



Shadowrun Fifth Edition: Core Rulebook

Rollenspel

Uitgever: Catalyst Game Labs

Auteurs:

Hardcover/300 blz./2014

Recensent: Dirk Vandereyken

****½

Shadowrun is een van de meest toonaangevende rollenspellen die fantasy mengen met cyberpunk. Na een vierde editie die niet overal even goed werd ontvangen, is de 'roleplaying' game nu aan zijn vijfde editie toe... en die blijkt de hooggespannen verwachtingen deze keer moeiteloos in te lossen.

Geschiedenis

Toen in 1999 en 2001 twee beslissingen van het Hooggerechtshof bedrijven meer macht gaven, was de stap naar een wereld waarin megacorporaties invloedrijker zouden worden dan regeringen gezet. Het ene besluit liet Serotech Corporation toe om bewapende bewakers te gebruiken, waardoor de deur naar privélegers die door bedrijven kunnen ingezet worden voor het eerst werd geopend.

CORE RULEBOOK

Het andere besluit gaf bedrijven extraterritoriale macht, nadat Shiawase Corporation bijna het slachtoffer was geworden van een ecoterroristische aanslag. Dat er later bewijs opdook dat Shiawase Corporation alles zelf had georkestreerd, doet al lang niet meer ter zake.

De volgende jaren waren erg bewogen. Na een mislukte raketlancering die door de Sovereign American Indian Movement zou opgestart zijn, werden heel wat indianen in Noord-Amerika naar 'heropleidingscentra' getransporteerd. Velen keerden nooit meer terug. In 2005 verklaarde Zuid-Korea de oorlog op Noord-Korea. Dat laatste land lanceerde een jaar later kernwapens op Japan, maar die gingen nooit af. Japan antwoordde met de annexatie van Noord-Korea, hernoemde zich tot de Japanse Keizerlijke Staat en begon haar macht over de wereld uit te breiden.

De grootste verandering volgde echter in 2010, toen het Virally Induced Toxic Allergy Syndrome (VITAS) de planeet begon te teisteren. Samen met een groot aantal natuurlijke en minder natuurlijke rampen bleven de dodentallen aandikken, maar een jaar later gebeurde er iets wat niemand verwacht had: opeens begonnen er overal baby's met zware afwijkingen geboren te worden. Ze waren onder te verdelen in twee soorten, naar analogie met fantasyverhalen: Elves (elfen) en Dwarves (dwerfen).

Het was echter pas in 2012, toen de Great Dragon Dunkelzahn ten tonele verscheen, dat mensen ontdekten dat de vreemde weersveranderingen en de geboorte van Metahumans enkel voorbodes waren geweest van iets groters. Magie was aan het terugkeren naar de wereld.

Er gebeurde veel in de komende decennia. Daniel Howling Coyote richtte de Native American Nations op. Mexico onderging een naamsverandering en heet nu Aztlan. In Duitsland werd de draak Lofwyr een belangrijke bedrijfsleider. In Iran maakte de draak Aden Teheran met de grond gelijk nadat de ayatollah zich had uitgesproken tegen Metahumans. Dunkelzahn kreeg een populaire talkshow. Noord-Amerika leidde een nederlaag tijdens de Indian War. 'Simsense' en 'cyberware' begon gemeengoed te worden. In 2021 zorgde 'goblinization' ervoor dat er nu ook baby's begonnen te geboren worden die eruit zagen als Orks en Trolls, waarop de bevolking - met de Japanners voorop - met nog meer walging reageerde dan tijdens de eerste golf van UGE (Unexplained Genetic Expression). Het zou nog een tijdje duren voor Metahumans dezelfde rechten zouden krijgen als 'normale' mensen.

Ook de technologie vorderde met rasse schreden. Ledematen en weefsels werden vervangen met andere en zintuigen konden nu ook in een virtuele ruimte werken.





Het andere besluit gaf bedrijven extraterritoriale macht, nadat Shiawase Corporation bijna het slachtoffer was geworden van een ecoterroristische aanslag. Dat er later bewijs opdook dat Shiawase Corporation alles zelf had georkestreerd, doet al lang niet meer ter zake.

De volgende jaren waren erg bewogen. Na een mislukte raketlancering die door de Sovereign American Indian Movement zou opgestart zijn, werden heel wat indianen in Noord-Amerika naar 'heropleidingscentra' getransporteerd. Velen keerden nooit meer terug. In 2005 verklaarde Zuid-Korea de oorlog op Noord-Korea. Dat laatste land lanceerde een jaar later kernwapens op Japan, maar die gingen nooit af. Japan antwoordde met de annexatie van Noord-Korea, hernoemde zich tot de Japanse Keizerlijke Staat en begon haar macht over de wereld uit te breiden.

De grootste verandering volgde echter in 2010, toen het Virally Induced Toxic Allergy Syndrome (VITAS) de planeet begon te teisteren. Samen met een groot aantal natuurlijke en minder natuurlijke rampen bleven de dodentallen aandikken, maar een jaar later gebeurde er iets wat niemand verwacht had: opeens begonnen er overal baby's met zware afwijkingen geboren te worden. Ze waren onder te verdelen in twee soorten, naar analogie met fantasyverhalen: Elves (elfen) en Dwarves (dwerfen).

Nadat in 2029 een ongemeen agressief computervirus alle mogelijke elektronische systemen begon lam te leggen, werd Echo Mirage gevormd, een team computerspecialisten dat het virus binnen de digitale wereld zelf te lijf ging, gewapend met de meest geavanceerde cybertech ooit. Pas in 2031 wisten de vier laatste overlevenden van de groep de laatste resten van het virus te verslaan, waarna ze stuk voor stuk de privésector in trokken.

Politiek bleef het een onrustige periode, met een burgeroorlog in China, het samengaan van verschillende landen in de Caribbean League, het oprichten van een volledige natie Ghouls, het opgaan van Zuid-Afrika en omliggende landen in de Azanian Alliance en de uiteindelijke samensmelting van veertien ruziemakende staten in de German Alliance. De Verenigde Staten vormden samen met Canada de United American States, maar in Oost-Europa leidde een conflict tussen Rusland, het sterk magische Siberië en Polen tot de Euro-Wars.

In 2034 viel een legertje Awakened wezens, Metahumans en draken Brazilië binnen en vormde het daar Amazonia, met de zelfverklaarde bedoeling om het milieu te redden. Verder naar het noorden toe gebeurde iets anders wat het politieke landschap zou veranderen.

Een aantal nostalgische zuiderse senatoren zorgde ervoor dat tien staten hun onafhankelijkheid uitriepen en als de Confederated American States afbraken van de UAS. In Ierland stichtten de Elves Tír na nÓg en in de NAN Tir Tairngire.

Nadat president McAlister Californië in 2036 uit de UAS stampte omwille van de nieuwste successiedreiging, namen de Elves, samen met enkele 'paranimals' en naar verluidt zelfs een tweetal draken, het noordelijk gedeelte van de staat in. De lokale bevolking kreeg dertig dagen om te vertrekken, maar stak in de plaats daarvan de collectieve middenvinger op. Een korte guerillaoorlog later zagen de Elves zich genoodzaakt om alweer te vertrekken. Ondertussen was de California Free State geboren. Al snel nam Aztlan San Diego over, wat de gouverneur van de CFS aanzette om Japan te vragen om hulp. Aztlan werd afgeslagen, maar verschillende Japanse megacorporaties namen gezwind San Francisco over. De stad wordt nu Tokyo by the Bay genoemd.

De vele successies kwamen wat tot een stilstand, al riepen wel nog verschillende steden - waaronder Hamburg en Los Angeles - hun onafhankelijkheid uit.

Ondertussen leek de macht van megacorporaties enkel maar te groeien.



De vele successies kwamen wat tot een stilstand, al riepen wel nog verschillende steden - waaronder Hamburg en Los Angeles - hun onafhankelijkheid uit.

Ondertussen leek de macht van megacorporaties enkel maar te groeien. De opvolger van het internet, de Matrix, bood veel meer mogelijkheden dan ooit voorheen, maar werd ook steeds meer bevolkt met beveiligingsprogramma's, waaronder zelfs het dodelijke Dead Ice, om het nieuwe fenomeen van Shadowrunners tegen te gaan. In 2049 stelde Renraku de eerste semi-autonome 'knowbot', een programma met een gesofistikeerd holografisch neurale netwerk, voor. Tegen 2052 was ook 'bioware' beschikbaar, organische implantaten die minder ingrijpend zijn dan traditionelere cyberware.

Toen de FBI een overrompeling van insectengeesten in Seattle UB vond, werd er snel een verhaal verzonnen rond corruptie van de regering daar. De doofpotaffaire zorgde er echter voor dat andere infectiehaarden niet werden opgezocht, laat staan ontdekt, wat uiteindelijk leidde tot de omwalling van een groot deel van Chicago, zeggend omwille van een nieuwe uitbraak van VITAS.

Na het Amerikaanse verkiezingsschandaal van 2056-2057, maakte de draak Dunkelzahn zijn intentie kenbaar om zich verkiesbaar te stellen als president. De grootste kanshebber, generaal Franklin Yeats, werd dood teruggevonden in zijn hotelkamer, vermoord door een FBI-agent die was bezeten door een Wasp Spirit, en acht maanden later haalde Dunkelzahn het presidentschap ook daadwerkelijk binnen.



Helaas: op de dag van zijn inauguratie, stierf Dunkelzahn in een explosie die een scheur naar de astrale wereld veroorzaakte. Ook nu nog leidt elke poging om te onderzoeken wat er aan de hand is tot niets.

Dunkelzahn sloeg echter terug vanuit het graf: toen de vicepresident zijn testament voorlas, bleek al snel dat hij had voorzien dat er na zijn dood een Draco Foundation moest opgericht worden,

compleet met een Dunkelzahn Institute of Magical Research. Opeens waren er twee nieuwe machtige bedrijfsspelers op de markt.

We zijn nu een Corp War later. De muur rond Chicago is terug afgebroken. De Renraku Arcology in Seattle is opeens offline gegaan en niemand weet waarom. De vroegere Big Eight megacorporaties moeten talloze andere invloedrijke bedrijven naast zich gunnen. En de Matrix is beter beveiligd dan ooit. Een moeilijke - maar ook een spannende - tijd om een Shadowrunner te zijn, dus.

Een nieuwe stap

Toen Catalyst Game Labs enkele jaren geleden op de proppen kwam met *Shadowrun Fourth Edition*, werd dat niet door alle fans op applaus onthaald. Onder andere de nieuwe Character Generation, die puur gebaseerd was op het uitgeven van punten, bleek niet zo goed in de smaak te vallen als het oude systeem, waarbij spelers een aantal categorieën een volgorde van belangrijkheid moesten geven.

De makers van *Shadowrun Fifth Edition* hebben duidelijk erg goed geluisterd naar de kritieken. Niet alleen op die van de vorige editie, maar ook op die van eerdere incarnaties van de ultieme sciencefantasy/cyberpunk-hybride.

Het begint al bij de inleidende tekst die de wereld van *Shadowrun* introduceert, breed uitgesmeerd over 50 pagina's. Veteranen zullen wel weten dat de oude *Shadowrun*-boeken een heel uitgebreide geschiedenis bevatten, die met elke nieuwe versie van het rollenspel verder de toekomst in werd geduwd. Dat gebeurde bovendien aan de hand van vertellers en soms via losse flarden e-mails, documenten en andere soorten tekst. Deze benadering heeft plaatsgemaakt voor een overzicht van de huidige wereld: de aarde anno 2075. Het blijft nog altijd veel achtergrondmateriaal om door te worstelen, maar het lijkt minder op een geschiedenisles en is een stuk toegankelijker voor nieuwe spelers. Wie vertrouwd is met de 'setting', zal natuurlijk veel dingen opnieuw tegenkomen, maar we leren ook meteen dat de wereld er niet bepaald beter op is geworden. Alles lijkt wat donkerder, alsof er een nieuwe duisternis is nedergedaald over de straten, en de eerste indruk is ook dat de 'megacorporations' blijkbaar nog meer macht hebben vergaard dan voorheen.

Het spel

De leidraad die de auteurs voor ogen hebben gehouden - *Shadowrun* toegankelijker maken voor nieuwe spelers - is aanwezig in bijna elk aspect van dit vette regelboek. Al bij het creëren van een nieuw personage valt immers behoorlijk op dat de lezer geregeld bij de hand wordt genomen. Aparte kadertjes staan vol met voorbeelden en advies en op gezette tijdstippen word je ook herinnerd aan een of andere regel of vereiste. Hoewel de kaders de lay-out iets drukker maken, is alles uitstekend gestructureerd en blijft de tekst overal erg goed leesbaar. Het is een benadering die doorheen de rest van het *Core Rulebook* voortdurend wordt herhaald en die enorm geapprecieerd wordt. Toen Steve S. Long een gelijkaardig ding deed voor *HERO System Sixth Edition*, werd hij daar achteraf een beetje voor afgestraft, omdat de vele voorbeelden hadden gezorgd voor twee dikke (maar prachtige) boeken, waarvan de gezamenlijke prijs een stuk duurder lag dan voorheen, maar Catalyst Game Labs heeft nu eenmaal meer geld om mee te werken en kan zich wellicht een regelboek van 500 pagina's veroorloven zonder dat de fans opeens beslissen om *Shadowrun* de rug toe te keren.

Voor het creëren van een nieuw personage kan de spelleider tegenwoordig kiezen uit verschillende Power Levels, zodat je een 'campaign' kunt starten met Characters die iets minder sterk of zelfs meer ervaren

zijn dan gemiddeld. Het is niet meer een optie die later gepresenteerd wordt, maar een geïntegreerd gedeelte van Character Generation.



In *Shadowrun Fifth Edition* wordt teruggegrepen naar de oude Priority-methode, maar die is tegelijkertijd wel stevig opgefrist. Je moet kiezen wat het belangrijkste is voor jou (ras, geld, bovennatuurlijke eigenschappen, vaardigheden) en dat bepaalt meteen hoe sterk jouw personage zich al heeft ontwikkeld op dat gebied. Race is echter opgewaardeerd tegenover vroeger en dat was ook nodig, want voorheen waren er - regeltechnisch - weinig dwingende redenen om daarvoor te kiezen. Nu krijgt elk ras - zelfs het menselijke - echter ook Special Attribute Points die kunnen uitgegeven worden aan Edge, Magic of Resonance.

Ook is het nu voor het eerst mogelijk om een Magician of Technomancer in elkaar te steken wiens Magic of Resonance niet automatisch begint met 6. Dat laat je toe om iets meer te focussen op andere dingen als je dat wilt, en jouw Character later verder te indoctrineren in het gebruik van magie.

Wie een beetje verder kijkt dan het puur mechanische, ziet wellicht ook meteen in dat dit een goeie manier is om, bijvoorbeeld, een personage te maken dat nog maar pas is geïndoctrineerd in de mystieke kunsten, of dat zich er simpelweg niet zo intensief op toelegt.

Overigens kan je nu ook meer met Edge (zo'n beetje de Luck of Force Points van *Shadowrun*) doen dan voorheen en introduceert *Shadowrun 5th Edition* Limits. We kunnen ons voorstellen dat 'powergamers' en 'numbercrunchers' deze verandering niet bepaald zullen appreciëren en er zure maagoprispingen van krijgen, maar hopelijk inspireert hen dat om buiten het rollenspelen ook eens een lief te zoeken en zich druk te leren maken om belangrijkere dingen (zoals: 'Zal hij/zij deze nacht wél zin hebben?'). De Limits doen exact wat het woord al voorspelt, namelijk een limiet zetten op het aantal dobbelstenen dat je kan rollen in een Dicepool.

Waarom dat een goede zaak is? Wel, er zijn meerdere redenen. Ten eerste kreeg *Shadowrun* in het verleden hier en daar kritiek omdat er soms met enorme aantallen dobbelstenen moest gerold worden, vooral wanneer je met Bioware en specifieke omstandigheden te maken had. Ten tweede zorgde het ook voor meer 'min/max-ing', waarbij spelers voornamelijk aandacht hebben voor hoe hoog ze hun statistieken kunnen opdrijven. Door limieten te bepalen, zorg je ervoor dat de gaten die zo nu en dan onvermijdelijk tussen de regels vallen moeilijker kunnen misbruikt worden. Een ander voordeel is dat de fysieke mogelijkheden en Enhancements (zoals Bioware en Cybernetics nu gezamenlijk genoemd worden) van een Character de Limits kunnen opdrijven, waardoor implantaten nu ook iets anders doen

dan bijvoorbeeld bonussen bezorgen voor bepaalde acties.

Een ander ding waar de auteurs duidelijk aandacht aan hebben besteed, is het betrekken van alle soorten personages bij het groepsgebeuren. Vroeger eisten vooral hackers, maar ook magiegebruikers vaak heel wat individuele tijd op omdat hun activiteiten een andere regelset vereisten en ze daardoor een beetje aanvoelden als een 'spel binnen het spel'. Het nadeel daarvan was natuurlijk dat de andere spelers meestal met de vingers moesten draaien tot het solo-avontuur van het personage in kwestie voorbij was. Dat is nu veranderd, onder andere door een nieuw fenomeen te introduceren: 'signal noise', wat ervoor zorgt dat hackers zich doorgaans dichtbij hun doel moeten bevinden voor ze hem digitaal kunnen aanvallen. Het klinkt misschien lichtjes contra-intuïtief, maar het wordt goed gemotiveerd en dat is belangrijk.

Catalyst Game Labs heeft van deze vijfde *Shadowrun*-editie veruit de beste tot nu toe gemaakt. De gebeurtenissen van de laatste jaren zijn boeiend, het spelsysteem zit beter in elkaar dan ooit en ook visueel oogt alles fantastisch. Wel is het zo dat magie en technologie elkaar steeds meer beginnen te overlappen, waardoor spelers die een pure cyberpunkbeleving willen wellicht elders zullen moeten zoeken.

Categorie	In het kort	Score
Ontwerp	<i>Shadowrun Fifth Edition</i> ziet er niet alleen mooi uit, het behoorlijk vette boek is ook uitstekend gebonden en heeft een heel erg handige index. Ook de illustraties uit eerdere edities worden goed en gepast gebruikt, waardoor het eerder een bonus wordt om ze terug te zien dan dat het lui overkomt.	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨
Inhoud	Er is veel aanwezig in dit boek en er is ook veel om van te houden. De ietwat andere aanpak loont, ondanks en tevens dankzij het feit dat de geschiedenis en achtergrond op dergelijk uitgebreide manier uit de doeken worden gedaan.	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨
Regels	Wat minder goed werkte in de vierde editie, is bijna volledig opgekuist. De nieuwe regels zijn duidelijk en zorgen ervoor dat spelers iets minder de kans krijgen om het systeem te misbruiken. Wel is het zo dat magie en technologie een beetje meer op elkaar beginnen te gelijken, maar eigenlijk is dat een logische evolutie.	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨
Support	Catalyst Game Labs zorgt altijd goed voor zijn spellijnen en dat is ook nu niet anders. Met tal van figuurtjes, leesboeken en spelsupplementen kan je erg lang in de wereld van <i>Shadowrun</i> blijven duiken.	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨
Score	Het gedetailleerdste, meest uitgebreide rollenspel dat cyberpunk met fantasy combineert, is net beter geworden. Tja, dan kunnen we ook niet anders dan een hoger cijfer geven dan de vorige keer.	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨