RuneQuest 6th Edition

Rollenspel

Uitgever: The Design Mechanism

Ontwerpers: Pete Nash & Lawrence Whitaker

Hardcover / 456 blz. / 2012

Recensent: Dirk Vandereyken

****

Geschiedenis van *RuneQuest*

Meestal beginnen we onze besprekingen met een overzicht van de wereld waarin een rollenspel plaatsvindt, maar deze keer doen we het anders.

De reden is simpel: hoewel *RuneQuest* altijd verbonden is geweest met het immens populaire Glorantha, en hoewel nagenoeg dezelfde regels in het verleden ook werden gebruikt voor *Call of Cthulhu, Worlds of Wonder, Superworld, Ringworld, Pendragon, Nephilim, ElfQuest, Elric, Stormbringer* en *Hawkmoon*, hebben ontwerpers Nash en Whitaker deze keer beslist om deze nieuwe iteratie 'setting-neutral' te maken, wat betekent dat er niet noodzakelijk een specifieke spelwereld vasthangt aan deze versie van *RuneQuest.*

Dat betekent echter niet dat Glorantha niet meer bestaat. Integendeel: veteraan Greg Stafford is pas op de proppen gekomen met de mooiste, uitgebreidste versie van Glorantha die we ooit hebben gezien en heeft op 14 oktober 2014 ook een Kickstarterproject voor *13th Age in Glorantha* afgerond, al zouden we zelf niet weten waarom je het systeem van *13th Age* ooit zou verkiezen tegenover *RuneQuest*, of het zou om een gedeelte van de iets meer verhalende regels zijn. Daarover later echter meer.

Wat er ook van zij, *RuneQuest* heeft dus een lange geschiedenis achter de rug. Die begon in 1978, toen Chaosium de eerste versie van Steve Perrin uitgaf. Al snel werd het gezien als een van drie belangrijkste rollenspelen, samen met *Dungeons & Dragons* en *Traveller*. Het was ook een van de eerste rpg's die brak met het archaïsche Level-systeem waar *Dungeons & Dragons* nog steeds voor bekend staat. De wereld waar RuneQuest toen al in plaatsvond, Glorantha, was schatplichtig aan het boardgame *White Bear and Red Moon*, dat Stafford een drietal jaar eerder had ontwikkeld, en kon daardoor verder bouwen op de relatieve populariteit van dat spel.

Het jaar daarop volgde er al een nieuwe editie, waarna Avalon Hill de *RuneQuest*-licentie overnam, maar dan wel onder de voorwaarde dat Chaosium alles wat met Glorantha te maken had eerst moest goedkeuren. Daarom ontwikkelde Avalon Hill een eigen wereld die gebaseerd was op het mythische Europa. Het was in die periode dat ondergetekende recensent het eerst (de derde editie van) *RuneQuest* begon te spelen. Hoewel onze spelersgroep nooit veel voelde voor het *Vikings*-supplement, waren *Griffin Island* en *Land of Ninja* favoriete settings voor ons. Het duurde dan ook tot Mongoose Publishing *RuneQuest* een vierde en vervolgens een vijfde leven aanbood voor we die rijke fantasywereld leerden kennen.

In 2011 kondigde The Design Mechanism van Pete Nash & Lawrence Whitaker – twee ontwerpers die zich ook al hadden beziggehouden met de Mongoose-iteraties, maar gefrustreerd waren geraakt door de beperkingen die dat bedrijf hen had opgelegd (vooral wat aantal pagina's betreft) – aan dat het een partnerschap was aangegaan met Issaries, Inc. van Greg Stafford en nu is er dus sinds 2012 ook deze *RuneQuest 6th Edition*. The Design Mechanism heeft ondertussen ook al een preview klaar van een nieuwe wereld, Mythic Britain, en ook het oude Griekenland volgt nog.

Vormgeving

Laten we meteen duidelijk zijn: *RuneQuest* heeft er nog nooit zo mooi uitgezien als nu. De kwaliteit van de prachtige kleurencover wordt nog duidelijker wanneer je hem aanraakt, ook al kennen we sommige mensen die dit soort textuur niet zo aangenaam vinden. Binnenin valt de lay-out in twee kolommen, met een behoorlijk groot lettertype, duidelijke tabellen en een goede organisatie op. Elk hoofdstuk is bovendien opgesmukt met een andere runeteken, wat het thema ten goede komt. Minpunt is wel dat alles in het zwart-wit is, terwijl heel veel rollenspelen tegenwoordig toch knappe kleurenedities kennen, en dat veel van de tekeningen een beetje simplistisch overkomen…

maar misschien is *RuneQuest 6th Edition* net daarom nog meer compatibel met Glorantha dan ooit. Zowel *Guide to Glorantha* en de *Argan Argar Atlas* horen wat ons betreft immers tot de mooiste wereldboeken die we ooit voor een rollenspel hebben gezien, waardoor het gebrek aan knappe kleurenillustraties ruimschoots gecompenseerd wordt voor spelleiders die hun sessies in die wereld willen laten plaatsvinden.

Personages

Personages in *RuneQuest 6th Edition* hebben zeven Characteristics: Strength, Constitution, Size, Dexterity, Intelligence, Power en Charisma. In principe rol je voor elke Characteristic 3d6 of 2d6+6 (voor Size en Intelligence), maar er wordt ook een alternatief aangeboden waarbij je punten uitgeeft. Wij vinden willekeurige rollen alvast een stuk spannender, al moesten we sommige spelers daar eerst wel van overtuigen. Overigens worden er geen regels gegeven rond hoe je het puntensysteem moet gebruiken als een speler voor een ander soort ras kiest.

Hoewel er in de basisregels vooraan voornamelijk wordt uitgegaan van menselijke Player Characters, staan er tussen de meer dan 60 wezens in het 102 pagina tellende hoofdstuk Creatures immers verschillende alternatieven: Centaur, Dwarf, Elf, Halfling, Iqari, Minotaur, Panthotaur en Troll. Elk ras heeft andere dobbelsteenwaarden voor hun Characteristics, zo rollen de gevleugelde Iqari bijvoorbeeld 3d6+12 voor Strength en 2d6+12 voor Dexterity. Het feit dat dit niet evenwichtig is met menselijke Characters, juichen we overigens toe. Spelsystemen waarin elke keuze in perfecte balans moet zijn met een andere, zorgen er meestal immers voor dat er een minder duidelijk onderscheid is tussen verschillende wezens en personages, waardoor een spel al snel aan smaak verliest. Het hele idee van alles perfect te balanceren met elkaar heeft ons daardoor nooit echt kunnen bekoren. Natuurlijk heb je altijd spelers die proberen de sterkst mogelijke combinatie te vinden, maar onze spelers kozen toch allemaal voor mensen (en eentje voor een Dwarf) en verder drijft RuneQuest vooral op Skills die percentages als waarden hebben.

Elke Skill die je hebt begint automatisch aan de som van 2 Characteristics (Athletics start bijvoorbeeld aan STR+DEX en Ride aan DEX + POW), waardoor een verschil van 10 punten uiteindelijk niet zo groot is, maar wel voldoende om duidelijk te maken dat iemand beter of slechter is in iets.

Ook de Attributes die worden berekend aan de hand van de Characteristics hebben voldoende speling om ervoor te zorgen dat sterkere rassen niet te krachtig worden, zonder de differentiatie uit het oog te verliezen. Dat zijn: Action Points (in de Mongoose-editie nog ‘Combat Actions’ genoemd), die bepalen hoe vaak een Player Character iets kan doen (overigens kost pareren of ontwijken ook een actie), de Damage Modifier die bij de schade die je iemand berokkent wordt opgeteld, de Experience Modifier die het aantal Experience Rolls die je mag maken aan het einde van een avontuur beïnvloedt, jouw Healing Rate, jouw lengte en gewicht, jouw Hit Points (niet een enkel cijfer, maar een apart cijfer voor elke locatie, zoals jouw benen of hoofd), het nieuwe concept Luck Points (waarmee een dobbelsteen opnieuw kan gerold worden of waarmee je een voordeel kunt bekomen in een gevecht en schade of moeilijkheden kunt mitigeren), jouw Movement Rate en de Strike Rank (die bij jouw dobbelsteenrol om te bepalen wie eerst gaat wordt opgeteld).

Alle Player Characters beginnen zoals vermeld met een minimum aantal punten in verschillende Standard Skills en met een Combat Style. Dat is een nieuw concept waarin alle wapens die logisch zouden zijn voor jouw cultuur en functie binnen jouw gemeenschap vervat zitten. Zelfs hebben we hier gemengde gevoelens over: het is niet logisch dat een nomade die op een paard rijdt bijvoorbeeld exact even goed is in het gebruik van een speer als in het gebruik van een korte boog. Aan de andere kant heeft dit als voordeel dat spelers worden aangemoedigd om meer punten te steken in Skills die niets met vechten te maken hebben en dat je niet aan élk mogelijk wapen moet denken bij het bepalen van jouw Combat Skills. Bovendien kan je ook meerdere Combat Styles aanleren die dan wél verschillen.

Het is een compromis tussen de oude spelstijl en de verschrikkelijke onlogische en wat ons betreft belachelijke beslissing van *Dungeons & Dragons 5th* Edition om gewoon bij elke Skill jouw Level op te tellen, waardoor elk personage in dat spel precies even goed is in elke vaardigheid.

Elke speler kiest ook een cultuur: barbaars, beschaafd, nomadisch of primitief. In 6th Edition krijgt iedereen 100 punten om tussen de Standard Skills en drie Professional Skills van hun cultuur te verdelen. In tegenstelling tot Standard Skills, heb je geen waarde in Professional Skills die je niet aanleert – logisch. De verschillende rassen hebben doorgaans overigens hun eigen lijsten.

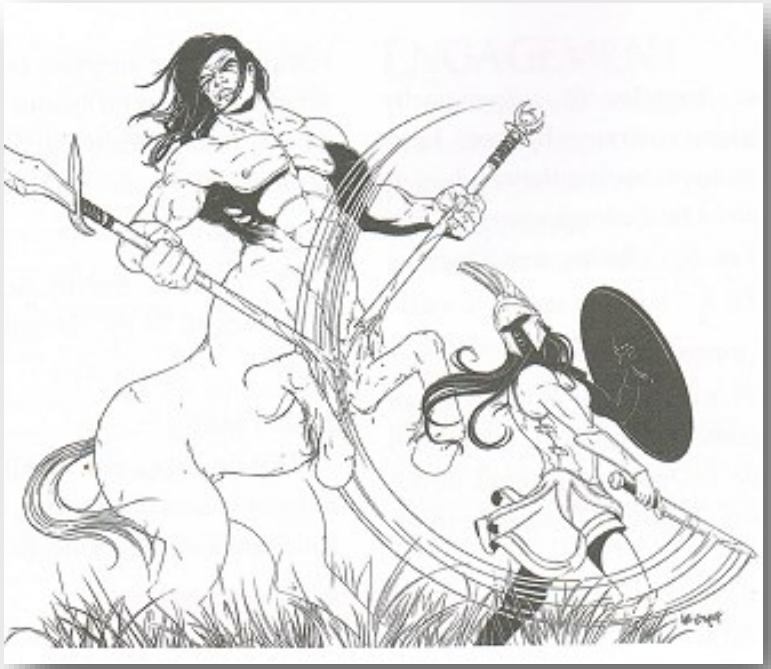
Verder rolt iedereen ook op de uitgebreide Background Events-tabel. Dat geeft soms erg leuke resultaten. Het aantal rollen (en het aantal Skill Points dat je op het einde nog krijgt) hangt overigens af van jouw leeftijd, maar oudere personages riskeren wel lichamelijk achteruit te gaan. Ook rol je voor een aantal categorieën waar spelers zich anders meestal weinig mee bezighouden: jouw sociale klasse en startgeld, jouw familie en jouw eventuele vijanden, rivalen en contacten. Overigens kiezen spelers in deze nieuwe editie ook een aantal Passions die elk ook een waarde van 1 tot 100 meekrijgen. Dat kan liefde, lust of haat zijn. Het is een leuke nieuwe toevoeging omdat deze Passions ook zwakke speleffecten kunnen hebben, maar ze zijn bijlange niet zo integraal voor het spelsysteem als in *Pendragon*.

Je spendeert ook 100 Skill Points aan de Standard Skills van jouw carrière, plus nog eens drie Professional Skills. Deze Careers zijn duidelijk ingegeven door een middeleeuws model en beslaan alles van Agent, Alchemist en Beast Handler tot Scholar, Scout, Shaman, Sorcerer, Thief en Warrior. Er is dus veel keuze en bovendien zijn er telkens redelijk wat Skills om uit te kiezen, zodat de ene Entertainer niet aanvoelt als de andere.

Verder worden personages zeker niet gedefinieerd door hun huidig beroep en kunnen ze zowat alle kanten uit, toch erg belangrijk in een modern rollenspel, vinden wij.

Overigens krijg je ook nog een aantal Bonus Skill Points die zoals aangestipt afhangen van jouw leeftijd (van 100 voor heel jonge personages tot 300 voor ouderen). Die punten moet je uitgeven aan een van de Skills die je al hebt, maar je mag tijdens deze stap ook nog een enkele optionele Professional Skill kiezen die niet in de eerdere lijsten voor jouw cultuur of Career stond, of een extra Combat Style nemen.

Om te vermijden dat je geld moet spenderen aan de meest essentiële dingen, kunnen de Player Characters ook rekenen op beginnende uitrusting die afhangt van hun status (en mogelijk ook hun Background Events). Ook hier zadelen de ontwerpers ons niet op met vaste zaken. Zo heeft een aristocraat automatisch al 1d6+3 dure outfits, 1d3+3 opgesmukte wapens, wapenrusting die 1d2+3 Armour Points geeft (de exacte soort kan je dan afleiden van de beschermingsgraad) en een toepasselijk transportmiddel (zoals een schip, een koets of verschillende uitstekende rijdieren).



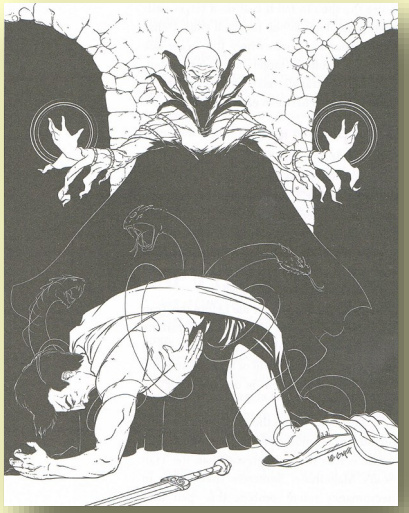
Regels

De basisregels kan je ongetwijfeld afleiden van de manier waarop Characters worden gecreëerd. Er wordt bijna altijd tegen een Skill gerold, telkens met 1d100. Het gaat hier dus om een gemakkelijk aan te leren en te begrijpen percentielsysteem. Nu stoort het ons heel vaak dat dergelijke systemen vaak botsen op vaste plussen of minnen voor gemakkelijke of moeilijke taken. Daardoor is een gemakkelijke taak die +20% biedt bijvoorbeeld opeens véél gemakkelijker voor iemand die maar 10% heeft in een Skill en is er minder verschil voor iemand die er al 75% in heeft. Deze editie van RuneQuest lost dat op door deze Modifiers te laten afhangen van een percentage van jouw Skill: voor gemakkelijke taken mag je bijvoorbeeld de helft van jouw Skill erbij tellen, voor heel gemakkelijke taken wordt een Skill verdubbeld en natuurlijk is ook automatisch succes mogelijk. De allermoeilijkste taken reduceren een Skill zelfs tot een tiende van zijn normale waarde! Dit is volgens ons een geweldige mechaniek die ons doet denken aan *Top Secret S.I.*, maar sommige spelleiders zullen voor de simpelere alternatieve versie kiezen, waarbij de moeilijkheidsgraad kan oplopen van -80% tot +40%. Je moet er misschien een seconde langer over nadenken, maar wij verkiezen de eerste (standaard)methode.

Critical Successes zijn er wanneer je een tiende of lager rolt van wat succes biedt. Een rol van 95 tot 100 is altijd een mislukking, hoe hoog jouw Skill ook is. Een 99 of een 100 is zelfs een Fumble en zorgt voor allerlei nare neveneffecten.

Er zijn aparte regels voor alles van onderhandelen tot zuur, stikken, bloedverlies, ziekte, gif, belasting, vallen, vermoeidheid, vuur, genezen, het behandelen van objecten, overleven, valstrikken, zichtbaarheid en weer. Ook dat wordt ten zeerste geappreciëerd. Heel wat moderne games laten dit soort zaken immers afwezig omdat ze zogezegd ‘verhalend’ zijn, maar het resultaat is gewoonlijk dat ze leiden dat arbitraire, gemakkelijker aan te vechten beslissingen van de spelleider en/of van de spelers. Overigens helpt het om te trainen in een Skill, al kunnen Skills ook verhogen na een avontuur dankzij een succesvolle Experience Roll. Onrealistische zaken als jouw Characteristics zomaar kunnen verhogen (al is er wel een optionele regel voor), jouw Hit Points verbeteren of Levels zijn gelukkig in de verste verte niet te bespeuren.

Vechten



De vechtregels zorgen ervoor dat verschillende wapens ook écht verschillend aanvoelen, ondanks het feit dat je wellicht meerdere wapens kunt hanteren met een enkele Combat Style. Er worden zelfs 26 Combat Styles kort beschreven en elke stijl heeft een apart voordeel (zo zorgt Ranged Marksman ervoor dat je de Hit Location die je hebt gerold mag verplaatsen naar een locatie daarnaast en kan je met Swashbuckling zonder minpunten aanvallen terwijl je tegelijkertijd rondspringt of aan iets hangt). Verder zijn zowel de relatieve grootte als reikwijdte en gewicht van de wapens belangrijk en worden de effecten van tal van situaties opgesomd. Een voorbeeld? Iemand kan met een klein wapen (zoals een dolk) geen schade tegenhouden van een groot wapen (zoals een tweehandszwaard).

Dit is misschien niet volkomen realistisch (wij hebben het althans geleerd op de vechtkunstles), maar het is wel logischer dan wat je in de meeste andere rpg's ziet. Bovendien kan iemand met de Combat Style: Unarmed Prowess zijn handen en voeten wél gebruiken als Medium wapen, waarmee alles toch weer waarheidsgetrouw aanvoelt. Verder moet je bijvoorbeeld ook écht eerst dichterbij komen als je iemand die je met een speer op afstand kan houden wil steken met een kortzwaard, om maar iets te zeggen.

Nieuw en innovatief is het systeem om te bepalen of en hoe je iemand raakt. Er zijn vier soorten succes of falen: Critical, Success, Failure en Fumble. De graad van succes van de aanvaller wordt gewoon vergeleken met de graad van succes van de verdediger om te bepalen wat er gebeurt. Hoe sterker die succesgraden verschillen, hoe meer Special Effects de aanvaller kan kiezen wanneer hij raakt, of hoe meer Special Effects de verdediger kan kiezen wanneer hij succesvol verdedigt. Die Special Effects kunnen gekozen worden uit een lange tabel, van Accidental Injury, Arise, Bash en Bleed tot Sunder, Take Weapon, Trip Opponent en Withdraw.

Een voorbeeld: Een aanvaller met 56% in Combat Style: Knight valt met zijn langzwaard een verdediger met 65% in Combat Style: Formation Fighting die ook een zwaard heeft aan. Hij spendeert daarvoor een Action Point, maar de verdediger beslist om ook een Action Point uit te geven en te pareren. De aanvaller rolt 43, wat onder 56 is en dus een Success. De verdediger rolt echter 23%, ook een Success! Hij heeft de aanval dus gepareerd en er gebeurt niets. Als de aanvaller echter 3 had gerold (een Critical), zou hij 1 Special Effect hebben kunnen kiezen, net als wanneer hij een Success zou rollen en de verdediger een Failure. Heeft de aanvaller een Critical en Critical en rolt de verdediger 93 (een gewone Failure), krijgt de aanvaller 2 Special Effects. Als de verdediger echter 99 rolt (een Fumble), krijgt de aanvaller 3 Special Effects. Kiest hij voor Choose Location, Impale en Press Advantage, kan hij bijvoorbeeld kiezen om het hoofd te raken, zijn wapen doorheen de schedel te drijven en zijn opponent bovendien nog verder terug te drijven ook… als die de aanval al overleeft. Au!

Je hebt het misschien al door: het vechtsysteem in *RuneQuest* is behoorlijk dodelijk. Het baat dan ook om goede wapenrusting of beschermende spreuken mee te nemen, al gaat het gewoonlijk maar om enkele punten bescherming. Realisme is hier het codewoord, wij vinden het alvast een geweldig systeem, dat op bijna dezelfde hoogte staat als dat van *Hârnmaster, HERO System* of het Organic Rules Component-systeem *Fates Worse Than Death* en de andere rpg's van Vajra Enterprises.

Magie

Magie kunnen gebruiken is vooral een kwestie van de juiste Skills kiezen, maar aangezien die niet in alle Professional Skill-selecties zitten, blijft het aangeraden om voor een Career te gaan waar je de keuze krijgt tussen verschillende magische Skills. Aangezien je enkel tijdens het uitgeven van jouw Bonus Skill Points een optionele Professional Skill mag nemen, zit je anders vast aan een magische vaardigheid, terwijl de meeste soorten magie verschillende Skills vereisen om op de meest effectieve manier gebruikt te kunnen worden.

In het basisboek van Mongoose werd oorspronkelijk enkel Rune Magic aangeboden, terwijl er op specifieke supplementen of settings moest gewacht worden voor Divine Magic, Shamanic Magic, Sorcery, Dragon Magic en Demonology. Ook in eerdere edities werden enkel Spirit Magic, Divine Magic en Sorcery behandeld. *RuneQuest 6th Edition* presenteert echter meteen vijf verschillende systemen die allemaal dezelfde percentagerollen gebruiken als alle andere dingen in dit spelsysteem, maar tegelijkertijd ook unieke aspecten hebben, waardoor ze wel degelijk heel verschillend aanvoelen. Buiten het feit dat runen centraal staan en iedereen een affiniteit kan ontwikkelen met specifieke runen, zijn dat Folk Magic, Spirit Magic, Mysticism, Sorcery en Theism. De meeste magie wordt aangeleerd via specifieke magische tradities en er is dan ook een apart hoofdstuk voor Player Characters die (als gratis extra stap bij het maken van hun personages) lid willen worden van een religieuze of mystieke organisatie of sekte.

Ook de rang binnen de gekozen traditie kan trouwens erg bepalend zijn voor wat soort spreuken je kunt leren. Het hoofdstuk over sekten is overigens een van de hoogtepunten van *RuneQuest 6th Edition*. Het is uitstekend geschreven en bestrijkt zowat alle mogelijke aspecten van lidmaatschap, verplichtingen en voordelen. Alle magie gebruikt sowieso Magic Points. Voorwerpen of locaties kunnen rijk zijn aan magie, terwijl ook offers magische energie opwekken.

Simpele Folk Magic wordt doorgaans aangewend door heksen of dorpstovenaars, of wordt gevonden op werelden waar magie zwak is. De spreuken kosten 0 tot 1d3 Magic Points (afhankelijk van hoe goed of slecht je rolt) en zijn snel te weven, maar zijn eerder beperkt in nut. Denk aan Spells als Alarm, Calculate, Darkness, Demoralise, Firearrow en Knock. Het aantal Spells waarmee je begint, is beperkt en hangt af van jouw Folk Magic Skill.

Animism laat volgelingen toe om geesten te zien. Naarmate je stijgt in rang (we bedoelen hier dus de graad binnen jouw sekte of geloof, niet een construct als Levels), kan je er ook mee praten, jezelf projecteren of geesten naar je toe trekken en zielen wegdragen. Twee Skills zijn hier van belang: Trance en Binding.

Mysticism maakt gebruik van jouw eigen wilskracht. Spreuken moeten niet bestudeerd worden, maar zijn het gevolg van het feit dat je hebt geleerd om jouw eigen innerlijke kracht te kanaliseren. Hier zijn twee Skills voor nodig: Meditation en Mysticism. De effecten die je bekomt heten geen Spells, maar Talents. Een aantal voorbeelden zijn Awareness, Dark Sight, Pain Control en het verhogen van jouw eigen Attributes.

Sorcery is het weven van spreuken zonder goddelijke tussenkomst. Hier gaat het om transcendentale kennis die wordt aangewend om magische effecten te bekomen. Zowel Invocation als Shaping zijn hier belangrijke Skills voor. Enkele Spells zijn Bypass Armour, Enchant (Object), Evoke, Portal, Repulse (Creatures), Teleport en Undeath.

Theism, tenslotte, is het oproepen van mirakels dankzij goddelijke wezens. Devotion en Exhort zijn sleutel-Skills. Je moet het wezen dat je aanbidt nadrukkelijk om een wonder vragen en mogelijke effecten zijn Aegis, Beast Form, Cure Malady, Earthquake, Sacred Band, Standfast en Thunderclap.

Ondersteuning

Natuurlijk is er veel te vinden voor vorige edities, maar ook *RuneQuest 6th Edition* wordt al erg goed ondersteund. Zo zijn er verschillende previews, kan je gratis extra regels voor vuurwapens of Character Sheets downloaden en zijn er ook al verschillende goedkope PDF-supplementen beschikbaar, waaronder het uitstekende *Ships and Shield Walls* en artikels uit het *Fenix*-tijdschrift, bijvoorbeeld over Djinn. Nu ook de nieuwe settings eraan komen, zal er binnenkort nog veel meer verschijnen.

Categorie	In het Kort	Score
Ontwerp	Een fantastische cover, een goede layout en runen die de verschillende hoofdstukken aanduiden. Jammer genoeg is alles binnenin wel in het zwart-wit en zijn niet alle tekeningen even goed.	❶❷❸❹❺❻ ❼
Inhoud	De schrijfstijl is vlot, maar verwacht geen uitgebreide verhalen of informatie over deze of gene wereld. *RuneQuest 6th Edition* is namelijk 'system neutral'. Wel staan er veel coole zaken te lezen in dit boek.	❶❷❸❹❺❻ ❼❽
Regels	Het regelsysteem van *RuneQuest* bestaat al lang, maar de aanpassingen en vernieuwingen zijn bijna allemaal een schot in de roos, al kan je wel discuteren over de keuze om wapens 'op te vouwen' in Combat Styles. Ondanks de vele details blijft alles ook gemakkelijk om aan te leren.	❶❷❸❹❺❻❼❽❾
Support	Op de website van The Design Mechanism zijn heel wat gratis PDF's te downloaden. Sommige daarvan zijn uitgebreide previews van boeken die binnenkort worden uitgegeven.	❶❷❸❹❺❻ ❼❽
Score	Een van de eerste en de beste fantasy rollenspelen ooit is nog beter geworden, met dank aan een realistisch vechtsysteem, uitgekiende regels, verschillende soorten magie en een fantastisch hoofdstuk over sekten.	❶❷❸❹❺❻❼❽❾