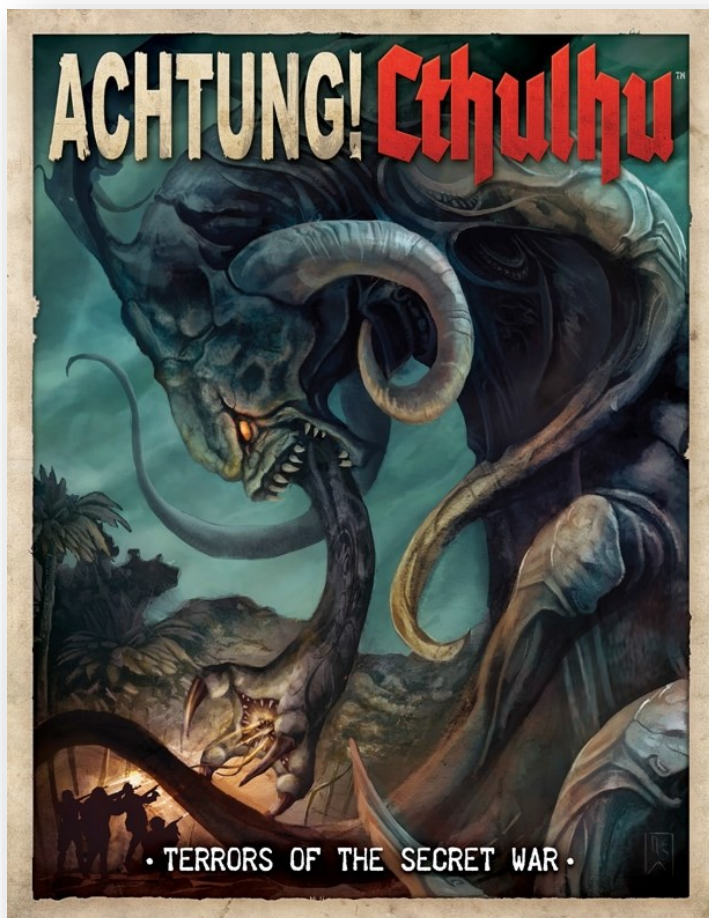
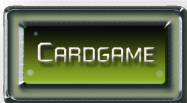




Het met een ENnie bekroonde *Terrors of the Secret War* is in essentie een monsterboek voor het *Achtung! Cthulhu*-rollenspel, maar net zo als zoveel zaken in *Achtung! Cthulhu*, leest het ook als veel meer dan dat. Lees hieronder waarom!

Achtung! Cthulhu: *Terrors of the Secret War*

ROLLENSPELSUPPLEMENT

UITGEVERIJ: MODIPHIUS ENTERTAINMENT

AUTEURS: DAVE BLEWER, LYNNE HARDY,
JESSE HAWKINS, JOSHUA O'CONNOR, REU-
BEN SAUNDERS

SOFTCOVER/126 BLZ./2014

****1/2

Het boek

Eerst en vooral: ik ben natuurlijk niet helemaal objectief wat deze Lovecraftiaanse horror tijdens de Tweede Wereldoorlog betreft: ik heb er een luisterspel én een film voor geschreven, in opdracht van Modiphius Entertainment zelf, maar eigenlijk heb ik het als journalist nooit moeilijk gehad om dergelijke dingen niet te laten meespelen bij het schrijven van een recensie. Oordeel zelf maar of het mij is gelukt!

Terrors of the Secret War begint met een brief van niemand minder dan mijn favoriete personage, professor Richard Deadman, die de lezer aanmaant om deze 'field manual' aandachtig te lezen en zelf aan te vullen of nota's te maken in de marge. Daarna leren we dat de monsters in het boek vooral de grotere wezens betreft en anders zijn voorgesteld dan wat je meestal tegenkomt in dit soort monsterboeken. Ja, je krijgt wel Statistics voor deze wezens, maar het eerste wat je leest, is altijd een introductie van Deadman. Daarna volgen een aantal 'plot hooks', manieren om het monster in kwestie te introduceren in jouw spel. Die zijn trouwens erg welgekomen, want de meeste van deze wezens zijn simpelweg te sterk om met een klein groepje individuen aan te kunnen, maar toch kan elk van hen een interessante rol spelen in een 'campaign'.

Nog steeds krijg je daarop geen Statistics, maar wel de Sanity Loss die veroorzaakt wordt door het zien van de 'Terror' in kwestie - hoe vlug je er gek van wordt, zeg maar. Die is trouwens vaak aanzienlijk: spelers van *Call of Cthulhu* zullen wel huiveren bij Sanity Losses van 1D8/1D20 of 1D6/2D10. Ook nu weer krijgt elk monster zowel Statistics voor *Call of Cthulhu* als voor *Savage Worlds* en dat laatste spel bevat wat minder variatie dan het eerste, zodat je vaak aankijkt tegen Terror Saves van -2. Nog steeds pijnlijk.

Erg inventief is dat je daarna een reeks Investigator Actions en een of meerdere Military Actions voorgeschoteld krijgt. Voor onderzoekers gaat het vaak over hoe ze een god in bedwang kunnen houden met een spreuk of een magisch voorwerp, terwijl er ook wordt verteld wat voor militaire wapens best ingezet worden om een kans te maken tegen het wezen in kwestie.





Er zal sowieso een plan nodig zijn, want de Terror Actions die daarna beschreven worden, zijn gewoonlijk behoorlijk angstaanjagend. Goden die tornado's kunnen veroorzaken, mensen heelhuids kunnen verslinden of vanuit een der welk hoekig punt kunnen verschijnen, neem je dan ook best serieus. Ook de Victory Conditions voegen iets nieuws toe dat je niet traditioneel in een *Call of Cthulhu*-spel ziet, namelijk de manier waarop je het wezen kunt verslaan én wat er dan gebeurt. Hint: het is meestal niet leuk, want deze dingen lopen niet weg zonder dat ze het omliggende platteland in as achterlaten of exploderen in een regen van ijsscherven.

Je krijgt 24 extra-dimensionele wezens voorgeschoteld in dit *Terrors of the Secret War*, maar waarvan de meesten wel bekend in de oren zullen klinken, zoals Dagon, Ithaqua en natuurlijk Cthulhu zelf. De manier waarop elk van hen in wezen wordt heruitgevonden, is echter indrukwekkend. Nog nooit heb ik een dergelijk frisse aanpak gezien van Cthulhumonsters die ik al ken sinds ik zo'n 25 jaar geleden met het oorspronkelijke spel ben begonnen. Veel van de goden hebben ook dienaarassen die volledig beschreven staan (mét statistieken) of hebben magische voorwerpen die met hen te maken hebben, zoals de Griekse Coins of Knossos of de Disk of Aiglos uit Kreta die beschreven staan bij de Living Flame of Deepest Black (een Avatar van Cthugha). Het is allemaal erg goed geschreven en erg inspirerend. Ook de prachtige schilderijen die met elk monster gepaard gaan zien er weer prachtig uit en bevestigen dat Modiphius Entertainment ondanks een steeds groeiend aantal producten steeds waakt over de kwaliteit van het rollenspel waarmee het een paar jaar geleden allemaal is begonnen.

Krijg je nog meer? Ja, hoor: een kort hoofdstuk rond Unconventional Weapons en een Grimoire. De ongebruikelijke wapens zijn zaken als stoomwapens die door de Geallieerden zijn ontworpen nadat hun geleerden ontdekten dat bepaalde enzymen de samenstelling van sommige trans-dimensionele entiteiten doen oplossen en elektrische wapens die in de negentiende eeuw voor het eerst bedacht werden door uitvinder en occultist Andrew McBride. De Grimoire gaat eerst dieper in op de Power Values van de wezens die je in dit boek vindt en biedt dan een hoop spells die je ook aantreft in *Call of Cthulhu, Sixth Edition*, met deze keer de statistieken voor *Savage Worlds*. Jammer genoeg worden de regels uit *Sixth Edition* hier niet herhaald, maar commercieel is dat natuurlijk niet onlogisch en bovendien kan je de meeste van deze spreuken in hun oorspronkelijke versie al lang online vinden.



Terrors of the Secret War is een fantastisch en uitzonderlijk knap geïllustreerde softcover die de goden (en sommige dienaarrassen) vanuit een andere invalshoek bekijkt. Eentje die iets meer hoop geeft dan je in een traditionele *CoC*-campagne hebt, maar die door het ontbreken van pure Statistics voor de goden tegelijkertijd benadrukt dat het onmogelijk is om op een conventionele manier te winnen tegen deze monsters. De massavechtsregels zijn handig voor wie vrij snel grote gevechten wil simuleren, al houden wij er nog steeds meer van om dan over te schakelen naar een wargame, terwijl de nieuwe wapens benadrukken dat dit een levende wereld is, waarin ook de Geallieerden onderzoek doen en reageren op hun omgeving. Alleen jammer dat de *CoC 6th Edition*-regels voor de spreuken niet worden gedupliceerd, al is het natuurlijk logisch dat de schrijvers ervan uitgaan dat je die (nieuwste) basisregels ook in jouw bezit zult hebben.

Meer info: www.modiphius.com

CATEGORIE	IN HET KORT	SCORE
ONTWERP	<i>Terrors of the Secret War</i> staat boordevol illustraties — niet alleen van de Lovecraftiaanse goden en hun dienaars, maar ook van scènes uit een mogelijke spelsessie. Gevaren op zee, gevechten op het land en veel meer worden uitgebeeld, telkens knap geschilderd door huisartiesten Ian Schofield, Giorgio Baroni en Dim Martin. Ook het lay-outwerk van Michal E. Cross mag er trouwens weer wezen.	0123456789
INHOUD	Knap hoe de auteurs veel verder zijn gegaan dan wat je gewoonlijk verwacht van een monsterboek! De manier waarop elk van deze entiteiten wordt behandeld, is verfrissend origineel, met heel veel aandacht voor rollenspelelementen, de omgeving en allerlei randfenomenen die zich rond deze creatures kunnen voordoen.	0123456789
REGELS	Zoals gewoonlijk, krijgen we weer Statistics voor zowel <i>Savage Worlds</i> als <i>Call of Cthulhu (6th Edition)</i> . Dat er wordt aangenomen dat de goden zelf te sterk zijn om zomaar in cijfers te gieten, is verdedigbaar (en bovendien kan je toch volledige statistieken vinden in <i>Call of Cthulhu</i>) en de suggesties om toch tegen hen te kunnen winnen uitgekiend. Het massagevechtsysteem is dan weer vrij simpel, terwijl je voor de meeste spreuken <i>Call of Cthulhu: Sixth Edition</i> moet raadplegen als je niet <i>Savage Worlds</i> gebruikt.	012345678
SUPPORT	Rollenspelsupplementen, scenario's, campagnes, figuurtjes, een boardgame, een 'miniatures battle game', podcasts, een luisterspel, een film... Ja, <i>A/C</i> wordt uitstekend ondersteund.	0123456789
SCORE	Een van de meest originele, uitgekiende monstersupplementen van de afgelopen jaren.	012345678910