

af Bjarne Sinkjær

Players Handbook

3. Udgave

Jeg havde egentligt besluttet at vente med at købe den til Viking-Con - den nye players guide. Tanken om det gedemarked der forekommer dér, og de rabatter man kan få, vægtede mere i min bevidsthed end besiddertrangen. Troede jeg. Da jeg, noget flov over min slappe disciplin, kom hjem og flåede plastikomslaget af, fortog den færede holdning sig, og blev erstattet af nysgerrighed. For hvordan havde de klaret den opgave, dels at holde fast i rødderne, i det der på godt og ondt er AD&D, og samtidigt indføre fornyelse? Da Players Guide stort set kun handler om regler, må anmeldelsen i sagens natur fokusere mest på dem.

Det grundlæggende

Reglerne er blevet trimmet og ensrettet, således at de fleste spillemekanismer fungerer på nogenlunde samme måde, hvad enten du ønsker at pande en ork ned, beskytte dig mod en ildkugle, eller bruge din charme til at indynde dig hos barpigen. Kernen i det nye D&D er et rul med en tyvesidet terning. Du tager en eller anden form for basisværdi, som afhænger af dit niveau, lægger et tal til som bliver større hvis du er sej i en egenskab, f.eks. rigtigt stærk eller meget karismatisk, og lægger til og trækker fra for underligheder, som kommer hvis du har en unormal størrelse, har magiske dimser, eller får fordele eller ulemper på grund af din race. Summen af alt dette lægger du til dit terningerul, og holder op mod en Difficulty Class, som enten fastsættes af spillederen, eller af modstanderens lag af rustninger, evne til at dukke sig for dit slag, eller hans færdighed i at spotte nøjagtig hvad du har for med hans kæreste. De fleste af

disse ting er udregnet på forhånd og står på dit charactersheet, så der skal ikke regnes under selve spillet.

Der er alle racerne som vi kender og elsker dem, og dertil halvorker. Der er ikke sket de store ændringer i hvad de kan og hvad de står for, men der er ikke længere ikke noget loft for hvor højt de forskellige racer kan stige i niveau, ligesom alle racer kan være hvilke klasser de har lyst til. Det giver spilleder mulighed for at bruge racerne som han ønsker det. Det er nu ham der sætter grænserne for hvad spillerne kan og må, og ikke reglerne. Der synes også at være en lidt bedre balance mellem racerne, selvom elverne selvfølgelig stadig er de gode, og oven i købet er universelt sejere end de andre racer, men f.eks. halflings og gnomes får nu plusser både på at ramme og i at undgå at blive ramt, pga. deres lille størrelse, og er udemærkede tyve. For hver race står der klart og tydeligt skrevet hvilken specielle regler der gælder for dem.

Der er selvfølgelig også de gammelkendte klasser, og dertil en munk og en sorcerer. Igen står det klart skrevet hvad de har i angreb, hvor mange angreb, og hvilke specielle regler der gælder for dem. Til sidst i beskrivelserne der beskrevet nogle 'pakker' for hver klasse, med start skills og niveauer, og våben og udstyr. De forskellige klasser kan varieres ved at fylde dem med forskellige skills og feats.

Munken er en halvasiatisk nærkampsfanatiker, og personligt synes jeg ikke den passer ind i en fantasy kampagne, så den klasse har jeg end ikke læst på.

Så er sorcerer'en straks mere interessant. Det er en wizard som ikke lærer formularer på den hårde måde, men kan dem intuitivt. I stedet for at bygge på høj intelligens, kommer deres kræfter af en indre glød, af charisma. De behøver ikke vælge deres spells om morgenen, men kan kaste dem som de vil. Til gengæld kan de ikke lære nær så mange forskellige spells som en wizard, men det opvejes af deres fleksibilitet.

Skills købes i forskellige niveauer. Antallet af skillpoint per level varierer med klassen, hvor rogue og bard har flest, mens fighters generalt har færrest. Skills koster mindre hvis de hører til klassen, men der er faktisk relativt få skill som man ikke kan købe, med mindre man er af den rette klasse - dog, hvis man vil lave en kriger der kan genkende formularer, åbne låse, og spille på lut er det en relativ dårlig forretning - men det kan altså lade sig gøre.

Det ser ud til at spiludviklerne har skelet lidt til Earthdawn, for

D&D Players Handbook • Monte Cook, Jonathan Tweet og Skip Williams
Wizards of the Coast • ca. 300 sider
200 kr.

Feats minder en del om Talents, men er stort set kun orienteret på at slå på tæven, kaste magi og lave magiske dimser. Feats er superfærdigheder, som kan gøre en karakter bedre til at kæmpe, skyde med bue, kæmpe fra hesteryg, brygge potions eller lave magiske dimser. Warriors har flest Feats, mens clerics har færrest.

Det Farlige

Kamp er også omarbejdet noget. Omkring en kæmpende er der nu en zone som han delvist kontrol-

lerer. Visse handlinger kan provokere et angreb fra modstanderen; at bevæge sig ind og ud af zonen, drikke en potion, kaste en spell - mens normale angreb ikke udløser et angreb. Det virker som lidt besværligt, specielt hvis der er flere kæmpende i en kamp. Men man kan lave flere typer af angreb, hvis man ønsker at uskadeliggøre sin modstander, eller ødelægge et våben, og alt i alt virker det som om det er blevet mere strategisk, og derfor lidt sjovere, at være figh-ter.

Magien er der ikke lavet meget om på. Der er nu kommet 0-level spells, som ikke kan ret meget, men som man til gengæld har mange af. Og man kan 'counter' en modstanders spells, hvis man selv har forberedt en af samme type.

De fleste wizard spells ligner sig selv, med undtagelse af Summon spell, hvor det nu er præciseret hvilke væsner man kan fremkalde, alt efter om man er god eller ond, på hvilket niveau spell og hvor mange der kommer. Og så kan man skrive scrolls allerede fra 1. level, og brygge potions fra 3. level. Det er jo den rene fest.

Noget mere er der sket med cleric spells. Dels er hans spells delt op i pheres for hver deres guds interesseområder, og en af hans spells skal tages fra det område, men han får også en speciel power. F.eks. kan en magic domain cleric kaste wizard spells fra scrolls. Der er også kommet en eller to decide-rede onde spells på hvert level, hvoraf nogle af de højere level spells er ganske modbydelige. Cleric'en er heller ikke længere

mest en omvandrende første-hjælpskasse, idet han nu kan tage normale spells, og så ofre dem senere for healing spells, hvis behovet skulle opstå.

Det løse

Afsnittet om udstyr er ret lækkert, for alt udstyr er beskrevet, og der er billeder af alle våben, rustninger og udstyr. Våben er delt op i simple, martial, og exotic weapons, som fortæller lidt om hvor svære de er at bruge og hvor sjældne de er. Alle våben og noget udstyr kan købes i forskellige kvaliteter, og der er mange og underlige ting at bruge penge på. Således har Darth Maul ikke levet forgæves, da man kan købe et two-bladed sword - og på trods af at det er lidt pjattet, har jeg naturligvis straks købt et til en af mine skurke! Af andre pudsigheder kan nævnes ridehunde til halflings, og en transportabel rambuk, hvis du skal indtage en borg.

Et par fornyelser som man kan skimte konturerne af, er beskrivelsen af monstre. De har nu skills, som spillederen kan benytte sig af, hvis spilpersonerne prøver at narre dem eller snige sig forbi dem, eller hvis de skal klatre op i det træ hvor spilpersonerne har gemt sig. De har også feats ligesom spilpersonerne, som meget godt beskriver deres specielle evner. Og sidst, men ikke mindst, kan man nu købe skeletter i lille, medium eller gigant udgave. Det er jo nærmest rørende

Konklusion

Der har ofte været ført harske diskussioner om hvad AD&D kan, og ikke mindst, *ikke* kan bruges til – om man i hele taget kan spille rollspil i dét system. I kan godt slappe af alle sammen, både jer der elsker spillet, og jer der elsker at hade det – det er i bund og grund gode gamle AD&D. Mange af spillets mangler, eller skal vi ikke hellere sige specielle særkender, præger stadig spillet. Det handler stadig meget om at udforske nogle huler, tæve nogle grimme orker og finde nogle skatte – alt i frihedens navn, naturligvis. Og de motiver-tions, og fordele/ulempe systemer der efterhånden er blevet standard i rollespil, glimrer med deres fravær – og det er egentligt lidt synd. Men det D&D kan, nemlig være et heroisk fantasy rollespil, er det blevet meget meget bedre til med den nye udgave. Reglerne er blevet strømlinet, og fungerer nu bedre og mere overkueligt. Og du har nu fået mange flere muligheder for at lave en spilperson, der ikke ligner rækken af tidligere spilpersonerne du har haft.

Jeg vil give Players Handbook fem ravne ud af seks mulige for fleksibilitet, overskuelige regler og et pænt layout. ■