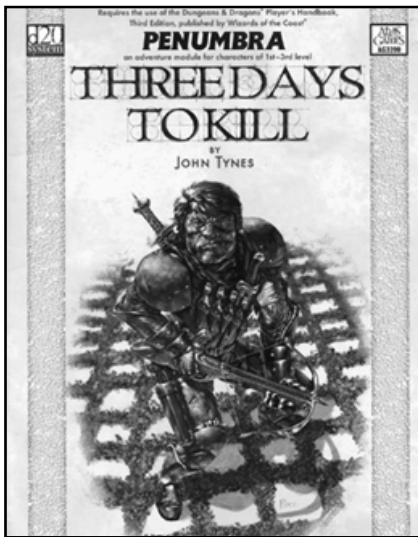


Nye boller?

D&D scenarier

anmeldt af Bjarne Sinkjær

Sammen med udgivelsen af den nye udgave af (A)D&D, skete der noget ganske forbløffende. Wizard of the Coast udgav den nye udgave under en åben licens, som gav alle tilladelse til at lave supplementer til deres D20 system, blot de henvis- te til Players Handbook, smækkede et logo på



forsiden, og tryk- kede et kopi af licensen i produk- tet. Alle kan nu udgive ting til ver- dens nok mest ud- bredte rollespils- system. Og det går faktisk videre end det. For alle regelrelaterede ting, som f.eks. karakterstats og monstre, som bli- ver bragt i ting

lavet under licensen, er omfattet af den og må der- for frit bruges af andre i nye supplementer. Mage- løst. Spørgsmålet som endnu står tilbage er så, om der så er nogen der for alvor tør udfordre D&Ds traditionelle liberalistiske og frihedselskende skøn- maleri af Fantasy genren.

De to eventyr som jeg vil kigge på i denne anmel- delse er udgivet af Atlas Games, som har stået bag spændende produkter som *Over the Edge* og *Unknown Armies*. Produkter som jeg synes har inspireret og har udvidet grænserne for hvordan rollespil kan spilles. Hvordan vinkler de D&D?

Three Days to Kill

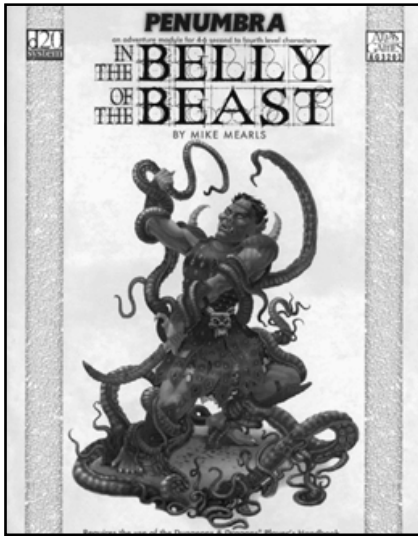
Det første eventyr købte jeg på grund af forfatte- ren. John Tynes var hovedmanden bag *Unspea- kable Oarth*, et tidsskrift dedikeret til Call of Cthulhu, og det var der jeg lærte ham at kende. Jeg har været fast læser af UO, også selv om jeg

ikke spiller CoC. Tynes er også medstifter af for- laget Pagan Publishing, som stået for udgivelsen af nogle solide ting til CoC, ikke mindst det frem- ragende *Delta Green*, og har sidst været med til at skrive *Unknown Armies*.

Three Days to Kill starter i en mindre by som lig- ger oppe i nogle bjerge. Hvis den ikke var så hel- digt at ligge i vejen for en karavanerute, ville den være ubetydelig. Som det er, er den ikke til at komme uden om, og det har skabt plads til forret- ninger. Lokale banditter tager sin del af karavan- erne, men når banditterne er nået op på et vist ni- veau, flytter de ind til byen og sørger for at nok karavaner når igennem til, at det stadig er profita- bel at holde ruten i gang. Alle er velkomne, så længe de opfører sig nogenlunde, og ikke forstyr- rer pengenes frie bevægelse. Denne frie atmosfære har tiltrukket kirker af meget forskellig observans, som tilbyder sig for de troende. Kirker, tilbedende både gode og onde guder, ligger side om side. Kun en enkelt gang har en tjenesteivrig præst foran- staltet et angreb på en af modstanderne, men det skulle han ikke have gjort – han blev henrettet, og hans kirke brændt ned til grunden af de andre kir- ker i skøn forening,. Der gik mange år før dén kirke kom luskende tilbage. Sådan har det været i årevis. Alle holder hinanden i skak, så der ikke kommer uro. Uro er dårlig for forretningen.

To banditledere, Lucien og Modus, har delt ‘mar- kedet’ mellem sig. De har haft den aftale, at de sammen skulle holde de andre grupper nede, så de derved skulle få fred til at vokse sig så store at byens ledere ikke længere kunne ignorere dem. Det var planen. Men nu er Lucien blevet utålmodig. Han prøver at finde allierede, så hans magtbase kan blive så stor, at han kan tryne Modus og få kontrol over dalen. Modus er kommer undervejr med aftalen, og hyrer nogle ‘eventyrere’ til at lave et angreb og forpurre aftalen. Det har den fordel, at skulle angrebet slå fejl, så kan Modus lægge

afstand til det skete. I den 'anden ende' har The Holy Order fået færtten af, at deres arvefjender, The Sect of Sixty, er ude på noget snavs. Også de kunne godt tænke sig at finde ud af hvad det er der skal ske, og sender nogle af deres folk op til mø-



destedet i bjergene. Ind i denne suppedas træder spilpersonerne.

De kommer til byen som karavanevagter eller som rejsende. Efter at have skejet ud i en løssluppen festival arrangeret af en af de mere degenererede kirker i byen (gæt hvem), bliver de

hyret af enten Modus eller The Holy Order til at forpurre mødet mellem de tos rivaler. Efter at have bevæbnet sig, går det op i bjergene i rask trav, hvor de laver et hit på villaen hvor mødet skal finde sted. Et angreb der, havde jeg nær sagt, selvfølgelig går galt, hvorefter helvede bogstavlig talt bryder løs. Så kort kan plottet beskrives.

Krogen i scenariet er noget tynd, som det næsten må være i et købescenarie. Der er ikke ret meget at arbejde med, og det kan nemt blive lidt overfladisk. Målet for deres angreb, villaen, er til gengæld vel beskrevet med gode kort, og beskrivelser af modstandernes rutiner. For spillere der kan lide at planlægge er der rig mulighed for at lægge planer, og lave et kommandoraid i bedste stil. Slutningen er meget åben, og der kan sagtens brygges videre på scenariet. Scenariet egner sig godt til at starte en kampagne med, og er da også skrevet for spilpersoner på 1. eller 2. level.

På nær festivalen, som jeg tror kan udnyttes til at give en klam atmosfære af dekadence og moralsk forfald, så er plottet meget lineært, og giver ikke meget plads til rollespil. Det der gør scenariet interessant i mine øjne er ikke mindst stemningen. Uden at forfalde til kranier og gotiske spir, så er der en stank af råddenskab over det hele. Alt er ligegyldigt; det eneste der tæller er pengene. Man får behov for at vaske hænder efter at have læst det. Det er et ekstremt billede af vores tid, og kan sagtens bruges til at prikke lidt til spillerne.

In the Belly of the Beast

Det næste scenarie holder sig lidt til den samme tone, også her befinder vi os blandt gangstere. Det er skrevet af Mike Mearls, som jeg ved meget lidt om.

Et ærværdigt handelshus er kommet i problemer, efter at adskillige af dets karavaner er blevet overfaldet af banditter. Husets patriark forbereder sig på tider med smalkost, men et yngre medlem af familien, med en mere tvivlsom moral, ønsker ikke at bøje sig for skæbnens vilde pileskud. Der må være andre måder. Hvis man nu kombinerede familiens udstrakte handelsforbindelser med underverdenens sans for at tjene penge på alternativ vis, ville familiens status være reddet. Det eneste problem er at få underverdenen til at tage ham alvorligt. Måske, hvis han med våbenmagt tiltvang sig magten over det lokale hovedkvarter, ville de se ham som en seriøs forretningspartner?

Spilpersonerne bliver hyret under foregivende af, at hans hus er offer for en fæl konspiration anstiftet af The Iron Ring, et netværk af banditter. Efter at have løbet et mindre ærende, for at han kan føle dem lidt på tænderne, sætter han sin plan i værk. Med spilpersonerne som følge, går han ned i kloakkerne. Man han er ikke helt forberedt på det han møder.

Underverdenen, repræsenteret af The Iron Ring, er driftige forretningsfolk, der smugler hvad som helst for hvem som helst. Men for en gangs skyld havde de forregnet sig. En mystisk kugle, som de havde aftalt at levere til en nekromantiker, viste sig at være noget helt andet end det de troede, og snart var deres hovedkvarter overrendt af dæmoniske kræfter. Mange var ude efter kuglen, og en

In the Belly of the Beast, af Mike Mearls, Atlas Games 2000, 32 sider, pris kr. 89,50.

Anmeldereksemplar sponsoret af Fantask

Three Days to Kill, af John Tynes, Atlas Games 2000, 32 sider, pris kr. 89,50.

efter en gik de i fælden – dem som havde kuglen, dem som ønskede kuglen, dem som bare var mellemænd, og så dem der bare var uheldige eller dumme – med spilpersonerne som repræsentanter for de sidste. Der sidder de så og kigger på hinanden, mens ondskaben samler kræfter, og venter på det sidste angreb.

Hvor det sidste scenarie var vel tilberedt og lige til at servere, er dette scenarie meget fri i formen. Spillerne er lukket inde med tre større grupper, der ikke stoler på eller kan udstå hinanden. Og som om det ikke er nok, så har flere af grupperne lige et indre opgør der skal overstås. Ingen af dem ville tøve med at skære struben over på hinanden,

Atlas Games, www.atlas-games.com
 Pagan Publishing, www.tccorp.com/pagan/
 John Tynes hjemmeside, www.johntynes.com

hvis det altså ikke lige var for den trussel, der truer alle med en skæbne værre end døden. Hvis spillersonerne vil overleve, er de nødt til at sikre sig at der er overlevende nok til at slå de dæmoniske kræfter tilbage, og for at det regnestykke skal gå op, må de finde ud af hvem det kan betale sig at alliere sig med – og mod hvem.

Spilleren har tre redskaber at arbejde med. Det første, er et afsnit om hvordan man får plantet grupperne ind i kampagnen, så de udgør logiske deltagere i det forestående drama. Der er sat to sider af til dette, og det er rimeligt nemt, specielt hvis kampagnen ikke er planlagt endnu. Det andet redskab er måske det sværeste; nemlig syv personligheder, hver med deres dagsorden, og deres håndlangere. For at det kan lykkedes, skal man ikke bare formå at give hver af dem hvert deres udtryk og personlighed, men også kunne skændes overbevisende med sig selv. Det hjælper at hver person er beskrevet på hvert sit lille kort, men en side med en kort beskrivelse og et billede, som kunne udleveres til spillerne, ville hjælpe gevaldigt på spillernes mulighed for at skille den ene fra den anden, men er nok for meget at forlange af et ellers velproduceret scenarie. Det tredje redskab,

er en række hændelser som kan smides ind eller udelades, enten for at føre handlingen videre, eller for at afslutte scenariet med det store actionbrag, når spilpersonerne er ved at køre døde.

Det er noget af en udfordring at køre In The Belly of the Beast, men scenariet kan også lægge op til det helt vilde – som ville være at alliere sig med en medhjælpende spilleleder til at hjælpe sig med at holde styr på hændelserne, oprette et centralt taktisk bord hvor terningeslag og kamp kunne afvikles, invitere syv af ens venner til at spille bipersonerne – og så spille det hele semi-live. Selv om der er en sektion om hvordan man bygger videre på scenariet, virker den lidt søgt, og scenariet fremstår som mere afsluttet end Three Days to Kill. Scenariet er i øvrigt henvendt til lavniveau karakterer.

..på suppen

Uden at være forfærdeligt nyskabende, er begge scenarier solide produkter, som udvider D&D konventionerne. Der er ikke mange blomsterkrans behængte jomfruer og langskæggede troldmænd i dem; det lugter mere hen af gangsterscenarier for folk med slyngelaspirationer. En ædel paladin med lovkomplekser vil få det svært, meget svært, i disse omgivelser – hvilket jeg forestiller mig nok kan give problemer – men problemer er vist også hvad eventyr er skabt af.