

RECENSIONER I FENIX

Det viktigaste i Fenix recensioner är våra skribenters texter, där de i detalj redogör för hur de uppfattar det testade spelet eller speltillbehöret. Samtidigt är det bra att snabbt kunna få en överblick också. Därför har vi infört ett sifferbetyg. Detta utgår ifrån de två grundvärdena Intryck och Innehåll, eftersom det är två variabler som berättar två helt olika saker om spelet.

Intryck

Intryck handlar om spelets utformning, som t ex grafik, layout, illustrationer, komponenter, stämning och känsla.

Innehåll

Innehåll är språk, spelmekanik, regler, spelbarhet, spelvärld, story, känns det komplett och är det generöst eller snålt tilltaget.

BETYGSSKALA

Intryck och Innehåll bedöms var för sig på en tiogradig skala enligt nedanstående mall. Dessa två betyg läggs sedan ihop till ett totalbetyg, som således kan variera från 2 till 20.

Betyg	Förklaring
10	Mästerlig!
9	Wow! Cool!
8	Så skall det göras
7	Inspirerande
6	Bra
5	Godkänd
4	En besvikelse
3	Undermålig
2	Dålig
1	Usel



Fenix rekommenderar

Det kommer alltid en flod av spel och tillbehör, av den mest skiftande kvalitet. De allra bästa kan få Fenix kvalitetsstämpel *Fenix rekommenderar* – om de når upp i ett sammanlagt betyg på 16 eller mer i Fenix recension.

DUNGEONS & DRAGONS 4TH EDITION

ETT HELT NYTT SPEL MED ETT GAMMALT BEKANT NAMN

Efter mycket spekulationer har äntligen den fjärde utgåvan av världens första och största rollspel kommit. Precis som förut består spelet av tre böcker: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* och *Monster Manual*, men mycket är annorlunda i denna utgåva. Faktum är att förutom namnet så har den nya versionen av *Dungeons & Dragons* väldigt lite att göra med tidigare utgåvor. I mångt och mycket är det ett helt nytt spel med ett bekant namn, vilket är ett vågat grepp. Med en stor mängd planerade produkter, avancerade online-verktyg och mycket reklam har utgivarna Wizards of the Coast marknadsfört 4th edition som en revolution inom rollspel. Men har de lyckats skapa det ultimata rollspelet?

Jag tänker inleda denna artikel med några fakta som gör det lättare att förstå *Dungeons & Dragons 4th edition* som koncept. Många personer som spelat tidigare versioner av spelet har varit upprörda och irriterande över hur spelet förändrats, och därför känns det bäst att ta tjuven vid hornen redan från början.

- *Dungeons & Dragons 4th edition* är ett helt nytt spel. Detta är inte en logisk utveckling av spelsystemet som använts från AD&D 1st edition till D&D 3.5.
- 4th edition har tagit inspiration från andra källor, bland annat datorspel, men det är inte bara ett MMO i pappersform.
- 4th edition är ett abstrakt spel och bryr sig inte om att försöka förklara hur saker "verkligen fungerar"

Vad är det då som förändrats? Hur fungerar den nya versionen av *Dungeons & Dragons*? Det är ganska lätt. Man har tagit alla spells, klassförmågor, diverse feats, skills och andra blandade saker och slagit ihop dem till en kategori: Powers. En Power är en förmåga som en rollperson har, vare sig det är en mäktig trollformel eller en specialmanöver i strid. Varje klass har också en Power Source som deras krafter och förmågor hämtas från. I *Player's Handbook* är de enda Power Sources som finns Martial, Divine och Arcane. Martial är förmågor som bygger på vanlig mänsklig träning och muskelkraft, till exempel en Fighters stridskonst. Divine innefattar Powers som kommer från gudarna eller andra mystiska väsen, och används till exempel av Clerics. Arcane slutligen är magins urgamla kraft som kontrolleras av Wizards och andra i form av Spells.

Detta är själva grunden i 4th edition. Powers innefattar nästan allt din rollperson kan göra i termer av stridskonst, och det är ett enkelt system för att göra klasserna balanserade gentemot varandra. Varje Power kan användas antingen när som helst (obegränsat), en gång per Encounter eller en gång per dag. I detta kan man säga att alla klassers förmågor fungerar som spells gjorde i tidigare versioner av D&D, till exempel kan en Fighter endast använda en mäktig stridsmanöver en gång per dag medan en Wizard nu kan fyra av obegränsat med Magic Missiles (som dock inte längre träffar automatiskt).

Införandet av Powers har löst ett av de mest grundläggande problem som D&D 3rd edition hade, nämligen att de olika klasserna var väldigt ojämna i vad de kunde göra. En Wizard eller Druid var fantastiska och kunde göra nästan

vadsomhelst, medan en stackars Fighter eller Ranger snart föll bakom sina magi-kastande kollegor. Inte så i 4th edition, här är klasserna i princip likvärdiga i vad de bidrar med till gruppen som helhet (även om det självklart finns mindre skillnader).

Även om Powers är den största innovationen i 4th edition är det långt ifrån den enda nyheten. Ta till exempel Class Roles. 4th edition utgår ifrån att rollpersonerna är en grupp som äventyrar tillsammans, där alla i gruppen fyller en unik roll. Spelet är baserat på grupper om 4-5 rollpersoner, och fungerar inte särskilt bra om man är färre. Klasserna är alla antingen Defender (som skyddar andra medlemmar och tar mot stryk, "tank" på MMO-språk), Leader (som stödjer andra i gruppen och helar skador, "healer" och "buffare"), Controller (som kontrollerar slagfältet med magi) och Strikers (som utdelar stora mängder skada men inte kan ta lika mycket stryk, dvs "DPS"). Om man har en av varje Character Role fungerar ens grupp bra, annars kan man börja få problem. I detta är 4th edition definitivt ett spel som stödjer grupp-tänkande och samarbete, inte vem som är "häftigast" och har den mäktigaste förmågan.

De raser och klasser ens rollperson tillhör har också förändrats. Bland raserna finns de gamla hederliga Dwarf, Elf, Half-elf, Halfling och Human kvar, medan Gnomes och Half-Orcs har fått maka på sig (Gnomes finns med i *Monster Manual*). Istället har Dragonborn, Eladrins och en helt ny version av Tiefplings kommit in som grundraser. Alla raser har nu en speciell Racial Power som de kan använda för att t ex undvika slag, tele-portera sig eller spruta eld på sina fiender. Bland klasserna har en liknande förändring skett. Clerics, Fighters, Paladins, Rangers, Rogues och Wizards är kvar sedan tidigare, medan Barbarians, Bards, Druids, Monks och Sorcerers försvunnit. Istället har Warlocks (en klass som har stora mängder skadlig magi men inte en Wizards kontrollförmåga) och Warlords (en Martial klass som hjälper gruppen som helhet) kommit in.

Visst känns mycket av detta igen från populär dataspel som *World of Warcraft*, och det är väl bara naturligt att rollspelen tagit efter denna mycket framgångsrika genre. MMO'n har ju trots allt sina rötter bland vanliga bordsrollspel, och en feedback av idéer känns som en naturlig evolution. Dessutom gör ju detta att personer som aldrig tidigare spelat ett bordsrollspel lätt kan känna igen sig i systemet och taktiken som används. Ibland glider 4th edition dock över



linjen för vad som känns motiverat att låna, och då kommer man farligt nära att var icke originell och bara plagiera. Förhoppningsvis kommer man i framtiden undvika sådana tendenser och istället bygga på de mer originella idéerna istället.

För alla klasser finns information om vad man kan lära sig i form av nya Powers, Feats och Skills. Skills använder man för att lösa situationer som normalt inte är strid, som att hoppa över ett stup, övertala någon att lämna en i fred eller röra sig osedd. Skills används precis som tidigare mot en Difficulty Class (DC) som spelledaren bestämmer, men Skills är numer ett "allt-eller-inget" val precis som Feats. Om man har en skill har man +5 på tärningslag att lyckas med den Skillen, annars har man +0 eller kan inte ens försöka använda den. Feats har också förändrats en del, i och med att många Feats blivit Powers eller försvunnit helt. Feats är också ett allt-eller-inget val som oftast förbättrar någon annan förmåga ens rollperson har. Vissa Feats ger helt nya förmågor, och vissa är knutna till en viss klass.

Men vad gör man då när man skapat en rollperson och fått ihop 3-4 kompisar och en spelledare? Man går ut i spelvärlden och spöar monster och tar deras skatter, såklart! D&D 4th edition är precis som tidigare versioner av spelet inriktat på action. De flesta reglerna i grundregelböckerna gäller strid och andra farliga situationer, inte social interaktion eller problemlösning. Visst finns det regler och förslag för sådant i både *Player's Handbook* och *Dungeon Master's Guide*, men det är ganska lite jämfört med alla regler och exempel på hur man ger monster på nöten och spränger saker med magi.

Stridssystemet är relativt enkelt, och bygger som vanligt på att man slår en d20, lägger till sina bonusar och drar bort eventuella negativa modifierare, och jämför detta med ett värde för att se om man lyckats. Stridsreglerna har dock fräschats upp lite och är nu lättare att använda med färre jobbiga situationer. En viktig innovation är hur försvar fungerar. Man har precis som tidigare en Armor Class (AC) som används för att försvara sig mot en mängd olika sorters skada. Dock har de tre Saving Throws som fanns i 3.5 nu packats ihop i något som kallas Defense. Defense fungerar på ungefär samma sätt, och kan fortfarande brytas upp i Fortitude, Reflex och Will Defense beroende på vilken sorts Power som används. Något förvirrande använder 4th edition förutom dessa något som kallas Save/Saving Throw. Detta är ett helt omodifierat tärningslag på 1d20 som man utför i slutet av sin runda för att lyckas undkomma en pågående effect (Ongoing Effect). Slår man 10 eller högre lyckas man, och effekten avtar, under 10 fortsätter den gälla.

Strider har också samordnats med reglerna för figurspelet D&D Miniatures, vilket innebär att många regler förenklats. Avstånd mäts inte längre i fot, utan i rutor, och Powers har beskrivningar som närmast påminner om reglerna på ett Magic-kort. Dessutom finns tillståndet Bloodied i båda spelen, som avgör när vissa förmågor kan användas eller blir bättre, och hur mycket skada en rollperson kan ta utan att dö. Även regler som osynlighet har rensats upp en hel del. Nackdelen här är en mängd Con-

ditions som kan påverka spelare och monster, av vilka många låter snarlika. Det tar en stund innan man lär sig skillnaden mellan Dazed, Stunned och Immobilized, och kanske skulle spelet kunnat klara sig utan vissa av dessa. Det finns också vissa ganska komplicerade bitar i sektionen som beskriver olika sorters handlingar, så här krävs noggrann läsning och speltest för att greppa reglerna.

Istället för en Attack Bonus som man hade i 3.5, är det nu bonussen i tillhörande Ability Score man lägger till sina tärningslag för att lyckas i strid. Till exempel använder man sin styrkebonus för att klippa till någon med en stor yxa, och sin intelligensbonus för att skjuta någon med magi. Till viss grad är Ability Scores nu också mer flexibla, och för flertalet Powers och annat som är beroende av en Ability Score så kan man välja vilken man vill använda (antingen Strength eller Constitution, t ex). Detta gör att man inte behöver oroa sig lika mycket för att man måste ha genomgående höga värden i många Ability Scores samtidigt.

En annan viktig innovation är hur helande fungerar. Dels så har magi blivit mer effektiv på att hela skador, så att Clerics både kan banka på en fiende och hela sina gruppledare samtidigt. Sedan har varje rollperson nu ett antal Healing Surges per dag. En Healing Surge kan man använda vid vissa tillfällen för att återfå Hit Points (HP). Healing Surges kan användas upp av olika Powers, Skills och andra orsaker och återställer oftast ett antal HP, vilket gör att man inte är helt hjälplös om ens Cleric skulle bli nedslagen.

Vartefters man besegrar monster får ens rollperson självklart belöningar. Experience Points (XP) får man för varelser man besegrar och för Quests man fullföljer. Med tillräckligt mycket XP går man upp i Level och får nya Powers, förbättrade Ability Scores etc. En annan viktig belöning är magiska föremål, som självklart är bättre än vanliga svärd och rustningar. När man når vissa levels kan man välja helt nya spår för ens rollperson att följa. Detta kan antingen vara en helt ny Character Class eller en Paragon Path, en sorts specialisering inom ens klass. Om man når tillräckligt hög level kan man dessutom välja ett Epic Destiny, och få ge sig ut på en Destiny Quest. Lyckas man med sin Destiny Quest (vilket man normalt endast kan göra på level 30) så har man "vunnit" spelet, och ens rollperson försvinner från världen för att ta sin plats bland legenderna, och då är det dags att skapa en ny karaktär.

Är då 4th edition ett bra rollspel? Ja, det är det. Det är ett balanserat och kul spel där man som spelare kan göra en massa häftiga saker. Är 4th edition det ultimata rollspelet? Knappast. Det är ett ganska begränsat spel, och grundregelböckerna handlar mest om dungeon crawling. Det är upp till varje spelledare att föra spelet bortom detta om spelarna vill.

Några saker jag INTE tycker om med 4th edition

- Fåniga namn. I denna utgåva tycks man snöat in på att namnge föremål och varelser med Magickort som mall. Följaktligen finns det rustningar som heter "Bloodcut armor" och "Ghostphase Armor" samt varelser med namn som "Crushgrip Constrictor". Det här låter bara löjligt.



4th edition-produkter 2008

Juli

Against the Giants Booster pack (D&D Miniatures)

Character Record Sheets

Hall of the Giant Kings (Dungeon tiles)

H2 Thunderspire Labyrinth (Äventyr)

Augusti

H3 Pyramid of Shadows (Äventyr)

Forgotten Realms Campaign Guide

Dungeon Master's Screen

September

Tome of Treasures (Regelsupplement med nya magiska föremål av alla slag)

FR1 Scepter Tower of Spellgard (Äventyr)

Forgotten Realms Player's Guide

Oktober

Martial Power (Supplement med nya krafter för Martial characters)

P1 King of the Trollhaunt Warrens (Äventyr)

Streets of Shadow (Dungeon Tiles)

November

Draconomicon I: Chromatic Dragons (Regelsupplement om drakar)

Demonweb Booster Pack (D&D miniatures)

December

Manual of the Planes (Supplement om D&D's kosmologi)

P2 Demon Queen's Enclave (Äventyr)

- Dålig kvalitet på papper, tryck och bindning. Böckerna till 4th edition är tryckta på ett tunt papper som enligt många rapporter lätt viks, rivs och blir suddigt. Jag spillde en droppe vatten i mitt exemplar av *Player's Handbook* och trycket suddades genast ut. Dessutom verkar böckerna vara dåligt inbundna och visar tidigt tecken på slitning längs ryggen. Dåligt, Wizards!

Hoppas denna översikt hjälpt er att få en överblick av några av förändringarna i 4th edition. Vare sig ni är nybörjare eller gamla veteraner hoppas jag att ni nu har en något bättre idé om vad böckerna innehåller.

TEXT: ANDREAS SANDAHL