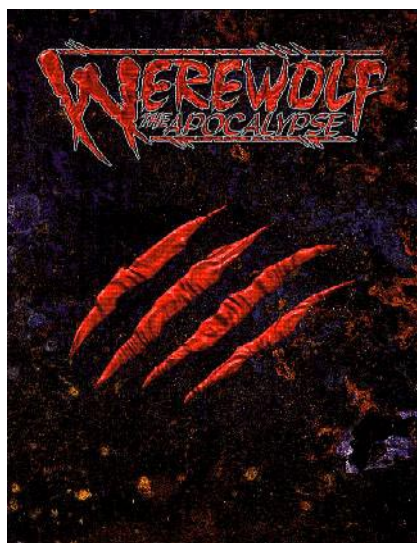


Werewolf

anmeldt af Torben Ellert

Werewolf: the Apocalypse har, synes jeg, altid været det mest vellykket af White Wolfs produkter. Som titlen antyder, så er spillets omdrejningspunkt forholdet mellem varulvene og det ragnarok som truer.



Varulvenes brutale natur, deres plads som Moder Jords vogtere, og deres noble og ældgamle traditioner har altid været fascinerende. Apokalypsen som truer varulvene, har ligeledes været en afgørende del af mytologien, da Varulvenes ærkefjende, The Wyrms, vil forsage

Apokalypsen gennem forførelse af de svage og fordærvelse af de stærke. Og til sidst må varulvene i gennem en bibelsk Sidste Tid, hvor de døde vil genopstå, og de få vil kæmpe i en sidste brav, men håbløs kamp mod verdens undergang.

I sin tredje inkarnation er Werewolf blevet forfinet og finpudset, men ikke voldsomt forandret. Jeg har læst og spillet de to forrige inkarnationer, og nød at læse den velskrevne og lækkert illustreret nye udgave. Bedst af alt formår den at leverer Werewolf's ret indviklet, men ekstremt afgørende kosmologi på en overskuelig måde, hvilket har været problematisk i de to forrige.

Den nye udgave flytter Werewolf ind i det 21. århundred – tættere på verdens undergang. Star Gazer stammen har trukket sig ud af varulvenes 'nation', og flere og flere varulve bukker under for harano. En frygtindgydende rød stjerne – den såkaldte Anthelios – er dukket op på himlen, og Varulvene mener at den er selve The Wyrms øje som skuer ned på dem i de sidste dage før apoka-

lypsen. Mest urovækkende er tilblivelsen af særlige mennesker, som tilsyneladende også er blevet udvalgte som Gaias beskyttere – hvilket rokker ved varulvenes dybtliggende tro på deres rolle som Gaias udvalgte krigere

Alle disse ændringer er helt i den samme ånd som de tidligere udgaver af Werewolf. Men i den nye udgave har White Wolf i meget højere grad end tidligere valgt en specifik fokus for spillet. Hvor de forrige udgaver fokuserede mere på varulvenes brutale natur, med apokalypsen i baggrunden, er Apokalypsen nu det absolutte afgørende. Dette kan bedst illustreres af verset på bagsiden af bogen:

The signs are upon us

The Earth burns

The waters bleed

The unleash hunger

And disease and bloodshed

The breed poison and hatred

The world dies

Only we can see the final signs

The Eye of the Wyrms has opened

The Nation has splintered

The End Times are here

There is nothing left but War

And none left to fight but us

Systemet er der ikke blevet ændret så meget ved. Initiativ-systemet er blevet strømlinet, hvilke er rart

Werewolf: the Apocalypse, Bill Bridges og Mark Rein-Hagen et al, White Wolf Publishing, 2000, 309 sider
Anmeldereksemplar venligst givet af Fantask

i et så kamp-tungt system som Werewolf nemt kan blive. Bashing/Lethal/Aggravated skade skalaen fra Vampire er blevet indført, men det betyder ikke så meget, fordi varulve har altid været mere mindre ligeglade med alt skade undtagen det påført af

sølvvåben. Desværre betyder det, at der er væsentligt mere bogføring omkring skade, hvilket er mærkeligt i et system der lægger så vægt på historiefortælling som Werewolf gør. Når jeg skal køre noget i den nye udgave, så ignorerer jeg højst sandsynlig bare disse ændringer.

Mere interessant er de ændringer der er blevet lavet ved Varulvenes 'Gifts'. Der er blevet introduceret nye, og nogen af de gamle er blevet fjernet eller ændret. Dette giver flere muligheder for at overraske sine spillere med alt det som Åndevedenen byder på, og det giver et bredere indtryk af hvilken magt varulvene rent faktisk besidder. Det mest spændende er dog de gifts som svarer til Presence og Dominate i Vampire, fordi disse tilføjer nogle nye elementer til varulvenes interaktion med mennesker, hinanden, og de andre i World of Darkness.

Der er også væsentlig flere Totems, og Ånder inkluderet i grundbogen. Der er også en bedre forklaring og præsentation af de forskellige Antagonister – Pentex er ikke længere den eneste fjende derude, da andre fjender som Cyber-solutions Inc, The Black Hand og The Imbued er blevet introduceret og forklaret.

Ændringerne i regelsystemet er overfladiske – i sig selv er de ikke nok til at kræve en ny udgave. De virkelige fremragende elementer i den nye udgave finder man i den opdaterede baggrund og den

nye fokus på den desperat kamp mod en uovervindelig fjende. Alt i alt, så er den nye udgave netop det – en forbedret og strømlinet version. Werewolf har altid omhandlet Apokalypsen i større eller mindre grad, men den nye udgave har sit fokus lagt helt på den. For mig at se, gøre det ikke så meget, da mine Werewolf kampagner altid har drejet omkring netop dette emne, men for dem som efterlyser noget andet i Werewolf er dette måske et problem. Hvis man efterlyser navlebeskuende selvforagt, burde man spil *Vampire* i stedet for. Werewolf handler om at lytte til ulven inden i. Det handler om at brøle sin vrede ud mod en fjende, som synes at være uovervindelig. Det handler om at dø med sine kløer begravet i fjendens hals, i en desperat kamp for at afværge verdens undergang. Hvis man synes det er fedt så er den nye Werewolf langt bedre end de forrige udgaver. Hvis man ikke synes at det er fedt burde man spille noget andet. 'Problemet' er måske, at Werewolf altid har været fremragende, og at den nye udgave bygger blot videre på det. Hvis man ejer Werewolf i forvejen og har, som jeg, allerede opdaget hvor fokus i Werewolf bør lægges, så er det nok ikke nødvendig med den nye udgave, men hvis man ikke har stiftet bekendtskab med det før, så er den nye udgave en fremragende sted at starte.