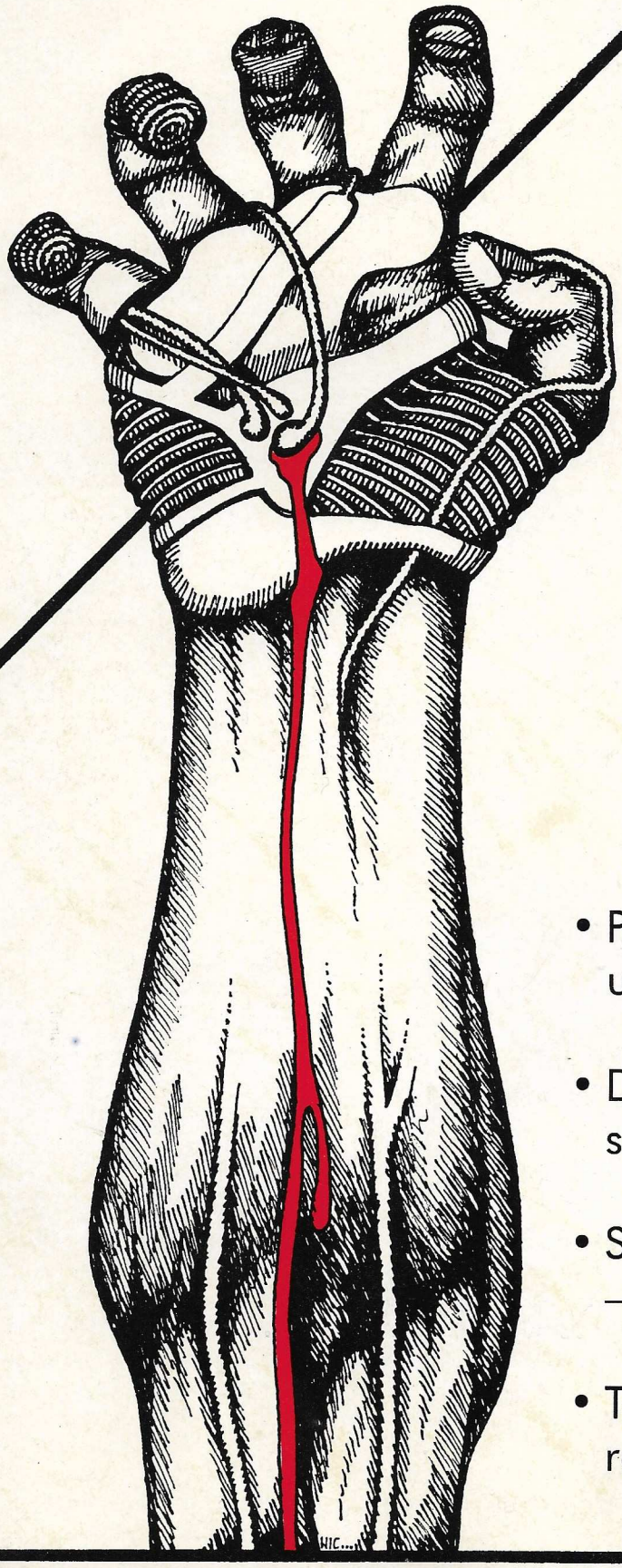
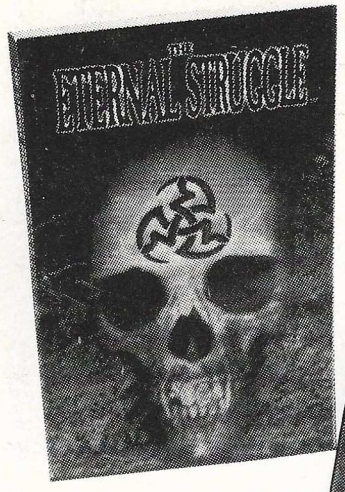
Rollespilsmagasinet

X3M

Nr.1 • 1994 • Kr. 19^{50}



- Personal horror under lup
- Den realistiske spion
- Sikkerhedssystemer – hvordan og hvor
- Tanker om tid og rollespil



Jyhad

Nu har du chancen for at gøre noget ved Tom Cruise...

The Eternal Struggle (Players Guide)

69.-

75.-

24.95

On the Edge

Magt og korruption går op i en højere enhed - og hvilken enhed!

14.95

69.-

KORTHAJ? IKKE MIG!

The Dark

Creatures of the night!

15.- BEGRÆNSET ANTAL

Magic Poster

3 plakater i lamineret plastik. Alle kortene fra grundserien i Magic the Gathering. Med et hæfte som beskriver alle kort og som afslører angrebstaktikker. Kun lavet i 1000 eksemplarer.

MEGET BEGRÆNSET ANTAL

299.-

Fallen Empires

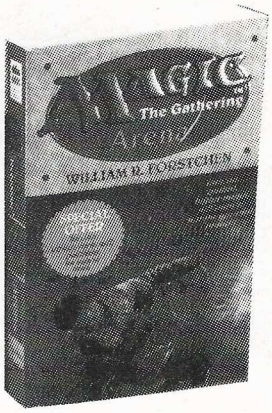
Nyeste udvidelse til Magic.

12.95

Arena

Roman

49.95



Køb dine rollespil hos Danmarks største indkøbskæde med rolle- og brætspil

Bog & idé Postordre	*Postbox 1054*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Lyngby Storcenter 54*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Vestergade 59-61*	*5100 Odense C*	*Tlf. 66 11 40 33*
Bog & idé	*Rådhustorvet*	*7100 Vejle*	*Tlf. 75 82 05 44*
Bog & idé	*Kongengade 33*	*6700 Esbjerg*	*Tlf. 75 12 11 77*
Flensborg Bog & idé	*Stændertorvet 4*	*4000 Roskilde*	*Tlf. 42 35 00 08*
Nytorv Bog & idé	*Nytorv 1*	*9000 Ålborg*	*Tlf. 98 11 66 11*
ClemensBro Bog & idé	*Åboulevarden 50*	*8000 Århus C*	*Tlf. 86 13 39 55*

Udgiver
X3M
v/ Sebastian Flamant
Nørrebrogade 106, 2. th
2200 København N
Tlf. 35 37 57 89

Ansvarshavende Redaktør
Sebastian Flamant

Redaktion
Adam Bindslev
Bjarne Sinkjær
Brian Rasmussen
Flemming D. A.
Lars Mølgård
Lars Wagner Hansen
Just Kjærgård Pedersen
Mads Jakobsen
Matias Stuven
Ole Frej Christiansen
Rasmus S. Mortensen
Robin Staffan Mattuck
Tim Ringsted

Layout
Bjarne Sinkjær
Ole Frej Christiansen
Robin Staffan Mattuck

Forside
Flemming D. A.

Illustrationer
Bjarne Sinkjær
Flemming D. A.
Lene L. Nielsen
Ole Frej Christiansen
Sebastian Flamant

Tryk
Brønshøj Minitryk

Oplag
500 eksemplar

© 1994 X3M.

Eftertryk tilladt efter aftale med redaktionen.

Produktnavne brugt i X3M er trademarks ejet af de firmaer, der producerer disse produkter

Indhold

Faste Rubrikker

7 **X3M på din side**
af redaktionen
I øvrigt mener jeg...

9 **Plotline: Varulven på 17. etage**
af Bjarne Sinkjær
Horror plotline der foregår i 1990'ernes USA.

21 **Kilden**
af redaktionen
Personer, steder, episoder og andre idéer

Artikler

4 **Kronologica** af Adam Bindslev
Kreativ kalenderbrug i rollespil

12 **Essensen af „Personal Horror"**
af Brian Rasmussen
En vurdering af Vampire-konceptet

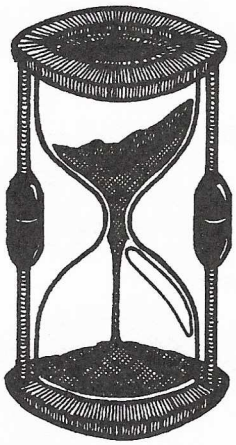
16 **Sikkerhed – Et spørgsmål om økonomi**
af Matias Stuven
Indbrud, og hvordan de forhindres

22 **Den realistiske spion**
af Sebastian Flamant
James Bond vs. George Smiley

Kort tegnes og konger indsættes. Der trækkes grænser og digtes kvad om fordums helte. Guder navngives og får tildelt deres ansvarsområder. Alligevel er der ofte noget der glemmes…

Kronologica

af Adam Bindslev



[Fade in]

Et tilrøget værelse. Fem mennesker sidder omkring et bord. Bordet er fyldt med terninger, papirer, cola og blyanter.

GM: I befinder jer på den store slette. Til venstre kan i skimte de sorte bjerge. I horisonten er den store røde måne ved at stå op, og bag jer er den noget mindre, men altid klare, gule måne ved at gå ned.

Spiller: Hvilken dag er det?

GM: Øhhhh (bladrer febrilsk i sine papirer)… det er den 12 juli.

[Fade out]

Med alt det arbejde der lægges i konstruktionen af en verden, må det undre, at netop kalendersystemer så ofte udelades. Måske er det fordi, man sagtens kan klare sig uden, hvilket da også er såre sandt. Men kalenderen giver muligheder for spilsituationer, som ellers ikke kunne lade sig gøre. Det er mit mål med dette indlæg at vise nogle gode grunde til, at en kalender skulle konstrueres og give nogle idéer til, hvordan det skulle gøres.

TID – NÆR OG STOR

Det er blevet sagt, at man ikke kan tænke sig ud af tid og rum. Det er umuligt at forestille sig en handling, der ikke har et sted, den foregår, og en tid den foregår på. Vores tanke er bundet til tiden og stedet.

Ligeledes er det umuligt at forestille sig, at tiden skulle stå stille. Tiden vil ubønhørligt tikke videre, til vi dør. Alt har en deadline. Der findes ikke en plan eller en handling der ikke har en tidsramme. Alting skal nås før et givet tidspunkt. Tiden er en uomgængelig del af vores liv.

Tiden har to skikkelser. Den første vil jeg kalde for den nære tid. Det er den tid, som er tæt på. Vi måler den i sekunder, minutter og timer. Det er den indre struktur i vores hverdag. Vi skal møde kvart over ni, vi har en aftale om en time, og ris skal koge i tolv minutter. Den nære tid er umiddelbart forståelig.

Den anden skikkelse som tiden har, kalder jeg den store tid. Det er den tid, der måles i dage, uger, år, dekader og menneskealdre. Den har lige så stor betydning for os i vores hverdag som den nære tid. Vi skal til tandlægen den femte, juleaften falder den 24. december, og vi har alle en fødselsdag. Denne tid tjener som strømpile i vores liv. Vi har noget at se frem til, eller noget at frygte. Det er store perspektiver, som vi gennem kalendere har sat i system. Hvor den nære tid var strukturen i vores hverdag, er den store tid strukturen i vores liv.

Den nære tid har ethvert rollespil taget højde for. Der er rounds og turns. Solen står op og går ned, og det tager spillerne 25 minutter at gennemsøge et værelse. Denne tid vil jeg derfor ikke spilde flere ord på.

KALENDERE

Enhver kultur har en kalender. Det er nødvendigt for at strukturere et samfund. Principielt kunne man nøjes med at give måneder og dage tal og blot kalde dem dette. Så ville den 21/1 ikke betyde den enogtyvende januar, men blot den enogtyvende dag i den første måned. Det ville virke, men sådan er det bare ikke. Der er nemlig lagt betydninger ned i vores kalender, såvel som i alle andre kalendere. Januar er ikke blot en tilfældig sammenstilling af bogstaver, måneden er opkaldt efter den romerske gud Janus. Det specielle ved Janus var, at han havde to ansigter. Et der skuede frem, og et der skuede tilbage. Intet kunne da være mere logisk end at navngive den første måned efter ham. Den måned, hvor man ser tilbage på året der gik, og frem på året der kommer. Juli er opkaldt efter Gajus Julius Cæsar, som i følge den romerske kalender skulle være født i netop denne måned. Det var også ham, der fik kalenderen udarbejdet – og kunne konstruktørerne hædre deres arbejdsgiver bedre, end ved at navngive en måned efter ham? Også dagene har fået navne med kulturelle betydninger. Således er tirsdag opkaldt efter den nordiske gud tyr.

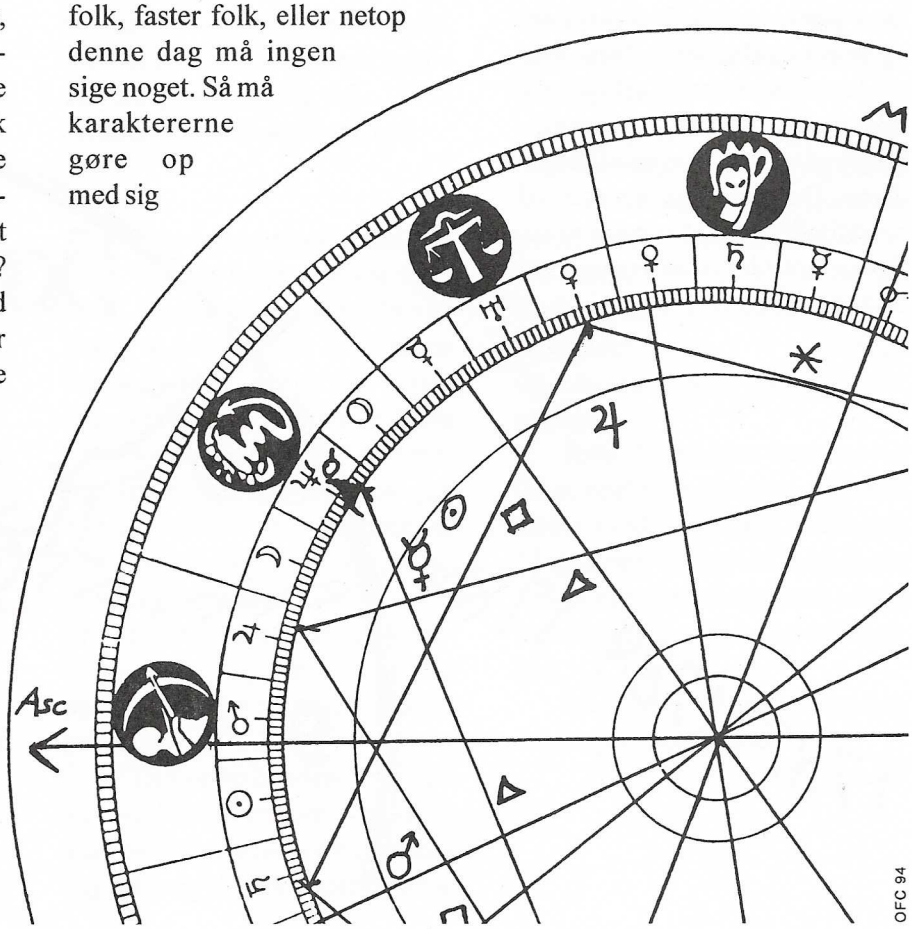
Dette var blot oprindelserne til navne. Mange andre ting ligger i vores kalender. Vi har højtider fordelt jævnt ud over året. Begivenheder, der bryder monotonien i tiden. Vi fejrer Sankt Hans for at fejre lyset, som netop denne dag varer længst muligt. Alle religioner har også deres højtider, der fejres på en ganske speciel måde. Traditioner ligger i kalenderen.

KALENDERE I ROLLESPIL

Hvis vi nu ser tilbage på eksemplet i starten af denne artikel, skulle det absurde nu fremgå. Dette eksempel antyder rent faktisk, at Gajus Julius Cæsar skulle have levet i denne verden med de to måner. Hvis karaktererne senere støder på et sejrsmonument fra Cæsar, så er jeg ganske overbevist om, at spillerne ville stejle. Det ville være for langt ude. Dette er en god grund til at konstruere en kalender. Man kan lægge en masse viden ned i en kalender, viden som spillerne ellers skulle have serveret i lange tekster eller foredrag. Ved hjælp af kalenderen kan man docere baggrundsviden hen ad vejen.

Kalendere hjælper til at bryde monotonien i spillet. Karaktererne ved, at en eller anden højtid falder om fire dage. Så er de bevidste om, at på den dag fester folk, faster folk, eller netop denne dag må ingen sige noget. Så må karaktererne gøre op med sig selv, om de vil overholde de traditioner, som dagen byder. Især i religiøse samfund kan det have alvorlige konsekvenser ikke at overholde deres højtider. Også fraktioner i et samfund har deres egne højtider. Dødskulten kan have deres dag om året, hvor de fester. På sådan en dag må nogen vel dø? Men højtider er andet end påbud og ritualer. Kongens fødselsdag må være en gigantisk fest, hvor ingen behøver at arbejde og dødsdømte benådes. Enhver karakter har vel også en fødselsdag, som de kan fejre. Husk bare på, hvor meget Bilbo Sækker gjorde ud af sin 111 års fødselsdag.

Når man starter med konstruktionen, skal man have lagt en plan. Hvilke elementer skal man have med? Eller sagt på en anden måde: Hvad er vigtigt i den verden, man laver kalender til? Hvis det er en religiøs verden, skal må-

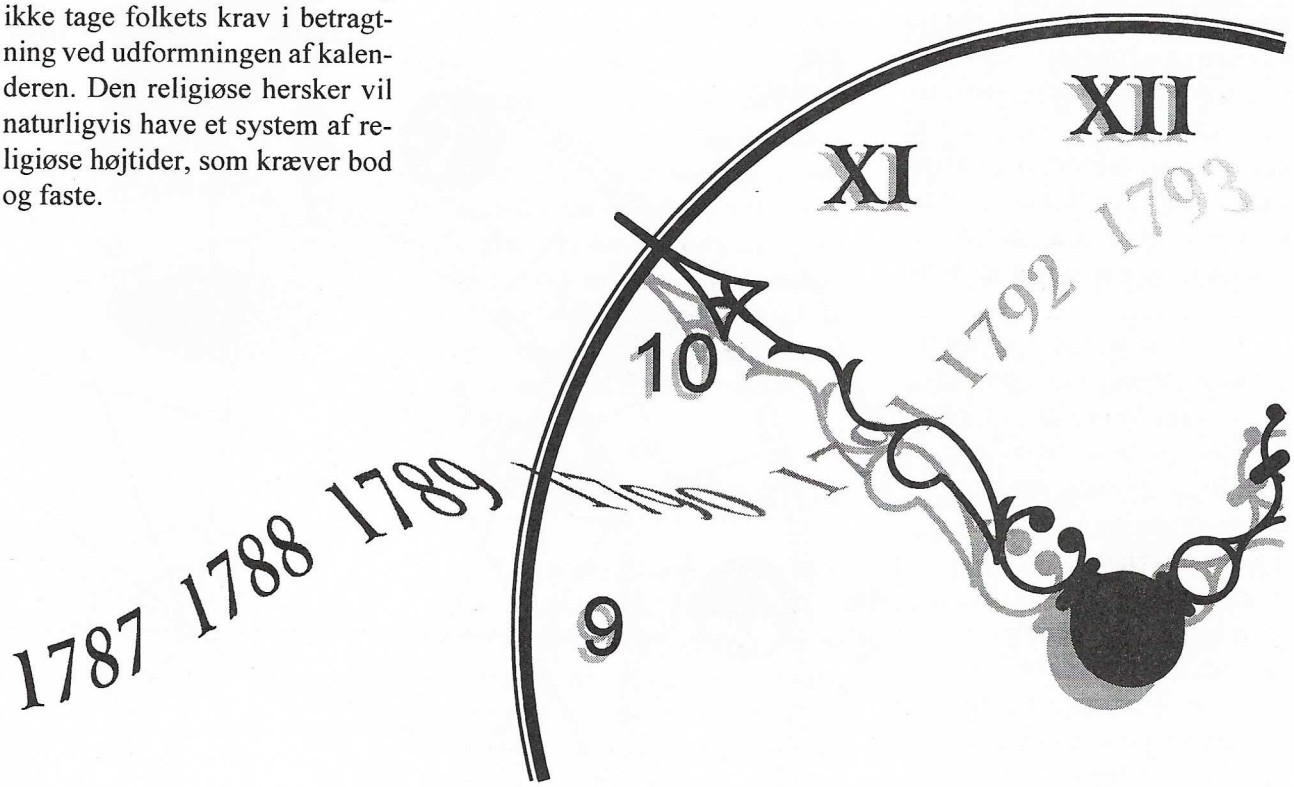


nederne naturligvis opkaldes efter guder. Frugtbarhedsguden får den varmeste og frodigste sommermåned, dødsguden får den bitreste vintermåned. Kongen kunne også tildele sig selv, eller sin slægt, en måned.

Ethvert værk afspejler dets konstruktør – Og et stort værk som en kalender kan kun fremstilles af kongen, kejseren eller hvad magten i denne verden kaldes. Det er ikke bønderne, der laver kalenderen. Derfor siger kalenderen ikke kun noget om de kulturelle rødder, men også noget om magten. Kalenderen kan bruges til at styre folket. Hvis arbejderne har noget at se frem til, vil de arbejde bedre på hverdagene. Hvis dagene byder hårdt arbejde dag ud og dag ind, så er der ingen der arbejder med et smil. Giv folket højtider og fester, fridage og religion, så ved du hvor du har dem. Den gode hersker vil have lagt mange fridage, højtider og fester i kalenderen. Den onde vil kræve maksimalt arbejde og ikke tage folkets krav i betragtning ved udformningen af kalenderen. Den religiøse hersker vil naturligvis have et system af religiøse højtider, som kræver bod og faste.

Før man går i gang med den rent praktiske konstruktion er der et aspekt, som man skal tænke på, men som jeg vil anbefale, at man ser stort på. Det er det astronomiske. Det er klart at en verden, fjern i tid og sted, ikke har de samme måne- og solfaser som vores jord. Men det er spillerne ligeglade med. De kan ikke bruge et år på 200 dage eller 546 dage til noget specielt. Det ændrer intet, så medmindre at konstruktøren af kalenderen selv syntes at dette aspekt er vanvittig interessant, vil jeg foreslå, at man ser stort på det.

Dette gør også den praktiske konstruktion lettere. Man tager ganske simpelt en almindelig vestlig kalender og streger alle navnene ud. Så har man en blank kalender. Man giver så hver måned et navn, f.eks. efter de guder, der har betydning i denne verden. På denne måde kan man, for eksempel, sørge for, at man altid er i en periode, der er helliget en særlig gud, og som har ritualer, som præster der tilbeder denne gud, skal overholde. Derefter kan man gå igang med at navngive ugedagene og fastlægge højtider efter helte, begreber, ånder, eller hvad man kunne finde passende i netop denne verden. Således har man en kalender der fungerer, og som kan give kulør til ens verden. Den er ikke færdig, men man har et skelet, som man kan arbejde videre på, udtænke ritualer til de enkelte dage og digte kvad til forskellige højtider. Man har en struktur til alt det andet, der har betydning i ens verden. ✪



X3M PÅ DIN SIDE

Rollespil var engang noget helt specielt. Noget man samledes om i smug, for at fravriste hinanden løftet om, at der hensides hverdagen fandtes mere end lektier, indkøb eller arbejde. I grupper på 2-8 unge håbefulde mennesker drog vi ud for at slås med ældgamle drager, onde troldmænd, zombier, glemte guder eller mega-corporations i håbet om et liv som helt i en verden, som kunne have været vores egen i et andet liv.

Pludselig blev vore guder og helte fravristet os. De blev revet ud af de svagt oplyste lejheder, for at blive smidt foran den altfortærende Dollar-gud, der efterhånden æder eller fordærver alt, den kan få sine besudlede kløer i. Et firma som TSR begyndte at sende flere og flere unødvendige møg-supplementer ud i butikkerne, i profittens og den usle mammons navn. USA var ikke alene om voldtægten på vor noble fritidssyssel. I England blev eventyrets og magiens højborg korrumperet af onde tanker om noget så usselt som at score kassen på bekostning af produkternes kvalitet. Den dag i dag skammer jeg mig næsten over at fortælle om de mange aftener, jeg har tilbragt i Games Workshop's Warhammer verden. Sjælen i spillene er blevet knust og underlagt markedsanalyse, for at kunne komme ind på nye markeder. Desværre har de høje herrer fundet ud af, at det er Nintendo-generationens forældre, der sidder på pengene. White Wolf, der altid har stået som noget helt særligt for mange, har også solgt sin sjæl til djævelen. De har ikke bare solgt Ars Magica til de ondeste og laveste af alle, Wizards of the Coast, de har også brudt med deres tradition for nytænkning og originalitet ved at hoppe på den nye, Epic-Gothic Punk-Personal Horror-Immortal-Vi Vil Alle Ligne Nirvana-bølge, der har fejet ind over vore uskyldige rollespilshjem de sidste par år.

Jeg vil simpelthen ikke købe jeres lort mere! I skulle skydes og hænges og piskes og garrotteres og begraves levende og skæres i små stykker, og bagefter skulle en eller anden hoppe på stumperne til evig tid.
Hrmmm... Undskyld sproget.

TR

Troede du, at tressernes seksuelle frigørelse var slået igennem? Troede du virkelig, at tabuet over alle tabuer var død? Troede du, at den engelske puritanisme kun var at finde i støvede historiebøger? Det troede (eller håbede) jeg, men jeg har senere måttet indrømme, at sex stadigvæk er et betydeligt tabu, ikke mindst i rollespil, hvor orc'er som bekendt ingen kønsorganer har, og kvinder aldrig smider alt tøjet på trods af deres perfektion.

I TSRs efterhånden oldgamle rollespil Star Frontiers har sågar mennesker ingen synlige kønsorganer, og alligevel formår de at reproducere sig i pendulfart. Godt gået!

Jeg mener, at der her er tale om en forvrænget moral. Sex er et emne, som kun meget få har turdet omtale, selvom andre chokerende emner såsom mord og vold i læssevis passerer revy i rollespil som kugler i et Shadowrun-scenarie. Det lader ikke til at forstyrre nogen, at NPC efter NPC bliver skudt, torteret, mishandlet, eller hakket til mos.

Til gengæld har jeg endnu ikke set et kvindebryst på forsiden af et supplement, jeg har endnu ikke hørt om rollespilsfigurer der havde samleje, og jeg har ej heller set sex indgå som naturligt element i noget som helst scenarie.

Pornofilm er stadigvæk forbudt for børn under 16 (og det er altså i Danmark), men mord er tilladt for alle med bare den mindste smule fantasi. Og dette på trods af, at sex er ganske naturligt, mens mord er så unaturligt og amoralsk som overhovedet muligt.

Joda, der har da været forsøg på at nedbryde barrierne (blandt andet med en artikel i Dragon Magazine). Alligevel må jeg erkende mig grundlæggende uenig i de moralske opfattelser af ret og slet.

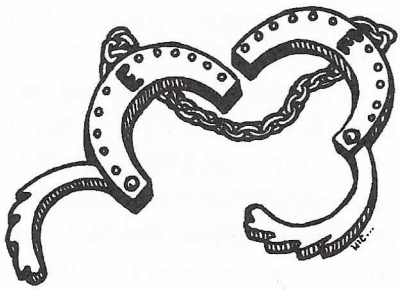
Hvorfor er det sådan? Forslag modtages med glæde...

S. Flamant

En mand bliver dræbt på bestialsk vis. Den mindre lødige del af pressen skriger: „Varulv!", og FBI sætter sine folk ind i jagten på...

Varulven på 17. etage

af Bjarne Sinkjær



Detektiv Handerson kom ind på kontoret. Overalt gik der teknikere og nussede med deres apparater. En nybagt betjent sad og brækkede sig i en skraldespand. Handerson hilste på sin kollega, Johnson, og gik hen til døråbningen til kontoret, hvor mordet var begået. Et sønderflået lig lå på gulvet. Der var blod overalt.

Johnson rystede på hovedet „Det er fanme den værste gang svineri, jeg nogen sinde har oplevet. Et eller andet dyr gjorde dét der ved ham„. Han kiggede på scenariet „Ved du, hvad der er det mest underlige?". Handerson så på ham. Johnson så faktisk rystet ud. „Døren var låst da vi kom. Nøglen sad stadig i låsen på indersiden. Hvordan fanden er morderen kommet ind?".

En forretningsmand, Mark Taylor, er blevet fundet dræbt af et rovdyr(!) på 17. etage i et kontorhus midt i centrum af en større by. „Varulven", var et væsen fra magiens tågede krinkelkroge, som Marks yngste søn, Liam, påkaldte i den tro, at det var en form for forbandelse, som han nedkaldte over sin far. Spillerne skal dels finde ud af, at det var Liam, der stod bag mordet, og dels finde ud af, hvem der spreder dødelige formularer via det verdensomspændende computernet, Internet.

Spillerne er FBI-folk fra en uofficiel specialafdeling, der tager sig af paranormale sager. Det forudsættes fra ledelsens side, at agenterne arbejder uafhængigt af lokale politistyrker og frem for alt diskret. Agenterne har fri adgang til FBIs computere, laboratorier, psykiatere og læger.

SPOR PÅ KONTORET

Kontoret: I et hjørne af kontoret er der en stor brændt plet. Der er tydelige fodspor efter et ukendt dyr på gulvtæppet. I Marks telefonbog er der en del telefonnumre, bl.a. på en bookmaker, en elskerinde og en loge.

Mark: Han blev dræbt af stort rovdyr. Der er savl på hans tøj. Savlet indeholder ukendte biologiske forbindelser der blokerer centralnervesystemet og stopper åndedrættet.

Kollegaer: Mark var meget interesseret i spil (totalisator, lotto osv). Hans søn, David, var på kontoret for to dage siden. De to skændtes, man ved ikke om hvad.

ARKIVER OG PRESSEN

Politiets Computer: Politiet har flere gange været ude hos familien Taylor pga. husspektakler. Man har fundet en ladt revolver i Liams skab på skolen. David har været anholdt for vold.

Historisk arkiver: I 1923 var der to lignende tilfælde i Boston. En mand blev anholdt, men der var ikke nogle beviser. Manden hed

Geri Wolosenko og døde i 1973 i en alder af 85 år.

Pressen: Deres foreløbig vinkel er „Varulven på 17. etage". Sagen bliver forsøgt mørkelagt af FBI pga. sin bizarre karakter. Det får selvfølgelig pressen til at interessere sig endnu mere for sagen. Journalisterne er fuldstændig uden skrupler, og vil forsøge at overvåge og aflytte agenterne.

SPOR HOS FAMILIEN

Familien Taylor: Mark, 52 år, mellemleder i et forsikringsselskab. Glenda, 47 år, underkuet hjemmegående husmor. David, 22 år, soldat i den amerikanske marine. Harriet, 19 år, arbejder på burgerbar, og Liam, 16 år, går i high school (2-3 gange om ugen).

Huset: Væddeløbshæfter i Marks skrivebord. Ulovlig riffel under sengen (falsk spor). Kutte i skab (Mark var logebroder, falsk spor). Brændt aske i garagen (Liam har brændt papirer). På Liams værelse er der masser af bøger om rollespil og det okkulte. Liams computers harddisk er formateret så ingen informationer kan reddes. I rodet på hans værelse, kan man finde en udskrift fra Internet, hvorpå en vis „Wishbringer" står omtalt.

Glenda: Hun forstår ingenting og er generelt ikke til megen hjælp. Hun ved, at en mærkelig mand har ringet flere gange til Mark angående nogle penge (det var mafiaen, falsk spor).

David: Han er ung og bitter. Han begræder ikke faderens død, da faderen terroriserede familien i årevis. David forstår bare ikke hvordan det gik til. Han kan godt lide Liam og vil ikke fortælle noget, der kan skade ham. Skænderiet på kontoret drejede sig om, at David ville låne nogle penge til sin kærestes abort.

Harriet: Hun har en kæreste, der tæver hende (hun gentager ubevidst sin mors livsbane). Med besvær kan man hale ud af hende, at lillebror „er langt ude" og „dyrker voodoo".

Liam: Han er til heavy metal, rollespil og okkultisme. Liam er næsten sygeligt fascineret af døden og det okkulte. Da hans forbandelse virkede, gik han i chok og er p.t. på hospitalet. Han vil ikke åbent indrømme, at han kastede forbandelsen. Han er stærkt tynget af skyldfølelse og er på selvmordets rand.

FALSKE SPOR

Elskerinden: Hun er flyttet ud til sin søster efter mordet. Hun kender til Marks forbindelse med mafiaen. Hun er sikker på at mafiaen står bag mordet, og hun er meget bange.

Bookmakeren: Han er en gammel kending af politiet, og menes at have ret gode kontakter til mafiaen. Han vil benægte al forbindelse til mordet.

Logen: Logemesteren er generelt underlig. Hvis agenterne begynder at beskylde ham for noget, vil han true agenterne med sin fætter, der er senator. Han ved ikke noget og skal generelt bare bruges til at frustrere spillerne.

JAGTEN GÅR

Det skulle ikke være umuligt at finde ud af, at det var Liam, der påkaldte udyret. Men det holder jo ikke i retten. Snakker agenterne med deres overordnede, opfordres de til at tage ham i forvaring. Agenterne skulle også gerne begynde at undre sig over, hvordan en teenager kan kaste magi. Her er der to muligheder:

Pressen kan finde ud af anholdelsen. Næste dag står der i avisen: „Forretningsmand dræbt af Voodoo!". Tredie dag findes Liam dræbt i sin celle af et rov-

dyr, på samme måde som sin far. Men hvem påkaldte udyret?

Eller Liam kan begynde at snakke. Han kan ikke huske så meget (han har brændt sine papirer), men han kan huske, at han har snakket med Wishbringer over internettet.

Internet-udskriften fra Liams værelse nævner også Wishbringer. Der er ingen afsenderadresse. Hvis agenterne snager i internettet, finder de meddelelser fra Wishbringer til to andre, der nævnes ved navn. Den ene person har pudset udyret på sin kæreste (som havde slået op med ham), men hvis agenterne er vakse, kan de endnu nå at redde hende. Det kræver 24 timers overvågning og at de skyder udyret når det ankommer. Den anden person har ikke brugt ritualet. Hun har Wishbringers telefonnummer.

Wishbringer lever i en anden stat. Hans rigtige navn er John Wolosenko og han er 17 år. Hans farfar var bagmanden bag de to drab i 1923. Da John rodede i sin farfars hus, fandt han dennes efterladte papirer. Der stod mangt og meget om hemmelige ting og mørke ritualer.

John har lugtet lunten og fordufter på sin lille motorcykel, netop som agenterne banker på hoveddøren. Hans mor kan fortælle om deres „skønne sommerhus", som de arvede af svigerfar. Dette leder agenterne til det endelige opgør i farfars hus. John har en Uzi. Måske påkalder han sin „lille hjælper", måske har han en kult boende, eller måske gemmer huset på en endnu større hemmelighed.

Agenterne kan også efterlyse ham over radioen. Så bliver John set, når han går ind på togstationen. Dette kan føre til et endnu mere interessant opgør i toget, hvor John tager passagererne som gidsler, samtidigt med at han påkalder noget stort og væmmeligt.

John har sin farfars efterladte papirer. Dem snupper FBI sikkert og arkiverer ved siden af Pagtens Ark i et stort og øde pakhus. Men der er stadig de 11 personer, som John nåede at sende kopier af påkaldelsen til.

Kort om „Varulven": Spiller du Call of Cthulhu er det en „Hound of Tindalos". Ellers bør det være en slimet, sort, panterlignende skikkelse, der er indbegrebet af en mørk, savlede, og grusom død. Det er måske bedst at agenterne kun finder de blodige rester af udyrets hærgen, så de resten af deres tilværelse kan spekulere på, hvad de var oppe imod.

Kort om Internettet: Internettet er en verdensomspændende forbindelse mellem forskellige universitetscomputere og store virksomheder. Primært anvendes nettet til at sende beskedder til hinanden (E-MAIL), til at finde gratis programmer, og til at diskutere forskellige emner i de såkaldte news-groups.

Da du muligvis ikke ved hvordan E-MAIL ser ud, bringer vi Wishbringers brev herunder.

```
Date: Sun, 12 Mar 1994 14:23:42 -0500
From: Wishbringer <wishbringer@[ERROR:MISSING_DATA_IN_MAIL_SYSTEM]>
To: Liam Taylor <ltaylor@intmsc.uboston.com>

Hej Liam.

Som svar på det brev du sendte mig i onsdags. Jo, jeg har den
formular jeg omtalte. Det virker sindssygt, men den virker faktisk.
Hvis du ønsker at afprøve den, sender jeg dig den med almindelig
post snarest.

Men hold tæt om det her, ok?

Wishbringer
-------------------------------------------------------------------
    |     | Religion is for the weak willed. Only the      |     |
    |     | strong can ascend to the higher levels of      |     |
    |     | existence by thrusting their own ambitions     |     |
  --+--   | into the minds of the weak. The weak pray.     |  --+--
    |     | The strong ignore their prayers.               |     |
-------------------------------------------------------------------
```

FANTASK

Skt.Pederstræde 18
1453 KBH. K
+45 3311 8538

Hvordan jeg lærte at leve med udødeligheden

Essensen af „Personal Horror“

af
Brian Rasmussen

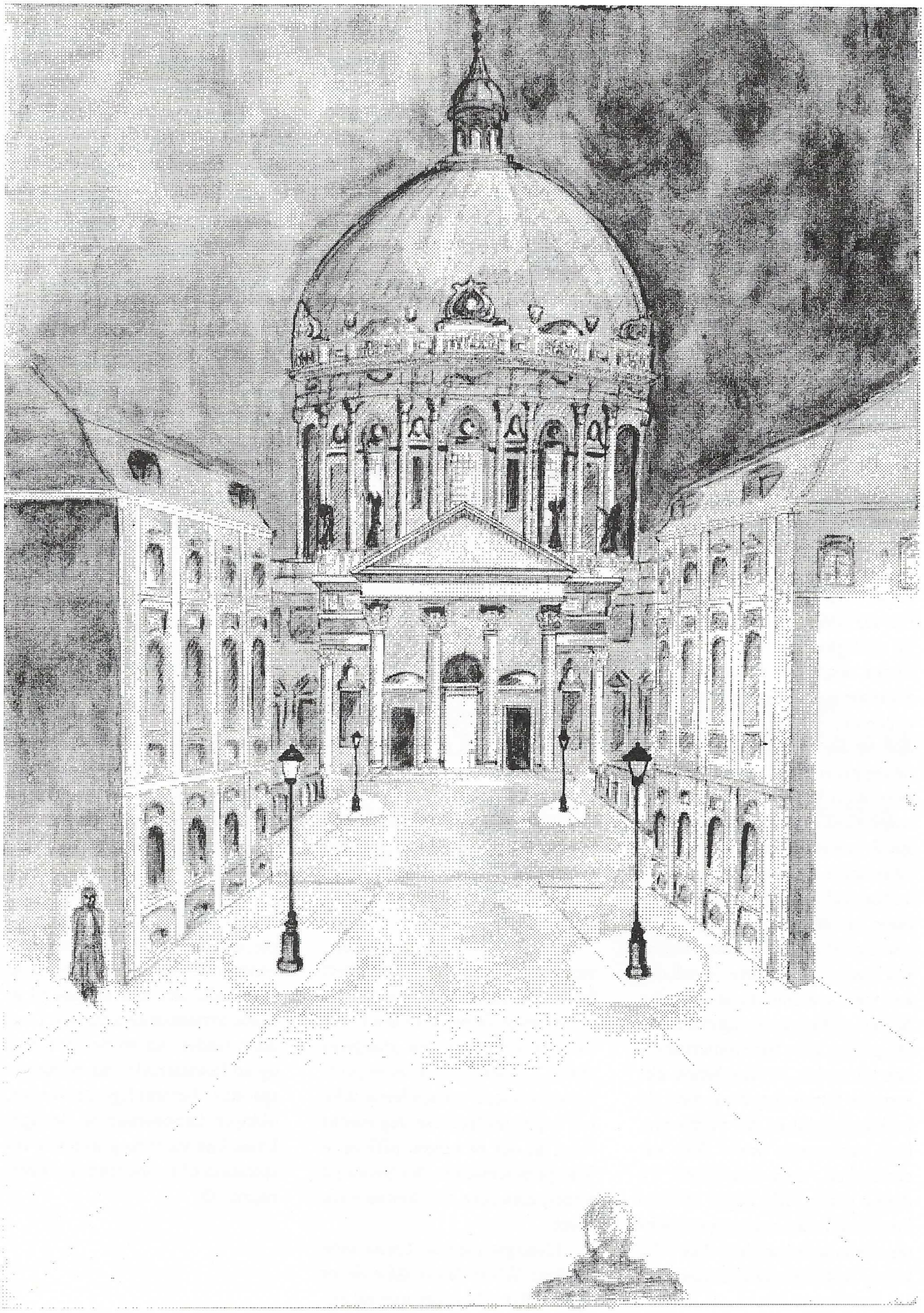
„Sneen daler langsomt ned mens jeg venter. Gaderne er fulde af stressede mennesker, der i ly af mørket iler afsted for at nå de sidste indkøb. Jeg står usynligt og betragter dem fra min gyde. Jeg venter og ser gaderne tømmes. Snart ligger der et tæppe af sne overalt. Kulden bider i mine fingre og i mit ansigt, men jeg mærker det ikke. Som et lys, der bryder det mørke tæppe af sne, træder han frem. Jeg betragter ham, mens han kommer nærmere. Han har ikke opdaget mig endnu, men jeg venter ham og han ved det. Jeg venter, som jeg har gjort det så længe jeg kan erindre. I aften skal han træde ind i et nyt liv. Vi skal dele det uendelige liv. CUT!“.

Ovenstående indledning kunne være taget ud af et Vampire-scenarie, og jeg vil bruge det som udgangspunkt for denne diskussion af Vampire. Det centrale element i denne diskussion vil være „personal horror“ kontra „super yuppier med hugtænder“. Hvad lægger White Wolf op til og hvor langt kommer de med det?

White Wolf har lavet en meget detaljeret baggrund „World of Darkness“ som beskriver en verden, der ved første øjekast ligner vores egen til forveksling. Menneskeheden lever i lykkelig uvidenhed om hvordan deres liv og død bliver manipuleret af skjulte dukkeførere. Denne gang er det bare ikke Illuminati, Rosenkreutzere eller små rummænd, der står bag det hele. Det er vampyrer og ikke nok med det, det er spillerne, der spiller disse vampyrer. Hvilke muligheder giver dette miljø? I følge White Wolf lægger det op til en anderledes spillestil, som de kalder personal horror. Det er deres teori, at vi, ved at spille uhyrer, vil se situationen fra en anden vinkel og derved lære både mere om os selv og mere om dem, vi kalder uhyrer. Det er GMens opgave at præsentere sine spillerne for moralske dilemmaer, så de kan udforske deres psyke og derved få indsigt i personlige konflikter, som de ellers ikke ville komme i berøring med.

Lad os vende tilbage til ovenstående indledning og se på hvordan det passer ind i personal horrorstilen, og hvordan handlingen kan udvikle sig. Situationen er enkel; en vampyr ønsker at skabe en efterfølger. Hvilke personal horror-elementer er der her? For det første skal han gøre op med sig selv, om han kan retfærdiggøre sin handling. Hvad berettiger ham til at dele sin forbandelse med en anden? Hvordan kan han forsvare, at påføre en anden den sorg det må være at se sin familie og venner visne og dø, mens man selv lever videre i det skjulte? Det burde da give en enkelt eller to spillere noget at tænke over.

Vi har altså opnået en vis fornemelse af personal horror og hvad så? Det er nemlig problemet. Det vil være forkert at sige,



at ovenstående eksempel er det eneste tidspunkt, hvor spillerne skal få kvaler, men selv med en meget udholdende og opfindsom GM, vil der bare ikke kunne være personal horror hele vejen igennem. Det vil sige, at når spillerne har spist fra uskyldige menneskers bare hals, flænset et par uskyldige mennesker, forbandet et par uskyldige mennesker og set tidens effekt på de dødelige, er det ved at være slut med de generelle personlige kriser. Hvad gør man så? Her kommer det egentlige problem for personal horror-genren. Der er principielt to mulige løsninger.

Hvis man kender sine spillere utroligt godt, kan man indarbejde problemer, der relaterer til den enkelte og derved få nogle interessante scenarier. Den bedste resultat opnås via solo-sessioner. Her får GMen og spilleren virkelig mulighed for at bore og udforske nogle interesant aspekter af personlige kriser. Der er mindst to problemer med denne løsning. For det første tager det for lang tid og giver for lidt sammenspil, hvis man hele tiden skal køre soloforløb (den samme problematik kendes fra cyberpunk, hvor netrunnere veksler mellem solospil og inaktivitet). Det andet problem er, at det er praktisk talt umuligt at genbruge sine scenarier med andre spillere. Hvad, der kan være spændende, at udforske hos én spiller, er muligvist trivielt, pinligt eller bare uinteressant hos en anden. Ovenstående eksempel kunne krydres med de tanker og følelser, der ville være, hvis vampyrens motiv ikke var ensomhed, men kærlighed. På denne måde ville nogle spillere kunne udforske nogle nye aspekter, mens andre spillere ikke ville kunne forholde sig til denne problemstilling.

Den anden mulighed er, at man kan vælge at droppe personal horror-elementet og dreje stilen i en anden retning. Det er egentlig denne løsning, White Wolf selv har valgt til deres scenarier! De er oftere skåret over temaet om en kamp mellem to eller flere super yuppier med hugtænder. Denne kamp svinger for afvekslingens skyld mellem subtile spionoperationer til direkte kamp mellem superheltene (I Vampire er vampyrerne praktisk talt superhelte). Nogle mulige White Wolf fortsættelser på historien kunne være, at den unge mand i virkeligheden var vampyrjæger og derved ville give historien en overraskende drejning. Der kunne også være tale om, at den unge mand var i en vigtig position og vampyren derfor havde brug for at kontrollere ham for at kunne bruge ham i sin kamp mod andre vampyrer.

Ud fra denne betragtning kan man argumentere for, at White Wolf nok har skudt sig selv i foden. De laver et miljø, der lægger op til, at vi udforsker vores inderste og samtidig udgiver de supplementer, der skal virke personlige på en stor skare af mennesker! Det må siges, at være umuligt at være generel og specifik på samme tid.

Derfor synes jeg, at man bliver slemt skuffet, når man først læser oplægget i Vampire og derefter læser deres scenarier. En stor del af dem er enten „dungeon crawl", „hack'n'slash" eller politiske kampe, hvor spillerne ikke har nogen indflydelse. Jeg mener ikke, at der er nogen officielle Vampire-scenarier, der byder på noget, man ikke selv kunne have lavet.

Hvad gør man så? I mine øjne indfrier White Wolf ikke deres egne løfter. De lover nye og anderledes scenarier, der lægger op til en ny radikal spillestil. Desværre lever deres egne produkter ikke op til denne vision. Derfor må man som GM vælge mellem to forskellige retninger. Hvis man har en fast gruppe spillere, som man kender meget godt, og man samtidig har tid til at køre soloscenarier en gang imellem, kan man godt blande „personal horror"-elementer ind i scenarierne. Her kan det være en god ide, at udarbejde indbyrdes agendaer med spillerne inden de første sessioner. Det giver spillerne nogle personlige mål at gå efter og virker som et godt fundament for soloscenarier. Har man ikke tid til soloscenarierne eller bare lyst til at være mere social, bør man sænke sit ambitionsniveau og give afkald på personal horror-elementet. Resultatet vil derefter blive en slags spionage/thriller/superhelte-kampagne, hvor PCerne kæmper for magt, status samt penge og, i stedet for elektroniske dimser eller cyberware er udstyret med overnaturlige vampyrkræfter. Her vil det måske være oplagt at anvende de kommercielle eventyr, men efter min bedste overbevisning tilbyder de ikke noget videre originalt. Til gengæld vil jeg anbefale White Wolf's „...by Night" bøger, der beskriver en by med dens vampyrer. Her er der et væld af materiale, der kan bruges til at skabe interessante historier. Desuden findes der en del litteratur og spillemateriale, der beskriver spioner, hemmelige selskaber, okkulte fænomener og deslige. Disse kan være en glimrende inspiration til denne form for kampagne. ✪

SPECIALBUTIK FOR SPIL & FIGURER:
SKINDERGADE 27, 1159 KØBENHAVN K.

FARAOS CIGARER

SPECIALBUTIKKER FOR TEGNESERIER:
KLOSTERSTRÆDE 20 & 22, 1157 KØBENHAVN K.

TELEFON: 333 222 11 TELEFAX: 331 435 34
POSTGIRO: 0 458 260

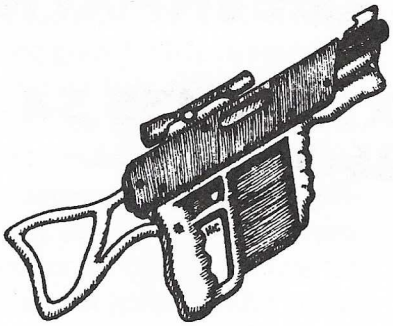
KONCEPT, GRAFISK DESIGN, ILLUSTRATION C.BRANDT©1994

„Affyr aldrig kun ét skud imod et mål, når du har mulighed for at affyre flere. Den eneste måde hvorpå man kan sikre sig, at ens fjender er ude af kampen, er ved at slå dem ihjel, og sandsynligheden for at dræbe ens modstander stiger drastisk for hvert projektil, der rammer sit mål."

Sikkerhed – Et spørgsmål om økonomi

af Matias Stuven

I den kolde vinternat med støvregn løb Ferris og hans kompagnoner henover den svagt belyste parkeringsplads, vel-vidende at der ventede dem en modtagelse, som var præsidenter værdig. Men de blev godt overraskede da de så, at bygningen var beskyttet af et tre meter højt elektrisk hegn, fire vagter foran hver dør og kameraer nok til at sende i surround. Alt det udstyr for, at beskytte et firma der lavede landkort over Sydpolen.



Cyberpunk genren er en fast del af det stadigt voksende rollespilsmarked og vil sandsynligvis fortsætte med, at være det i en del år endnu, men der er visse ting der volder gamemasteren (GM) en del problemer. Siden cyberpunk pr. definition ligger i fremtiden, er det svært for en GM, at sætte sig ind i en verden, hvis teknologiske og samfundsmæssige baggrund han knap nok kan visualisere, endog realisere. Dette udmønter sig i ret bizarre situationer, der ikke virker logiske eller gennemtænkte. Jeg vil prøve at klarlægge en af dem, nemlig sikkerhedsaspektet for firmaer og lignende organisationer. Men i og med det drejer sig om en fremtidsverden, vil der, alt afhængigt af hvor langt henne i fremtiden man befinder sig, være alternativer til de nedenstående systemer, som man muligvis ikke kan tænke sig til. Derfor baserer systembeskrivelserne sig på allerede eksisterende teknologi eller teknologi under udvikling.

EKSTREMITETERNE

At sætte 20 mand, en kamphelikopter samt tre elektriske hegn op for, at beskytte en skobutik er lige så ulogisk, som at ansætte en gymnasieelev efter skoletid for at sikre et computerfirma's produktionsbygning. Men som mange sikkert har erfaret, over- og underdriver mange folk sikkerheden for en organisation, ja selv firmaer, som producerer rollespil har m.h.t. sikkerhedsaspektet lavet nogle ulogiske scenarier.

Dog er det nogle gange tilfældet, måske endog essentielt for scenariet's udfald, at man tilnærmer sig ekstremiteterne. F.eks. kunne skoforretningen være privat fængsel for en tilfangetaget mafia-boss, og produktionsbygningen's ringe sikkerhed kunne måske være en fælde for spillerne. Det er dog ikke disse former for sikkerhed, der her vil blive berørt.

BEHOV VS. ØKONOMI

Ethvert firma af en vis anseelse har forinden opstarten af deres entreprise analyseret sikkerhedsbehovet. Konsulenter, der er eksperter indenfor sikkerhed, er blevet spurgt til råds, og erfaringer fra andre organisationer er blevet taget med i debat-

ten. Ved afslutningen af analysen er der blevet forelagt en rapport for bestyrelsen, der beskriver det optimale sikkerheds-system. Men med undtagelse af de rigeste firmaer, spiller økonomien altid en vigtig rolle i beslutnings-fasen.

Det optimale sikkerhedssystem bliver prissat og sammenlignes med hvad firmaets økonomi kan bære og en endelig strategi fastlægges. Det er umuligt at opnå 100% sikkerhed for et firma, og prisen for at opnå en sikkerhed nær de 100% er så ekstrem at det næsten aldrig vil kunne betale sig. Der vil som regel være en del mangler i det endelige system, men man vil fra bestyrelsens side have et ønske om at kamuflere disse, således at de ikke er iøjnefaldende.

Dette er derfor den første overvejelse en GM må gøre sig når han designer et sikkerhedssystem til et firma i hans verden. Ved at forestille sig hvordan økonomien i firmaet har det kan han give et fornuftigt bud på hvad der skal til for at bestyrelsen bliver tilfreds. Andre faktorer der spiller ind på beslutningen er f.eks. gode erfaringer med et sikkerheds-firma, overvejelser omkring praktisk anvendlighed (sænkning af produktiviteten; Jeg skal lige på toilettet. Husk dit ID-kort!), firmaets prestige overfor investorerne og inside-stude-handler.

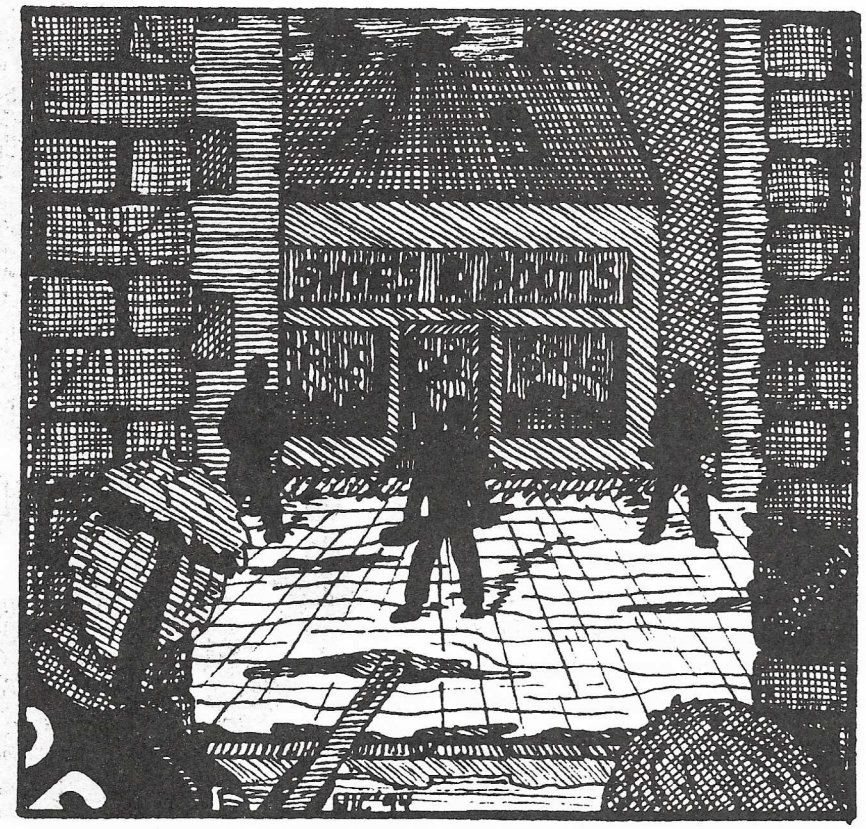
BEGRÆNSNINGER

Heldigvis for de folk der vil prøve at trænge ind er det ikke kun økonomien der sætter grænserne for sikkerheden. Teknologien er den hovedsagelige begrænsning af sikkerheden. Der er nu så mange spilsystemer, hvis baggrund kan beskrives som værende i cyberpunk-stilen, at det ville kræve et helt X3M-blad for at specificere hvilket teknologisk niveau man er nået til indenfor hvert spilsystem. Men man kan opdele sikkerheden i to hovedgrupper, nemlig den fysiske og den elektroniske.

Med hensyn til den fysiske er firmaerne begrænset af materiale til rådighed og mandskabets egenskaber. Det virker ikke realistisk at et firma opstiller en stålmur, hvis der netop er stor mangel på dette i regionen, ligesom det heller ikke er sandsynligt at man har top-elite vagter ansat, hvis det næsten er umuligt at anskaffe mandskab af den kaliber. Dette er også aspekter GMen skal tage hensyn til ved indførelsen af sikkerhedssystemer.

Den elektroniske sikkerhed er generelt den mest dominerende i cyberpunk. Her er det teknologien, der begrænser firmaets køb af sikkerhedssystemer.

Med hensyn til den teknologiske begrænsning skal man tage i betragtning at nye systemer, som er mere avancerede end gårsdagens systemer, sandsynligvis er mindre pålidelige end ældre, bedre afprøvede systemer. Nyt er ikke altid bedst. Herunder hører også diskussionen om kompatibilitet, altså om systemerne indbyrdes kan arbejde sammen. Med den skarpe konkurrence der er på dette marked i cyberpunk, vil hvert firma lancere sit eget system, som ikke nødvendigvis er kompatibelt med andres systemer, medmindre de har indgået udviklingsaftaler med det pågældende firma. Dette betyder, at hvis et firma har et system installeret i forvejen, er de bundet (medmindre de ønsker at erstatte hele systemet, hvilket som regel aldrig kan betale sig) af deres nuværende systems begrænsninger.



BEREDSKABSPLANER

Det vil være en naturlig del, ved indførelsen af systemet, at inkludere beredskabsplaner. Disse planer skitserer handlingsforløbet for alle involverede ved alle tænkelige situationer. Eksempler er vagterne, netrunners og lignende.

De enkelte planer vil være meget afhængig af virksomhedens fysiske struktur, antallet af personer til rådighed og lignende forhold.

Der er nogle grundelementer der går igen ved opstillingen af disse planer. De vil som regel være opdelt i trussels-niveauer, f.eks. kode Blå, Grøn og Rød. Hver kode markerer aktivitetsniveauet for både den enkelte vagt, men også for hele holdet. Kode Blå kunne f.eks. indtræde hvis man mistænker en eller anden form for indtrængen, men ingen beviselige tegn har herfor. Dette ville sandsynligvis medføre at et eller flere hold ville blive sendt ud i bygningen for at undersøge den. Hvis der blev rapporteret om mistænkeligheder, ville man nok gå til kode Grøn.

Kode Grøn kunne f.eks. indtræde hvis der var klare tegn på indtrængen. Ved kode Grøn forventer man, at mandskabet til stede selv kan klare problemerne, men indser man at det ikke er realistisk ville man gå til kode Rød.

Kode Rød skulle helst ikke indtræde for ofte, idét det kræver fuldt mandskab samt brug af alle tilgængelige midler. Et underpunkt til denne kode vil ofte være at tilkalde hjælp i form af sikkerheds-personnel eller politi. Man vil kun aktivere denne kode hvis det virkeligt står galt til i firmaet.

Hver kode vil også inkludere specifikationer for hvilke ID-koder der er aktive. F.eks. vil der sandsynligvis kun være et par ID-koder som kan bruges når der er Kode Rød. Dem der besidder disse master-ID-koder, vil være sikkerhedschefen, firmaets præsident samt firmaets top netrunner.

Beredskabsplaner for netrunnere og evt. magisk aktive personer kan også opdeles i lignende koder men aktiviteten vil selvfølgelig være markant anderledes.

OPTIMERING AF SYSTEMERNE

Placering og brug af de specifikke systemer, det være sig kameraer, lysfølsomme sensorer eller andet spændende, er ikke tilfældig! Her følger en gennemgang af, hvordan man kan optimere de enkelte systemer:

Kameraer: Placering af kameraer kan ske på principielt to måder, åbenlyst eller skjult. Ved at placere det åbenlyst har det som regel en afskrækkende effekt simpelthen fordi indbrydere er bekendt med at nogen holder øje med området. Ulemperne hertil er, at man kan lave sin indbrudsstrategi udfra placeringen af kameraerne. Modsat dette er det skjulte kamera, hvis opgave det er at opdage indbrydere uden at de selv ved det, hvilket i mange tilfælde vil være at foretrække, da man derved kan påkalde assistance eller berede sig på indbrud uden at indbryderne er klar over det. Hvis firmaet har midlerne til rådighed vil det oftest vælge en kombination af disse.

Valget af kameratype er afhængigt af placering og brug. Indendørs, hvor man kan forvente at der er lys til stede er det billigst at installere normale lysfølsomme kameraer, mens det vil være for-

nuftigt at bruge infrarøde kameraer ved overvågning af udendørs områder, idét lyset jo varierer. Men infrarøde kameraer kan ikke bruges i sollys, hvilket medfører at firmaer ofte både opstiller infrarøde og normale kameraer udendørs.

ID-checkere: Til forskel fra kameraer er ID-checkere (hvilket vil sige udstyr til at konfirmere en person der vil ind, eller ud, af et aflukket område), næsten altid åbenlyse. Selvom mange ville mene at det optimale er, at opsætte ID-checkere ved alle indgange, er dette meget sjældent tilfældet. Dette ville medføre at det tog lang tid at komme fra den ene ende af firmaet til den anden, selvom man havde alle adgangskoder.

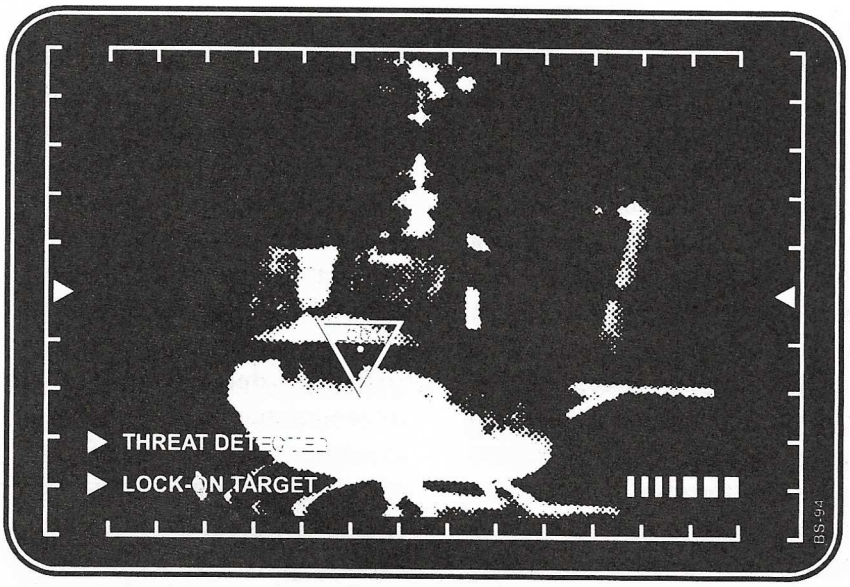
En meget mere anvendt strategi er, at placere ID-checkere ved indgangen til vigtige områder, f.eks. laboratoriet eller computerrummet. Det er klart at der er ID-checkere ved alle indgange til selve bygningen.

Udover at sikre vitale områder, kan ID-checkere virke som stopposter mod indbrydere.

Der vil som regel være en sammenhæng mellem ID-checkere og beredskabsniveauet. F.eks. kunne kode Grøn betyde at kun en lille gruppe adgangskoder ville blive accepteret, mens kode Rød kunne betyde at man kun kunne komme forbi med en Master-ID-kode.

Bevægelses-detektorer: Disse relativt billige systemer holder øje med, om der er bevægelse indenfor deres rækkevidde. Hvis der er det, aktiveres de. De kendes allerede fra skoler, banker, offentlige myndigheder og selv personlige hjem.

De skal opsættes i lukkede rum, hvor der ikke kommer personer forbi når de er aktiverede. Det vil sige, at end ikke vagter kan komme i nærheden, uden først at deaktivere dem. Man skal sikre sig, at der ikke er nogle objekter der dækker for sensorens 'synsfelt'. Netop fordi de som regel placeres i hjørner er de svære at få øje på, og er naturligt skjult. Men det er også muligt, at få specialbyggede sensorer, der f.eks. bliver indbygget i væggen. De er ekstremt svære at lokalisere.



Kan man først narre sådanne systemer, er man som regel sikker på, ikke at blive fundet. Med de nuværende systemer kræver det at bevægelsen er relativ hurtig før de registrerer noget, men i fremtiden vil de sandsynligvis blive mere avancerede.

Perimeter-alarmer: Dette er passive alarmer, hvilket vil sige at de ikke selv checker noget, men venter på at blive aktiveret. Disse kan være dør- og vinduesalarmer. De bliver som regel aktiveret ved at bryde et elektrisk bærende bånd, der er påsat vinduet, døren eller mellem vinduet og vinduesskarmen.

De er relativt billige i forhold til meget andet sikkerhedsudstyr og er derfor det mest anvendte. På grund af prisen vil der ofte være sådanne alarmer på samtlige vinduer man kan få adgang til (stuen, 1.sal og måske 2.sal) og alle døre.

Ligesom med kameraer kan de også installeres på to måder: Synligt eller skjult. Effekterne og målene med dette er ofte det samme.

Lasere: Kendt fra populære indbruds-film såsom Den Lyserøde Panter og Hudson Hawk, bruges lasere som sikkerhedsforanstaltning kun på områder hvor der ikke befinder sig personale, når de er slået til.

Igen her kan lasere installeres på to måder: Synligt og skjult. Effekten af det synligt installerede forsvinder delvist idét laserlys ikke er synligt medmindre der er partikler det kan reflekteres i. Målene med de to metoder er igen de samme.

Lasere opstilles som regel for at opdage passage gennem en korridor eller en dør. De er meget begrænsede med hensyn til virkeområde, idét de ikke kan dække store områder alene, men

må samarbejde med adskillige andre. Lasere er relativt dyre og er derfor begrænset til de mere vitale områder i firmaet.

Tryk-sensorer: Disse er meget anvendte, fordi de er meget fleksible med hensyn til placering og fordi de er relativt billige. Næsten uden undtagelser vil placeringen af disse være skjult, f.eks. under måtter og tæpper. Deres funktion kan være at melde tilbage om personens vægt og hastighed samt eventuelt størrelse, men kan også udelukkende rapportere at der er nogen til stede. Dette afhænger af teknologien til rådighed og den software der skal genkende trykket's „fingeraftryk".

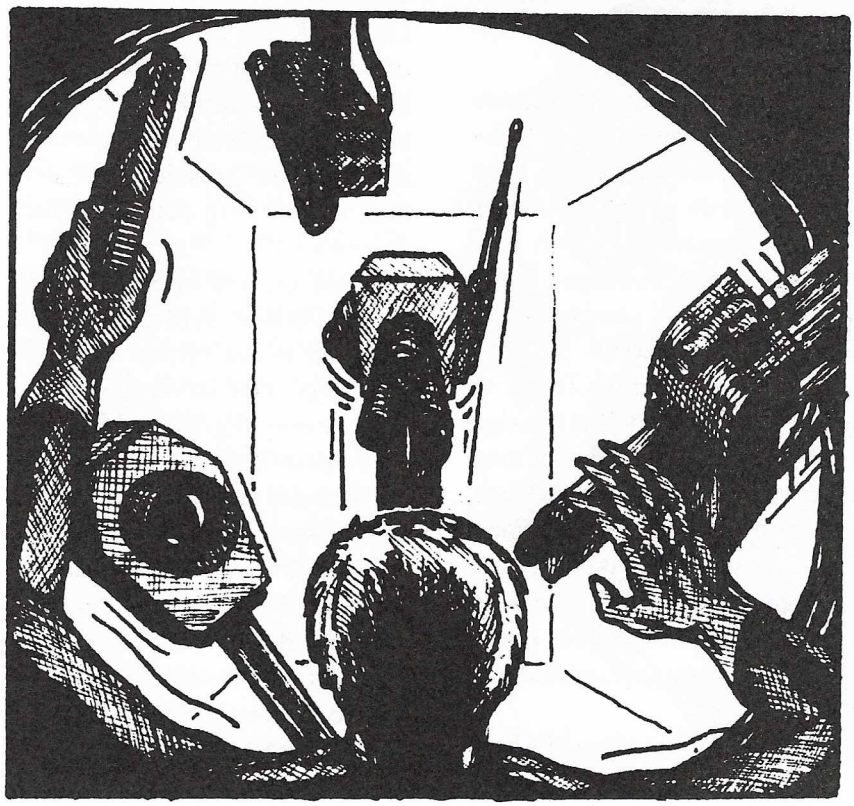
Siden denne teknologi kan give ret præcise informationer om indtrængere, bliver den ofte brugt i nærheden af mulige indbrudssteder som et alternativ til bemandede poster og kameraer. Den kan, i sammenhæng med f.eks. kamerasekvenser, også anvendes som bevisføring mod indtrængere.

Vibrations- og lufttryks-sensorer: Dette er meget specialiserede sikkerhedssystemer, der har mange begrænsninger i sin brug. For at skulle være effektive nok til at finde indbrud skal følerne være meget følsomme, hvilket igen betyder at der ikke må være udefrakommende impulser af nogen slags, medmindre den software der tager sig af informationerne fra følerne er avanceret nok til at kende forskel på f.eks. trin og små jordrystelser, eller let gang og udluftningsanlægget.

P.g.a. de ovenstående forhold begrænser man ofte disse systemer til aflukkede områder indendørs. De kan bedst anvendes i hermetisk forseglede rum, som ikke påvirkes af impulser udefra, men dette er næsten umuligt at opnå. Det er da også derfor at udviklingen indenfor disse områder koncentrerer sig om den software der skal finde indtrængerne.

Ekspert sikkerheds-systemer: Dette dækker over systemer, hvis hovedegenskab er at samle og koordinere informationer fra individuelle sikkerhedssystemer. De kan udfra disse informationer give en statusrapport over antal indtrængerne, deres størrelse og deres placeringen indenfor systemet's virkeområde. Rapporten vil være af varierende kvalitet, afhængig af mængden af information til stede, samt sofistikations-niveauet af softwaren og de individuelle sikkerheds-systemer. Netop af den grund bruges de ofte som et supplement til vagter. Ekspert-systemer, til forskel fra vagter, falder ikke i søvn foran monitoren. Men er de avancerede nok, kan de varetage næsten alle funktioner selv og dernæst sørge for, at vagterne bliver sendt de rigtige sted hen.

Disse ekspertsystemer bør være sjældne idét de er dyre.



OG HVA' SÅ?

Det er svært at designe et sikkerhedssystem til et firma, der er realistisk og som giver mening, medmindre man har tid. Men som man arbejder med at lave dem får man jo også erfaring og derved mindskes tiden man behøver bruge på designet betydeligt. Men gør dig selv og din gruppe den tjeneste det er, at lave et fornuftigt sikkerhedssystem.

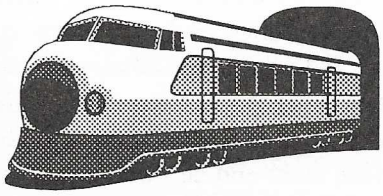
Men husk på, at så længe der er mennesker involveret er der intet sikkerhedssystem, der er helt sikkert, og tak gudskelov for det. Det gør det så betydeligt nemmere for spillerne.

Ønsker du supplerende information er det et væld af det i spion-romaner, spion-film samt supplementer til de enkelte spilsystemer. ✪

Kilden

samlet af
Ole Frej Christiansen

Idéen med denne side er at give inspiration til scenarier igennem nogle små episoder, scener og steder. Disse små beskrivelser er ikke færdige fortællinger i nogen form, men snarere en kilde til nogle gode historier. Brug dem, hvis du finder dem interessante, og læs dem som underholdning, hvis du ikke har brug for dem.



Toget kørte ud i natten. For de fire uvidende forretningsmænd, der sad i kupé 31 ville turen blive lang. Meget lang. Ingen fandt nogensinde ud af hvad der præcist skete, end ikke de fire stakler i kupé 31. Toget forsvandt. Togbanerne oplyste, at toget med planmæssig afgang fra Boston klokken 20.30 kørte ind i en tunnel klokken 22.15. Det kom aldrig ud igen. Togets tres passagerer forsvandt for evigt. Nogle mener, at de senere har set nogle sindssyge sjæle vandre hvilesløst rundt på Bostons gader, mumlende om djævle og helvede og ild og dæmoner, og at disse stakler passede til beskrivelsen af nogle af togets passagerer. En ekspert indenfor okkultisme mener, at toget kørte direkte fra Boston og til helvede. En anden ekspert mener, at passagerernes underbevidsthed og psykiske traumer fik dem til at forsvinde. Men ingen ved præcist, hvor toget forsvandt hen. Ingen har indtil videre kunne give nogen rationel og logisk forklaring på mysteriet.

I en lille landsby står en stor eg på en forladt markedsplads. Ingen nærmer sig pladsen, og byens få beboere advarer alle om ikke at nærme sig den store eg. Efter sigende hviler der en forbandelse på træet. Træets skygge er en dør til en anden verden, hvorfra ingen endnu er vendt tilbage. Nogle mener, at døren fører til helvede. Ingen ved det præcist, for ingen er vendt tilbage for at fortælle om det.

Jeg ser ham. Ovre ved skobutikken. Han står der igen. Han står der hver aften, hver uge, året rundt. I sin slidte regnfrakke og sine billige gummisko. Han vender altid tilbage. Hvad laver han der? Jeg ved det ikke. Han snakker aldrig med nogen, selv når folk snakker til ham. Utroligt at han endu ikke er blevet fjernet af politiet. Nu står han og stirrer som sædvanligt, stirrer lige ud i luften, stirrer som han altid stirrer, nat efter nat, uge efter uge. Hvad ser han, som jeg ikke kan se? Hvorfor vender han altid tilbage til netop dette sted? Jeg ved det ikke. Jeg ser ham stå ved skobutikken.

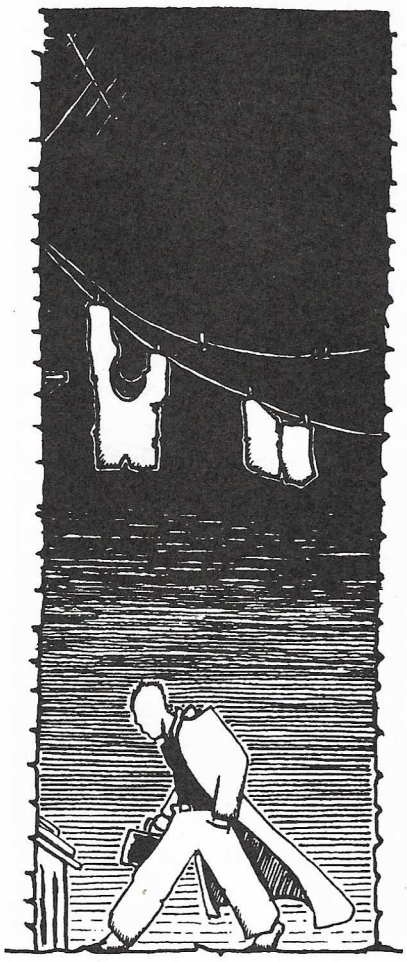
Heltene kommer gående rundt om et hjørne, i en af rumstationens mange gange. Foran dem står der en lille dreng, der holder en pegefinger presset ind mod væggen. Han står og ser påtaget uskyldig ud, hvilket er svært, da man let kan se den enorme slangebøsse, han har i baglommen. Han prøver at fløjte uskyldigt, mens han gumler på en kolossal klump tyggegummi. Da han ser heltene spørger han: „Øøeh... I har vel ikke noget tape eller sårn'noed".

Røgen letter. Heksedoktoren kigger udmattet på de markeringer han har lavet i gulvet. Selvom de er afsvedne og delvist udtværede, er de stadig ubrudte. Han smiler. Det er lykkedes at sende demonen væk fra denne dimension. Han vakler over til sofaen, og sætter sig udmattet ned, samtidig med han tænder for radioen. Det skal gøre godt med lidt afslappende musik. Pludselig stivner han. En stemme han troede han netop havde forvist fra dette plan høres tydeligt i højttaleren: „Næste nummer her på 666kHz bliver 'Sympathy For The Devil'. Og husk: Kanal 666 bringer din radio ind i en ny dimension". Mens Mick Jagger begyndte at synge farer en tanke igennem hovedet på heksedoktoren: „Kan en demon forvises til en radiobølge?".

James Bond — Eller livet med elendigheden

Den realistiske spion

af
Sebastian Flamant



James Bond er uden tvivl det perfekte eksempel på, alt hvad en spion *ikke* er. Smart, slesk, evigt smilende, populær og over-talentfuld. James Bond finder skurkene, redder den smukke blondine, dræber de onde, og når stadigvæk hjem til eftermiddagsteen.

Bond er naturligvis en standardiseret figur, og på lærredet gør det heller ikke noget. Men i rollespil kommer man ofte ud for, at spille spion på den ene eller den anden måde, og så er det meget godt at have noget mere at forholde sig til end Bonds typiske charme og nonchalante holdning. Ofte har man behov for at spille sin karakter ud fra psyke og ideologi, og her tilbyder de mange film om emnet ikke megen hjælp.

Derfor vil jeg her beskrive de motiver der driver den realistiske spion, og de konsekvenser spionarbejdet kan have på spionen som person.

PSYKOLOGI

Den realistiske spion er et levende menneske, og som sådan er han også et virvar af tanker, følelser og meninger. Disse er ofte grunden til, at spionen er blevet rekrutteret: Som controller (eller chef) for en spion søger man altid flest mulige strenge at spille på, flest måder at manipulere med sin underordnede på. Disse psykologiske strenge kan så senere hen bruges som pressionsmiddel. Controlleren er som oftest også rekrutør for den pågældende spion. Controllerens opgave er, som navnet antyder det, at kontrollere spionen og sørge for, at spionen opfører sig som forventet. En controller skal være karismatisk, veltalende, og slesk; spionen skal kunne identificere sig med sin controller på den ene eller den anden måde, og således skal controlleren have mulighederne for at udøve magt over den rekrutterede spion.

Den vigtigste faktor controlleren kan udnytte, er uden tvivl spionens ønske om viden og derved også magt. Mange bliver tiltrukket af spionbranchen, fordi den giver dem muligheden for at vide mere end de fleste, fordi de opnår en viden som ingen andre besidder, og fordi de opnår en særskilt magtstatus. Denne megalomani udspringer i de fleste tilfælde fra et tydeligt mindreværdskompleks, eller en følelse af ligegyldighed og overflødighed.

Spionens chef spiller så på denne specielle form for megalomani (eller elitisme), ved konstant at lade spionen føle, at han er mægtig.

Et andet af spionens overordnede motiver er eskapisme. Som når man tager i biografen eller læser en roman, ønsker spionen at undslippe hverdagens kedelige trummerum ved at opleve noget mere spændende. Dette ønske er ganske naturligt, men bliver i spionens tilfælde endnu en streng at spille på. Ved at lade spionen

føle at han udmærker sig, og at han er speciel, får controlleren ofte trumfet sine ordrer igennem.

Disse to overordnede motiver er ikke usædvanlige. Jeg mener, at vi alle på et vist punkt ønsker at udmærke os, at blive til noget, og at være mere end de fleste. Hvordan disse ønsker så kommer til udtryk er forskelligt fra person til person. Men spionen drives også af nogle mere specifikke psykologiske motiver: Blandt disse kan nævnes forbuden kærlighed (i 30'erne i England var homoseksualitet for eksempel forbudt), familie-komplekser (som oftest fader-komplekser), og mangel på bekræftelse. Alle disse psykiske problemer, hvor banale de end måtte være, spiller altså ind, og danner den psyke som er spionens.

IDEOLOGI

Vi har alle psykiske problemer, men vælger ikke derfor alle at spionere; her kommer et ideologisk niveau ind i billedet, som danner spionens meninger og holdninger til sig selv og sin omverden. Disse meninger modificeres alt efter samfundsmæssig indflydelse og historiske begivenheder, men forbliver spionens ideologiske grundlag og berettigelse (f.eks: „Jeg gør det for mit lands sikkerhed"). Det er naturligvis controllerens opgave også at kontrollere og manipulere med spionens holdninger, sådan at de forbliver „rene", og spionen forbliver 100% loyal overfor sin chef og sit land (eller firma, osv...).

De specifikke holdninger, som man skelner imellem, kan opdeles således:

Samfunds-struktur (kapitalisme, kommunisme osv...): Her er spionen ofte 100% loyal overfor sin arbejdsgivers holdning, og bliver derfor tiltrukket af spion-branchen for at tjene sin arbejdsgivers holdning (firmaets eller nationens interesse).

Retssystem: Spionen tror på sit land (eller firma), og dets lovgivning og moralske kodeks. Spionen er parat til at gøre sit job for at opretholde disse. Paradoksalt nok bryder spionen ofte loven, og dette skaber da også interne psykiske stridigheder.

Foragt for modstanderen: Den typiske spion har ofte så stærke holdninger, at modstridende ideologier (kommunisme, for eksempel) hades, og betragtes som fjendtlige. Dette er egentlig for det bedste, eftersom det kunne virke dobbeltmoralsk at spionere mod en „ven", eller mod et land, som man anser for fredeligt og venskabeligt. Som oftest er det manglen på had og en forvirret ideologi, der gør folk til landsforrædere og dobbeltspioner. Dette ses tydeligt i 30'ernes England, hvor mange af de rekruterede MI6-spioner viste sig at være russiske spioner. De var blevet manipuleret af en russisk controller, på baggrund af psykiske problemer og ideologisk forvirring (f.eks: „Hvor hører jeg egentlig til?").

Spionens motiver er altså hovedsageligt knyttet til hans psyke og ideologiske holdning, samt til controlleren.

CONTROLLEREN

Controllerens rolle er yderst vigtig i enhver spionage-sammenhæng, og det er som oftest controlleren der står bag spionens handlinger. Som sådan er spionen intet andet end en marionet, styret af en bevidst og slesk manipulator.

Denne manipulator spiller på spionens mange strenge, for at opnå den bedst mulige effekt. Er spionen i konflikt med sin familie, spiller controlleren fader-rollen, og opnår derved den nødvendige tillid og loyalitet. Mangler spionen et fast ideologisk grundlag, er det controllerens opgave at skabe eet, og helst på en venskabelig måde.

Således betragtes spionens controller mere som en ven end som en chef, og dette meget intime forhold er yderst nødvendigt. Går det tabt, kan spionen blive tilbøjelig til at forlade branchen, eller værre endnu, at afhoppe (der står sikkert en modstridende controller parat til at tage sig godt og venligt af afhopperen).

KONSEKVENSER

Meget få spioner dør af skudsår og forgiftning. De fleste dør af alderdom, nogle få af selvmord. Spionarbejdet har altså meget ubehagelige konsekvenser for den enkelte spion, selvom disse er mere psykiske end rent fysiske.

For det første er det i spionfilm ofte et tilbagevendende element, at helten (spionen) ikke kan forlade „firmaet", (hvad enten firmaet er mafiaen, FBI, IBM eller et andet megaforetagende) af angst for at blive dræbt. Mange film har netop som hovedplot, at et firma eller en regering forsøger at likvidere en tidligere ansat, som „ved for meget". Lad mig sige det ligeud: Dette har intet hold i virkeligheden. Ude i den virkelige verden bliver CIA-agenter også pensionister og MI6-folk dør af alderdom. Hvis „firmaet" ser en mulighed for, at en tidligere ansat kunne komme til

at tale over sig, bliver de forflyttet til et hul i jorden, afpresset, eller truet. Eller også lader man dem leve videre i den tro, at intet de kan sige kan have nogen reel indflydelse. Hvis CIA begyndte at slå den mindste kontornusser ihjel fordi han havde fortalt om den klassificerede blå mappe til en familiefest i en salig brandert, ville CIA hurtigt blive upopulære. Konsekvenserne af spionarbejde er ikke altid så drastiske.

For det andet tærer selve arbejdet meget hårdt på den enkeltes psyke: Når man dagligt sidder på sit kontor og aflytter folk, giver ordrer til at udspørge folk, til at snigmyrde folk, så kan man glemme, at man rent faktisk er til for at beskytte de selvsamme folk. Når man dagligt spiller en snes forskellige roller overfor forskellige personer, når man dagligt omgås andre ideologier, så glemmer man sin egen person, sin egen holdning, og sin egen identitet.

Hvad værre er, man kommer i tvivl: „Gør jeg nu det rigtige? Er jeg på den rigtige side? Er jeg ikke lige så ond som min modstander?" er spørgsmål, der nødvendigvis dukker op under ens karriere. Når de gør det, er det controllerens rolle, at sætte en på rette kurs igen. Kan han ikke det, er løsningen for den enkelte spion ofte at forlade branchen, eller i værste fald at begå selvmord.

Nogle mere basale konsekvenser af spion-branchen er også, at man som spion bliver desillusioneret. Her troede man, at jobbet ville gøre en til noget specielt, at man ville kæmpe for sit land, at man ville opnå ære. I realiteten kommer man hurtigt i tvivl, og kontornusseriet virker hurtigt kedeligt og banalt.

Alt i alt er konsekvensen, at spionen føler sig snydt.

Til slut vil jeg kommentere, at de ovenstående linjer ikke er Den Evige Sandhed. Der findes uden tvivl folk indenfor PET eller FBI, der har det udemærket, og synes godt om deres job. Men det er meget få, der beholder den iver de havde, da de blev rekrutteret. Det er også meget få, der aldrig kommer i tvivl, og endnu færre, der ikke efter nogle års tjeneste føler sig snydt.

Så kan man sige, at de bare kan kvitte jobbet, og at „det er der så mange der gør", men de fleste, der kvitter deres job, arbejder i Brugsen eller Netto, ikke i CIA. I spionbranchen kvitter man ikke bare jobbet. Derfor ender nogle spioner som selvmordere, og andre som forladte, tomme sjæle...

De bedste eksempler, jeg kan give for mine redegørelser, er at finde i de fleste John Le Carré romaner, som naturligvis har inspireret denne artikel meget. „Aha! Romaner!", hører jeg jer sige, men Le Carrés romaner passer faktisk glimrende overens med virkeligheden, og med kendte tilfælde som Kim Philby sagen i England for nogle år tilbage, og de mange andre spionsager, der dukker op i dagspressen. Hvis nogen skulle være interesseret i at læse videre om emnet, vil jeg henvise til John Le Carrés roman „A Perfect Spy", som beskriver spionen Magnus Pyms skæbnesvangre liv, fra iver i ungdommen til psykisk krise senere hen. En anden bemærkelsesværdig John Le Carré roman er „The Secret Pilgrim", som samler nogle korte fortællinger. Ikke alle har interesse i netop denne sammenhæng. Til sidst vil jeg nævne „The Russia House" som en roman, der beskriver en atypisk Joe (læs: Spion) med nogle meget stærke ideologiske holdninger.

For at illustrere, hvordan den realistiske spion tager sig ud i rollespil, har jeg nedenunder stillet to eksempler op, dels til en realistisk nutidskampagne, dels til en cyberpunk-kampagne. De burde tilsammen illustrere motiver og personlighed hos den realistiske spion...

JØRGEN F. MADSEN

Jørgen F. Madsen: 39-årig agent for Politiets Efterretningstjeneste, trænet i overvågning.

Jørgen Madsen har i en længere årrække arbejdet for PET, hvor han snart har overvåget alt og alle. Islamiske fundamentalister, amerikanske efterretningsfolk, almindelige danskere med mystiske hobbyer og kendte nazister. Jørgen har fulgt dem alle, og kender mange af dem bedre end sin søn Christoffer. Faktisk kender Jørgen ikke sin søn overhovedet, for arbejdstiderne er ikke just familievenlige. Alligevel knokler han derudaf, for Dronning, Fædreland, og den månedlige lønseddel. Jørgen Madsen tror på sin sag, og tror på at han gør det rigtige, og det er jo berettigelse nok. Alligevel mangler Jørgen en moralsk støtte og opbakning.

Han kan ikke helt stole på et såkaldt demokratisk system, der tillader, at nogle få udvalgte spionerer mod befolkningen bag om dennes ryg, og derved bryder alle tænkelige love om privatlivets fred. Så lige for tiden har Jørgen det ikke let: På den ene side står hans kone Sarah og hans chef Willy, på en anden side står Jørgens egen retfærdighedssans og moralske opfattelser om rigtigt og forkert. Jørgen tror på sin sag, men kun i det omfang at han har forstået sagen rigtigt.

Jørgens problem er, at han ikke længere er sikker på hvem han tjener og hvorfor: I 70'erne overvågede Jørgen den radikale venstrefløj, og gik ind for det. I 80'erne var det fanatiske fundamentalister. Nu er det nynazister og kendte politikere, det går ud over. Men nu er Jørgen ikke helt sikker på, om han gør det rigtige, og hvorfor han overhovedet gør det.

Derudover er Jørgen så småt begyndt at tabe sin identitet: han er ikke længere klar over, hvem han er. Han er ikke længere den almindelige konservative borger, som han engang var. Han er ikke tilhænger af nogen radikal nynazistisk gruppe, som han har måttet påstå flere gange. Han er heller ikke modstander af socialdemokratiet, selv om han overvåger nogle af topfolkene. Jørgen er i det hele taget ikke sikker på så meget mere, og er ved at blive godt og grundigt desillusioneret.

WILLIAM MASTERS

William Masters: 35-årig spion for et stort firma.

Masters er spion for et stort japansk firma i New York. Firmaet kender han egentlig ikke så godt, men han har, af sin controller, fået at vide, at De Gør Det Rigtige. For tiden arbejder William Masters som kontornusser for et andet firma, der ikke gør andet end at snakke ondt om hans virkelige arbejdsgiver, det japanske firma. Williams controller Kiusho har lovet William, at han nok skal blive forfremmet efter nogle få „missioner" til, men William er kommet i tvivl.

Lige meget. I denne branche lærer man at leve med løgnen. Faktisk er William efterhånden ligeglad med, om han gør det rigtige, bare han har Kiusho at holde sig til. Der var en gang, hvor William var ung og idealistisk og troede på det han gjorde. Kiusho mødte han da han arbejdede for et andet selskab, og de blev hurtigt meget gode venner. Kiusho forstod Williams problemer, og tilbød William al den hjælp og kærlighed, han kunne give. Desuden var Kiusho meget interesseret i Williams arbejde, og spurgte meget til, hvad der foregik på kontoret. Det var helt i orden, så længe Kiusho hjalp og elskede William, som ingen andre kunne det.

Nu, længe efter, er Kiusho stadigvæk Williams eneste faste holdepunkt i livet. Alt andet er ligegyldigt. Kiusho er det absolute idol, den absolutte mentor, og William ville gå i døden for manden, for ikke at skuffe ham.

William lever efterhånden i sin egen verden, en verden hvor der ikke er noget godt og ondt, og hvor ordet „mening" har tabt sin betydning. Masters har kun Kiusho som grundlag, ingen holdning, ingen mening, og intet liv. Han gør, hvad der bliver sagt uden at stille spørgsmål, uden at turde stille spørgsmål. Livet har tabt sin mening, og Masters spionerer i et blindt håb om, at gøre sin controller glad, i et håb om at få bare en lille smule kærlighed igen.

William Masters er absolut fanatisk. Selvom han til tider godt kan fundere over det patetiske i situationen, vender de glade tanker om gensynet med Kiusho altid tilbage. Heldigvis. ✪

Giv dig selv en julegave...

Tegn et helt års abonnement på X3M (fire numre), og få bladet tilsendt portofrit på udgivelsesdatoen!

Sådan gør du:

- Indbetal 70,- kr. på giro-konto 9 49 01 91
  X3M, v/Sebastian Flamant
  Nørrebrogade 106 - 2TH
  2200 København N
- Skriv navn og adresse under „Indbetaler".
- I rubrikken „Eventuelle meddelelser" skriver du hvilket nummer du ønsker at starte med.

X3M NR. 2 UDKOMMER 1. MARTS 1995

NÆSTE NUMMER

Vejen til Arcadia – Feernes verden
Noctovo – Okkulte intriger på Balkan
Tro, håb & ærlighed – Guldmagernes gåder
Hva' ska' vi med science-fiction – Nutiden er mere syg

Danmarks bedste priser på rolle- og brætspil fås i Lyngby, Roskilde, Odense, Vejle, Esbjerg, Århus og Ålborg! Men er det fair, hvis man bor i Sønderbøvlinge? Eller på Bornholm? Eller på Færøerne? Eller i København? NEJ, vel! Brug...

BIP™

Bog&idé Postordre

- BIP™ har samme priser som vores butikker
- BIP™ har special tilbud til postordrekunder!
- BIP™ giver mængderabat!
- BIP™ betaler portoen v/køb over 500 kr.
- BIP™ er sjovere end konkurrenterne

Ring og bestil på TELEFON: **45 87 04 45**

Mandag til fredag kl. 10.00 - 19.00

FAX og bestil: **45 93 41 45**

Åben hele døgnet!

bogidé BIP™ Pr. POST

Bog&idé

Køb dine rollespil hos Danmarks største indkøbskæde med rolle- og brætspil

Bog & idé Postordre	*Postbox 1054*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Lyngby Storcenter 54*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Vestergade 59-61*	*5100 Odense C*	*Tlf. 66 11 40 33*
Bog & idé	*Rådhustorvet*	*7100 Vejle*	*Tlf. 75 82 05 44*
Bog & idé	*Kongengade 33*	*6700 Esbjerg*	*Tlf. 75 12 11 77*
Flensborg Bog & idé	*Stændertorvet 4*	*4000 Roskilde*	*Tlf. 42 35 00 08*
Nytorv Bog & idé	*Nytorv 1*	*9000 Ålborg*	*Tlf. 98 11 66 11*
ClemensBro Bog & idé	*Åboulevarden 50*	*8000 Århus C*	*Tlf. 86 13 39 55*

KAZOOM!

JULEGUF!!!

WARHAMMER ARMIES:	
CHAOS DWARFS	**99,50**
DRAGONLANCE:	
WALL CALENDAR '95	**99,50**
KÆMPE RABAT PÅ ALT	
AD&D PLANESCAPE	**-20%**

ADEPTUS ASTRA KAZOOMICUS!!!

En urgammel, rød sols stråler skinnede ned på den askegrå slette, og forvandlede den til et hav af blodrødt lys. Et godt tegn, besluttede Karhedron. Een gang for alle ville eldarstyrkerne fravriste denne verden fra kaoshordernes uhellige kløer…

Kæmpe Epic Space Marine-turnering afholdes i februar og marts! Kom ind og hent turneringsregler og tilmeldingsblanket. Sidste tilmeldingsdato: 1/1 1995.

Check også vores kæmpeudvalg af spil og figurer ud. Har du ikke mulighed for at komme forbi, kan du altid ringe en bestilling ind, og få varerne sendt indenfor en uge!

FREDERIKSBORGGADE 37 • 1360 KBH K • TLF: 33140033 • FAX: 33127085

MA-TO: 11-17^{30} • FR: 11-19 • LØ: 10-15