

HEXAGON NYTT

Nummer 116

Oktober 2006



Klubbsagaen har (i teorien) startet opp, men det står fortsatt ingenting om den i HexagonNytt fordi ingen har skrevet noe om den.

*host*Thomas*host*



I redaksjonen

Redaktøren melder

Av Anneke Klaasen.

Å herre. Det er først nå, som jeg setter meg ned (mandagen dette skal ut, kremt) og skriver min første leder at jeg innser hva jeg har begitt meg ut på. Redaktør, jeg? HJELP!

Så ja. Siden jeg ikke er sikker på at alle vet hvem jeg er, kan det forklares veldig kort; jeg er Anneke og jeg sitter på bakrommet når jeg kommer på Hexagon. Ser jeg mitt snitt til det, kommer jeg til å plage deg til å skrive noe til denne lille blekka. Jeg stilte til valg som redaktør fordi jeg tenkte at, vel, en utfordring hadde vært moro. Vedder på at jeg angrer når du leser dette.

Hva planlegger jeg egentlig for dette bladet, bortsett fra å gjøre det til en landsdekkende avis? For å være ærlig, har jeg ingen store planer enda – Harald har lagt et godt grunnlag, så jeg tenker å jobbe med det med mindre jeg får noen geniale ideer selv. Målet er å få ut seks eksemplarer i året sånn i første omgang. Men om det kommer inn tilstrekkelig med bidrag...(hint hint!). Skal prøve å skrive litt selv også, så klart, men døgnet har for få timer og jeg får ikke gjort alt jeg skal som det er.

Om du skulle ha noe du vil ha på trykk, send det til:

hexagonnytt@gmail.com

Om du har (konstruktiv) kritikk eller kommentarer til bladet, kan de også sendes dit. Dette er første gangen jeg er redaktør for noe som helst, og setter stor pris på alt av hjelpsomhet og innspill.

Til syvende og sist! Tusen takk til alle som har sendt inn bidrag til denne utgaven av HexagonNytt! Satt og lurte på om dette utgaven skulle bli like puslete som den siste, men heldigvis ble ikke det tilfelle! Jeg satser på å ha noe om klubbsagaen til neste gang – eller hva, Thomas?

~ Anneke

Innhold

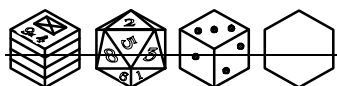
Takt og tone: Å (ikke) flytte andres brikker, s. 1 – 2

Dark Ages: Fae: Planer og Drømmer, s. 2 – 4

Warhammer: Fantasy Battles 7 utgave, s. 4 – 7

Reklame: Shadowfalls, s. 8

Og til slutt/informasjon, s. 8



Takt og tone

Å (ikke) flytte andres brikker

Av Harald T.

Det diplomatiske klimaet i Hexagon har i løpet av ganske kort tid blitt annerledes. Jeg vet ikke når det begynte eller hvordan det skjedde, men jeg vet hva som har skjedd:

Før når man skulle gjøre trekket sitt var det alltid noen som fortalte en hva man burde gjøre. Kanskje to-tre, som kontinuerlig fortalte hvem som ledet, og om lure ting du kunne gjøre. Og gjorde du tegn til å gjøre noe som gikk i mot en spiller, ble det ekstra fart i rådene fra den spilleren. Da var det ikke måte på hvilke andre lure ting den spilleren kunne tipse deg om.

Slik er det ikke lengre. Nå holder folk stort sett kjeft om hva du bør gjøre når du holder på å gjøre det. Ikke så å forstå at det er taust rundt bordet. Å nei, praten går. Også om hvem som leder og om den sannsynlige utviklingen fremover i spillet. Men det er ikke lengre vanlig at folk prøver å influere valgene til andre akkurat når de gjør det.

Selv synes jeg at dette er en stor forbedring.

For det første var det mye bortkastet diplomati. Diplomati som ikke virker gjør jo ikke annet enn å slite ut munnen og ørene til folk.

For det andre var det mye frem og tilbake diplomati. Dersom man lurte på å angripe sted A eller sted B kunne nok spilleren som eide sted A finne fem gode grunner til at du burde angripe sted B i stedet. Så hvis han sa det (og det virket å si det) måtte jo spilleren som eide sted B komme med sine fem gode grunner til at du burde angripe A i stedet. Like langt altså, bare med masse snakking og parlamentering.

Selv når diplomatiet faktisk hadde en virkning (altså faktisk fikk den trekkende spilleren til å gjøre noe annet enn hun ville gjort uten diplomatiet) var det ganske tvilsomt. For det første, hvem blir påvirket? Tror du det er de erfarne spillerne, de som kjenner spillet og vet hva de gjør? Tror ikke det nei. De lettest påvirkelige er faktisk nybegynnerne. Og de bør kanskje heller få prøve seg, og sikkert gjøre noen tabber og tape, men få prøve seg selv, enn å dyttes rundt av de mer erfarne, og så ende på tredje plass til slutt.

En annen side ved for mye diplomati er at det gjør alle spill likere hverandre. (Nesten) hvilket som helst flerspillerspill kan avgjøres diplomatisk (igjen hvis diplomatiet virker, diplomati som ikke virker er jo bare bortkastet snakk), så samme ferdigheten kan brukes i dem alle hvis diplomatiet får fritt spillerom. Hvis man i



stedet holder diplomatiet i tømme trer hvert spill mer frem med sine unike utfordringer. Diplomacy er et spill bygd rundt diplomati. Men både de som liker eller ikke liker det spillet synes vel det er bra at det finnes spill som ikke er som Diplomacy?

Å skyve rundt på nybegynnere bør man unngå av hensyn til dem selv, men ut over det er det selvsagt en smaksak hvor mye diplomati man liker i spill. Det er ingen som har vedtatt (eller for den saks skyld har makt til å vedta) at vi skal spille med lite diplomati. Den naturlige måten å finne ut av hva stemningen rundt det enkelte spillbordet er er derfor å snakke sammen. Ofte er det ikke noe problem, det blir helt av seg selv noe som alle synes er ålreit. Men det kan jo hende at det er delte meninger. Siden jeg liker lite diplomati vil det at det er delte meninger for meg vise seg ved at noen diplomatiserer heftigere enn jeg liker. Det naturlige å gjøre da er jo å si fra: "Kanskje du skulle la NN få flytte selv?!" Når noen sier fra slik blir det klart for alle at det diplomatiet som har vært har gått over noens strek, og hvis de andre da tilkjenner hva de synes, finner man ut hva stemningen rundt bordet er. Da er det naturlig at flertallet ønsker respekteres, ved at de som vil diplomatisere mer enn flertallet avstår fra det, og de som vil ha mindre diplomati enn flertallet ikke klager over det diplomatiet som er.

Tenk på at det at det skal være ålreit for andre er viktig. Og mens det fra et regelteknisk synspunkt er enhver spillers fulle rett til å si hva han vil, så er det at alt diplomati er ok minst like lite selvfølgelig som at du skal holde deg på matta når andre gjør trekket sitt.

Dark Ages: Fae

Planer og drømmer

Av Henrik Lerdahl.

De fleste som driver med rollespill har gjerne en kampanje de skal kjøre "En Dag", eller en karakter de ville elsket å spille "en dag". Den settingen man bare må få jobbet med nok, eller det konseptet man bare trenger en GM til å godkjenne, som man har fiksa og triksa på i lengre tid, men som aldri helt blir ferdig. For meg var det i lang tid at jeg skulle lage en ordentlig setting, en grundig setting, med dusinvis av detaljerte NPC'er og intriger og historie. Og den skulle omhandle det gamle mytiske alveland, sterkt inspirert av bøker som "Sandman" og "Lord & Ladies" og gamle eventyr. Å, som jeg planla å gjøre grundig arbeid for en gangs skyld. Men som så ofte skjer, drømmen blir liggende på hylla på ubestemt tid, mye fordi man manglet et faktisk rollespill å putte settingen i.

Det kom gjerne flere spill man tenkte seg kunne passe til det som i hodet gjerne ble til "Det Store Prosjektet": D&D var først ute, men historier med mer mytisk preg passet ikke helt inn. Dernest kom det gamle "Changeling: The Dreaming", og selv om det virket ideelt i begynnelsen innså man raskt det alle andre hadde sett for lengst: Spillet var alt for sukker-søtt og bygd opp rundt etnosentriske klisjeer. Å tvinge folk inn i stereotypiske roller ville ikke gå bra, så enda et spill havnet på skraphaugen. Flere andre passerte forbi, blant annet GURPS, "Drakar och Démonar" og Mage. Men de spillene som kanskje kunne passet krevde visst en doktorgrad for å forstå, så letingen fortsatte.

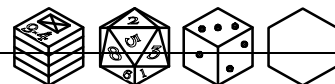
Til sist fant man en enslig bok som stod bortgjemt på nederste hylle i en oslobutikk. Et spill som var en slags spinoff av White Wolf sitt "Vampire" spill, nemlig "Dark Ages: Fae". 'Endelig!' Tenkte man, 'et spill som passer til akkurat det jeg har hatt lyst til å gjøre!' Etter lengre tid viste det seg at 'En dag' hadde kommet, og man satte seg ned for å jobbe. Og jobbe.

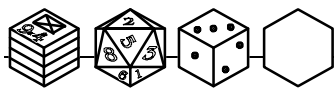
Etter et halvt år satt man igjen med en perm fylt av halvferdige ideer og røffe skisser. Et eller manglet for å gi hele greia fokus, for å gi den liv. Som så ofte skjer innså man at det man alltid ønsket seg ikke er like gildt når man faktisk får det, og ganske skuffet satte man bort hele greia. 'En dag' hadde kommet og gått, og verden var mye som før.

Det merkelige er at når jeg dukket opp på Hexagon for første gang et halvt år senere klarte et par misforståelser og et par usannsynlige tilfeldigheter å sørge for at jeg satt der med en liten gruppe folk som mente de hadde meldt seg på en spill-gruppe til DA: Fae, med meg som spilleleder. For en person som aldri hadde prøvd dette systemet før i det hele tatt virket det jo selvfølgelig litt overveldende å starte direkte som GM, men gjort er gjort og spist er spist. Vi skulle begynne samme torsdag, og jeg fikk panikk. Jeg trengte ideer, jeg trengte plott, jeg trengte scenarier de kunne oppleve, og jeg trengte det fort. I og med at spillet var såpass obskurt var det ingen supplement, ingen artikler, ingenting.

Hvorpå mine øyne falt på en litt nedstøvet perm på hylla, som tilfeldigvis inneholdt det halvferdige prosjektet man aldri hadde maktet å gjøre ferdig. En plan formet seg, og et par dager senere kom man drassende til første spilling med en setting under armen, og en ny gruppe startet.

Nå har det seg jo slik at nye spillgrupper starter nesten annenhver uke virker det som, og de fleste kommer ikke langt nok til første spilling engang. Nå har Fae-gruppa feiret 1-års jubileum, hvilket vil si et helt år





med faste spillinger. Og det som er spennende er å merke at settingen endelig har fått form, at et halvt års arbeid ble transformert fra bly til gull av møtet med en gruppe som oppdaget den og påvirket den. Og ikke minst har man oppdaget at alle store prosjekter vil aldri bli helt ferdige, spesielt ikke innenfor rollespill. Man trenger alltid nytt materiale til neste spilling, det er alltid noe nytt som MÅ bli gjort og skapt og skrevet, og det er vel det som får ting til å gå rundt. Man funker alltid best under en deadline, merkelig nok.

Nå gjenstår det bare ett problem. Jeg har en perm med ideer til en Mage-setting som jeg har drevet og pønsket på i et år nå, og som jeg har sagt til meg skal bli gjort grundig "En Dag"...

Warhammer

Fantasy Battles

7. utgave

Av Tarjei Aasen.

Syvende utgave (det kommer en ny hvert fjerde til sjette år) av Warhammer Fantasy Battles har nå kommet ut, så jeg tenkte jeg skulle skrive en anmeldelse. Siden jeg stort sett bryr meg mer om regler enn om pene tegninger, så vil denne anmeldelsen stort sett dreie seg om det og så gjøre deg opp en egen mening om tegningene (men sjekk ut tegningen av "The Automorial of Middenheim Delivered from the Darkness").

Så hva har skjedd i denne utgaven, da?

Reglene er klarere

Dette ser ut til å ha vært en av hovedmålsetningene for de som skrev den nye regelboka og det er en god ting, for sjette utgave-boka hadde en masse regler som enten var åpne for misbruk eller som faktisk ikke fungerte i det hele tatt hvis du skulle spille dem helt etter boka. For eksempel: Sjette utgave forteller deg at en enhet innenfor tolv tommer av en Arméstandart **kan** kaste om igjen en feilet moralsjekk for å se om de tar beina på nakken etter å ha tapt en kamprunde (min uthevelse). Spillmessig var dette nyttig, for hvis du håpet at en enhet skulle løpe sin vei (og det gjør man av og til), kunne du velge å **ikke** bruke omkastet. Det er dog ikke særlig realistisk. Syvende utgave forteller deg at en enhet innenfor tolv tommer av sin Arméstandart **må** hive om igjen en feilet moralsjekk for å se om de tar beina på nakken (igjen min uthevelse).

Et nytt eksempel: Sjette utgave forteller deg at

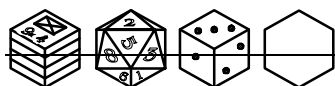
kasteøkser ikke kan brukes i nærkamp – eller hvis de brukes så regnes de bare som håndvåpen. Resultat? En masse spørsmål fra folk som lurte på om de kunne brukes ved siden av modellens basis-håndvåpen for å få et ekstra angrep i nærkamp. Moralen i denne historien? Hvis du vil si at noe ikke kan gjøres, ikke gi forslag på måter det kan gjøres på. Syvende utgave nevner ingen ting om at kasteøkser kan brukes i nærkamp.

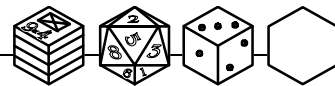
Lista fortsetter og en masse tøvete "taktikker" har blitt fjernet. Det er ikke lengre mulig å fjerne en bannerbærer som en fallen soldat i nærkamp for å unngå å miste banneret, for eksempel. Likeledes har en masse misbruk av "redirect" (angripe en annen fiendtlig enhet hvis den første enheten du vil angripe bestemmer seg for å løpe sin vei heller enn å stå og slåss) regelen blitt fjernet. Det ser ut som om forfatterne av regelboka har gått over alle de gamle reglene og forsøkt å gjøre dem så klare som mulig, med generelt godt resultat.

Dessverre kunne mange av de **nye** reglene godt vært bedre skrevet. For å bedre håndtere regelsnodighetene som den gamle "redirect" forårsaket har det kommet inn en ny "enemies in the way" reglen som kort sagt lar deg erklære angrep som enhver fiendtlig enhet på veien mellom deg og den flyktende enheten som du først erklærte et angrep på. Problemet er at denne veien ikke er særlig godt definert. Gjelder "enemies in the way" hvis det er fiender i veien, men plass nok til å gå rundt dem? Det står det ingenting om. Problemet øker når du involverer flygende tropper, som kan fly over fiendtlige enheter når de skal angripe noen. Betyr dette at de kan velge fritt hvilke fiendtlige enheter som er i veien? Det står det ingenting om.

Muligens en av de største forandringene er at enheter i nærkamp ikke lengre tar psykologitester. Dette er en veldig praktisk endring og gjør at du unngår situasjoner der en Kjempe løper etter noen fiender og ender opp i nærkamp med en Magiker, som så feiler en Terror-sjekk og tar beina på nakken på starten av sin neste tur, slik at Kjempen din blir stående og se litt bekymret på fiendens artilleri. Denne endringen favoriserer forskjellige enheter forskjellig. Hvis du har en pingleenhet og du blir angrepet i flanken mens du er i nærkamp, så er du lykkelig for enhver sjanse til å komme deg vekk så snart som mulig, i stedet for å bli sittende i en nærkamp du kommer til å tape med massevis og så ha en overveldende sjanse for å bli løpt ned. Enheter som ikke taper så mye på å bli flanket, derimot, vil foretrekke å forbli i nærkamp og setter pris på at en ikke lengre tar panikktester i nærkamp.

Knyttet til dette er fjerningen av "lapping around" (dvs. at en kan starte å omringe fiender hvis en vinner en kamprunde mot dem, men de ikke løper sin vei), en utfordrer til den regelen jeg oftest har sett bli misforstått eller glemt. Jeg tror jeg personlig fikk mye ut av denne





regelen, men den var knotete å bruke og jeg forstår hvorfor den ble fjernet.

Med tanke på at Warhammer 40 000 (fremtidsvarianten av Warhammer) gjorde en ganske god innsats for å klassifisere alle modeller i spillet inn i en av et begrenset antall typer (infanteri, motorsykler, kjøretøy, etc.) hadde jeg håpet på noe slikt i syvende utgave av FB også, samt at det hadde kommet litt flere regler for å gjøre forskjell på de forskjellige typene. Dessverre har dette ikke kommet mye av dette. Heldigvis har Ogres i det minste blitt offisielt klassifisert som infanteri, noe som burde lede til færre spillere som tror at de er monstre, men skillelinja mellom store infanterister og små monstre forblir uklar.

Reglene er mer intuitive

Stort sett er de nye reglene bedre og mer intuitive. Da jeg nevnte for en annen Warhammer-spiller at du nå kun kan få "overrun" (ekstra flytt når du kverker fienden i første runde av en nærkamp) når du selv angriper, ble han overrasket over at sjette utgave hadde latt enheter som blir angrepet få en "overrun" når du blir angrepet. Dette virker på meg som en god idé og vil ganske sikkert gjøre spillet lettere å komme inn i for nye spillere. Derfor vil mange endringer antageligvis ikke bli merket, eller virke som oppklaringer av gamle sjette utgave regler. I prosessen er mange gamle regler nå like døde som det svarte nesehornet.

Det har alltid irritert meg at en Ogre karakter som bruker et "Brace of Handguns" (pistoler) ikke bare kunne dunke folk i hodet med dem og i stedet måtte skyte dem i første runde av en kamp, men en lavere styrke enn hans normale 5. Det virket heller ikke realistisk at en Empire Kaptein med et pistolbelte bare kunne skyte én gang i skytefasen, men fire ganger med dem i nærkampfasen. Dette har nå endret seg og Pistoliers er ikke lengre en topp nærkampsenhet, slik de engang var.

Reglene for flyktende enheter har nå blitt ganske godt forklart og det er nå alltid klart hvilken retning en flyktende enhet løper i (og alle hjerter fryder seg), selv om det som tidligere nevnt ikke er alltid like klarte hvordan en enhet som løper etter dem vil flytte. Det virker på meg som om de har villet gjøre reglene for flyktende enheter så klare som mulig og hvis dette var målet så har de lyktes. Det vil muligens eller muligens ikke vise seg å være en god ting, for som en konsekvens har vi fått inn noe som ligner på tredje utgaven av 40K sin "crossfire" regel (løper du inn i fiender så dør du), sp, ble droppet i den nyeste utgaven av det spillet og ikke dypt savnet av særlig mange. Som et resultat kan det vise seg at ulempen ved å flykte blir for kjøp og vi vil antageligvis få taktikker basert rundt på å sette opp kryssild (eller hva en nå kommer til å ende opp med å

kalle fantasy-varianten). På den lyse siden så dør du i det minste ikke hvis du løper gjennom fiendtlige enheter med en unit strength (US) lavere enn 5, noe som begrenser tøvet ganske mye.

Knyttet til dette har det blitt et større skille mellom enheter med US5+ og de som har en lavere US. I syvende utgave forårsaker ikke små enheter panikk i vennlige enheter hvis noe guffent skulle skje med dem, de kan ikke holde borddeler og du dør som nevnt ikke hvis du flykter gjennom dem. Noe små enheter fremdeles kan gjøre er å forhindre at store enheter marsjerer (dog stopping av marsjering bestemmes nå på starten av enhetens flytt, i stedet for på starten av turen, så hvis du jager bort den lille enheten før din store enhet skal flytte, kan de marsjere likevel).

Naturlig nok gjør dette små enheter bedre til enkelte ting (de kan stort sett ofres uten bekymring) og dårligere til andre (sette opp kryssild).

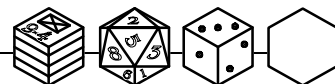
Til min store glede er det nå også en egen seksjon om hvordan enheters og karakterers psykologiregler interakterer, med stort sett fornuftige regler. Har du noensinne lurt på hva som skjer hvis du putter en karakter med "fear" inn i en enhet som ikke har "fear"? Nå vet det.

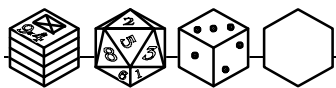
Stuff som ble mindre intuitivt: Immunitet mot psykologi er nå ikke egentlig immunitet mot psykologi, så nå er det mulig å ha stupide vandøde, demoner med "frenzy" og skogsånder som er "stubbørn" (ok, så hadde vi allerede to av de tre).

Er reglene mer balanserte?

Vel, ja og nei. Det ser ut til å ha blitt gjort en innsats for å gjøre de forskjellige magi typene mer eller mindre like nyttige, for eksempel, og forfatterne av regelboka må ha blitt lei av å se flere tohåndsvåpen enn lanser på kavalerikarakterer. Likevel har ikke alt ting som var dårlige i sjette utgave blitt bedre i syvende (buer, for eksempel), ikke alle gode ting ble tonet ned (tungt kavaleri, flygere) og noen dårlige ting blir enda dårligere (dyrt infanteri som ikke kan slåss). De husreglene som jeg har brukt i Trondheim vil stort sett forbli uforandrad (det eneste blir halv størrelse = halve seierspoeng, som nå er i regelboka).

Her og der kommer du over steder i regelboka der det virker som om en har bevisst forsøkt å forbedre enkelte ting og tone ned andre (sammenlign en Nurgle-karakter i en enhet med Marauders med en Slaanesh-karakter i samme enhet, for eksempel). Dette er dog mer unntaket enn regelen og mange steder ser det ut som om en har bestemt seg for å bruke løsninger som gjør reglene klarere og / eller mer intuitive uansett hva





dette gjorde med spillbalansen.

En stor debatt på, vel, nesten alle internett fora i forkant av syvende utgave var om eller hvordan magi skulle bli tonet ned. Mitt syn er at magi ikke egentlig har blitt tonet ned, selv om det ikke er på langt nær like enkelt og risikofritt som det engang var. Et argument for å la magien forbli slik den var, var at skadepotensialet var omtrent det samme som tilsvarende mengde poeng brukt på missiltropper. Problemet med det var at en enslig trollmann som smøg seg rundt mellom vennlige enheter var mye vanskeligere å bli kvitt enn en stor enhet missiltropper og hadde en stor fordel når det gjaldt hva han kunne sikte på. Et klassisk eksempel på dette var en Heavens magiker som kunne sitte fredelig i et hjørne av slagmarka og slenge lyn mot hvem han ville hvor som helst. Muligheten for dette har nå blitt drastisk redusert.

For det første krever besvergelses nå stort sett at du må kunne se den du sikter på, hvis den da ikke har veldig kort rekkevidde. For den andre er "miscast" tabellen (den du hiver på hvis noe går galt med magien) noe eklere enn før (dog mye snillere enn den Orker & Gobliner eller Ogres har) og kan derfor være et problem for planene dine. Knyttet til dette er endringen hvor du får halve poeng for en magiker som er halvdaud (vi har spilt med en slik husregel i flere år). For det tredje har fjerningen av begrensninger for hvem du kan sikte på gjort at alle som kan se magikeren kan skute på ham, noe som betyr at mot hærer som kan skyte passelig godt vil magikere ofte måtte plasseres inne i enheter for å holde dem trygge. For det fjerde kan ikke en magiker levere de Power terningene han produserer til andre magikere, noe som gjør det viktigere å sørge for at alle magikerne dine har minst én brukbar besvergelse hvis du ikke vil ende opp med magiterninger du ikke kan bruke. For det femte tillater de svært, svært nyttige flyttebesvergelsene at enheter som bli angrepet nå løper sin vei.

Så selv om magien i det store og det hele ikke er tonet ned, så er bruk av magi nå mer vanskelig og mer risikabelt.

Hva er nytt?

Det eneste som er fullstendig nytt er en ny type terreng som kalles Special Features og som er (antar jeg) tenkt å gjøre kampene mer varierte. Disse dingsene (det er seks forskjellige typer) gir deg en bonus hvis du har den nærmeste enheten med en US på 5 eller mer innenfor 12" av den. Nyttigheten av bonusene varierer, fra 100 ekstra seierspoeng på slutten av slaget, til å gi ekstra magiterninger hver runde, til å la alle dine enheter kaste om igjen ekstra sjekker for å stoppe å flykte. Ikke voldsomt spennende, men i det minste er det ikke terreng av typen du enten ignorerer eller holder

deg unna.

Når jeg nå først snakker om terreng er det verdt å nevne bygninger, siden disse har forandret seg radikalt fra forrige utgave, hvor de var omtrent ubrukelige (vi pleide å regne dem som ugjennomtrengelig terreng og spare oss for bryet med de tullede gamle reglene). De nye reglene, som er mye mer abstrakte, virker faktisk som om de kan fungere. Det ryktes om et sett med plast bygninger til FB en gang i fremtiden.

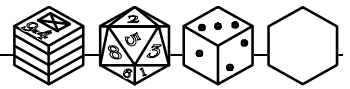
Noe annet som er nytt i syvende utgave er at alt ser ut til å gjøres sekvensielt, i stedet for parallelt, angivelig fordi folk ofte spilte det sånn uansett (jeg har ofte måttet stoppe folk som ønsket å ta moralsjekker før alle nærkampene var kjempet ferdig). Jeg er ikke sikker på om jeg liker denne endringen, siden den ser ut til å ha ført med seg en masse andre endringer som vi ikke vet konsekvensene av ennå. For eksempel kan en enhet som forfølger en annen og kommer inn i en kamp som ikke har blitt ukjempet ennå, være med og slåss den runden. Dette er en nødvendig konsekvens av å la enheter løpe før alle kampene er ferdig utkjempet og kan ikke unngås. Dermed får vi en situasjon som ligner på "løp gjennom en enhet med US5+ og du dør", der en liten og uskyldig regelendring kan ende opp med å ha store konsekvenser for spillet. Jeg tror nok at de fleste vil ganske kjapt finne en måte å unngå kaskade-effekten (enten ved å sørge for at den første kampen ikke finner sted, eller ved å snu litt på enhetene, slik at det ikke er mulig å forfølge inn i andre enheter), men som med endringene for flyktende enheter tviler jeg ikke på at enkelte spillere vil bygge hærene sine for å få mest mulig fordeler ut av denne regelen. Som en biting kan jeg også skyte inn at det jo ikke alltid er sånn at du vil ha en kamp over fortest mulig (fiender i nærkamp kan ikke skytes på).

Hva har blitt bedre og hva har blitt dårligere?

Infanteri, spesielt de dyre typene, fikk et spark i hodet siden de nå tvinges til å ranke opp minst fem brede. Dette var tydeligvis en regel som ble introdusert for å få spillet til å se bedre ut (enheter med Empire Swordsmen ranket fire brede og åtte dype ser bare rart ut), men det vil ikke gjøre dem noe godt. For å veie opp for dette vil det antageligvis bli nødvendig med endringer i de respektive armébøkene, noe som vil ta mange år å gjennomføre.

På den andre siden tjener infanteri på endringene for bygninger og hindringer, selv om jeg har mine tvil om hvor mye forskjell dette egentlig vil gjøre (med tanke på hvor lang tid det tar å krysse en hindring er det antageligvis ikke et sted du vil sette noe annet en missilinfanteri).





En ting jeg pleier å fremheve er at den nye "crossfire" regelen er en mye større fordel for infanteri enn for kavaleri, siden kavaleri pleier å klare å løpe ned folk (og spesielt infanteri) ut mye problemer på egen hånd. Vi får se om dette viser seg å være tilfelle.

Tungt kavaleri blir ikke særlig affektert. Noen enheter blir dårligere (mange Khemri-spillere pleide å kjøre sitt "Tunge" kavaleri i en 4 x 4 formasjon, noe som vil være ubrukelig i syvende utgave), men ikke særlig mange. På den andre side har min mest vanlige anti-kavaleri taktikk, basert på å lokke tungt kavaleri med lett kavaleri, blitt mye tryggere i syvende utgave, med det reduserte antall panikktester.

Krigsmaskiner har heller ikke endret seg særlig mye. Siktereglene har klart å bli både klarere og mindre klare på én gang (hurra...). Kardesk har blitt farligere (dog med en relativt kort rekkevidde, så det er ikke så farlig) og steinkaster har nå den minimumsrekkevidden folk har pleid å spørre meg om de har (du får dog lov til å velge stedet du måler denne avstanden fra selv, så du kan kutte den effektive minimumsavstanden noe).

Vogner blir litt bedre, siden antallet ridende karakterer med styrke 7+ går ned, selv om den tullete auto-ødelegelsesregelen består, til min irritasjon (spør du meg oppmuntrer den til å enten ikke ta noen vogner eller å ta mange, noe jeg synes er en dårlig idé). Vogner er også tryggere steder å plassere karakterer enn de pleide å være.

Karakterer får svært forenklete sikteregler, slik at en menneskestor karakter utenfor en enhet er et mye enklere mål, mens en ridende karakter inne i en enhet (inkludert en som rir på et lite monster, slik som en Great Stag eller en Juggernaut) er mye vanskeligere å skyte på. Enslige karakterer kan gyve løs på store enheter med mye større sjanse for å vinne, siden de ikke kan lappes rundt, ikke tar panikktester og den fiendtlige enheten vil miste rank bonus fortere enn før.

Monstre endres ikke så mye i seg selv (selv om den nye "monster reaction" tabellen i det minste sikrer at skumlingen ikke vil løpe av bordet), men bli antageligvis litt mer nyttige (fraværet av lapping er en god ting for små monstre som Spawn or Gorger, men små monstre som ridedyr er vanskeligere å skyte ned). Store flygende monstre virker også veldig nyttige for å sette opp kaskader.

Skirmyslere får en lenge etterlengtet nedtoning og kan nå hindres i å marsjere akkurat som alt annet (selv om marsjeringsblokkering er vanskeligere enn før). Skirmyslere som er større enn menneskestørrelse får

heller ikke noen beskyttelse mot skyting (en endring jeg har ventet på).

Flygere er antageligvis den beste måten å sette opp kryssild på, nå som skirmyslere kan forhindres fra å marsjere, på samme måte som andre tropper. Som nevnt over er det ikke helt klart hvordan "enemies in the way" fungerer for flygere. Enheter med store flygere (de ofte hatede Pegasusridderne, for eksempel) blir også enklere å skyte.

Svermer er antageligvis den typen enhet som ble mest redusert. Siden lapping ble fjernet, følte forfatterne av regelboka at de trengte en eller annen form for nedtoning (det, samt at en masse bittesmå dyr kunne holde opp en infanterienhet omtrent evig var noe som var litt døllere enn nødvendig), så de bestemte seg for å la dem "crumble" på samme måte som vandøde gjør (hvis de da ikke allerede er vandøde eller demoniske). I tillegg fikk skirmyslende svermer en redusert effektivitet med nedtoningen av skirmysselsreglene og det er ikke klart for meg hvorfor du skulle ønske å bruke dem nå.

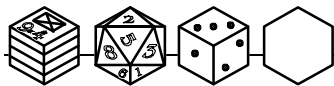
Konklusjon

Jeg må si at jeg stort sett liker endringene, selv om det her og der er endringer jeg kunne vært foruten (og terengreglene, bortsett fra der de gjelder bygninger) er fremdeles stort sett vissvass, for eksempel). Mange små endringer har blitt gjort, hvorav mange ikke er åpenbare første gang du leser gjennom reglene. Disse reglene må det opplyses om, ellers vil det bli mye forvirring. Det er dog stort sett samme spill som før og regelendringene er mye mindre enn de vi fikk fra femte til sjette utgave.

Jeg føler at det er problematisk at det er enda mindre klart enn før hva tanken bak reglene i den nye boka er. I sjette utgave var det en notis om at en ikke skulle misbruke reglene ved å erklære håpløse angrep eller å gjette "feil" avstander med krigsmaskiner. I syvende utgave er det ingen slike notiser. Betyr det at en steinkaster ikke lengre kan gjette for langt? Det står det ingenting om.

Jeg er også litt bekymret over at ganske radikale endringer i spillet har blitt gjort for å gjøre reglene klarere eller intuitive eller for å få spillet til å se bedre ut og jeg føler meg ikke overbevist om at de negative sidene ved slike endringer vil vise seg å være så små som forfatterne av regelboka tydeligvis tror.





Reklame

Shadowfalls

Av Alexander Nyheim

Shadowfall er en rollespillforening som møtes en gang i uka for å spille rollespill. Vårt mål er å oppfordre våre medlemmer til å ha det morsomt, til å være gode venner og til å utforske rollespill i lag med venner i greie omgivelser. Shadowfalls har ikke klubblokale, men bruker å møtes hjemme hos GM'en til de forskjellige kampanjene. Vi har for tiden 2 D&D kampanjer gående men er på utkikk etter flere som kan tenke seg å være GM eller spiller i andre kampanjer. Spill av interesse er blant annet Call of Cthulhu og lignende. Shadowfall har ikke til intensjon å konkurrere med Hexagon, men ønsker å være et supplement på rollespiddelen. Vi vil i framtiden arrangere rollespill seminar og modellworkshops for å lage forskjellige dungeons og combatmaps. Om du har lyst å være med i klubben så kan du kontakte oss på styret@srsk.kjellern.org.

Og til slutt...

Åndelige kanapeér

Hexes say the strangest things.

Camilla: Er vi på innet nå?

Alexander Nyheim: Ja.

Camilla: Jeg ser etter fulle menn.

Henrik: Sjokolade?

Victor: Du prøve bare å feit mæ opp så du kan spis mæ.

Anneke: Jeg har prøvd 'screw the DM' kortet på ham før. Det funker ikke.

Henrik: Nei, jeg har smak.

Anneke: Nettopp!

"Jeg er ikke stygg - bare ødelagt!"

- Thomas Torp om karakteren med 5 i charisma

"Hvis noen vil ha hemmelig stemning, så har vi hemmelig stemning."

- hva slags stemning, sa du, Joar?

Informasjon

Kanskje greit å vite?

Deadline for neste HexagonNytt:

4. desember 2006

Neste HexagonNytt kommer ut:

11. desember 2006

Kontaktinformasjon:

Email: hexagonnytt@gmail.com

