

Rollenspelsupplementbespreking: The Dark Eye — Core Rules

Door Dirk Vandereyken



Rollenspelsupplement

Uitgever: Ulisses Spiele

Hardcover / 2016

Auteurs: Florian Don Schauen, Daniel Simon Richter, et al

Een regelsysteem mag dan nog zo goed zijn, de ‘setting’ – de wereld waarin een rollenspel zich afspeelt – is minstens even belangrijk, of volgens velen nog belangrijker. De laatste jaren hebben bepaalde werelddsupplementen de lat voor roleplaying games wel héél erg hoog gelegd: denk aan *Glorantha* voor *HeroQuest* en *RuneQuest*, *Freeport* voor verschillende andere systemen, *Progenitor* voor *Wild Talents*, *Cthulhu Britannica* voor *Call of Cthulhu*, enzovoort. Het is vooral met die eerste twee naslagwerken dat *Aventuria Almanac* voor *The Dark Eye* moet concurreren. Niet gemakkelijk, dus, zelfs als je kunt bouwen op 33 jaar ontwikkeling. Hieronder vind je hoe Ulisses Spiele het er heeft van afgebracht.

De regio

Of de wereld Dere nu een bol is of een schijf, daar zijn de meeste geleerden het nog niet eens over – en het gros van de mensen op continent Aventuria lijkt ook niet wakker te liggen van die vraag. Net als de aarde, heeft Dere een enkele zon, die meestal ‘Praios’ Disk’ of het ‘Eye of Praios’ wordt genoemd, en een maan, ‘Mada’s Sign’. De bewoners van Aventuria hebben weet van drie andere grote landmassa’s buiten Aventuria: Gyldenland (die door de mensen daar Myranor wordt genoemd), Uthuria (het ‘land van de 12.000 goden’) en de Giant’s Shore (waar de plaatselijke Tulamydes Rakshazar tegen zeggen). Tussen de verschillende continenten liggen woeste oceanen als de Southern Sea of machtige gebergten, waaronder de Iron Edge, die bijna 3.000 meter ver de lucht in reikt.

De *Aventuria Almanac* gaat eerst verder in op de grote gebieden, zoals het Far North; de steppen, waar de Orcs zich hebben georganiseerd in grote stammen; het Midden-realm, dat meer feeën kent dan eender welke andere regio; de door Dwarves bewoonde gebergten; Arania, waar de Matriarchs een grotere rol spelen in het dagdagelijkse leven dan de mannen; de City States of Meridiana, waar heel wat mensen verdwijnen in slavernij; enzovoort. Het zijn veelal korte beschrijvingen, die vooral tot doel lijken te hebben om iets aan te bieden dat 'voor elk wat wils' is. Daarna wordt er meer aandacht besteed aan zaken als wind en weer, wegen en bruggen, voor er verder wordt ingegaan op de verschillende rassen die Aventuria bewonen.





Meer informatie

De Elves, Half Elves, Dwarves en Humans kenden we al uit het basisregelboek en eigenlijk worden daar enkel Orcs en Goblins aan toegevoegd. Jammer, want net de rassen die heel distinctief zijn voor *The Dark Eye* worden in slechts enkele paragrafen vermeld. We hebben het dan vooral over de Grolm (hachelaars met lichamen die niet groter zijn dan die van kinderen en volwassen hoofden) en de visachtige Blue en Black Mar. Heel wat andere rassen lijken rechtstreekse tegenhangers te zijn van wat we ook terugvinden in *Dungeons & Dragons*, waaronder ook de Shakagra ('Night Elves' die sterk doen denken aan de Drow). Ook oude bekenden als Trolls, Achaz (de naam die *The Dark Eye* geeft aan hagedisachtige mensen) en Cyclopes duiken hier op, maar de meeste rassen, waaronder de Krakons, de Zilits, de Risso en meer, worden enkel even aangehaald.

Een langer hoofdstuk wordt gewijd aan meer gedetail-

leerde beschrijvingen van specifieke regio's: 65 pagina's waarin de tekst ook doorspekt staat met commentaar en beschouwingen van verschillende personages die op Dere rondlopen. Er is vooral veel

aandacht voor hoe de verschillende rassen en culturen in hun regio passen. Er staan zeker meer dan voldoende ideeën tussen de tekst, maar veel komt ook wat stereotiep over. Aan de andere kant is dat natuurlijk wat de meeste fantasyfans wellicht verwachten: Elves in bossen, Dwarves in bergkoninkrijken, Orcs in onherbergzame landschappen, enzovoort. De meeste inkt vloeit naar de steden, die hier allemaal beschreven staan met hun wapenschilden, maar dat is misschien ook wel de 'droogste' tekst om te lezen, zoals dat zo vaak gebeurt in rollenspelsupplementen die halve fictieve reisgidsen zijn.

Net als in het basisboek, krijgen we ook een overzicht van de verschillende talen en geschriften, maar, wat boeiender is: ook van enkele geheimtalen, dialecten en van typisch bijgeloof voor Aventurians.

Er is ruimte voor de kalender en verschillende systemen om de tijd bij te houden, maar omdat er de meeste inwoners van Dere beseffen dat de Twelvegods echt bestaan, zijn er vrij veel gelijkenissen tussen de verschillende creatiemythen.





Het zijn de leuke, unieke details die dit boek het lezen waard maken: niet zozeer hoe de wereld is ontstaan, maar wel de verschillende 'Spheres' van de wereld; niet zozeer het klasse- en feodaal systeem, maar wel de specifieke rechten die men geniet en hoe men elkaar moet aanspreken. We krijgen informatie over bekende veldslagen, eten en drinken, sport en spelen, technologie, muziek en kunst. Erg leuk is ook dat het gedeelte over de Aventurian bibliotheken ook tekeningen en beschrijvingen van enkele bekende boeken bevat.

Tussen de ziekten vinden we enkele 'incontournables', zoals lepra en zeelucht, maar ook zaken als Dullskull, en die lijn wordt doorgetrokken voor giften, elixirs, enzovoort.

Er is een volledig hoofdstuk over hoe handel gedreven wordt, inclusief munteenheden, strafrecht en belastingen, voor we een belangrijk hoofdstuk krijgen rond flora en fauna. Daarin wordt de veel te beperkte Bestiary van het basisboek aangevuld met onder andere Goblins, Ogres, Orcs, Trolls, Cave Spiders, Crypt Louses, Krakenewts, Tatzelwurms, Treants, Grimwolves, zwarte beren, wilde everzwijnen en wolfratten. Het is nog steeds niet erg veel, maar wel een welkome uitbreiding van wat er al voorhanden was. Na een reeks kruiden en planten is het

dan tijd aan een hoofdstuk over de goden en demonen.

Hoewel we in het basisboek al vrij veel zijn te weten gekomen over de goden, krijgen we nu ook afbeeldingen van deze wezens zelf en passeren nu ook Archdemons, andere onsterfelijken,

kerken en sekten de revue. Het is meteen een van de interessantere hoofdstukken uit de *Aventuria Almanac*.

Sommige recensenten beweren dat *The Dark Eye* zich vooral richt op een wereld die wat magie betreft zowat het niveau van Midden-Aarde uit *The Lord of the Rings* heeft: niet al te opzichtig, niet té episch.

Dat lijkt ons echter niet correct: in tegenstelling tot wat Tolkien schreef, kunnen de spelers uit veel magische beroepen kiezen en wordt Aventuria beschreven als een wereld die 'doordrogen is van magie'. Ook de verschillende magische Traditions worden hier nog eens behandeld.

Er wordt overigens sterk afgesloten met de hoofdstukken over beroemdheid en beruchtheid (eigenlijk vooral een presentatie van enkele bekende figuren die behoorlijk wat invloed hebben in Aventuria), een obligaat overzicht van de geschiedenis en mythen en een erg veelbelovend hoofdstuk rond mysteries en geheime plannen die in de schaduwen van Aventuria worden gesmeed.

Conclusie

Hoewel de *Aventuria Almanac* behoorlijk wat informatie presenteert die we al in het basisboek van *The Dark Eye* krijgen, gebeurt dat vaak vanuit andere invalshoeken en staan er (gelukkig) veel meer details en weetjes vermeld in dit boek. De *Aventuria Almanac* doet dan ook waar hij voor bedoeld is: een behoorlijk breed overzicht geven van zowat alle aspecten van het leven op Aventuria. Dat dit niet altijd met evenveel originaliteit gebeurt, is niet zo erg, vooral omdat er wel degelijk een aantal sterke stukken staan in dit boek, waaronder het allerlaatste hoofdstuk, rond mysteries en geheimen. De *Aventuria Almanac* is lang niet zo uitgebreid en voelt veel minder 'echt' aan dan een immens naslagwerk als *Guide to Glorantha* en is niet zo intrigerend en origineel geschreven als *Freeport*, maar is niet minder noodzakelijk voor *The Dark Eye*. Een verplichte aankoop voor iedereen die *The Dark Eye* wilt spelen, dus.

Ontwerp: ①②③④⑤⑥⑦⑧

Regels: ①②③④⑤⑥⑦

Schrijfstijl: ①②③④⑤⑥⑦

Verhaal: ①②③④⑤⑥⑦⑧

Algemeen: ①②③④⑤⑥⑦⑧