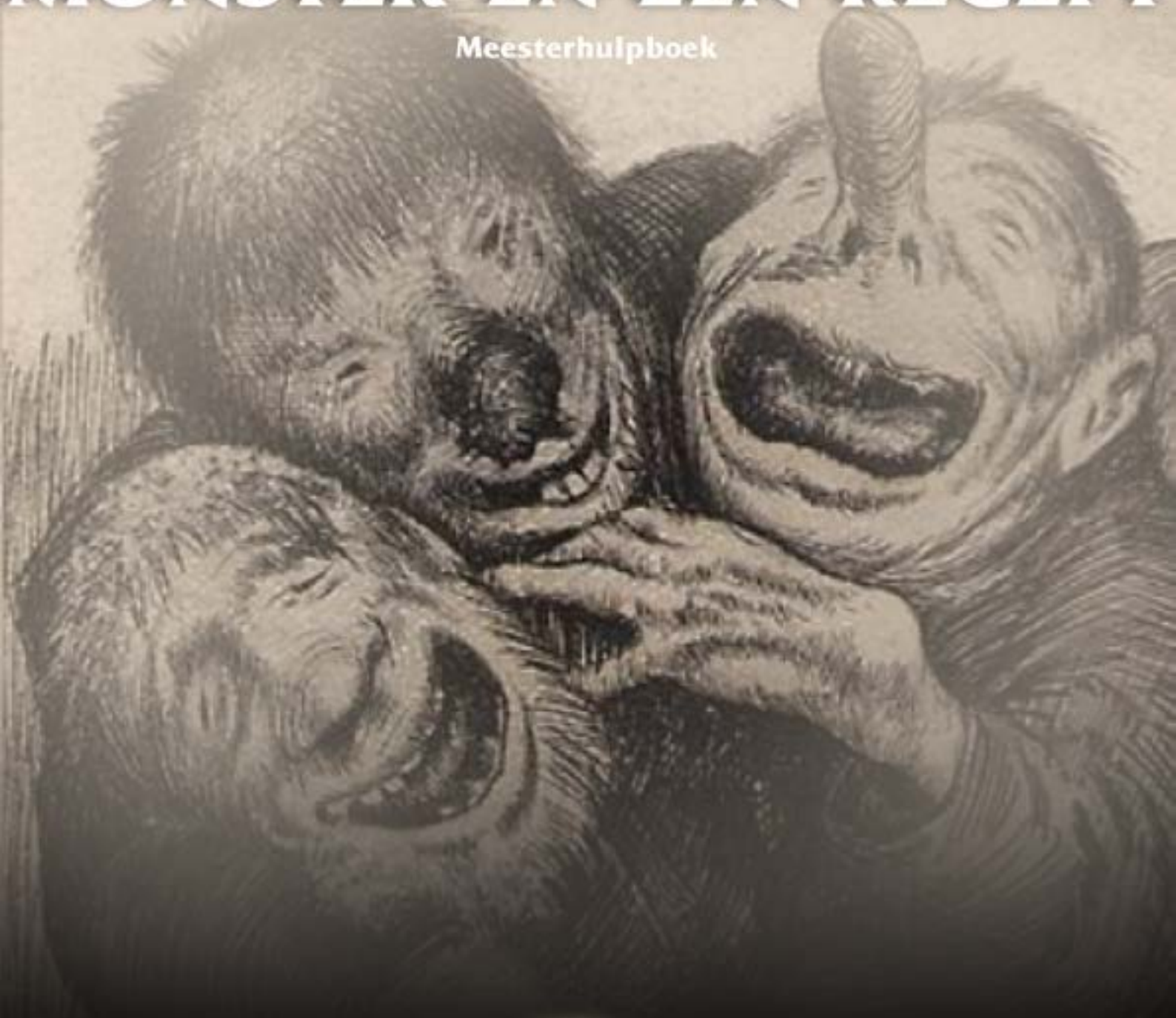


# TROLLEN EEN ALTERNATIEF MONSTER EN EEN RECEPT

Meesterhulpboek



  
**HET OOG DES MEESTERS**<sup>®</sup>  
FANTASY-SPELLEN

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





#### Afbeeldingen

Kaft: Da slo trollene latterdøren opp på vid vegg, Kunstner: Theodor Kittelsen, Nasjonalmuseet , Fri bruk (Creative Commons - Attribution CC-BY)

Bladzijde 7: Nej, sicken liten puttefnasker! Ropade trollet, illustratie uit het verhaal Pojken som aldrig var rädd. gepubliceerd in Bland tomtar och troll nummer 6, 1912. Met illustraties van John Bauer, De maker stierf in 1918, dus dit werk is ook vrij van auteursrecht in landen en gebieden waar het auteursrecht 100 jaar of minder na de dood van de maker vervalt.

Bladzijde 8: “Nu skal jeg sætte Knaphul i Bukserne dine til Jul”, Theodor Kittelsen, Nasjonalmuseet/Ivarsøy, Dag Andre, Fri bruk (Creative Commons - Attribution CC-BY)

Bladzijde 9: “Huttetu! her lukter så kristen manns blod,” sa trollet, Erik Werenskiold, Nasjonal Museet Fri bruk (Creative Commons - Attribution CC-BY)

Bladzijde 11: Le Cuisinier, Henri Adrien Tanoux, Public domain, via Wikimedia Commons

Bladzijde 12: Stilleven met ham en druiven, Alexander Adriaenssen, CC0, via Wikimedia Commons

---

# TROLLEN, EEN ALTERNATIEF MONSTER EN EEN RECEPT





---

# INHOUD

Over Trollen	7
Lichaamsbouw	8
Psychologische eigenschappen	8
Proeven (Alternatieve regel)	9
Speciale regels	9
Troll à la Morceaux: Een recept	10
Een laatste waarschuwing	12





# OVER TROLLEN

**T**rollen bekleden een positie tussen reuzen en mensen. Ze worden wel vier pas lang en hebben een uiterst schonkige bouw. Trollen wonen graag in hollen, maar ook wel in bossen of onder bruggen. een uitzondering op de regel vormt de steentrol, die nooit boven het aardoppervlak komt, omdat een enkele zonnestraal hem in steen doet veranderen. Trollen, vooral oude Bostrollen, zijn niet gespeend van ieder gevoel voor humor, maar het zijn vooral enorme zoetekauwen. Daarom kunnen helden een Trol beter met een lolly dan met een zwaard confronteren. Trollen zijn heel zeldzaam geworden in Avonturië en zij vormen al lang niet meer zo'n bedreiging als in vroegere dagen.



Trollen zijn lelijke en walgelijke wezens met een vaag humanoïde uiterlijk. Ze zijn verwant aan Ogers en leven als wilde dieren in kleine groepen en plunderen nederzettingen voor voedsel als de behoefte of

bevlieging hen neemt. Ze leven om te eten en hun spijsverteringsstelsel kan bijna alles aan (inclusief, naar verluidt, solide rots).

Er wordt inderdaad gezegd dat een Trol het enige is dat een Oger niet zal uitdagen voor een eetwedstrijd - omdat ze weten dat ze geen kans maken tegen de vulkanische spijsvertering van de Trol.

Hun spijsverteringssappen behoren tot de krachtigste zuren die in Avonturië bekend zijn en het opensnijden van de buik van een Trol kan leiden tot de dood voor beide strijders, omdat het zuur eruit gutst. Af en toe zijn de weinige onverteerbare overblijfselen van eerdere maaltijden, zoals goud en edelstenen, te vinden in de maag van een Trol, hoewel deze zelden de risico's van het verkrijgen ervan waard zijn. De gevoelige oren en neuzen van Trollen kunnen de geluiden en geuren van een slagveld over een afstand van enkele mijlen detecteren en in het meer noordelijke deel van Avonturië is het niet onbekend dat een groep Trollen op een slagveld verschijnt en begint te eten wat het dichtst bij hen is. Hoewel ze in staat zijn om vrijwel alles te eten, geven ze veel de voorkeur aan vlees of aas en wanneer een Trol een tegenstander doodt, zal het monster vaak zijn interesse in de rest van de strijd verliezen en gaan zitten om te eten. Trollen hebben weinig beheersing of begrip van taal, maar sommigen spreken een verbasterde versie van het Norbardsch (heel langzaam).

Trollen zijn onhygiënische, vuile en walgelijk stinkende wezens en het is gebruikelijk dat een verscheidenheid aan schimmels op sommige delen van hun lichaam groeit. Vanwege hun onvoorspelbare eetgewoonten zijn Trollen vaak bedekt met de overblijfselen van hun laatste maaltijd. Ze dragen geen harnassen en gebruiken slechts af en toe wapens; deze zijn altijd van de grofste soort, voornamelijk bestaande uit boomstammen die als knots worden gehanteerd, hoewel bekend is dat ze bijlen gebrui-

ken die zijn veroverd op reuzen en Ogers, soms zelfs met het juiste uiteinde.

Trollen hebben het vermogen om beschadigde lichaamsweefsels te regenereren - zodat zelfs een gedode Trol soms weer tot leven kan komen.

In gevechten vallen ze aan met twee klauwen (of twee keer met een wapen, indien gedragen) en één beet.

### LICHAAMSBOUW

Trollen zijn grote monsters, ruim vier pas lang. Hoewel ze er mager of komisch uitzien, zijn hun verwrongen lichamen erg sterk, met zware botten en pezen als scheepskabels. Trollen kunnen van bijna elke kleur zijn, de meeste zijn bruin- of groenachtig.

### PSYCHOLOGISCHE EIGENSCHAPPEN

Trollen zijn onderhevig aan domheid en een mislukte Slimheidstest betekent dat ze het dichtstbij-

zijnde ding beginnen te eten, zelfs als het van steen is gemaakt. Als een Trol een tegenstander binnen handbereik doodt of uitschakelt, moet het monster in een Moedproef slagen of beginnen te eten.

Als het wordt aangevallen tijdens het eten, zal het degenen bestrijden die het hebben gestoord en verwerft het monster tijdelijk twee Aanval-scores: één op de gewone aanval en één gebaseerd op de slimheidsscore van het monster, totdat het in staat is om de voeding te hervatten.

Trollen kunnen angst veroorzaken bij levende wezens van minder dan drie pas groot en dat vereist een Moedproef als dezen het gevecht willen aangaan.

Als de Moedproef succesvol is, is de held erin geslaagd om de actie zonder problemen uit te voeren. Als een proef met +1 tot +3 mislukt, is het de held niet gelukt om de actie uit te voeren. De resultaten hiervan variëren uiteraard aanzienlijk, afhankelijk van de precieze omstandigheden en de discretie van de spelmeester.



**PROEVEN (ALTERNATIEVE REGEL)**

Als een proef met meer dan +4 of +5 mislukt, is het ernstig misgegaan en kan de held zwaar in de problemen komen.

- ▶ Een held die met +4 of +5 faalt in een Moedproef, kan niet alleen niet aanvallen, maar verstijfd ook tot zij een volgende gevechtsronde slaagt in een Moedproef.
- ▶ Een held die met +4 of +5 faalt in een Behendigheidspreef, kan niet alleen niet op tijd bewegen, maar kan ook ten val komen.
- ▶ Een held die met +4 of +5 faalt in een Lichaamskrachtproef, kan niet alleen de taak niet volbrengen, maar kan ook een spierscheuring of een breuk oplopen.

Als een proef met +6 of meer wordt gefaald, kan het op nachtmerrieachtige wijze zijn misgegaan. De spelmeester moet dit genadeloos afstraffen.

De gevolgen van het slagen of falen van een proef met een grote marge zullen bijna volledig afhangen van de specifieke proef en de omstandigheden en de discretie van de spelmeester, en het is onmogelijk om algemene richtlijnen vast te leggen.

**SPECIALE REGELS**

Trollen kunnen opgelopen trefpunten regenereren. Een Trol die trefpunten oploopt, zelfs tot het punt van de dood, kan Levensenergie regenereren. 1D3 +3 punten Levensenergie worden elke gevechtsronde geregenereerd, tot het volledige maximum van het monster is teruggekeerd. Verlies van Levensenergie veroorzaakt door vuur of door bijtende zuren kan echter niet worden geregenereerd. Een Trol waarvan het totaal aantal Levensenergie tot vijf of minder daalt, kan niet aanvallen of bewegen totdat het is geregenereerd tot ten minste zes punten Levensenergie in totaal.

Als een treffer aangeeft dat het onderlichaam van een Trol is doorboord, spuit er een bijtend zuur over een gebied van 3 pas in een halve cirkel voor de Trol, waardoor 1D3 +10 schadepunten (SP) op iedereen in het gebied worden veroorzaakt. Bepantsering biedt hier geen bescherming tegen en niet-magische bepantsering en wapens worden automatisch geruïneerd.





# TROLL À LA MORCEAUX: EEN RECEPT

Dit korte stukje fictie werd in 1989 of 1990 geschreven voor een nooit gepubliceerd boek over Oggers en Trollen in Warhammer Fantasy Roleplay.

Meester-chef Marcel de Morceaux wordt genoemd in de WFRP 4de editie avonturenbundel "Rough Nights and Hard Days," en ik zou hem in een toekomstig avontuur kunnen gebruiken als de gelegenheid zich voordoet.

**M**arcels kookboek Avonturijnse Gastronomie bevat enkele van de meest ambitieuze - en gevaarlijke - recepten die ooit in Avonturië zijn gepubliceerd. Het boek is op veel plaatsen verboden en van al zijn inhoud wordt Troll à la Morceaux als de meest riskante beschouwd.

Zelfs als alle voorzorgsmaatregelen worden genomen om ervoor te zorgen dat de Trol niet weer tot leven komt tijdens het kookproces, kan men nooit zeker zijn...

Zeer weinigen zijn dapper of dwaas genoeg om dit gerecht te proberen, maar er zijn sommigen in Avonturië die zich buiten de grenzen van conventie en gezond verstand zullen wagen op zoek naar nieuwe en unieke ervaringen.

De bereiding van het vlees van de Trol vereist de grootste zorg en de meest betrouwbare assistenten, maar als de vele valkuilen kunnen worden overwonnen, zal een chef-kok die zijn heer een gerecht als Troll à la Morceaux kan presenteren, nooit meer op zoek moeten naar een nieuwe baas.

Maar je moet niet vergeten, mes amis, dat één fout tot rampspoed kan leiden, en dat zo'n ramp kan leiden tot de galg of erger.

Ten eerste moet je Trol absoluut vers zijn. Vertrouw niet die overvallers die je hertenvlees verkopen voor tien keer de prijs en je vertellen dat het Eenhoorn of Trol is. Goede kookkunst vereist dat er geen kantjes

mogen worden afgereden of hoeken worden afgesneden.

Het slachten van een Trol levert verschillende unieke problemen op, maar een chef-kok die echt toegewijd is aan zijn kunst, kan door niets worden afgeschrikt. De Trol moet stevig worden vastgebonden, met zijn kop zo vastgehouden dat hij de touwen die hem binden niet kan opeten.

Omdat elk stuk vlees van het karkas wordt verwijderd, moet het onmiddellijk in een sterke marinade van azijn worden geplaatst - de sterkste azijn die je kunt vinden, want de aanwezigheid van zuur zal het regeneratieproces van de Trol vertragen.

Alle afval en afsnijdingen moeten onmiddellijk worden verbrand, of als u hebt geregeld om stukken aan een tovenaars of alchemist te verkopen, moet hij bij de hand zijn om ze à l'instant weg te nemen. Bedenk, en herinner er uw dienaren en hulpkoks voortdurend aan, dat zelfs het kleinste restje van het karkas niet mag blijven liggen.

Je moet uiterst voorzichtig zijn bij het reinigen van het karkas, onthoud de grote omvang van de maag en de immense kracht van het zuur dat deze bevat. Zoek indien mogelijk de begeleiding van een tovenaars bij het uitvoeren van dit proces; het is niet te veel kost of moeite om hem de maag aan te bieden als betaling voor zijn toezicht, want waar een tovenaars veel dingen kan doen met de maag van een Trol kan in een keuken een ongeluk met de maag van een Trol tot een ware catastrofe leiden.

Nadat het vlees twee uur in de azijnmarinade heeft geweekt en goed doorweekt is, inspecteer je het goed; als het de geringste tekenen van regeneratie vertoont, voeg dan meer azijn toe.

Bewaar het vlees zo lang mogelijk in de marinade - hoe langer het daar blijft, hoe malser het zal zijn als het gekookt is - maar in de naam van de Twaalf, neem geen risico's.

Enfin, we komen bij het koken van het vlees. Dit



vereist de grootste zorg en moet in twee fasen worden uitgevoerd.

Eerst moet het vlees worden dichtgeschroeid om te voorkomen dat het regenerereert zodra het uit de azijnmarinade wordt verwijderd. Gebruik een grote koekenpan van gietijzer en verwarm deze totdat deze letterlijk begint te gloeien. Laat het vlees erin vallen en draai het herhaaldelijk totdat alle kanten zwart zijn geschroeid.

Eens dit is gebeurd, wordt het vlees geroosterd, gebakken of gestoofd op dezelfde manier als rundvlees of hert, maar wort de normale kooktijd verdubbeld. Deze Avonturijnse delicatessen, is zo gevaarlijk dat de kleinste fout in de bereiding fataal kan zijn. Maar de raadsleden even zo goed als alle Avonturijnse steden hebben besloten dat alleen hoogopgeleide en gelicentieerde chef-koks is toegestaan om het gerecht te serveren. Marcel de Morceaux gebruikt altijd zijn speciale messen om Troll te bereiden - houten handvat met messen getemperd door een zwaardsmid tot een vlijmscherpe rand. Voordat hij in zijn keuken aan het werk gaat, worden ze door

een assistent naar hem gebracht, zorgvuldig opgeborgen in een speciale doos. Meester-chef de Morceaux, zoals hij respectvol wordt genoemd, snijdt trollenvlees al 60 jaar in stukken, maar benadert de taak nog steeds met de nodige voorzichtigheid. Een enkele fout kan de dood betekenen voor een of meerdere klanten en niet te vergeten, zijn reputatie. Troll is een zeer dure delicatessen in Avonturië en de tavernes die het serveren behoren tot de beste van het continent. In het etablissement van Meester-chef de Morceaux begint een maaltijd bij 120 daalders per couvert, maar mensen zijn bereid te betalen voor de zekerheid van de Trol-chef-licentie die aan zijn muur is gemonteerd, nu vergeeld door de tand des tijds.

Hij maakt deel uit van een selecte gilde dat is gemachtigd om het gerecht te serveren. Wanneer hij aan het werk gaat, is het proces snel en genadig. Eerst legt hij de Trol op zijn rug en snijdt het hoofd open om zijn hersenen en ogen te verwijderen. Ze worden zorgvuldig in een metalen bak geplaatst met de tekst "niet eetbaar". Dan verwijdert hij de huid, en begint te snijden bij de ingewanden. "Dit is het meest gevaarlijke deel," zegt hij terwijl hij de maag er met de grootste voorzichtigheid uit verwijdert. Maar de lever en darmen zijn potentieel ook dodelijk. "Schriftgeleerden schrijven dat deze 200 keer dodelijker zijn dan kukris."

Trollenvleesvergiftiging is beschreven als "snelwerkend en uiterst pijnlijk," eerst is er een gevoelloosheid rond de mond, dan verlamming, en uiteindelijk de dood.

Het onfortuinlijke slachtoffer blijft tot het einde bij bewustzijn. Er is geen tegengif.

"Dit zou genoeg zijn om je te doden," zegt Meester-chef de Morceaux, in de Avonturijnse bode terwijl hij een klein stukje Trol-eierstok afsnijdt en omhooghoudt. Vervolgens controleert hij zorgvuldig de giftige organen op de lade, zorgt hij ervoor dat hij overal rekening mee heeft gehouden en gooit ze in een metalen trommel die is vergrendeld met een hangslot. Ze worden naar de oven gebracht en onmiddellijk verbrand, samen met de afsnijdingen van ander Trollenvlees.

De vaardigheid van Meester-chef de Morceaux

\* Het uit de Mirhamse zijde-liaan gewonnen kukris, ook wel koningsmaker genoemd, is een dodelijk plantaardig inname- en wapengif. Zelfs het bezit van dit gif is volgens de Index Wehrheimium in veel geciviliseerde gebieden strafbaar.

Aardse referentie: Het gif curare was hiervoor de inspiratie.

wordt dan ook zeer gewaardeerd. Trol-chefs beschouwen zichzelf als de elite van de zeer competitieve culinaire wereld van Avonturië. Hij begon op 15-jarige leeftijd als leerling in een keuken. De opleiding duurt minstens twee jaar maar hij mocht pas op zijn 20ste de praktijkproef afleggen, de leeftijd waarop mensen in Avonturië meerderjarig worden. Een derde van de examinatoren zakt en hun reputatie is onherroepelijk beschadigd.

De autoriteiten in Gareth en Havena leggen strengere regels op dan welke andere Avonturijnse stad dan ook. In sommige tavernes kun je al heel lang kant-en-klare Troll kopen – als je bereid bent de prijs te betalen en je leven te wagen.

Qua kostprijs is het onwaarschijnlijk dat Troll beschikbaar zou komen in goedkopere tavernes. Maar naar een echte Troll-taverne gaan om goede wild gevangen Trol te eten, ter plaatse bereid, is een hele luxe – alleen al vanwege de kosten - en ook een heel evenement. Voor velen is het eten van Trollenvlees het equivalent van Bornlandse roulette aan de eettafel de echte aantrekkingskracht van het gerecht en niet de ongelooflijk lekkere smaak van het vlees. Sommigen melden een vreemde tinteling van de lippen door sporen van het gif, hoewel Meester-chef de Morceaux dat zeer erg onwaarschijnlijk acht.

Meester-chef de Morceaux serveert Troll als stoofpot, en gegrilde Troll met zoetzure saus, maar vandaag staat Troll à la Morceaux op het menu. Voorzichtig snijdt hij het trollenvlees zo dun dat wanneer deze als de bloemblaadjes van een chrysantenbloem

op een grote schaal wordt gerangschikt, het patroon eronder doorschijnt.

Rauwe Trol is nogal taai en smaakt vooral naar de bijbehorende sojasausdip. Het wordt kort gepocheerd in een bouillon op een tafelbrander - een gerecht dat bekend staat als onverklaarbaar lekker in Avonturië. Het oude cliché bij het eten van ongevoerd voedsel gaat echt op - het smaakt eerder naar kip. Trol-liefhebbers zouden echter zeggen dat het een onderscheidende smaak heeft en, nog belangrijker, een onvergelykbare textuur.

Avonturië heeft veel woorden om textuur te beschrijven omdat het een zeer belangrijk aspect van de Avonturijnse keuken is. Een ander deel van de aantrekkingskracht van Troll is dat het een seizoensgerecht is, gegeten in de winter, en gelicenseerde Avonturijnse tavernes hechten hier een bijzondere waarde aan. Op dezelfde manier is paling, een belangrijk zomergerecht. Maar wat je ook van paling vindt, het is niet helemaal Troll - het mist die extra sensatie die gepaard gaat met de wetenschap dat je door het te eten dobbelt met de dood.

### EEN LAATSTE WAARSCHUWING

Nooit – *jamais, never, niemals* – mag je Trollenvlees halfgaar bereiden. Wanneer de klant zijn Trollenvleeschotel 'medium rare' eist, is het misschien tijd om een verandering van dienstverband te overwegen.















'Het Oog des Meesters' – een nieuwe spelsensatie  
 'Het Oog des Meesters' is een spannend nieuw fantasy-  
 rollenspel. Als speler waagt u zich in Avonturië.  
 Daar begint het spel. Iedere speler kruipt in de huld van  
 een spelfiguur: strijder, tovenaar, elf, avonturier of dwerg. De  
 'helden', zoals ze in Avonturië heten, spelen niet tegen elkaar,  
 maar met elkaar. Als groep maken ze het avontuur mee en  
 als groep vechten ze tegen de machten van het noodlot.  
 Zij trekken ten strijde tegen het kwaad. Soms om een  
 diamant aan boord van een schip vol demonen en  
 piraten te veroveren, dan weer moet een schone  
 jonkvrouw uit handen van monsters worden gered.  
 De wegen naar het doel zijn zeer gevaarlijk en alleen  
 de Meester - de spelleider - weet welke avonturen en  
 gevaren de helden wachten. Of zij het noodlot kunnen  
 bedwingen, hun doel zullen bereiken, hangt af van  
 hun eigen inventiviteit, van hun moed, van hun  
 behendigheid, van geluk. Fantasie en creativiteit komen bij de  
 spellen van 'Het Oog des Meesters' volledig tot hun recht.



#### De wereld van 'Het Oog des Meesters'

In Avonturië, het fantasieland van 'Het Oog des Meesters', wachten  
 ontelbare avonturen op u. Natuurlijk moet u de regels van het  
 spel kennen, anders bent u reddeloos verloren. Begin daarom met  
 het Basisspel. Het bevat de voornaamste regels en een eerste  
 avontuur. Daarin vindt u ook hoe u 'Meester' kunt worden.  
 Met behulp van de boeken met avonturen dringt u dan  
 avontuur na avontuur verder door in de fantastische  
 wereld van Avonturië. Er verschijnen avonturen, die u  
 alleen kunt spelen, en avonturen voor meerdere spelers,  
 waarbij u door de Meester door het avontuur wordt  
 gevoerd. Als u begint, is uw ervaringsgraad één. Per spel  
 verzamelen de helden van Avonturië 'avontuurpunten' en  
 stijgen zo naar steeds hogere ervaringsgraden.



#### Over dit avontuur



Dit boek bevat alle informatie, die u nodig heeft om als Meester een groep  
 spelers door dit fantastische avontuur te leiden. Hoe u Meester wordt,  
 kunt u lezen in het onmisbare Basisspel, waarin u alle spelregels van 'Het  
 Oog des Meesters' en andere belangrijke informatie kunt vinden. Met die  
 doos kunt u alle avonturen van 'Het Oog des Meesters' spelen.

