefst drie! De juiste inzet van branders, gevolgd door entergevechten, kan dus vernietigend zijn. Wat ik wel jammer vind, is dat hoe lang er ook brand woedt, het vuur nooit de kruitkamer bereikt. De “Big Boom” met de vliegende admiraals en kapiteins, die we zo goed kennen van de andere systemen, ontbreekt hier volledig. (Spelregelvoorstel: wanneer je dan als vliegende admiraal

op een ander schip landt, kun je het meteen tot vlaggenschip benoemen; land je in zee, dan is het afgelopen.)

Op het einde van de beurt checken beide spelers of er iemand een automatic victory behaald heeft. Zo niet, dan begint de volgende beurt. Aan het eind van het spel checken beide spelers de overwinningsvoorwaarden om te zien wie de winnaar is. Het spel heeft drie scenario’s en een campaign game.

Conclusies

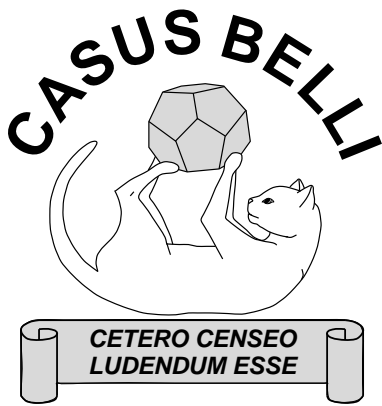
Dit is een zeer interessant spel. De nadruk op entergevechten doet denken aan het systeem dat de club gebruikte voor de Vierdaagse Zeeslag. Ik ben zeer blij dat hiermee een groot gat in mijn spellencollectie gevuld is. Dit systeem leent zich ook zeer voor de 1:2400 miniaturen die Niek heeft. Tot slot een suggestie: het lijkt mij dat dit systeem zonder veel moeite aan te passen is aan de zeeslagen in het Verre Oosten. Wellicht dat we in de toekomst zeeslagen kunnen spelen tussen de Japanse vloot en Koreaanse ‘schildpad’-panterscheperen. Ik ben benieuwd naar wat toekomstige afleveringen van *Vae Victis* ons gaan brengen.

Scheepspapagaai Frank van den Bergh

Aanvulling

Meer informatie is te vinden op de volgende plekken –red.

- *Vae Victis* website vaevictis.histoireetcollections.com/en/
- Battle of the Downs (Engelse Wikipedia) en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_the_Downs
- Zeeslag bij Duins (Nederlandse Wikipedia) nl.wikipedia.org/wiki/Zeeslag_bij_Duins
- Engelse vertaling van de regels en de scenario’s op ConsimWorld talk.consimworld.com/WebX?14@882.akAUcDzpEqd.0@.ee6b997/7241



Notulen van de ALV van Casus Belli van 16 januari 2011

Aanwezig:

Adriaan, Arvid, Berry, Daniël, Frank vdB, Harmen, Jennifer, Luuk, Marc, Mark, Marleen, Niek, Remco, Richard R, Rob en Robert L. Stefan komt later binnen.

Machtigingen:

Helgo en Bas machtigen Rob
André en Stefan machtigen Remco
Sander machtigt Jennifer (verlaat binnengekomen)

Voorzitter: Remco van Vugt

Secretaris: Luuk Weyers

Penningmeester: Berry Lijklema

Overig Bestuurslid: André Steenveld (afwezig)

Opening

De voorzitter opent de vergadering om 14:40 uur.

Vaststellen aantal aanwezige stemmen

Er zijn 20 stemmen aanwezig op moment van openen van de vergadering. (Zie verderop voor het moment in de vergadering dat nog een verlate machtiging binnen komt.)

Vaststellen definitieve agenda

De agenda wordt vastgesteld als voorgesteld.

Goedkeuren notulen vorige ledenvergadering

De notulen van de vorige ALV worden zonder opmerkingen goedgekeurd.

Mededelingen van het bestuur

Remco zal zich volgend jaar niet meer als voorzitter verkiesbaar stellen, dus we zoeken een

nieuw bestuurslid voor 2012.

Er is een voorstel om een nieuwe commissie in te stellen: De PR commissie. Marc maakt zich zorgen om de dalende deelnemersaantallen van het WRPG en andere activiteiten. Ook wil hij meer tijd besteden aan het contact met andere verenigingen. Jennifer wil eventueel meedoen, mits het niet te veel tijd kost. Adriaan wil weten of deze commissie zich ook zal bezighouden met het organiseren van zaken als een spellentoernooi, welke doelgroep deze commissie zal hebben en wat haar mandaat is. De commissie zal wellicht activiteiten gaan organiseren. Haar doelgroep is voornamelijk studenten. Richard vraagt of dit geen taak is van het bestuur. Dit is zo, maar het bestuur wil dit uitbesteden vanwege tijdgebrek. Er zal worden gestemd of er budget voor de commissie zal komen. Berry zal ook lid worden.

Rob zal zijn plaats in de Commissie Spelaanschap opgeven omdat hij de laatste tijd toch minder tijd bij de vereniging is. Richard R. zal zijn plaats overnemen.

Wijziging HR (barreglement)

Het tijdelijke barreglement dat sinds juli van kracht is voor het regelen van de open benedenbar wordt in het HR opgenomen. De ALV was unaniem voor.

1. Het café stelt bar en drank zonder toezicht beschikbaar voor Casus Belli leden.
2. Het is de verantwoordelijkheid van alle leden om eigen gebruik te registreren en na afloop af te rekenen bij de bar.

-
-
3. Het bestuur houdt toezicht op het naleven van het barrelement.
 4. Bij onregelmatigheden kan het bestuur per direct een schorsing instellen waarna in uiterste gevallen roeyement kan volgen.

Ingekomen en uitgaande post

Er is weer een aantal brieven van de SENA binnengekomen over betaling van de auteursrechtenvergoeding. Na wat onderzoek bleek dat de SENA bijna alles kan maken, dus hebben wij een brief teruggestuurd dat wij zelf geen muziek draaien. Er kwam in oktober een brief van de SENA met daarin excuses voor het gevoerde beleid.

Uitleg vervreemding spellen door Commissie Spelaanschaf

De volgende spellen zullen na de ALV worden geveild: Caesar en Cleopatra, Der Weiße Lotus, Assyrian Wars, Carcassonne, Revolution, LOTR the battle + miniatures, Siedler, Apples to Apples, Mutabor, LOTR de strijd.

De machtiging van Sander komt verlaat binnen.
Aantal stemmen: 21.

Rekening en verantwoording penningmeester

Zie financiële bijlage¹.

Verslag kascontrolecommissie

De kascontrolecommissie heeft wat puntjes waarop de penningmeester het beter kan doen. Hij kan de rente en bankkosten splitsen, geen minnen bij uitgaven zetten en de internetfacturen apart nummeren. Verder geeft de kascontrolecommissie de ALV het advies decharge te verlenen.

Decharge penningmeester

Er volgt een stemming over de decharge van de penningmeester waar er 20 voorstemmen en 1 onthouding is. De penningmeester wordt gedechargeerd voor het boekjaar 2010.

¹Zie *CB Financieel overzicht 2010.pdf*, los meegestuurd met deze Nieuwsbrief. –red

Verkiezing van de kascontrolecommissie

Richard R. zal Arvid vervangen als lid van de kascontrolecommissie, hij wordt unaniem verkozen. Mark wordt het nieuwe reservelid, hij wordt met 20 voor- en 1 tegenstem verkozen.

De kascontrolecommissie is nu:

Marc en Richard R. als leden en Mark als reservelid.

Verkiezing nieuw bestuurslid

André heeft zijn positie in het bestuur beschikbaar gesteld. De enige kandidaat voor deze positie is André. Zoals gebruikelijk is André weer afwezig voor zijn eigen verkiezing. De ALV is unaniem voor.

Vaststellen begroting 2011

Is het noodzakelijk om de contributie voor 2012 te verhogen? We hebben dit jaar een aantal meevallers gehad, maar als we de begroting halen hebben we dan de beoogde reserves bereikt.

Kan voortaan het ledenaantal worden weergegeven in de begroting en het verschil tussen oude en nieuwe leden worden bijgehouden voor de PR? Dit kan en is al gebeurd toen Jennifer penningmeester was.

De PR commissie zal 40 euro budget krijgen voor posters en ander drukwerk. Hierdoor wordt de post PR verhoogd van 160 naar 200 euro.

Ondertussen is Stefan binnengekomen en trekt zijn machtiging in.

Goedkeuren begroting 2011

De nieuwe, aangepaste begroting wordt met 19 voor- en 2 tegenstemmen goedgekeurd.

Contributie 2012

We maken langzamerhand steeds een beetje meer verlies. Hierdoor zijn de reserves net genoeg voor vervanging na een calamiteit. Het voorstel is om de contributie te verhogen naar 20 euro, en daarmee het donateurschap naar 15 euro. Er blijkt uit het HR dat er géén tweederde van de leden aanwezig hoeft te zijn bij deze stemming, dus deze kan gewoon plaats-

vinden. Het voorstel wordt aangenomen met 19 voor-, 1 tegenstemmen en 1 onthouding.

Mededelingen Café ‘De Verdieping’

Er zijn geen mededelingen van het café.

Rondvraag

Niek:

Hij heeft er last van dat er boven gerookt mag worden. Hier kunnen wij helaas niets aan doen, omdat het een beslissing van het café is om het rookverbod niet te handhaven. Wanneer de cv af is kan de afzuiging aan, waardoor de luchtkwaliteit waarschijnlijk verbetert. De benedenruimte is tijdens CB bijeenkomsten sowieso rookvrij.

Zijn er mensen geïnteresseerd in het spelen van Wings of War? Er zijn geïnteresseerden, genoeg om een activiteit van te maken.

Adriaan:

Wie zitten er nou in de PR commissie? Dit zijn Adriaan, Berry en Marc. Jennifer is welkom om advies te geven.

Robert:

De verantwoordelijkheid van het bestuur t.a.v. het sleutelbeleid is wat laks. Dit komt omdat er op het moment 1 set sleutels nog in het bezit is van Theo, die onbereikbaar blijft, en 1 set in het bezit van het café, alhoewel zij niet weten waar deze is. We zullen nieuwe sleutels laten bijmaken.

Frank:

Elizabeth had een idee over een informatie-nieuwslijst voor geïnteresseerden bij PR activiteiten. Dit wordt beschouwd als een goed idee en er zal naar gekeken worden.

Remco:

Dit jaar is Rupert overleden en heeft een grote verzameling rollenspel materiaal nagelaten. Adriaan, Daniël, Remco en Stefan hebben deze van zijn weduwe gekocht en zullen de overige boeken in kavels veilen. De opbrengst van deze veiling zal gaan naar Ruperts weduwe.

Sluiting

De voorzitter sluit de vergadering om 16:25 uur.

Casus Belli Nieuwjaarsborrel en wisselrollenspel

Op zondag 8 januari, in Café De Verdieping, zal vanaf 14:00 uur de nieuwjaarsborrel van Casus Belli plaatsvinden. Het bestuur is dan uiteraard aanwezig en leden kunnen bij het betalen van hun contributie twee gratis consumpties krijgen.

Twee dagen later op dinsdag de 10^{de}, begint de nieuwe ronde van het wisselrollenspel. Hiervoor zijn we nog op zoek naar enthousiaste DMs en natuurlijk een horde spelers.

Dus kom langs op de 8^{ste} om iedereen een gelukkig nieuwjaar te wensen en elkaar enthousiast te maken voor het wisselrollenspel.

Groeten namens het bestuur,
Remco van Vugt

Bij het 25-jarige bestaan van Casus Belli

Geachte lezers, Casus Belli staat aan de vooravond van haar vijfde lustrum. Omdat ik er vanaf het begin af bij geweest ben, wil ik graag herinneringen ophalen. Sindsdien heb ik heel veel aan de club gehad. Onder andere een hele opsomming van tegenspelers, zoals Adriaan, Wouter en Niek. Wat leverde dat leuke spelletjes op: ik herinner mij ‘*Stalingrad Pocket II*’ tegen Niek en een memorabel potje ‘*Republic of Rome*’ bij Wouter, dat eindigde met de ondergang van Rome toen Cato de Oudere (onze onvolprezen Rense) op de W.C. zat.

Hoewel ik een van de oprichters schijn te zijn, herinner ik mij niet meer hoe de oprichting in zijn werk ging. Misschien moeten Marc en ik eens samen een artikel hierover schrijven.

Ook de clubspecialiteit, ‘*WS&IM*’. Begonnen door Niek is de jaarlijkse zeeslag uitgegroeid tot een van de favoriete clubactiviteiten. Mede met aanmoediging van Niek heb ik een grote modelvloot hiervoor op kunnen bouwen en er veel mee gespeeld. Hoewel ik graag meespeel, is mijn bijdrage de laatste jaren beperkt gebleven tot verslaggeving. Maar het kan ook anders. Ik herinner mij nog dat ik een verslag zou gaan schrijven over ‘*The Glorious First of June*’ bij Niek en toen ik zijn Dukenburgse flat binnenkwam werd ik begroet met de woorden: “Ga maar zitten, je eskader ligt al klaar!”.

We moeten ook nog even de GHS en Braunfels vermelden. Dit jaarlijkse uitstapje van Casus Belli leidde tot interessante ervaringen. Moeten we de fantastische lezingen van de GHS-leden nog noemen en de gelegenheid om grote spelen echt uit te spelen?

Een andere club is Megagames, die de deelnemers vaak confronteren met de verwarring die er in het echt heerst.

Een andere activiteit waar ik graag aan mee doe zijn de rollenspellen, van ‘*AD&D*’ tot ‘*Paranoia*’ en (kan ik het noemen) ‘*TankGirl*’. Onder mijn favoriete herinneringen zijn Yashin die de spelleider een lijst met de volgende vragen stuurde: 1) Wat is je favoriete kleur? 2) Wat

is je favoriete vuurwapen en 3) Wat is je favoriete tank? Mijn antwoorden wekten de nodige verbazing...

Maar ik ook zeer veel te danken aan het war-gamen. Al spelend kreeg ik historische inzichten en kennis van de geografie. Zonder ‘*Panzergruppe Guderian*’ zou ik niet weten waar Roslavl ligt. Over de locatie van Alesia wil ik het helemaal niet hebben.

Maar uiteindelijk is iedere vereniging net zo goed als zijn leden. Op dit punt heb ik het met CB bijzonder getroffen. Ik heb er veel vrienden aan overgehouden en veel geleerd. Ik ben CB en zijn leden dan ook enorm dankbaar voor alles wat ze de afgelopen 25 jaar voor mij gedaan hebben.

Last but not least moet ik het nog even over de Nieuwsbrief hebben. De Nieuwsbrief is al jaren een vertegenwoordiger van de club naar buiten en bindmiddel binnen de club. Tevens is het voor mij de gelegenheid geweest om mijn historische kennis te spuien! Maar daarnaast is het een prachtige weerspiegeling van de veelzijdigheid binnen de club. Alle takken van spelen die wij doen komen aan bod, om nog maar te zwijgen over iedereens favoriete rubriek, de Quasi Bellorum, die telkens als eerste gelezen wordt...

Maar het leukste aan de club zijn de leden. Zonder leden is de club niets. Over de jaren heen heb ik zeer genoten van het tegenspel en de vriendschappen binnen de club,

Op de rand van dit nieuwe lustrum wil ik alleen de hoop uitspreken dat het nog vele jaren door kan gaan. Ik wil ook nog vele jaren mijn bijdrage blijven leveren.

Floreat Casus Belli!

Frank van den Bergh

Fabi and his posse

De jonge bard Fabi en zijn collega's dokter Melvin Baggervoet, klusjesman Paythan, dwergenpriester Ulfgar en de excentrieke Yng hebben relieken afgeleverd bij Saint Goldlocke en zijn daarna doorgereisd naar Zandpoort aan Zee. Daar ontdekten ze dat er naast de bekende Zandpoort nóg een poort is naar een andere wereld, een savanne. Die poort is nu in de hele streek bekend en is afgesloten, iets waarmee ze geen vrienden hebben gemaakt. Ze vertrekken dus weer en gaan terug naar Southshore.

Our young heroes ventured out to a graveyard last night, because strange slimy creatures were eating the corpses there and recently these creatures had left the graveyard to slime all the way across the country and climb into the inn through a bedroom window. The room where our heroes were sleeping. Hmmmm. . .

As soon as our heroes entered the graveyard, they were attacked by these creatures. Fabi, courageous as he is, cast a spell to sprout some wings and flew up into the air to avoid being hit. Unfortunately these creatures sprayed acid into the air, and sometimes the places where acid hit the heroes would burn and red mushrooms would start to grow there. Like on Fabi's leg and back.

Yng and Ulfgar stormed into action, quickly killing a few of the creatures. Fabi managed to shoot one with his crossbow and even Doctor Melvin attacked. When the creatures were dead, the heroes discovered that all the graves had been opened and that none of the bodies had any flesh left. The belongings of the dead were strewn across the graveyard, and some of the slimy creatures still contained some bones.

The crypt under the graveyard looked even worse. What had once been neat graves in the wall were now gaping holes of filth. The bodies and other things stored in the graves were littering the floor and from the large crypt at the end of the hall, a shrieking voice could be heard:

“My children! What you doing to my children?!”

As soon as our heroes opened the door, they were attacked by a humongous slimy being that took up at least half of the room. It shivered like jelly and in the middle it had three human skulls that were fused together and functioned as its head. It opened its mouth and spewed a vile bile at the heroes, while it used the bones of the dead to hit them over the head. New smaller slimes popped into existence from under this ungodly creature, and our heroes leapt into action to defeat them all.

Ulfgar had come prepared with a spell to protect him from the acid, but Yng got badly injured as he fought the monster without weapons or armor. Doctor Melvin had to care for his burns and the strange red mushrooms that grew with increasing speed all over Fabi's body. Both young men will need to rest and recover from this gruesome adventure.

What will the Mayor of Southshore say to the heroes when they return to town with this story? Find out in two weeks.

In return for defeating the horrible Fungus monster in the graveyard, the good mayor of Southshore, Olivier, gave our heroes some gold and identified some of their magical prizes. An amulet of protection, a filthy bag of holding that makes its contents look less valuable and coat with a lot of handy pockets. The small amulet that had been given to the heroes by the hobbits of Zandpoort turned out to be a cursed item: an amulet of slime attraction. To make sure they would be able to identify their magical items themselves in the future, the heroes made a stop at the Fishpeople village and traded a few pearls for some useless junk they got at a pawnshop, like beads and mirrors.

They gave the amulet of slime attraction to the local priestess of the Rechtvaardige, telling her that it was very dangerous, and it was her duty to protect the innocent and get rid of the

amulet. The priestess dutifully agreed.

The mayor then presented them with a new problem: smugglers were stealing pears from his orchards. He would pay handsomely if they were caught. After some detective work, the heroes apprehended two of the orchards' overseers who were in league with the smugglers. One of them didn't do it so much to get rich, but to send his kid to an expensive magic school; he was rather intimidated when the heroes questioned him, and revealed that one of the smugglers resided in the nearby village of Koemolen.

A strange thing that seemed to be linked to the smugglers was that the barmaid, Lotta, the one with the big eyes, had been receiving some expensive, anonymous gifts from an admirer in Dalaran, a city just across the border in Versa. Olivier suspected that the smugglers sold his pears there and since Versan money is not accepted in Lumoon, they would probably spend all the money they made there, and then bring only goods back across the border.

In Koemolen, the heroes managed to arrest Lucretia Schnoodaard, one of the smugglers. She was a rather powerful cleric of Hiemstra and quite a foul mouth to boot. Questioning her led only to insults and manipulative talk. They left her in the care of the mayor, who then issued a warrant for the arrest of Christaniel and Sepilas Schnoodaard, Lucretia's brothers, who were undoubtedly holed up somewhere between Southshore and Dalaran.

Our young heroes decided that they wanted the money that was on the Schnoodaard's heads and set out to Dalaran. They chose to travel over the shortest, but rumoured the most dangerous way to cross the mountains of the border. They bought some donkeys and mules and started their way up a narrow, winding path. Reaching the top of a mountain, the path was suddenly flanked by tall stone cliffs and on top of the cliffs were gnolls, hiding behind small, makeshift walls, shooting at them.

The ambush tactics of the gnolls were successful at first, though Fabi's Glitterdust spell had blinded half of the gnoll archers on top of the cliff, the heroes had trouble trying to reach

their enemies and actually harm them. Except for Paythan. His magical sword whispered to him: "I know a handy trick! Hold on tight." and teleported him to the top of the cliff, right in the middle of the gnolls. Though this was not exactly what he had planned, Paythan courageously attacked the gnolls, but there were indeed a lot of them. Heavily wounded, he asked his sword "Can we zap back now?" and Silvershade happily obliged by teleporting him right next to Doctor Melvin, who was still on the path with the donkeys.

Yng, Fabi and Ulfgar started to rush up the path to reach the top of the cliff, but a gnoll shaman slowed them down with a Grease spell. When Yng made it to the top, he burned the gnolls with a fire spell, and the tide turned in favour of the heroes. Though there were still some gnolls left on the other cliff, Paythan destroyed their bridge down to the path and Ulfgar cast a Mist spell to cover their retreat.

The heroes took the sturdy longbows the gnolls were using and resumed their way across the mountains to Dalaran. A few hours after the ambush, they found a trail leading away from the path to a cave where they safely spent the night. Before going to sleep, Yng and Fabi spent some time gathering some alchemical ingredients and Ulfgar carefully searched the cave for any possible dangers while Doctor Melvin prepared dinner.

Will our heroes arrive safely at Dalaran and what will they find there? Find out in two weeks!

Our heroes arrived at Dalaran safely and quickly started wondering how they were going to find the Schnoodaard brothers. Fabi decided to visit Master Hunkermuller's Clotheshoppe and ask about them there. Though his sad story about the illness of the old Mrs. Schnoodaard greatly moved the clerk, she could not tell him where Mr. Schnoodaard was staying; she didn't know.

As Doctor Melvin and Paythan went looking for a good inn to stay, and Yng went to an alchemist lab to buy and sell ingredients, Fabi and Ulfgar sat down to have a drink some-

where and spotted a small throng of girls sighing and swooning at a tall, blond-haired young man who seemed to be looking at himself in the waters of the fountain. It had to be Sepilas Schnoodaard!

They followed him as he made his way to the poor part of town and entered a small dilapidated inn called Sarah's Beds. The heroes met up and started to make plans on how to kidnap the Schnoodaard brothers and smuggle them out of the city. Though Olivier would probably publish a warrant within a few more days, that warrant would not be valid on this side of the border. And though they had found Sepilas, they still hadn't spotted Christaniel.

The heroes bought a wagon in which they would be able to hide their captives as they left the city and they bought some sleeping potions. But what will be their plan to capture these criminals? Find out in four weeks!

Following up on last time, our heroes forged a plan to kidnap the Schnoodaard brothers. At first they wanted to perform in an inn and drug their drinks, but then they decided it would be much easier to scare them into leaving town and attacking them just outside. Fabi didn't quite agree with this; he was looking forward to a good performance, but Ulfgar had a much better plan! Why not tell them that Lotta was pregnant and her father, Renso, was on his way over to "congratulate" the culprit. That should scare them.

So while Dr. Melvin and Ulfgar made their way to the inn where they saw that Sepilas was staying, Fabi, disguised as a beggar, followed them at a safe distance and Paythan and Yng waited just outside the city, with the wagon. Christaniel was still lying in bed and had to be woken up by Sarah herself, a burly woman in a nightdress and boots, smoking a cigar. Upon hearing the news of Lotta's pregnancy and her father's wrath, the young man panicked and together with Ulfgar and Melvin, went looking for his brother, who was somewhere in town.

As he followed them around, Fabi was spotted by a city guard, who told him to either steal a purse and be arrested or go do something

less suspicious, and Fabi decided to drop his disguise and join Paythan and Yng who were waiting outside the city. Christaniel, Melvin and Ulfgar found Sepilas in the stables, where he was taking care of his horse. Sepilas too was rather shocked with the news the two adventurers brought him and he sent his brother to pack up their bags immediately. The doctor kindly volunteered to check whether Sepilas really was the father, but secretly cast a spell on him that would make it easier to track him down.

The Schnoodaard brothers saddled their horses and galloped out of town, not even stopping for Yng who was waving to them from beside what seemed to be a wagon with a broken wheel. But as they rushed by, Fabi cast a glitterdust spell on them and they stopped their horses to rub out their eyes. Christaniel bravely pulled out his weapon, but Yng yanked him off the horse and wrestled him to the ground. When Paythan attempted the same thing with Sepilas, the young lad turned out to be more slippery than he had thought. Fabi cast a mind-controlling spell to convince Sepilas to hand over his weapons and when Christaniel managed to throw Yng off and tried to flee, a Hold Person spell was cast.

So now our heroes are making their way back over the mountains to Southshore to collect their reward. The two brothers are lying safely tied up in the back of the wagon. Nothing can go wrong. Or can it? Find out in two weeks!

Our heroes tied the Schnoodaard brothers up like sausages and put them in the back of the wagon as they once more rode into the mountains. They reached what they thought was the cave where they spent the night last time, only to find a solid rock wall. Or an illusion of a solid rock wall, as it turned out.

A rather powerful illusionist who called himself Erik was staying in the cave, and he claimed it was his. The heroes talked to him and he agreed not only to allow them to sleep in the cave, but also to show them a safe way through the mountains, through his illusions of steep hills and nasty bramblebushes and past his house. Before going to sleep together and

while they travelled together, Erik was friendly and answered many a question about the portals to Snake's world and the Azure Serpent Guild. But he did ask them very seriously not to tell anyone about his illusions and his house.

During the whole trip, the Schnoodaard brothers tried only once to escape, but our heroes were very thorough; their elbows and knees were tied up, they were gagged, and in the evening, they got fed without being untied and then were put to sleep with a magical potion. Whenever one of them was being difficult, Ulfgar would gently remind them that he had their poison dagger, and Yng liked to show off his magic to frighten the brothers.

Koemolen was only a few hours travelling from Erik's house and the heroes made camp in the Schnoodaard's old hideout while they sent Paythan to the local authorities and Fabi to Olivier the mayor of Southshore, to inquire about the reward on the brothers' heads. Though both offered about 600 gold coins, Olivier agreed to throw in a magical ring if he could question the brothers before they were turned over to the Paladins of De Rechtvaardige.

Our heroes are now wondering what to do with all their money. Will they go to Menethil to do some serious shopping? Will they ask Erik to tell them more about Snake or the Azure Serpent?

Ellen

Mysterie

Door de mist
vervliegt als duiven uiteen
en openen zich de coulissen
ontdekt ik slechts een afgelegde sluier

Door de wind
te voet, te paard, voortjagend
verschuilend in een grote windhoos
struikel ik over een eenzame waaier

Door het vuur
rode en gele vlinders
de aangename warmte voorbij
bevrijd ik een achtergelaten zakdoek

In het glas
doorschijnend, weerspiegelend breekt
in duizenden scherpe scherven
vind ik heel onverwacht een glazen
muiltje

O mysterie waar ben je

Harmen



Simple Guide to Roleplaying Games

Given the proliferation of RPG systems, and the various borrowings and familial relations between them, sometimes a gamer can get confused, finding himself unable to tell which RPG he's actually playing. If you're at a convention, you can always check your ticket, but barring that quick route, this guide will serve to distinguish between systems for gamers who find themselves in such a dilemma.

Advanced Dungeons & Dragons You shoot yourself in the foot.

AD&D, 2nd Edition You polish your gun to a gleaming sheen and start adding helpful accessories to it; when you're ready to shoot yourself in the foot, you can't lift the gun.

Alternity You cock your finger at your foot and make 'bang' noises.

Amber Diceless Roleplaying All of your friends bid tooth-and-nail for the right to shoot you in the foot.

Call of Cthulhu You hope to maintain your sanity long enough to pen these words, before your gun gives your foot the final release, the peace of oblivion which will alone put to rest the horrors your foot has seen...

Champions You shoot yourself in the foot, then spend the rest of the night trying to find a cheaper gun the same caliber.

D&D (Basic Set) You shoot yourself in the foot with a BB gun. If it's not satisfactory, you can keep buying more guns and tape them into a ribinald.

DC Heroes You shoot off -3 APs of leg and call it a foot.

Dragonraid You pray for aid and God parts your foot.

D6 System You miss your foot three times in a row, while a crowd gathers to remind you it's an Easy Action.

GURPS You gather up all the sourcebooks you'll think you'll need for a *GURPS Feet* campaign, and crush your foot by dropping the pile on it.

Feng Shui You leap over a 20 foot wall to reach your foot, gun it down in a blaze of glory, then run away frantically before it explodes.

FUDGE You receive a generous offer to get shot in the foot for free – all you need to do is build a bullet, a gun, and your pre-shot foot.

Fuzion You can shoot yourself in the foot, but you need to hold the gun and the bullet in different hands, and they're both made of rubber anyways.

Marvel Superheroes You shoot yourself in the FEAT.

MEKTON You can choose to shoot yourself in the foot with a .45 pistol or a howitzer that fires .45 ammunition.

Over the Edge Pog the dry gopher.

Paranoia Your best friend shoots you in the foot. Then,
Your best friend shoots you in the foot. Then,
Your best friend shoots you in the foot. Then,
Your best friend shoots you in the foot. Then,
Your best friend shoots you in the foot. Then...
Your best friend shoots you in the foot. Then...

Rifts After an hour of everyone arguing over who can shoot themselves in their foot the best, you shoot them all in the head.

SAGA You swap foot-shooting stories over a poker table.

Shadowrun You shoot yourself in the foot, then FASA tells you that you were *supposed* to shoot yourself in the *hand*.

Star Wars: The Roleplaying Game
Shoot, or shoot not. There is no try.

Storyteller System You *shot yourself in the foot!* Oh, the pain, the pain of it all...

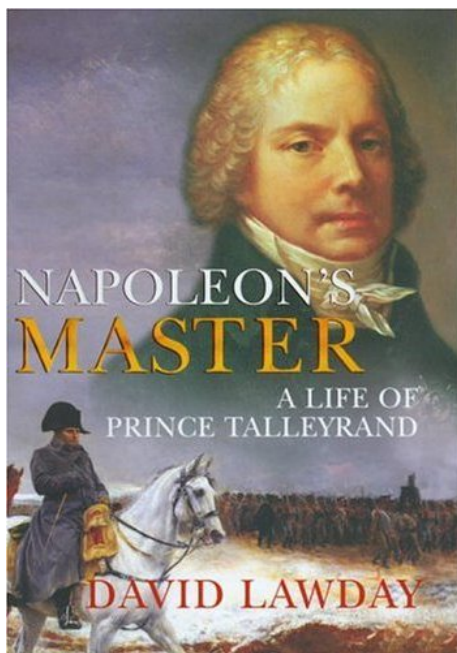
Tales From the Floating Vagabond You get completely smashed and wake up missing a foot.

Theatrix Your foot shoots you in the gun.

TOON You miss your foot then take a pratfall when you try to put the gun back.

Traveller You have three guns to try out – one doesn't have a bullet, one doesn't have a stock, and one doesn't have your foot.

Oorspronkelijk van: www.io.com/~angilas/gamefoot.html (pagina is niet meer beschikbaar)



Hardcover versie van 'Napoleon's Master'

Boekrecensie

Boekrecensie: David Lawday, *Napoleon's Master: A Life of Prince Talleyrand*, London, Pimlico, 2007, 386p., ISBN 1-844-13742-8.

De Napoleontische periode wordt overheerst door generaals en krijgsvieringen. Zo wordt wel eens vergeten dat conflicten ook diplomatiek werden uitgevochten. Een meester hierin was de Franse minister van Buitenlandse Zaken Talleyrand. Vóór de Franse Revolutie had hij een functie in de kerk. Tijdens de revolutie bezocht hij de Verenigde Staten, om daarna minister van Buitenlandse Zaken te worden. In deze functie probeerde hij tevergeefs een matigende invloed uit te oefenen op Napoleon, hetgeen uiteindelijk tot een breuk tussen beiden leidde.

Lawday schetst een portret van Talleyrand als man van cultuur en levensgenieter (hij had chef-kok Carême in dienst dus diners bij hem waren zeer begeerd en om van te smullen)! Bovendien was hij qua politiek een aanhanger van het machtsevenwicht. In deze hoedanigheid kun je in hem wellicht een voorloper van de huidige Europese eenwording zien (hij zou er goedkeurend naar kijken). Lawday heeft een leuk boek aan hem gewijd, dat de lezer erop attendeert dat er meer in deze periode is dan veldslagen en campagnes.

Frank van den Bergh

Quasi Bellorum

In een wargame over Isandlwana zijn de Zulu's bezig de Britten te omsingelen.

A: *"Het probleem is, ik heb teveel Zulu's!"*

In het James Bond 007 rollenspel komen er 'glow in the dark' dobbelstenen op tafel.

J: *"Fukosjima-dice!"*

F.'s verblijf maakte Kalorama tot een soort dependance van CB, inclusief paparazzi:

M. beschrijft hoe ze van Malden naar Kalorama fietst, een nogal heuvelachtige route.

W: *"Ah ja, een soort Tour de Frank."*

Ook het terrein van Kalorama zelf heeft een flinke helling, dus de rolstoel met F. naar boven rollen kost moeite.

W: *"Gewoon gebruik maken van die 30 kilo overgewicht!"*

F: *"Nooit gedacht dat dat nog zo handig zou zijn!"*

F. laat A. een boek van de beroemde Herbert Knötel zien, met tekeningen van Russische uniformen. Hij wijst A. op een tekening van het Pavlovski Garde Regiment.

A: *"Wat doen die als ze een bel horen?"*

Op F.'s kamer in Kalorama wordt 'Star Munchkin' gespeeld. R. trekt een level twee monster, een Blob.

F: *"Hee, ik wist niet dat M. ook meespeelde!"*
(M. speelt in een rollenspel een karakter dat wel eens in een blob verandert. . .)

Zoals wel vaker, levert ook het rollenspel Amber de nodige Quasi's op:

Matthew komt in de wachtkamer van de koning te zitten.

S: *"Stoort u zich niet aan de skeletten naast u. Er zijn nog drie wachtenden vóór u."*

M: *"Ze worden geregeld afgestoft."*

Llewella: *"Hoe gaat het met mijn zoon? Hij doet toch geen stoute dingen?"*

Matthew: *"Definieer 'stout'."*

Matthew: *"Ik ben hoofd van Sawall en moet voor nageslacht zorgen."*

Silchas: *"Daar kunnen we technologie voor leveren."*

Llewella tegen Matthew: *"Het gaat toch om een huwelijk met jou?"*

Matthew: *"Ja."*

Llewella: *"We hebben nog wel een paar dames met de karaktertrekken van je moeder."*

Matthew: *"Uh. . . wát?!"*

Huis Sawall (in de vorm van Matthew) heeft dus amoureuze interesse in een dame uit Rebma. Commentaar van **S:** *"Ligt Rebma niet onder water? – 'Kroonprins houdt het niet droog'."*

Waarmee je Amber zoal kunt vergelijken. . .

S: *"Auralis is de Blofeld van dit spel, Victor is het witte katje."*

De GM vertelt dat de ambtenaren in Amber klagen over de kosten (leges en zo) van de nieuwe Amber ambassade in Chaos: *"Het is dat Random zo nodig die ambassade wil. . ."*

Silchas: *"We wijzen ze er even op dat een operationele oorlog duurder is."*

B. probeert uit te leggen wat 'schaduw' zijn in het Amber rollenspel.

B: *"Ik probeer hier een overaftelbare ondimensionale ruimte 2D uit te leggen."*

E (gast): *"En het werkt uitstekend."*

In het wisselrollenspel van R. zijn de karakters een zwerver, een huiskat, een grizzlybeer en een koelkast.

R: *"Koelkasten tonen geen emoties, ze zijn nogal koel."*

Lijst van afbeeldingen

Voorpagina: Zeeslag bij Duins – Willem van de Velde, 1659, public domain (via Wikimedia Commons)	-1
Voorkant van het magazine ‘Vae Victis’, nummer 99 – ©Histoire & Collections (vaevictis.histoireetcollections.com/en/), illustratie bij recensie	11
Zwarte schoen – Public domain, via www.elker.com	21
Voorkant van de hardcover versie van ‘Napoleon’s Master: A Life of Prince Talleyrand’ – ©2006 Jonathan Cape (uitgever), illustratie bij recensie	23

Info Casus Belli

Casus Belli Bestuursleden

Voorzitter:

Remco van Vugt

r.van.vugt@xs4all.nl

Vice-voorzitter:

André Steenveld Sr.

a.steenveld@vista-online.nl

Penningmeester:

Berry Lijklema

mc.lijklema@student.ru.nl

Secretaris:

Luuk Weyers

luukweyers@gmail.com

Casus Belli Bijeenkomsten

Wij zijn elke zondag van 14:00 tot ongeveer 22:00 uur te vinden in *Café ‘De Verdieping’*, Platenmakersstraat 3 te Nijmegen. Dit is om de hoek van onze oude locatie, Café de Fiets. De Platenmakersstraat is een zijstraat van de Grotestraat.

Contributie & Donateurschap

Bank: 500876479 t.n.v. Casus Belli te Nijmegen

Contributie (per jaar):

Jeugdlid € 10,-

Donateur € 15,- (of meer)

Lid € 20,-

Er is geen jeugddonateurschap.

Nieuwsbrieven kunnen gedownload worden van de Casus Belli webstek. De webversie is wel enigszins uitgekleeft (alleen voornamen of initialen). Wil je de volledige versie? Word dan lid of donateur!

