

*Wild Talents* is een superheldenrollenspel dat verderbouwt op het spelsysteem (en de geschiedenis) van *Godlike*. Het kan gebruikt worden als universeel systeem, maar bevat ook een grimmige achtergrond die perfect aansluit bij de sfeer die dit boek uitstraalt.

## Wild Talents

### Rollenspel

**Uitgeverij:** Arc Dream Publishing

**Auteur:** Dennis Detwiler, Greg Stolze, Kenneth Hite, Shena Ivey

**Hardcover/384 blz./2010**

**Recensent:** Dirk Vandereyken

### Geschiedenis

Een paar jaar nadat de Tweede Wereldoorlog - grotendeels door de interventie van zogenaamde Talents, mensen met zwakke superkrachten - was beslecht, begonnen er steeds meer sterke vormen van dezelfde soorten krachten op te duiken: de Wild Talents. Het is dan ook niet verwonderlijk dat alles in een razendsnel tempo begon te evolueren. Tegen 1969 waren de eerste Amerikanen op Mars geland en nauwelijks 8 jaar later ontdekten wetenschappers dat de melkweg ook wordt bewoond door verschillende buitenaardse rassen. Die bleken al snel niet allemaal erg vriendelijk te zijn, zoals bleek in 1986, toen veroveraars van een andere planeet Mercurius vernietigden. Het zou echter nog een decennium duren voor de mensheid technologie had ontwikkeld die toelaat om sneller dan het licht te reizen. Iets recenter, in 2001, sloegen de Verenigde Staten en de USSR de handen in elkaar om een geheime oorlog te beginnen tegen de buitenaardse Fish - en dat ondanks de Koude Oorlog, die nog grimmiger was en nog harder werd gespeeld dan wat we op onze aarde hebben meegemaakt...

## Achtergrond

*Wild Talents* werd geïnspireerd door *Godlike*, dat oorspronkelijk werd gepubliceerd door Hobgoblin Press. Arcdream vond het een sterk systeem en startte een crowdfundingcampagne op om *Wild Talents* te kunnen uitbrengen, nog voor Kickstarter de rollenspelindustrie nieuw leven inblies. Het was een succes. Dit is een bespreking van de tweede en meest recente editie van *Wild Talents*, dat overigens ook beschikbaar is in een kortere *Essential Edition*.

## Het creëren van Characters

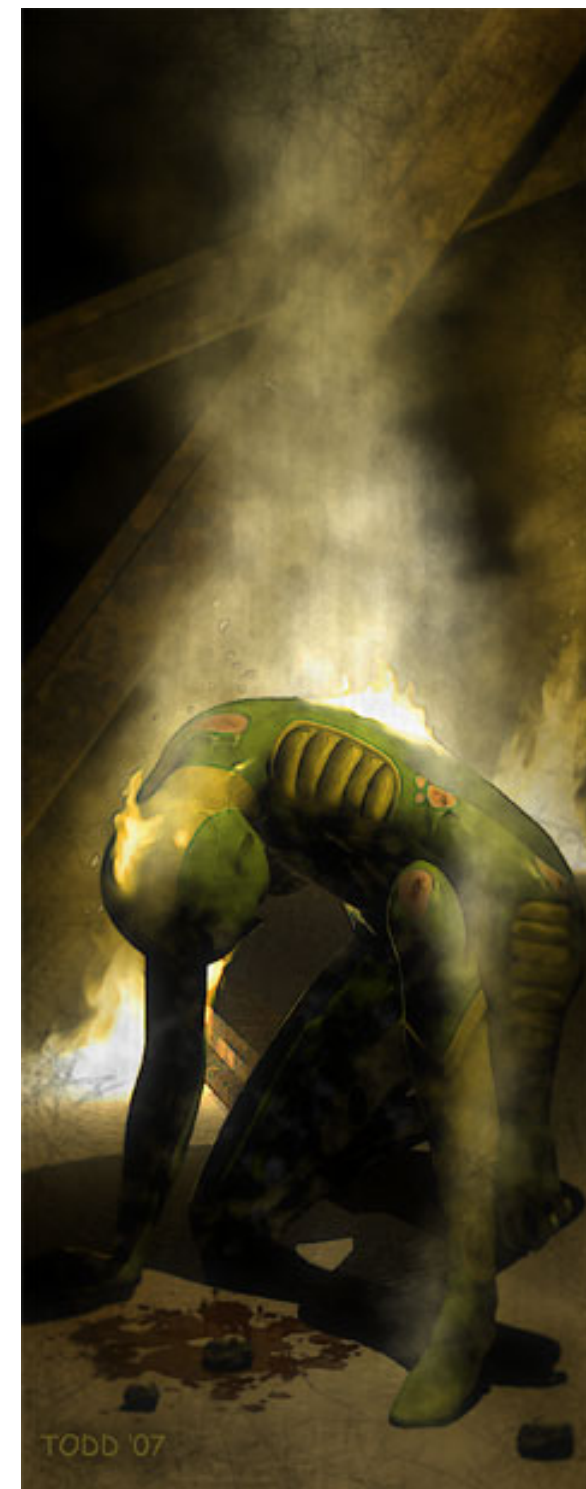
Characters worden gecreëerd door punten uit te geven, met 250 punten als standaard, maar dat kan variëren volgens de (sfeer van de ) 'setting' en het krachtniveau dat spelers willen voor hun 'campaigns'. Gewone mensen zijn meestal gebouwd met een totaal van 40 tot 100 punten, universele entiteiten (denk aan echte goden) kunnen zelfs 1000 tot 2000 punten kosten.

Er zijn zes Stats waar jouw Character rond is gebouwd: Body, Coordination, Sense, Mind, Charm en Command. Elke Stat wordt uitgedrukt in een aantal tienzijdige dobbelstenen en normale mensen hebben altijd 1d tot 5d 'normale' dobbelstenen in elke Stat.

Dat impliceert dus dat er ook 'speciale' dobbelstenen zijn en dat is ook zo: Hard Dice geven altijd automatisch een 10 als resultaat en kosten twee keer zoveel (10 voor Stats en 4 voor Skills), Wiggle Dice kan je eender welk cijfer geven dat je wilt en kosten vier keer zoveel (of twee keer meer dan Hard Dice). Meer daarover hieronder.

Na het kiezen van Skills en een Archetype (waaronder Alien, Super-Normal en Mystic), dat gedeeltelijk bepaalt wat voor Powers je kunt kopen (een Mutant mag bijvoorbeeld een Power Theme kiezen en een aantal Powers groeperen onder hetzelfde thema, terwijl een Anachronist enkel voor Inventor mag gaan en alle Powers als technologie moet nemen), is het tijd om Powers te kiezen. Die komen in drie soorten: Hyperstats (extra dobbelstenen die je bij een Stat rekent), Hyperskills (extra dobbelstenen die je bij een Skill optelt) en Miracles. Hyperstats en Hyperskills zijn iets goedkoper dan gewone Stats en Skills om de simpele reden dat je ze kwijtspeelt als jouw kracht het om een of andere reden niet meer doet (zoals wanneer Superman wordt blootgesteld aan rood kryptoniet).

Powers zijn net zoals in bijvoorbeeld *HERO System* volledig aan te passen, zodat je zowat eender welke Power kunt bedenken, maar *Wild Talents* gebruikt bouwblokken die iets vager en ruimer zijn.





Elke Power bestaat uit een Power Quality (Attacks, Defends of Useful), eventuele Extras en Flaws (maar Flaws kunnen de kostprijs niet ond per Quality brengen) en een of meer Power Capacities (Mass, Range, Speed, Touch en/of Self). Een voorbeeld dat wordt uitgewerkt is een Power die Master of Flames werd gedoopt en bestaat uit drie Power Qualities: Attacks (Flame Blast), Defends (Flame Shield) en Useful (Create Flame). De Attacks en Useful Qualities worden vervolgens verhoogd met de Extra Penetration 2, maar alle drie Power Qualities worden goedkoper gemaakt met de Flaw Nervous Habit, die er in dit geval uit bestaat dat het personage altijd 'LIGHT IT UP!' moet zeggen om zijn vlammenkrachten te activeren. Tenslotte wordt voor Attacks de Capacity Range, voor Defends de Capacity Self en voor Create Flame ook Range gekozen.

Tenslotte begin je ook met een Base Will die gelijk is aan jouw Charm + Command. Willpower, daarentegen, kan geregeld veranderen en jouw Powers kunnen zelfs falen als de score te laag wordt - weer een reden om Hyperstats en Hyperskills niet evenveel te laten kosten als de gewone varianten. Willpower is dus erg belangrijk in het spel en kan ook gebruikt worden om jouw Character te verbeteren, om inspiratie op te doen en een bonusdobbelsteen te mogen rollen, om mentale of fysieke beïnvloeding tegen te gaan, om Shock te verwijderen tijdens een gevecht,

om levend te blijven als je in doodsgevaar zet, of om wakker te blijven als je normaal bewusteloos zou vallen. Je kunt echter ook Willpower verliezen door bijvoorbeeld persoonlijke tragedie, verslagen te worden, trauma's op te lopen, een mislukte reddingspoging te ondernemen, enzovoort. Je krijgt Willpower door jouw Motivations te volgen. Die zijn onderverdeeld in Loyalty en Passion, en moeten natuurlijk ook duidelijk gedefinieerd worden.

### Het ORE-systeem

Buiten de 'setting' en de manier waarop je zowat eender welke superkracht kunt bedenken, is Wild Talents vooral bekend omwille van zijn ingenieuze spelmechaniek: de One Roll Engine, wat staat voor het feit dat je telkens maar een enkele rol maakt om alle effecten van een actie te bepalen.

Gewoonlijk rol je een aantal dobbelstenen gelijk aan jouw relevante Stat + een passende Skill, maar soms wordt jouw Dice Pool anders berekend. Zo wordt bij het gebruik van Powers vaak gewoon het cijfer van de Power zelf gekozen. Je kunt echter nooit meer dan 10 dobbelstenen tegelijk gooien, al kunnen extra dobbelstenen nog wel handig uitkomen als je minpunten krijgt en dobbelstenen moet verwijderen. In dat geval zet je immers eerst de extra dobbelstenen opzij.

Succes wordt berekend door te zoeken naar dezelfde cijfers en je kunt zelf kiezen welke groep cijfers je neemt. Als je bijvoorbeeld 2, 5, 7, 2, 2, 7, 2 gooit, kan je ervoor kiezen om 4x2 of 2x7 te behouden. Waarom het niet altijd het beste idee is om voor de 2x7 te gaan? Wel, een groep cijfers bestaat in Wild Talents uit een Width (het aantal dobbelstenen van hetzelfde cijfer) en een Height (het cijfer). De Width staat voor de snelheid waar je iets mee doet (en ook de Damage in een gevecht) en de Height staat voor de kwaliteit van het succes (en de Hit Location in een gevecht, waarbij je het hoofd raakt op een 10). Is het bijvoorbeeld nodig om snel toe te slaan, kan je voor de 4x2 kiezen, omdat je 4 successen hebt voor snelheid.

Helaas zal je jouw tegenstander wel niet al te veel pijn doen, omdat je een kwaliteit van 2 hebt gescoord, wat betekent dat je zijn rechterbeen hebt geraakt. De 2x7 is dan weer een stuk trager, maar is een stevigere slag omwille van de locatie (torso). Aan de andere kant kan die 4x2 dan weer beter zijn als jouw tegenstander een beschermend vest aan heeft, maar geen verstevigde broek.

Hetzelfde principe geldt voor bijna alles: denk aan het openkrijgen van een kluis binnen een bepaalde tijdslimiet, of het onschadelijk maken van een tijdbom. Het is een erg interessant systeem dat ook een extra dimensie toevoegt aan de beslissingen van de spelers.

Onthou dat alles steeds uit dezelfde Dice Pool komt, dus ook de Hit Location waar je raakt. Zelfs als je meerdere dingen tegelijk aan het doen bent (bijvoorbeeld op een paard rijden en tegelijkertijd met de boog schieten, of aanvallen en pareren of ontwijken), probeer je meerdere 'matches' te vinden binnen dezelfde dobbelsteenrol!

Zoals we al schreven, zijn er echter twee speciale dobbelsteentypen: Hard Dice geven je automatisch een 10 en Wiggle Die kan eender welk cijfer zijn dat je wilt. Op het eerste gezicht lijkt een Hard Die de betere keuze omdat hij toch meetalt als een 10 en maar de helft kost van een Wiggle Die, maar dat is lang niet altijd juist. Het betekent immers dat je jezelf niet kunt inhouden en altijd op volle kracht bezig bent. Een Wiggle Die is dan interessanter. Stel je maar een voor dat je op 6 dobbelstenen 5, 3, 3, 6, 7 en de Wiggle Die. Je kunt dan voor 2x3 gaan, maar misschien is het bericht dat je probeert te ontcijferen wel erg goed gecodeerd en denk je dat een 3 niet zal volstaan als Height. Tja, dan kan je beter jouw Wiggle Die omzetten naar een 7, voor 2x7.

Natuurlijk zijn er ook speciale regels voor allerlei manoeuvres, soorten schade (Shock of Killing), milieu-effecten, enzovoort. Er zijn zelfs gewone en geavanceerde regels voor wapens, wat we echt wel kunnen appreciëren.



Categorie	In het kort	Score
Ontwerp	<i>Wild Talents</i> onderscheidt zich visueel van de meeste andere rollenspelen door resoluut voor grimmigere, bijna schilderachtige illustraties te kiezen. Het grote lettertype en de twee kolommen zorgen ervoor dat de tekst bovendien bijzonder goed te lezen valt. Natuurlijk hadden we graag nog meer tekeningen gezien, vooral voor de NPC's, maar dit is toch al behoorlijk mooi.	①②③④⑤⑥⑦⑧
Inhoud	Er wordt aan vrij veel gedacht, maar we hebben al wel eens rollenspelen gezien met meer NPC's, meer achtergrondinformatie en meer uitgewerkte avonturen. Tip: samen met bijvoorbeeld <i>Progenitor</i> is dit wel een voltreffer.	①②③④⑤⑥⑦⑧
Regels	Het concept van Hard Dice en Wiggle Dice is niet alleen inventief, maar ook erg leuk tijdens het spelen. Hoewel de Powers misschien niet zo ingenieus in elkaar steken als dat het geval is in het <i>HERO System</i> , is het bovendien wel degelijk mogelijk om de meeste denkbare superkrachten te maken. Ook de kleurencombinaties die aangeven hoe een	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨
Support	Met 'settings' als <i>eCollapse</i> , <i>Grim War</i> , <i>The Kerberos Club</i> , <i>Progenitor</i> en <i>This Favored Land</i> zijn er knappe 'campaigns' beschikbaar voor <i>Wild Talents</i> . Tel daar nog enkele producten bij die enkel als PDF's beschikbaar zijn en je kunt weer enkele jaren voort.	①②③④⑤⑥⑦⑧
Score	Een evocatief superheldenrollenspel dat universeel genoeg is om binnen zowat elk superheldengenre te passen, maar zich bij uitstek leent voor grimmigere, realistischere 'campaigns'. Het spelsysteem zelf is innovatief, met de manier waarop Powers in elkaar steken, de verschillende dobbelsteentypes en de kleurencodes voor 'campaigns' als uitschieters.	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨