

SPILTIDSSKRIFTET SAGA

Nr. 17
December 1992

22,50 kr.



Rollespillet SmølfQuest
Blodets Sang: V
Golem: De ste

52
sider!

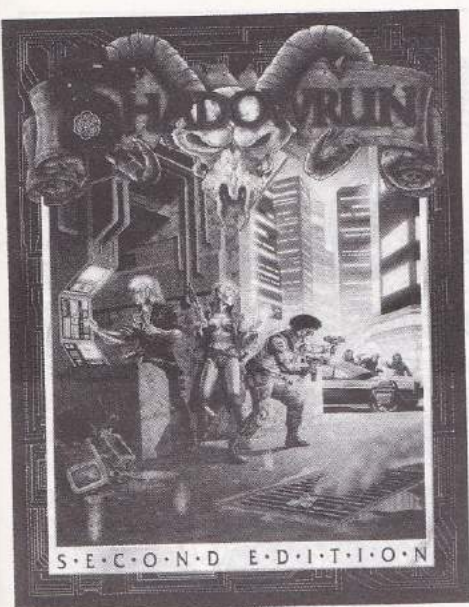
Saga

17

Materiale nr. : 3-210-0-017

Lånemulighed : JA!

Ejer : 0000 Foreningen Erebor



Shadowrun 2.ed. (Hardcover) FASA

Pris 348 kr.

Jeg bevægede mig op ad 65th. Street denne vintersnat 2053, velvidende at det var bedre for mit helbred at tage en taxa eller undergrundsbanen, hvor der i det mindste kun var et mord hver anden dag. Skønt jeg hellere ville sidde hjemme og se endnu et afsnit af Neil the Orc Barbarian, gik jeg jo ikke her kun for fornøjelsens skyld, næ det var biz. I mit forsøg på at tjene en klat penge havde jeg påtaget mig jobbet at finde en rigmandsdatter, som var stukket af hjemmefra. Jeg havde lokaliseret hvem hun var stukket af med og havde støvet hans adresse op fra mine kontakter. Hannes Reichmann, bedre kendt som "Hunden" på grund af hans hundelignende orkansigt, havde tilsyneladende slæbt det stakkels pigebarn med sig af uransagelige grunde.

Med roligt og fattet greb om min stolte medarbejder - min Ares Predator II pistol - gik jeg stille og roligt op af opgangen til Hannes' lejlighed og undgik den halvdøde person, som lå på trapperne. Døren indtil lejligheden stod på klem. Jeg skubbede let til den og den gik op. Jeg så en meget ung pige ligge med ryggen bøjet i en

omvendt U-form over en stol, men jeg bemærkede at hendes brystkasse stadig bevægede sig, så hun var i det mindste i live. Hendes mund og øjne var vidt åbne. Hun var tydeligvis under påvirkning af et eller andet nar-kotikum eller BTL, Bedre End Livet chips.

Jeg trådte ind i lejligheden og hørte et skud blive affyret fra min højre side. Min underbevidsthed reagerede før jeg overhoved nåede at tænke over situationen og jeg kastede mig henover gulvet hen mod pigen. Jeg vidste, at hvis jeg holdt op med at bevæge mig i bare en brøkdel af et sekund ville jeg være død og rullede derfor endnu en gang mere mod en dørkarm i den anden ende af rummet samtidig med at jeg hørte endnu et skud blive affyret, som denne gang kun passerede centimeter forbi mit højre øre. I et desperat forsøg på at eliminere min fjende fyrede jeg et ukontrolleret skud bagud. Et kraftigt støn var beviset for at skuddet havde ramt. Stadig en smule forstumlet vendte jeg mig om og så til min forbløffelse at skuddet havde ramt plet midt i højre øje eller det der en gang var et øje. Uden at tøve samlede jeg pigen op og gik forstumlet ned af trappen. Jeg havde overlevet endnu en dag i skyggernes verden og så frem til min belønning. Ah, hvad skulle man gøre uden disse interessante be-
givenheder i sit liv...

Shadowrun anno 2053. Det geniale ved tidsregningen i Shadowrun er at de følger vores eget kalenderår. Førsteudgaven blev udgivet i 1989 og da var tidspunktet 2050, nu 3 år senere er det blevet 2053. Shadowrun verden var den første i sin specielle genre, nemlig Fantasy-Cyberpunk, hvorefter adskillige flere fulgte såsom Dark Conspiracy og TORG. Selve regelsystemet var og er unikt i sin virkemåde og kan bedst beskrives med ord som fleksibelt, realistisk, fascinerende og hurtigt. Desværre har alle bøgerne hidtil udsendt været mangelfulde og/eller forvirrende med

hensyn til regler, derfor denne anden udgave. S2. Det er hvad FASA har reklameret Shadowrun II med månerne op til udgivelsen af den længe ventede revidering af Shadowrun reglerne. Men en mere passende titel ville måske være S1 1/2. Denne regelbog er simpelthen spækket med småfejl fra forside til bagside. Men lad os starte med ændringerne.

Udover navnet er hele bogen blevet revideret og elementer fra praktisk talt alle sourcebook er blevet inkluderet. Layoutmæssigt og illustrationsmæssigt opretholder FASA den standard de har sat for sig selv, og selve teksten er letlæselig og for det meste meget nem at forstå og derfor speciel god for nybegyndere. De største ændringer er i kamp, hvor alt f.eks. har en fast Staging på 2 og hvor Dodge Pool og Defense Pool er blevet slået sammen til en Combat Pool. Initiativ og selve Action fasen er blevet radikalt fornyet og er egentlig blevet mere komplekst, men alligevel lettere i længden idet der nu er specifikke regler for praktisk talt alt der har med kamp at gøre.

Reglerne for magi og kybernetisk kamp er også blevet ændret så det nu ikke kan misforstås, som det kunne førhen. De har rettet de fleste af de fejl der var i Virtual Realities bogen og lavet nogle få nye regler. Desværre har de også ændret magisystemet til ukendelighed. Alle spells er blevet lavet om og mange er (igen) blevet navngivet anderledes. De personer jeg har snakket med mener at magisystemet var noget af det i Shadowrun der virkede bedst, men at alt hvad der foregik i the Matrix ikke virkede perfekt. FASA har derimod ment at magisystemet burde revideres men (næsten) ikke reglerne for the Matrix. De udsender da også den eneste revidering af en Sourcebook senere på året, nemlig The Grimoire, 2nd. Ed.

Våben er blevet en del farligere og det er generelt meget nemmere at dø

på gaden end det var førhen. Det er tilsvarende blevet meget sværere at hele sig selv, både med magi og på normal måde. Til de forskellige 1st. ed. sourcebooks har de en liste med opdateringer til disse, f.eks. en ny liste til Street Samurai.

En af de virkeligt interessante ting i S2 er NPC'ernes Threat Rating (truselsniveau). I stedet for almindelige Pools har NPC'erne en Threat-Pool og en Professional Rating (PR). PR er en måde at måle NPC'ernes professionalisme på ved at give eksempler på hvilken morale og indre styrke en person har. For eksempel vil en NPC med PR på 2 sandsynligvis prøve at flygte efter han har fået et Moderate Wound, mens en NPC med en PR på 4 vil kæmpe til døden. Threat Pools kan være særdeles effektive i publice-rede scenarier hvor man i stedet for at variere antallet af modstandere eller deres skills bare ændrer på deres Threat Rating for at tilpasse scenariet til den individuelle gruppe.

Alt i alt kan man bedømme denne bog på mindst to måder, nemlig som en ny Shadowrun spiller og som en tidligere 1st. ed. spiller. En ny spiller vil efter at have læst bogen igennem et par gange være parat til at starte et scenarie (de har fjernet det latterlige og totalt ubrugelige scenarie der var bagerst i den gamle Shadowrun bog) og det hele vil virke rimeligt logisk og tilfredsstillende. Den skarpsynede nye spiller vil dog også ligge mærke til den bunke af modsigelser der har, i hvert fald i hardcover versionen. Den eneste bog den nye spiller vil være nødt til at købe er The Grimoire, 2nd.ed. og måske også den nye GameMaster Screen, hvor alle kontakterne fra Sprawl Sites og Street Samurai står i. Resten er i grundbogen, f.eks. et farvekort af Nordamerika og godt baggrundsmateriale om Seattle og Nordamerika.

For den garvede Shadowrun spiller er situationen en helt anden. For det første er der ikke nogle regler for at

konvertere en 1st ed. karakter til en 2nd ed. Derudover har de ændret mange udtryk, så de hedder noget andet, ligesom de gjorde med DMZ. Man bliver også forvirret når de på en side nævner en 1st. ed. regel og på en anden side nævner en ny regel. Det sværeste bliver at lære de nye kampregler og samtidig glemme de gamle, da de nye på nogen måder minder om de gamle. Men er man først kommet over denne overgangsperiode er jeg helt sikker på at S2 generelt vil fungere godt.

Denne bog bærer helt klart præg af at der ikke har været tid til at redigere den færdigt. De mange småfejl kan næsten kun skyldes en redaktionel fejl. Ellers må man sige at den er anvendelig for både 1st. ed. og nye Shadowrun spillere. Det anbefales varmt at gå over til S2, hvis man ønsker en kampagne der virker logisk og uden komplikationer.

Der gøres opmærksom på at det er hardcover versionen der her er anmeldt og at mange af de småfejl der er i den forhåbentligt er rettet når softcover versionen udkommer. Første værdi er for gamle spillere (1st ed.) og det andet for nye spillere:

Idé og koncept:	7/8
Illustrationer og layout:	8/8
Anvendelighed:	6/8
Samlet:	7/8

Matias Stuen



Fearful Passages
af Willis, Morrison m.fl.
Chaosium
Pris 210,00 kr.

At rejse er at leve. Måske. Medmindre man er rodet ind i affærer omkring det overnaturlige, specielt det Cthulhuoide. Når først man ved for meget om den slags, rejser man sjældent for sin fornø jelses skyld. Man rejser ud for at undersøge rygter om unaturlige begivenheder eller væsener. Man rejser for at finde magiske (eller andre) genstande. Eller selvfølgelig for at flygte fra noget eller nogen!

Hvis dine spillere lider af den vrangforestilling at man kan slippe af på rejserne imellem "brændpunkterne" i scenarierne, så er Fearful Passages fra Chaosium en mulig kur. Det er ikke en kampagne, men ialt ti mindre eller større hændelser, der kan overgå karaktererne på vejen fra et sted til et andet.

Tidsperioden er 1920'erne, selv om man kan tilpasse nogle af historierne til andre perioder. Hver historie centrerer omkring et transportmiddel. I nogle af historierne er det helt centralt, andre blot et gennemgående tema. Det drejer sig bl.a. om flyvemaskiner, tog, elefanter og hestetrukne slæder, for