

X3M

Nr. 2 • 1995 • Kr. 19⁵⁰



NIC.



**DK's største Rolle og Brætspil udvalg
Skindergade 27, 1159 Kbh K
Tel 333 222 11 Fax 33 14 35 34**

DM i Magic the Gathering

Det vil forhåbentlig 1.marts ligge helt fast
hvordan, hvornår og hvor DM skal afholdes.

Faraonerne laver da et nyhedsbrev, der oplyser folket.

Turneringsregler: convocation, restrictionlist, sideboard ...

Udgiver

X3M
 v/ Sebastian Flamant
 Nørrebrogade 106, 2. th
 2200 København N
 Tlf. 35 37 57 89
 Giro: 9 49 01 91

Ansvarshavende Redaktør

Sebastian Flamant

Redaktion

Adam Bindslev
 Bjarne Sinkjær
 Brian Rasmussen
 Doghouse Reilly
 Flemming D. A.
 Lars Mølgård
 Lars Wagner Hansen
 Just Kjærgård Pedersen
 Mads Jakobsen
 Matias Stuvén
 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
 Robin Staffan Mattuck
 Rune Midjord Nielsen
 Sebastian Flamant

Tryk

Brønshøj Minitryk

Oplag

350 eksemplarer

© 1995 X3M. Eftertryk tilladt
 efter aftale med redaktionen.

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

Deadline for nr. 3 er 1/5 1995

Indhold

Faste Rubrikker

- 7** **Kronikørens kabinet af Redaktionen**
Personer, steder, episoder og andre idéer
- 22** **X3M på din side af redaktionen**
I øvrigt mener jeg...
- 24** **Plotline: Anachron af Sebastian Flamant**
En rejse i tiden med katastrofale konsekvenser

Artikler

- 4** **Noctovo af Mads Jacobsen**
Intriger på Balkan
- 8** **Når virkeligheden overgår fantasien af Brian Rasmussen**
Hvad skal vi med science fiction, når nutiden er mere syg?
- 12** **X3M't sent om natten af Doghouse Reilly**
Værtshuse, regnvåde gader og redaktører
- 14** **Spiritus libertatis af Bjarne Sinkjær**
Feerne. En munk fortæller om dem i et brev til sin biskop
- 18** **Tro, håb og ærlighed af Ole Frej Christiansen**
En beskrivelse af alkymiens væsen
- 28** **Mere end tusind ord af Sebastian Flamant**
Om helte, monstre og fortælling i rollespil

VELKOMMEN

Foråret er kommet tilbage. Solen skinner ind gennem redaktionens støvede vinduer. Udenfor sidder fugl på kvist, men det er ikke koldt derude. Men, kære læser, det bekymrer eller opmuntrer jo slet ikke Dem. De er jo rollespiller, og, værende det, er De ganske ligeglad med forår, fuglesang og solskin. Nej - blot De får leveret en ordentlig dosis X3M, så er der ingen ko på isen.

Heldigvis er vi netop parat til at levere endnu en dosis. Endog en betydeligt større mængde end nr. 1. Vi har udvidet sideantallet, sat skriftstørrelsen ned og endda fået en tungere forside. Prisen er stadig den samme, man får bare meget mere for pengene.

Og hvad bringer vi så. Det er ikke ubetydelige sager vi stikker næsen i. Vi har fundet en dødbringende virus - i virkelighedens verden, et land - i fantasiens verden og en masse viden om feer - i legendernes verden.

Vi har også de faste rubrikker. „X3M på din side“ bringer meninger om både dette og hint. Jeg skal her gøre opmærksom på, at redaktionen meget gerne ser indlæg, breve og lignende fra læserne. Vi lover ikke, at vi bringer det, men hvis det er interessant, så vil vi selvfølgelig lade det trykke. Så tag lige og få fat i den pen eller det tastatur.

Til sidst skal jeg henvise til min egen artikel om mit første møde med chefredaktøren for herværende publikation - Flamant.

Nu må jeg ikke fylde mere her på siden - så jeg er smuttet. I øvrigt - mit navn er Doghouse Reilly.

Noctovo

af
Mads Jakobsen



Han forlod kasinoet og gik ned til kajen. Den gamle venetianske by lå stille hen i middelhavsnatten. Kun fiskerbådernes sagte vuggen rørte sig i havnen. Godt. Han krydsede hurtigt Piazza del Macus Lione med den mørke statue, og tog et par trin op af trappen, der førte til jødekvarteret ind i mørket. En duft af tyrkisk tobak, en rød glød. „Hr. Milosec formoder jeg?“ „Mistar Lawrence, vor fælles ven omtaler dem med beundring“, „Mm hmm. Jeg skal bruge en tank“, „En tank, mistar Lawrence? Det kan vise sig svært, meget svært. YugoArms sælger kun tanks i grupper af 6“.

Noctovo er en fiktiv lokalitet på balkan, der kan bruges til spil med enten okkult indhold som Call of Chthulu og Vampire eller spil fra spiongenren som Gurps Espionage. Beskrivelsen her omfatter de sidste 10 år, men gamemastere kan ændre tidsalderen uden større besvær.

LANDET OG DETS INDKOMSTER

I en dal mellem Albanien og Rest-Yugoslavien, ud til Adriaterhavet, ligger en lille Republik kaldet Noctovo. Oprindeligt var området en venetiansk koloni, men siden 1600-tallet har Noctovo overlevet som selvstændig ministat takket være de beskyttende bjergkammer nord og syd for byen, og et omhyggeligt diplomati. Gennem det Osmaniske riges storhedstid og dominans på balkan forblev landet en venetiansk tributstat, og af grunde, der i dag er uklare, lod tyrkerne det være i fred. De sidste par årtier har Noctovo givet den i rollen som kommunistisk etpartistat. Samtidig har landet tilbudt Østeuropas tidligere elite adspredning på kasino, natklubberne og et 4 stjernede

hotel, samt forbindelse til den internationale bankverden gennem Noctovos egne National Bank of Noctovo og et Bank of Zurich kontor.

Ud over østeuropas nomenklatura er en anden storbruger af Noctovo den Napolitanske Camorra, smuglernes konger. Officielt importere Noctovo cigaretter nok til, at alle borgere kan ryge flere tusinde om dagen, og det er en sjælden dag hvor containerskibe fulde af cigaretter ikke lastes over i italienske fiskerbåde for derefter at krydse Adriaterhavet i ly af natten. Heroin smugles derimod sjældent gennem Noctovo, da vejene til landet er for usikre pga. krigen i eksjugoslavien.

Endelig har uafhængige agenter på det grå våbenmarked skabt sig en niche ved at formidle kontakt mellem de overproducerende våbenfabrikker i Østeuropa og købere i Afrika og Mellemøsten. Handlerne foregår typisk ved, at aftalen sluttes i Noctovo, hvor pengene overføres, hvorefter våbnene udskibes fra producentlandet til en legitim kunde, dvs. et fjernt land, hvortil våbnene aldrig ankommer. På den måde har de valutahungrende østlande vasket deres hænder. Da de fleste efterretnings-tjenester er levende interesseret i hvilke undergrundsgrupper og embargo belagte lande, der erhverver hvilke våben, har en del lande faste residenter med netværk blandt lokale embedsmænd og hotelpersonale. Disse netværk er ofte store da hver enkel noctovoner gerne deltager i flere ad gangen.

HVAD TURISTGUIDEN FORTÆLLER

Noctovo ligger i en dal der munder ud i Adriaterhavet. Landet består af en håndfuld landsbyer og hovedstaden Noctovograd der har både havn og lufthavn. Turister bør bemærke at venetianerne ikke byggede Noctovograd til biler.

Byen består af gyder og trapper, og selv ministrene bruger æsler, når de skal rundt (Præsident Bahlseucu har dog en scooter med chaffør, men han er også 83).

Værd at se, er også de omfattende og endnu ikke fuldt udforskede drypstenshuler i dalens nordkam, det nyopførte vintersportssted og det gamle kloster. Klosteret kan dog kun ses udefra, da Englen fra tinderne's orden stadig bruger det som hovedsæde.

Noctovonerne er serbokroater, men har deres egen religion helt tilbage fra venetianernes tid i det 14. århundrede. De er ikke interesseret i at dele deres tro med andre, men så vidt det kan vurderes, er det en afart af den ortodokse tro. Patriarken af Englen fra Tindernes orden er kirkens overhoved, og han har afgørende, om end indirekte, indflydelse på landets ledelse.

Noctovonerne er af natur reserverede, ja nærmest hemmelighedsfulde, angående deres private anliggender. Men de forstår at give turister en upåklagelig behandling, og de er tolerante over for fremmede så længe deres få enmærker, hjemmet og kirken, respekteres.

Sproget er serbokroatisk, men en meget mumlende dialekt - selv den nationale radios programmer er en lang uforståelig mumlen. Alle Noctovonere, som den tilrejsende almindeligvis vil komme i kontakt med, er dog i stand til at tale flere fremmedsprog, typisk engelsk, fransk eller italiensk.

VARE OG TJENESTEYDELSER

Det er muligt at få en række ydelser i Noctovo, som man ikke kan få andre steder. Gamemasteren kan lade forbindelser og tilbud opstå og forsvinde efter behov. Her er et par eksempler:

Våben: Pcerne vil selvfølgelig have fat i alle de vidunderlige våben fra østblokken, men de må desværre se i øjnene,



at våbenhandlere kun er interesseret i at sælge store partier. Hvis Pcerne er kreative, kan de påstå at representere en gruppe der skal teste nogle vareprøver (f.eks. 5 morterer med 100 tilhørende granater) for siden at købe et større parti. Mest sandsynligt er det dog at hvis de bliver ved at søge små våbenmængder, vil de til sidst rende ind i nogen imødekomende typer, der vil indvillige i at møde dem på et øde sted, med deres penge, og dér sælge dem våben og ammunition.

Forfalskede dokumenter: Med Ceausescus fald har en del securitate-folk måtte søge nye græsgange (skønt 80% nu er genansat af det „nye“ regime) og med sig har de mange talenter, bl.a. evner som højt uddannede forfalskere, der kan lave og forandre alle slags identitetspapirer. At søge at komme i kontakt med disse mennesker er imidlertid ikke ganske ufarligt, da der for hver ægte falsknere er fem, der lader som om, de er det. De „falske falsknere“ er ofte ligeledes veluddannede mordere, som nu må ernære sig ved rovmod på folk der ikke vil blive savnet.

Menneskesmugling: Camorraen har en regulær flåde af smuglerfartøjer, og har utallige grænsevagter og kystvagter i deres brød - de kan derfor smugle folk ind i alle lande langs Middelhavet (selv Libyen). Som mafiosi er de dog almindeligt bondesnu - de vil helst tage folks penge og smide dem over bord på åbent hav.

SCENARIER I NOCTOVO

Ceausescus guld: I det velbevogtede toldfrie lufthavnslager ligger der nogle meget tunge kasser indleveret af Ceausescus kone nogle måneder før magtovertagelsen. Da lagerforvalteren ved, at de ikke vil blive afhentet er han begyndt at tænke alvorligt på at snuppe dem selv og sælge indholdet. En lille gruppe eks-securitate er imidlertid begyndt at holde øje med lufthavnen, og mystiske mænd med rumænsk accent er begyndt at dukke op og kræve kasserne udleveret („Den kvitering? Den haver jaj glemt, de ved jo hvilke kasser jaj taler om - giv maj dem eller jaj blive majet vred!“). Måske skulle lagerforvalteren skaffe sig noget kompetent og slagfærdig hjælp.

Vampire: Der er ikke guld i kasserne. En af dem indeholder „Den Grå Eminence“, den virkelige kraft bag Ceaucescu regimet, i torpor. Ægteparret Ceaucescu havde endelig passiviseret gamle Vlad og skulle nu til at leve livet. De holdt ikke et halvt år. Securitate agenterne er Vlads ghouls, og nogen af dem har meget travlt med at få ham tilbage, inden deres virkelige alder indhenter dem.

Englen fra Tinderne: En importeret call-girl har et problem: hun opholdt sig på et hotelbadeværelse da hendes kollega blev overfaldet i sengen af 3 sortklædte præster med meget lange knive. Hun løb over til politiet, men da de kom tilbage til hotellet, var det maltrakterede lig og alle blodspor væk. Ingen har set noget. Hendes alfons vil ikke have problemer med de lokale myndigheder, og nu er hun begyndt at se mørke skygger, der følger efter hende. *HJÆLP!!!!*

Call of Cthulhu: Englen fra Tindernes orden er ikke ganske stueren. Der er faktisk en god grund til at noctovonerne holder deres religion hemmelig. Oprindeligt var de en gruppe bogomiler, en kristen sekt der blev nådeslåst forfuldt i middelalderen. I nødens stund viste en engel sig for dem og indgik en pagt med dem: De skulle blive bærene af den eneste sande tro, og englen ville så føre dem til et nyt land og beskytte sekten fra de vantro med sin omfattende indflydelse. Englen var Nyarlathotep. Således har Noctovo overlevet mod at udføre unævnelige befalinger med jævne mellemrum og den mørke budbringer har fået fornøjelsen af at korrumpere en kristen menighed.

Vampire: Præsterne kender til Maskeraden, og de har lige ordnet endnu en af nattens djævl. Nu spekulerer de på, om den overlevende pige også er uheldigt yngel. Måske skulle de rydde hende af vejen for en sikkerheds skyld. Hun trænger til nogle store stærke beskyttere. Med svulmende halspulsårer. God måde at få spillerne gjort til vampyrer.

Espionage: Det hele er såmænd slet ikke så mystisk. En tidligere arabisk kunde blev bare betaget af pigens smukke blå øjne, og da hans kone nr. 2 fik sine øjne revet ud af en obsternasig jagtfalk, fandt den kloge sheik snart på råd. De sorte mænd var slet ikke gale

præster, men dygtige unge læger. Pyha. Desværre punkterede det ene øjeæble i påstyret, og de gode doktorer kan jo ikke komme tomhændede tilbage til sheiken. Tanken er snublende nær: Fra øjenvidne til øjendonor.

Hvis spillerne senere ønsker at ende tilbage til Noctovo efter at have spillet ovenstående scenarier, vil de opleve at Nocotovos konstabler ikke har travlt med at opklare gamle sager om skyderi i gaderne og uidentificerede lig af udlændinge. Siestaen skal jo også passes.



Kronikørens kabinet

Redigeret af
Ole Frej Christiansen

KRONIKØREN

Kronikøren kom gående gennem de mennesketomme og regnvåde gader. „Hvofor skal det altid regne, når man går alene hjem klokken sent om natten i denne lorteby“, gik han og mumlede. Længere fremme så han et værtshus der så åbent ud, selv i denne sene nattetime. „Udemærket“, tænkte han: „Endelig en chance for at få lidt varme i kroppen“. Han gik ind, og satte sig ensom ved et bord i det røgtunge lokale med sin halvkolde øl, og tændte sin sidste, sammenkrøllede cigaret. Snakken omkring ham handlede om de almindelige trivialiteter: Hvordan det altid regnede, hvordan alting blev dyrere og dyrere, om en eller anden sanger der var død af druk/var til små drengebørn/snød i skat, om politikernes uduelighed, og hvordan man løste landets problemer i tre lette trin. Pludselig spidsede han ører. Enten var det blevet MEGET sent om natten, eller også var det et noget specielt værtshus han var havnet på. Historierne omkring ham begyndte i hvert tilfælde at lyde anderledes...

Den amerikanske by Salem er nok mest kendt for de såkaldte okkulte fænomener, der fandt sted i byen i år 1692. I sin tid blev i alt 141 mennesker fra nærliggende byer, hvoraf 19 fra Salem og 43 fra Andover anklaget for hekseri. Nogle blev anklaget for at have trolldundet en nabo, andre for ved hjælp af mørkets kræfter at have dræbt dyr, andre fordi de „opførte sig mærkeligt“, og nogle fordi de havde fornærmet beboere, som det senere gik ilde. Mange anklagere går igen fra sag til sag. Således var en vis Timothy Swan anklager i et antal af sager. En anden bemærkelsesværdig karakteristik er, at langt de fleste af de anklagede faktisk tilstod at stå i pagt med djævelen. Hvad skete der egentlig? Er Salem-hekserierne blot et tilfælde af massehysteri, eller ligger der mere under?

A Sorcerer by the power of his magick had subdued all things to himself.

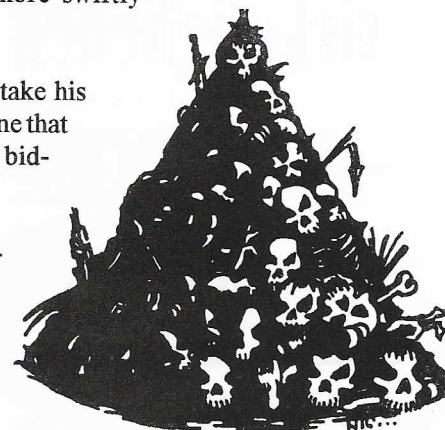
Would he travel? He could fly through space more swiftly than the stars.

Would he eat, drink, take his pleasure? There was none that did not instantly obey his bidding.

In the whole system of ten million times ten million spheres upon the two and twenty million planes he had his desire.

And with all this he was but himself.

Alas!



Alistair Crowley - The Book Of Lies

Til hans kongelige højhed Luitpold, afleveret af ilbud, til det kongelige hushold.

Kære mor og far.

Jeg sender jer dette brev, for at bede jer om ikke at sende flere riddere ud for at redde mig. Raulf passer godt på mig, og jeg er særdeles glad for ham. Alt hvad jeg har brug for skaffer han til mig i løbet af et øjeblik, og det han ikke kan få fat i, giver han mig penge til at købe. Han er utrolig hjælpsom og opfindsom, og er slet ikke så slibrig som de unge mænd i har præsenteret mig for. Jeg ved godt, at man siger han bortførte mig, og det er egentligt også rigtigt, men jeg har det godt her og vil ikke hjem igen.

Desuden synes jeg, at det er synd for alle de riddere, at de bliver spist levende af Raulf. Han har et skrækeligt temperement, og hver gang han ser en mand i rustning med hest og lanse, tror han det er en røver, der vil føre mig og alle hans skatte bort. Som alle drager, er han en smule aggressiv, når nogen nærmer sig hans enemærker.

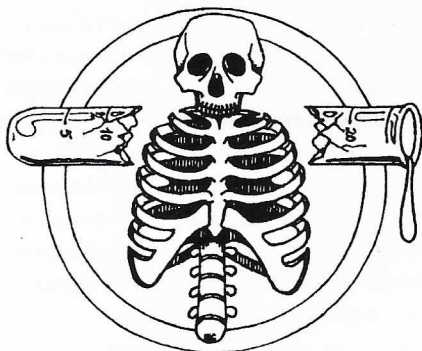
Kærlig hilsen, Prinsesse Anastasia

Anders Sand stod og frøs i sneen. Det var så koldt, at man let kunne få frost i gumpen, hvis man blev for længe ude uden ordentligt tøj på. Men det var især på denne tid af året, det var nødvendigt at bemane fæstningsværkerne omkring Andeburg. Det var på denne tid af året menneskene var ude at jage madden til deres frygtede ritualer, til den højtid de selv kaldte „Jul“.

Life is the crummiest book I ever read, there isn't a hook,
just a lot of cheap shots
Pictures to shock and characters an amateur would never dream up
Sometimes truth is stranger than fiction
- *Bad Religion*

Når virkeligheden overgår fantasien

af
Brian Rasmussen



Forestil dig en luftbåren virus, der springer fra art til art, og med 90% sikkerhed lader sine ofre gå i opløsning på få dage. Med nutidens transportnet vil den kunne udrydde det meste af jordens befolkning på rekordtid. I bogen *The Hot Zone* beskrives de uhyggelige konsekvenser af en ny type virus, der med rette kan kaldes "dommedagsviruset".

EN NY PEST TRUER

The Hot Zone beskriver en hidtil ukendt kategori af virus, der har fået fællesbetegnelsen filovirus (latin for tråd-virus). Man har til dato fundet fire varianter, men da viruset hele tiden muterer, vil der med al sandsynlighed opstå flere. De fire nuværende varianter kaldes Marburg, Ebola Zaïre, Ebola Sudan og Ebola Reston. Fælles for dem er, at de er opbygget helt anderledes end andre kendte vira.

Gennem bogen følger læseren filovirusets historie, fra de første kendte udbrud for under 30 år siden hvor videnskaben stod uforstående og hjælpeløse, til idag, hvor man er i stand til at konstatere filovirus, men stadigvæk ikke kan gøre noget ved det. Bogen er baseret på vidneudsagn og interviews med nogle af de virologer, mikrobiologer og læger, der har været tættest på viruset.

Preston indleder med at fortælle om en mand, der kaldes Charles Monet, som blev det første registrerede Marburg-tilfælde. Han bliver sandsynligvis smittet under en udflugt til Kitum grotten ved Mount Elgon i Øst-Afrika. Få dage efter sin udflugt begynder han at blive syg, og han tager derpå til det nærmeste hospital. Her er lægerne ikke i stand til at behandle ham, og de foreslår ham at tage til et hospital i Nairobi. På flyveren til Nairobi forværres hans situation. Han begynder at kaste store mængder blod op. Umiddelbart efter at

han når frem til hospitalet, går sygdommen ind i den afsluttende fase. Monet bryder blødende og opkastende sammen på gulvet i venteværelset. Han dør kort tid efter på en bære, mens febrilske læger forsøger at hjælpe ham.

Kitum grotten er interessant, fordi der, efter Monets død, dukker endnu et tilfælde af viruset op hos en dreng, der ligeledes har besøgt denne grotte. Det fører til en storstilet ekspedition, hvor grotten bliver endevendt af virologer, der bl.a. indfanger alt levende og obducerer det. Til stor frustration for ekspeditionsdeltagerne finder de ikke det mindste spor af filovirus.

En stor del af bogen beskriver en anden episode, der fandt sted i Reston, Washington ved udgangen af 1989. Et firma, der importerer aber til laboratorier, konstaterer, at de har et seriøst problem. Deres aber begynder at dø med alarmerende hast. Først tror de, at der er tale om SHF (Simian Haemorrhagic Fever), som er et dødbringende virus, der kun angriber aber. Efterhånden som de ansatte mister kontrollen over situationen, bliver de nervøse. De kontakter derfor eksperter hos CDC (Center for Disease Control) og USAMRIID (se nedenfor).

Ekspertene får et chok, da de finder ud af, at der ikke er tale om SHF, men et filovirus! De iværksætter en større aktion, for at forhindre at viruset slipper ud. For ikke at skabe panik i medierne er de nødt til at udføre aktionen i al hemmelighed. Det lykkes dog ikke helt, og *The Washington Post* bringer den 1-12-1989 en artikel om fundet af en livsfarlig virus ved navn Ebola i midten af Washington. Avisen er tydeligvis ikke klar over situationens alvor, og det lykkes folk fra CDC og USAMRIID at afværge panikken.

I adskillige dage kæmper et hold af eksperter og novicer(!) fra USAMRIID en lang og hård kamp. I hold på to går de gennem hele kennelen og

afliver aberne. Under hele forløbet er USAMRIID-folkene i overhængende livsfare. En abe i panik vil uden besvær kunne angribe dem og med sine kløer eller tænder trænge igennem deres dragter og derved smitte dem.

De tager vævsprøver fra en stor del af de aflivede aber. Resterne bæres ud i specielle beholdere og destrueres under sikre forhold. Til trods for at flere af de tilstedeværende ikke har erfaring med denne type aktioner, forløber den uden nogen katastrofer. Efter aktionen bliver hele kenelen forsejlet, og der sprøjtes med nogle kemikalier, der efter sigende dræber alt!

Efter aktionen kan man bekræfte, at der har været tale om Ebola, men til alles overraskelse er det hverken Ebola Zaïre eller Ebola Sudan. Man har opdaget en helt ny variant, der får navnet Ebola Reston. Til alt held kan den kun påvirke aber.

Hvis der imidlertid havde været tale om Ebola Zaïre, ville situationen have været meget anderledes. De ansatte ville sikkert have været smittet og derefter spredt sygdommen til deres familie, venner og bekendte. Herfra ville endnu flere komme i kontakt med viruset, og på kort tid ville antallet af udsatte stige eksponentielt. Når de første symptomer begyndte at dukke op, ville det højst sandsynligt være for sent...

FORLØBET

Inkubationstiden for Marburg og Ebola-varianterne er på 3-18 dage. Til sammenligning kan det nævnes, at HIV først kan konstateres tre-seks måneder efter infektionen, og at inkubationstiden kan vare i flere år. De første symptomer på Marburg/Ebola er en kraftig hovedpine, der breder sig og bliver til en trykkn bag øjnene. Efter få dage er hovedpinen blevet værre, og smerten har spredt sig til resten af kroppen. Herefter begynder man at få kvalme og opkastning. Huden bliver gullig, og små indre blødninger viser sig som røde pletter rundt omkring på kroppen og i ansigtet. Samtidig efterlader smerterne patienten i et uvejr af sindstilstande. Man driver frem og tilbage mellem apati, vrede og frustration.

Viruset, der er trængt ind i patienten, er ved at replikere sig selv, og krop-

pens immunforsvar kæmper for at stoppe denne masseproduktion af fremmedlegemer. I kampen opbruges kroppens blodplader (hvis funktion er at klumpe sammen og derved få blodet til at koagulere) hurtigere, end de produceres. Resultatet af denne kamp viser sig som små blodpropper overalt i kroppen, der langsomt, men sikkert, stopper blodets transport gennem kredsløbet.

Patientens opkastninger tager til og består nu af en cocktail af blod og virus samt sorte klumper af størknet blod. De små røde mærker forvandles til store, blåsorte plamager, og øjnene bliver ildrøde. Efterhånden som immunforsvaret taber kampen, går kroppen langsomt i opløsning. Det bindevæv, der forbinder hud, muskler og knogler nedbrydes, og huden begynder at hænge løst om den efterhånden flydende masse. De indre organer begynder at dø i takt med, at kontakten til dem bliver afbrudt af de mange blodpropper. Hjernen rammes ligeledes af blodpropper og får derfor ikke tilført nok ilt via blodet. Dette efterlader patienten dement men i live.

De kraftige opkastninger forårsager små revner og åbninger i mund, næse og svælg, hvilket bringer endnu en ubehagelig overraskelse. På grund af manglende blodplader vil sårene ikke heles, og patienten forvandles til en bløder. Endvidere begynder patienten efter et stykke tid at bløde fra kroppens naturlige åbninger (ører, anus, brystvorter, øjne etc). En blodtransfusion er ikke mulig, da patienten ikke kan tilføres blod, uden at man skaber flere åbninger, som blodet kan løbe ud af. Herefter går det stærkt. Patienten taber så meget blod, at der ikke er langt igen. Der har været tilfælde, hvor patienten har fået epileptiske anfald og derved slynget ekstremt smittefarligt blod rundt omkring sig. Andre tilfælde rapporterer, at patientens hårdt medtagne hud har givet efter, og simplethen er revnet og efterladt kroppen i en pøl af virusmættet blod.

Ved obduktioner har lægerne konstateret, at de indre organer har været døde i tre-fire dage! Patienten har praktisk talt været en omvandrende død. Viruset lever videre i blodet og efterlader således den døde som en uhyggelig, farlig bombe. Udbruddet varer kun få dage!

I dag er der kun få mennesker, der er bekendte med alvoren af denne potentielle fare. Hvis uheldet indtræffer, vil menneskeheden skæbne afhænge af denne lille gruppe mennesker.

EN HELT NY HÆR

På Fort Detrick i Frederick, Maryland har det amerikanske forsvar en afdeling, der hedder USAMRIID (United States Army Medical Research Institute of Infectious Diseases) eller i daglig tale The Institute. Under den kolde krig var instituttet ansvarlig for forskning inden for biologisk krigsførsel. Idag er det stadigvæk centrum for molekylærbiologisk forskning, men målsætningen er ikke længere biologiske våben. I stedet har man specialiseret sig i bekæmpelse og håndtering af farlige biologiske situationer. USAMRIID er en af de førende autoriteter, når det gælder filovirus. De ansatte er soldater i en ny hær, der kæmper mod en ukendt fjende, som kan vise sig at være tusinde gange farligere end nogen menneskehær.

USAMRIID er et af de få steder i verden, hvor man opbevarer og arbejder med filovirus, hvilket indebærer en kæmpe risiko. Man klassificerer mikrobiologiske organismer i fire niveauer (Biosafety Level 0 og 2-4) afhængigt af, hvor farlige de er. Alle varianterne af filovirus er Level 4. Til sammenligning er HIV „kun“ Level 2. Skønt AIDS regnes for at være uhelbredelig, klassificeres HIV alligevel på dette niveau, da det kun kan overføres via blodet. Skønt Ebola Reston kun påvirker aber, og Marburg og Ebola Sudan ikke menes at være luftbårne, behandler man dem stadigvæk som Level 4. Det skyldes, at man endnu ved for lidt om dem til med sikkerhed at kunne skelne mellem de forskellige varianter. Som følge af mutationerne kan der pludselig komme en variant, der eksempelvis ligner en Marburg, men viser sig at være luftbåren.

Der er forskellige procedurer, der skal overholdes, når man skal ind i et Level 4 område. Først tager man et almindeligt bad i et rum med UV-lys (slår virus ihjel). Det sikrer, at man ikke transporter organismer med ind. Efter dette tager man rent tøj på og uden på dette en gummidragt. Denne lukkes

til med tape. Herefter tager man en Chemtursion dragt på. En Chemtursion dragt er en hermetisk tillukket dragt, der i kraft af et konstant overtryk, er i stand til at holde fremmede organismer ude, hvis dragten skulle punktere. Så begiver man sig ind i det grå område, der er det sidste stop inden Level 4 eller The Hot Zone. Her tager man et decon shower. Det vil sige, et bad i specielle kemikalier, der dræber de organismer, som er uden på dragten. Når man skal ud, gentages hele proceduren men i omvendt rækkefølge.

Hvis uheldet er ude, ser fremtiden sort ud. Personen bliver indespærret i halvanden måned i et specielt Level 4 karantæneområde, der bliver kaldt The Slammer. I denne periode er der ingen, der ved om patienten er smittet eller ej. Hvis det viser sig, at patienten er smittet, og sygdommen bryder ud, er der ikke andet at gøre, end at opretholde isoleringen til faren er ovre. Der er ingen læger, der kan gøre noget, og patienten overlades til en voldsom og grufuld skæbne. Herefter „begraves“ den afdøde i et specielt Level 4 lighus, kaldet The Submarine. På grund af det enorme psykiske pres, der er ved denne isolation, vælger de overlevende ofte at skifte stilling efter en tur i The Slammer.

SITUATIONEN I DAG

Tanken om, hvad denne groteske livsform kan udrette, skræmmer selv de mest hærdede virologer. Med den viden man i dag har om filoviruset, kan man allerede gætte på de globale konsekvenser af et udbrud, og det er ikke ligefrem ønsketænkning. Situationen forværres af alle de spørgsmål, man ikke har svar på.

Man er overbevist om, at Marburg, Ebola Zaïre og Ebola Sudan stammer fra Afrika, men man ved ikke præcis, hvor de stammer fra. Ebola Reston menes at komme fra Philipinerne, og det er et mysterium, hvordan ligheden med Ebola Zaïre kan være så slående, når de kommer fra to forskellige verdensdele. Måske stammer den oprindelige filovirus fra et helt tredje sted og har derefter spredt sig til Afrika og Asien?

Der er ingen, der har kunnet bestemme filovirusets naturlige vært. Den

naturlige vært er en organisme, der kan leve i harmoni med viruset. Da filovirus synes at have en forkærlighed for de indre organer, har flere forskere foreslået insekter som en mulighed, da de ikke har ikke lunger. Der er dog ingen beviser for denne teori, og det er svært for forskerne at forske intenst, uden at de bliver beskyldt for at udvikle biologiske våben.

Skønt filoviruset deler karakteristika med rabies, miltbrand og AIDS, er det en helt ny type virus, som man endnu ikke ved meget om. Man ved, at det er et RNA-virus, og det indeholder syv proteiner. Tre af disse har man et meget begrænset kendskab til, men funktionen samt strukturen af de resterende fire er totalt ukendt. Man har også konstateret, at viruset muterer og der-

ved tilpasser sig nye forhold hele tiden (f.eks. er Ebola Reston luftbåren, mens Marburg kun smitter via blodet). Mutationerne gør samtidigt, at det er umuligt at lave en vaccine.

Et meget fascinerende og gådefuldt aspekt er de få mennesker, der på mirakuløs vis har snydt skæbnen og overlevet et filovirus-angreb. Richard Preston beretter bl.a. om et utroligt tilfælde. Dr. Shem Musoke var den læge, der behandlede Charles Monet, da han ankom til hospitalet. Monet var i det sidste stadium og kastede ustandseligt store mængde inficeret blod op. På et tidspunkt var hans opkastninger så voldsomme, at han ramte Dr. Musoke i ansigtet og det smittebærende blod kom i kontakt med lægens øjne og mund. Få



uger efter var det tydeligt, at Dr. Musoke var smittet med den samme virus, og man var ved at opgive håbet. Efter ti dage tog forløbet en uventet drejning. Den unge læge begyndte at komme sig og blev med tiden helt rask. I dag arbejder han igen som læge på Nairobis hospital! Der er ingen, der kan forklare hvordan Dr. Musoke overlevede dette forløb, og selv har han kun svage erindringer om de grufulde dage, hvor han svævede mellem liv og død. Er dette et tegn på, at nogle mennesker kan være resistente overfor filovirus?

MULIGHEDER

Hvilke kampagner tilbyder en baggrund, hvor 90% af jordens befolkning er blevet, eller snart vil blive, udryddet? Som det fremgår af artiklen, er der stadig mange facetter af filoviruset, som ikke kan forklares. Gennem kampagnen kan GMen og spillerne opbygge deres egne teorier om disse endnu uforklarelige fænomener. Nedenfor er nogle eksempler på, hvordan viruset kan bruges i forskellige sammenhænge.

KATASTROFE

Det mest oplagte er at ændre et eller flere af forløbene i The Hot Zone. Spillerne kan være specialister hos USAMRIID, der pludselig bliver kastet ud i en krig, som de ved alt for lidt om. Før de får set sig om, hagler spørgsmålene ned om ørene på dem. Hvad vil der ske, hvis Ebola slipper ud i en storby? Hvad kan myndighederne gøre for at undgå en steppebrand? Uden nogle tiltag for at stoppe viruset vil det, med al sandsynlighed, kunne tvinge hele kontinenter i knæ.

Hvis andre nationer forsøger at komme til undsætning, vil de med al sandsynlighed bare give viruset mulighed for at nå endnu længere. Det eneste, de reelt kan gøre, er at totalisolere området og bare vente på, at faren er drevet over. Men kan denne indstilling forsvares, og vil der ikke altid være nogen, der er villige til at løbe en risiko for det rette beløb?

En anden oplagt situation er, at sygdommen bryder ud i Zaire eller Tanzania. Via krigen i Rwanda, som ligger

på grænsen mellem Zaire og Tanzania, vil viruset kunne sprede sig til internationale hjælpeorganisationer og fredsbevarende styrker. Inden længe vil ulykken brede sig som ringe i vandet og derved nå resten af verdenen. Spillerne kan være ledere eller eksperter for forskellige organisationer, der prøver at få kontrol over situationen.

ESPIONAGE/CYBERPUNK

USAMRIIDs oprindelige mål var, at forske i biologisk krigsførsel så man kunne forsvare sig mod Kommunisterne. Derfor kan en spionkampagne, der foregår under den kolde krig, involvere kamp om det ultimative våben - filoviruset.

Ligeledes lægger cyberpunk-kampagner op til, at spillerne skal stjæle mystiske ting, som de sjældent kender funktionen af. Hvad vil spillerne gøre, når de finder ud af, at de er i besiddelse af en tikkende biologisk bombe?

SPACE

Forskerne leder febrilsk efter virusets naturlige vært. Hvad nu hvis deres søgen har været forgæves af den simple årsag, at den naturlige vært slet ikke findes på jorden - endnu! Marburg og Ebola kan være første bølge af den invasion fra rummet, som Nostradamus har forudsagt, vil komme i 1999. Den naturlige vært kan være en fremmed skabning, som vi ved endnu mindre om end selve viruset. Når værten ankommer, vil viruset have skabt plads, og den kan overtage planeten uden besvær.

Hvis kampagnen starter, når de fremmede er landet, vil det primære tema være overlevelse. Spillerne tilhører en meget lille gruppe mennesker, der har overlevet den første invasion og nu kæmper for de sidste rester. Hvordan vil de fremmede være? Det kan være, at viruset i virkeligheden har været den egentlige hær, og nu kommer de fremmede og regner med, at de kan slå sig ned i ro og mag. På den anden side kan viruset også have været spejdere eller kanonføde, og den rigtige hær er på vej!

HORROR

Under Kitum grotten i Afrika ligger den naturlige vært for viruset. En kæmpe Cthulhuid skabning hvis eneste mål er igen at herske over jorden. Stik imod H. P. Lovecrafts ideer overtager denne Gud herredømmet med biologisk krigsførsel. Menneskeheden vil aldrig opdage den sande mester bag angrebet. Hvem siger, at Cthulhu Guder absolut skal bruge mennesker og uhyrer i sin hær? Spillerne må tage helt andre løsninger i brug, hvis de skal forhindre den store Gud i at genopstå.

Litteratur

Møller, Jacob Bjerg: Den næste pest truer, Politiken 06/11/94.

Preston, Richard: The Hot Zone, Doubleday 1994. ISBN 0385 406312.

Forfald. Dekandence. Rollespil.
En januarnat i København har Doghouse Reilly været på jagt efter
en ansvarlig redaktør.

X3M't sent om natten

af
Doghouse Reilly

Byen ligger øde hen. Gadelygterne spejler sig i den smeltende sne, som cigaretgløder i en doven fadøl. Alt stinker af stagnation. Det er som om det hele er gået i stå.

Eller også er det mig, der er gået i stå. Jeg, Doghouse Reilly, der gav Watergate til Bernstein og Woodward, Tamil-sagen til Press og kronprinsens kæreste til Se&Hør. Med det CV skulle man tro, at jeg var blevet klemt ind bag et chefskrivebord for år siden. Men ikke mig. Ikke Doghouse. Jeg skal ikke sidde bag noget skrivebord. Historierne sker ude i byen, så der må jeg være. Og hvilken historie er Doghouse så ude efter nu? Regerings-skandaler? High-society skilmisser? Nej, ingen af delene. Jeg er på jagt efter en ansvarshavende redaktør på et nyt dansk rollespilsblad. Bladet hedder noget så vanvittigt som X3M og redaktøren hedder noget så eksotisk som Flamant. Jeg tror det rimer på diamant. Men jeg er ligeglad. Jeg skal spidde ham, som en sommerfugl på en sløv stoppenål. Det skal blive langvarigt, det skal blive smertefuldt.

Men først må jeg finde den lille fribytter. Hvor finder man en rollespiller? Jeg sparker dørene op i adskillige københavnske rollespilmiljøer. De kender ikke nogen Flamant. Hvem var det der sagde, at København var en lille by, hvor alle kendte alle? Det er der ikke nogen der har sagt, og godt det samme. Det er nemlig løgn. København er en stor by. Et hav af mennesker, skæbner, bedrag, forfald og billige nydelser. Fy for satan. Men jeg er på en opgave. Jeg skal finde Flamant, og så skal jeg spidde ham som et stykke ål på en plasticgaffel. Det bliver langvarigt, det bliver smertefuldt.

Jeg har væltet rundt i byen i timevis og raslet med et sæt terninger. Jeg troede det virkede på rollespillere, som et anekdote på en and. Jeg tog fejl. Jeg

er træt af at tage fejl. Jeg vil have en øl.

Her er en bar og her er et bord. Foran mig er et glas og et askebæger. Jeg mangler en smøg. Fyren ved siden af mig sidder helt alene. Han er iført end møgbeskidt trenchcoat. Jeg hører, at han taler med fransk accent. Det er Flamant! Nu skal jeg spidde ham som en dårlig bartender på en springkniv. Han sætter sig hen til mit bord - intetanende. Han tror jeg bare er en journalist. Han skal blive klogere. Første spørgsmål:

Doghouse Reilly (DR): *Har du en smøg?*

Chefredaktør Flamant (CF): Ja, værsgod.

DR: *X3M, hvad fanden er det for et navn? Er det ikke lige lovlig smart?*

CF: Det er bare et navn, ikke meget andet. Men det er et godt navn, for vi satser på at være X3Me. Og der er vel ikke noget galt i at være smart. Bare man er smartere end alle andre, og det er jeg ikke i tvivl om at vi er.

DR: *Der findes allerede andre rollespilsblade på markedet. Hvad får dig til at tro at nogen gider læse jeres ynkelige lille publikation.*

CF: Vi er overbevist om at vi kan tilbyde læserne noget andet end de andre blade kan. Vi skriver til et mere modent publikum end de andre. Vi bruger hellere vores spalteplads på debat og baggrund end på regler. Vi bruger faktisk slet ikke plads på regler. Vi vil være seriøse uden at være kedelige. Og så vil jeg lige tilføje, at hvis du kalder bladet latterligt end gang til, så får du X3M't mange bank.

DR: *Godt ord igen. Du siger at I ikke er kedelige. Jeg kedede mig da bravt da jeg læste jeres første nummer?*

CF: Det er morsomt, at du siger det. Det er en reaktion, jeg er blevet konfronteret med før. I starten tog jeg det meget nær. Jeg er en følsomt gemyt. Men jeg tror egentlig bare, at det betyder, at du er for dum?

DR: *OK, din mide. Det kan godt være*



du er chefredaktør, men du lukker lige. Den sidste der kaldte mig dum endte sine dage på intensiv. Hvad er jeres mål?

CF: Vi ønsker at udbrede... Nej glem det. Det var en gammel frase. I bund og grund vil vi vel bare blive pisserige og være forgudet overalt hvor vi går. Vi syntes at Michael Meyerheim har været nummer ét for længe.

DR: *Andre har haft samme mål. Hvorfor danner i så ikke bare et band?*

CF: Fordi vi ikke kan spille og motorisk kan sammenlignes med en lumbagoramt skildpadde.

DR: *Klart nok. Jeg ved sgu ikke, hvad jeg skal spørge om. Øhh... Hvorfor er der en hånd på jeres første forsider?*

CF: Fordi vi er et blad der rækker ind i fremtiden!

DR: *Godt svaret, det må jeg sige. Skal du ikke have en til af det der giftgrønne pis du sidder og drikker?*

CF: Jo, der ryger de penge du har betalt for bladet. Jeg drikker det hele op. Skal du ikke stille mig et sidste spørgsmål?

DR: *Jo det skal jeg vel. Og jeg har ikke købt bladet, jeg læste det i Fantask.*

Hvad kan vi vente os i den nærmeste fremtid?

CF: Vi vil fortsætte samme linie. Noget at grine af, noget at græde over. Men først og fremmest skal der være noget at tænke over. Vi bringer artikler der pirrer intellektet og som læsernes kan anvende i deres rollespils-kampanjer.

DR: *Jeg spiller ikke rollespil.*

CF: Så er du en nar.

DR: *Okay, så er det nok. Jeg er skredet.*

Jeg forlader baren. Dårlig dag. Døven øl og chefredaktørens smøger var for stærke. Det bliver ikke meget værre end dette. Det ender med at jeg bliver medlem af X3M's redaktion, hvis ikke jeg tager mig sammen. Og imedens går byen i stå, som en luder der opdager at kunden ikke har kontanter...

Efter redaktionens afslutning har hr. Doghouse Reilly skrevet kontrakt med X3M's redaktion.

Rollespil • Brætspil • Figurer

Spar mange penge på spil!

Pris-eksempler:

AD&D Planescape 205,-

(normalpris 240,-)

AD&D Player's Handbook 135,-

(normalpris 160,-)

Call of Chtulhu: Fearfull Passages 130,-

(normalpris 180,-)

Shadowrun: Corporate Shadowfiles 125,-

(normalpris 171,-)

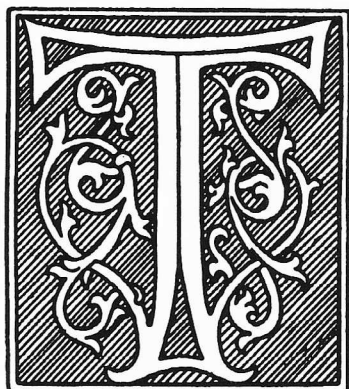
Vi sælger direkte fra lageret eller pr. Postordre - derfor er vi billigere.

Ring eller skriv, og få tilsendt vores gratis katalog.

Dark Dragon

Lagersalg & Postordre
v/ Kasper T. Mortensen
Kurlandsgade 18, 1. tv.
2300 København S
Tlf. 31 57 81 51

Frihedens ånder, det Fagre folk, feerne - for kirken en trussel, for de lærde en overtro, for folket en kilde til undren - og frygt.



Spiritus libertatis

af
Bjarne Sinkjær

il hans Excellence Bisp Alfric, fra Thomas af Melksharn, *seruus seruorum dei*, med evig Hilsen i Herren, Anno Domini 1158.

Jeg takker Deres Excellence for Deres venlige Brev. Deres Excellence ønsker at faa del i min Viden om Feerne, og skønt det ikke sømmer sig for en ydmyg Benediktiner at beskæftige sig med Sligt, har jeg paa mine Rejser i Britannia erfaret forunderlige Ting, og jeg vil, paa Deres Opfordring, ikke undlade at tale derom.

OM FEERNES OPRINDELSE

Jeg har i mit lange og syndige Liv set det meste af Britannia. Overallt har jeg stødt paa Historier om Feerne, skønt disse Historier ofte varierer fra Egn til Egn. Saaledes ogsaa Historierne om Feernes Oprindelse.

I min Hjemegn mener man, at Feerne er Sjæle af udøbte Børn, af Jøder, og af dem der udaandede, før Herrens Lys bredte sig over vort Land. Alle disse stakkels Sjæle har ikke adgang til Paradisets Lykke, men er dog heller ikke fordømt til Skærsilden, og derfor er det deres Skæbne at vandre paa denne Jord indtil den yderste Dag oprinder.

En gammel Munk, jeg mødte i York som Novice, mente at Feerne er faldne Engle. Hans Forklaring lød saaledes, „Da Herren havde skabt Adam, fyldtes nogle af Herrens Engle af had og jalousi over denne Skabning og de gjorde Oprør mod Herren. Herren jog dem ud af Paradiset og ud i Mørket. Mange Engle faldt i Afgrunden, hvor de blev til de Djævlø, som hvisker onde Ting i Menneskets Øre, og frister hans Sjæl. Nogle Engle var for gode til Afgrunden, men for slette til Paradiset. Af disse faldt nogle i Havet, hvor de blev til Havmænd og Havfruer. Nogle faldt i Søer og Aær, og blev til Nøkken og Vandhesten. Nogle

faldt i Skovene, af dem blev Elverne skabt. Nogle faldt i Bakkerne og Bjergene, og af disse blev Kæmperne og Gnomerne skabt“.

Jeg tror den sidste Forklaring er tættest paa Sandheden, thi denne Munk var en saare from og forstandig Mand. Men hvordan det end forholder sig, er Feerne en Race af Væsner som befinder sig mellem den spirituelle og den materielle Verden. Væsner som kun sjældent ses af Mennesker, thi de lever i et Rige som ingen Dødelig kan se.

Mange deler Feerne op i Gode og Onde; i dette Land kaldet The Seelie (*velsignede*) Court og The Unseelie Court. Men om man saaledes kan opdele dem, er meget usikkert. Feerne har altid været fascineret af Adams Slægt, saa meget, at jeg tror at de blot efterligner vore Veje. Jeg stiller mig selv det Spørgsmaal, om ikke det blot er et Spil de spiller. Skulle jeg beskrive disse to Poler, maa det være paa denne Maade: Hvor det Seelie Court er en vakker Sommerdag i al dens frodige Skønhed, er det Unseelie Court en Vinterdag hyltet ind i Sne, majestætisk i sin Skønhed, men dødelig i sit kolde Favntag.

OM FEERNES MORAL

Men om de nu kan siges at være Gode eller Onde, saa adlyder Feerne de samme Love der, hvor besynderlige de end maa siges at være, vel kan kaldes en Moral.

En Fe vil aldrig stjæle fra en anden Fe, skønt de ikke altid er saa hensynfulde overfor Dødelige. Det fortælles om en Fe, som havde stjalet fra sine Frænder, at han blev dømt til i evig tid at vandre omkring paa ensomme Steder. Kun én gang om Aaret, ved Sommersolhverv, kunne han besøge sine Egne, men selv da fik han kun Aske at spise og raadent Vand at drikke.

Hvad angaar Dødelige, har de som sagt faa Kvaler, de syntes at mene, at

„hvad jeg ejer, ejer jeg, hvad du ejer, ejer ogsaa jeg“. Dog skal det hertil siges, at Feerne som oftest stjæler hvad Folk ikke fortjener at have, eller hvad de i gerrighed nægter at dele med andre. Naar Feerne stjæler fra Dødelige, er det ikke selve Tingen de fjerner, men dens Essens. Saaledes synes Brødet at være tørt og uden næring, Øllet surt og udrikkeligt *et cetera*.

Feerne kan ikke lyve, skønt de ofte belægger deres Ord *in aenigmate*, saaledes at tydingen af Ordenes inderste Mening kan være saare svær for dem, der ikke er godt inde i Feernes Maade at tænke paa. Ligeledes kan en Fe ikke bryde sit Løfte, naar først det en gang er givet. Jeg har hørt Historier om Folk, der har talt Feer til at give dem ufortjente Gaver, men det kræver en klar Hjerne, og en endnu hurtigere Tunge.

Feerne værner om deres Privatliv med stor nidkærhed. De bryder sig ikke om at blive iagttaget, at Folk trænger ind paa deres Enemærker, eller at deres venlighed mod Dødelige bliver fortalt. Saaledes som i denne Fortælling: Mairearad havde en Elsker som var af Feernes Æt. Han forbød hende at nævne deres Forhold, men i et svagt øjeblik fortalte hun om hendes Elsker til Søsteren, der lovede ikke at fortælle det videre, „Mine Læber er lukket med syv Segl“, forsikrede hun. Men Søsterens Hjerter var saare svigefuldt, og hun lod Historien brede sig. Mairearad mistede sin Elsker og gik ud i Bakkerne, hvor hendes sørgmodige Sang stadig kan høres i Nattens Ensomhed. *Kyrie eleison*, Herren være hendes Sjæl naadig.

OM FEERNES AFHÆNGIGHED AF MENNESKER

Som allerede fortalt, har Feerne en del at gøre med Dødelige. Det sker ikke sjældent, at venlige Feer hjælper Dødelige i nød, men nogle Feer kan ogsaa gøre stor fortræd. Af alle de Ulykker Feer kan være skyld i, er Barnerov den mest frygtede. Hvorfor Feerne stjæler Børn, ved ingen med sikkerhed. En forklaring er, at Feer tiltrækkes af skønhed over alt, og de kan simpelthen ikke lade være med at stjæle et smukt Spædbarn. En anden er, at skønt Feerne af natur er magiske, er deres egne Børn er ikke saa sunde som i gamle Dage. Jeg har ogsaa hørt en skrækkelige Historie om, at nogle Feer som betaling for deres uafhængighed, skal ofre en Uskyldig til den Onde hvert syvende Aar.

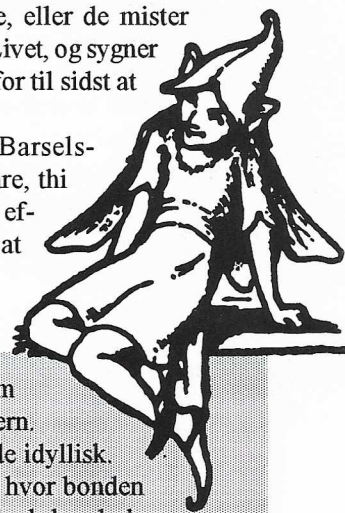
Ofte bytter Feerne Barnet ud med en Skifting. Det kan være en gammel Fe, der ikke mere er til nytte for sin Slægt, det kan være en af deres egne Børn der mistrives, eller det kan være en Gren der er udskaaret med Arme og Ben, og fortryllet saaledes, at den fremstaar som Familiens eget Barn. Skiftingen er ofte meget grim, med et stort Hoved der kan være blødt at føle paa, dens Øjne er smaa og skelende, og naar den bliver ældre vokser den ikke, skønt den er meget graadig, og æder alting.

Der er heldigvis mange maader at faa sit Barn tilbage paa. Man kan brygge Øl i en Æggeskal, eller slagte og stege en Gris eller en Hund med Hud og Haar. Saa udbryder Skiftingen; „Ja, længe har

jeg vandret, og meget har jeg set, men aldrig saa jeg, at man bryggede Øl i en Æggeskal“, eller „Pølse med Hud, Pølse med Haar? Pølse med Øjne og Pølse med Ben? Nu er jeg saa gammel, at jeg har ladet mig amme af 18 Mødre, men aldrig har jeg set en saadan Pølse. Nu skal Fanden blive her længere“. I Irland pisker man undertiden Barnet, efterlader det alene paa Fehøjene eller smider det paa Ilden, hvor det formodes at flyve op i Luften med at skrig. Straks kommer Femoderen med det rigtige Barn, „Her har du dit Barn igen, men saa slem du var ved mit, har jeg ikke været ved dit“. Desværre sker det, at denne grufule handling overgaar Menneskebørn.

Undertiden bortfører Feerne ogsaa voksne Mennesker til deres Hjem i Skove, Høje, eller Bjerge — De bliver bjergtaget, kaldes det. De fleste Folk, der bliver bjergtaget, er som regel Folk der færdes alene, som f.eks. Kulsvieren, Børn der gaar i Skoven for at samle Bær, eller Unge der skal giftes. Ofte er det fordi Feerne bliver tiltrukket af deres skønhed, deres smukke Sang, eller fordi Menneskene har hovedet fuldt af elskov. De fleste af dem der er blevet bjergtaget, vender før eller siden hjem, men de bliver aldrig helt sig selv igen. De er sære og sindsforstyrrede, syge eller lammede, eller de mister helt lysten til Livet, og synger langsom ind, for til sidst at dø.

Specielt Barselskvinder er i fare, thi Feerne er ude efter Kvinder til at



En bondemand fra Wales opdagede, at feerne dansede ved midnat i en lysning, der lå mellem hans ejendom og floden. Efter at have studeret dem ved flere lejligheder, lykkedes det ham at fange en ung mø, som han havde forelsket sig i. Men selvom han behandlede hende med kærlighed og respekt, forblev hun hans fange. Hver nat spurgte han hende, om hun ville blive hans kone, men hun rystede blot på hovedet. Endelig gik hun ind på at blive hans tjenestepige, hvis han kunne gætte hendes navn. Han prøvede med alle de kvindenavne han

kunne komme i tanke om, men hun lo blot af ham. Den nat var månen fuld, og bonden listede i hemmelighed ned til lysningen. Der hørte han en fe sige, „Ak, stakkels Penelope“. Han skyndte sig hjem og kaldte, „Penelope, vil du gifte dig med mig?“. „Jeg vil kun være din tjenestepige som vi aftalte“, svarede hun. Med en fe til at styre huset, blomstrede gården op, men stadig foreslog bonden hver nat Penelope til at tage ham til husbond. Endelig slog hun til på een betingelse, „Når du bliver min husbond må du aldrig slå mig med jern“. Han lo blot, for tanken om at slå

hende, forekom ham meget fjern.

I 7 år levede de idyllisk. Så en morgen hvor bonden skulle til marked, havde han problemer med at sadle sin hest, der ikke ville stå stille. I arrigskab kastede han bidslet efter hesten, men ramte ved siden af, og jernet i bidslet ramte istedet Penelope på brystet. Øjeblikkeligt forsvandt hun for hans blik, og han hørte hendes fjerne stemme bede ham indtrængende om at passe godt på deres børn.



amme deres Børn, og paa grund af Syndefaldet, er Barselskvinden Hedning indtil hun igen har været i Kirke, og der har modtaget Alters Sakramente.

Hertil skal det siges, at Feerne ikke altid tager Barselskvinder med vold. En

Kvinde fra min Hjemegn blev af en Fe spurgt, om hun ikke ville se til Feens Barn, da det var sygt. Kvinden sagde ja, og tog med Feen Hjem. Og ganske rigtigt, Barnet var saare svagt. Men da saa Kvinden, det skyldes at Barnet manglede Mælk, og hun lod det amme ved sit Bryst. Saa snart det havde faaet livgivende Mælk af Kvinden, blev det rask igen, og som tak for hjælpen. modtog hun en Gave.

Disse Gaver er som regel af overnaturlig beskaffenhed. Det kan være en Halskæde, som giver bæreren evnen at flyve, aande under Vandet, blive usynlig, eller som giver Bæreren et langt og velsignet Liv. Som oftest er det en Gave, der først næste Dag viser sin sande Natur. Til de graadige kan det være en Sæk med Guld som næste Dag forvandler sig til Straa, eller en Juvel der næste Dag er et stykke Kul. Kvinden, som hjalp Feen med det syge Barn, modtog en Sæk, som hun fik besked paa først at aabne naar hun var kommet Hjem. Kvinden modstod Fristelsen, og som tak for hendes trofasthed, var

Posen fyldt med Guld. Havde hun aabnet den, havde den sikkert kun indeholdt Straa, eller det der var værre.

OM FEERNES KRÆFTER

Feerne besidder mange mærkelige Kræfter, og om disse vil jeg nu fortælle. Vigtigst af alt er, at Feerne ikke kan dø, skønt det er muligt at ihjelslå dem! Da den afdøde Sjæl intet sted har at tage hen, flakker den hvileløst rundt en tid, indtil den genfødes til Verden, ung af Krop, men gammel af Sind. Genfødslen sker i en særlig smuk Blomst, i et Træ der flækkes af Lynet, eller endog fra Fuglenes Æg.

Alle Feerne kan skjule sig for Dødelige, naar de ønsker det. Men nogen Feer kan ogsaa ændre størrelse, som de nu lyster. Jeg har ogsaa stødt paa Historier om Feer, der kan skifte Form til et Dyr. Disse Feer har to former, som f.eks. en ung Mand og en Hest, en svane, eller noget helt tredie. Ligesom i grækernes legende om Zeus, bruger nogle af Feerne denne evne til at lokke unge Møer til at sætte sig op paa deres Ryg, hvorefter de bortfører dem.



En frygtet Evne er deres Kræfter til at skade Dødelige med Forbandelser. Disse Forbandelser rammer dem som har udspioneret dem, eller paa anden maade har paakaldt sig deres Vrede. En mand fra Wales, som var kendt for at drikke, slaas og paa alle maader at føre et syndefuldt Levned, tævede engang sin Hest med en Gren, skønt det stakkels Dyr intet havde gjort. Pludseligt tog han sig til Hjertet og faldt om. Han var blevet lam i den ene Side, og kunne ikke mere tale, endsige arbejde. Han levede kun i tre Maaneder derefter. Dette ved jeg med sikkerhed, thi denne Mand blev bragt til vort Kloster og jeg plejede ham selv.

OM FEERNES SVAGHEDER

Heldigvis er der mange Maader, hvorpaa man kan beskytte sig mod Feerne. Her skal jeg blot fortælle om de mest velkendte metoder, som de fortælles på min Hjem-

egn.

Man

bør

ikke

tage

imod Mad

eller Drikke

fra en Fees

Haand, da

man saa kan

komme under

dens Fortryllelse.

Denne Gestus fra

Feerne kan imidlertid

være svær at afslaa, da

Engang var der en fe, der påstod at han ejede det land, hvorpå bonden havde lagt sin mark. Bonden syntes ikke det var retfærdigt, men efter lang diskussion blev de enige om, at selvom bonden skulle gøre arbejdet, skulle de to dele høstudbyttet. Det første år spurgte bonden, „Hvilken del vil du have; toppen eller bunden?“. „Bunden“, svarede feen. Bonden plantede kom, og alt hvad feen fik var hø og rødde. Næste år spurgte bonden igen feen, „hvad vil du have; toppen eller bunden?“. „Toppen“, svarede feen. Så plantede bonden roer,

og atter engang fik feen kun den uspiselige del. Feen havde efterhånden regnet ud, at han kun fik den værste del, så næste år da bonden opsøgte ham igen, sagde han, „Dette år vil vi plante korn, og så vil have en konkurrence om hvem der kan høste hurtigst, og den der vinder, skal have det hele. „Aftalt“, sagde bonden, og de delte marken i to halvdele. Men dagen før der skulle høstes, købte bonden hundrede jernpæle, som han plantede overalt på feens halvdel af marken. Bonden høstede, så hans le sang, men feen var hurtigere. Snart kom feen dog bagefter, og den mumlede hele

tiden for sig selv, „Forbandet hårde strå, forbandet hårde strå“, og efter en time var hans le så sløv, at den dårligt kunne skære gennem smør. Efter en time spurgte feen bonden, om hvornår de skulle skærpe deres le, for det var traditionen, at i den slags konkurrencer skærpede man dem på samme tid. „Skærpe leen?“, svarede bonden, „tjå, måske efter aftensmaden“. „Efter aftensmaden?“, sagde feen, „Oh ve, så har jeg tabt“. Med disse ord forsvandt han, og han besvarede aldrig bonden igen.

Feerne finder det saare uhøvisk at afslaa denne Gestus, og det kan for altid skade ens anseelse hos dem.

Man kan beskytte sig med Tøj. En Mand der ønsker at besigtige hans Mark efter Mørkets frembrud, kan vende Vrangen ud paa sin Jakke. Eller som i denne Fortælling: En Kvinde, som ikke var taget i Kirke, ville gaa til Bjerget for at malke, men da hun var gaaet et stykke, kom der en meget lille Mand med en rød Hue og fulgte efter Hende. Han kunne vel ikke være mere end en Alen lang. Da hun saa var kommet til Bjerget, raabte det inde fra Klippen, „Ta! Ta!“ Da svarede den lille Mand, „Jeg kan ikke ta', hun har mandens Trøje paa“. Denne Kvinde vidste nemlig, at hvis blot hun tog et af Mandens Klædningsstykker paa, var hun beskyttet.

Det er en kendt Sag, at Jern beskytter mod Feerne. Jernet skal være saakaldt „koldt“ Jern, dvs. det maa ikke være blandet med andet Metal. Hyrderne i vort Kloster hænger ofte Jern omkring Nakken paa vore Dyr, for at beskytte dem mod ondt. Salt og Brød er ogsaa gode Midler, som Symboler paa Livet og det evige Liv, er deres Kræfter velkendte. Men det vigtigste Middel til at betvinge Feerne, om man saaledes ønsker, er Herrens indflydelse. Folk der bevæger sig ud om Natten, kan beskytte sig ved at bære et Kors, gerne af Jern, de kan synge Hymner til Herrens pris, eller de kan sprede indviet Vand, eller Kirkegaardsmuld paa den Sti, hvorpaa de har traadt. Klokker er ogsaa nyttige, thi de kalder til Bøn. De bevarer deres Kræfter, hvad enten de bruges som Kirkeklokker eller Klokke, og hvor deres Røst lyder, maa Feerne flygte i rædsel.

A POSTERIOERI

Jeg har her opridset *verbatim*, hvad jeg har erfaret rundt omkring, men der er mange uløste Gaader om Feerne. Jeg forstaa, at Deres Excellence har faaet ildevarslende Breve fra Kanniken i Ulster. Deres Excellence, mange frygter Feerne, thi Mennesket frygter hvad det ikke kan forstaa. Vel skal man omgaas Feerne *firma cautela*, men behandles Feerne med respekt, kan de være til stor nytte og gavn. Man kan saaledes ikke

entydigt dømme Feerne, thi ogsaa Feerne har sin plads i Herrens Skaberværk.

Thomas af Melksharn

FORFATTERENS EFTERSKRIFT

Denne artikel er skrevet som en kærlighedserklæring til feerne. Den typiske måde spillerne møder feer på er følgende: Spillerne overnatter i en skov. Én holder vagt. Tidligt om morgenen ser vagten en skøn, nøgen kvinde mellem træerne og følger efter. Da de andre spillere vågner, er han væk. De følger hans spor hen til et stort træ, hvor de finder hans tøj og udstyr. De truer derefter træets ånd med at brænde træet, med mindre ånden udleverer deres kammerat. Kammeraten udleveres og gruppen fortsætter deres rejse.

Men, som jeg har beskrevet i artiklen, har feerne meget mere potentiale for GMen. Feerne danner et sammenhængende hele, men der er både feer man kan snakke med og feer der bedst kan beskrives som uhyrer. De har deres helt eget livssyn, som det vil tage tid for spillerne at sætte sig ind i. Der er en grund til at de involverer sig med menneskene (og dermed også med spillerne), og der er mange andre måder man kan overvinde dem på, end bare med sværd og fireballs. Jeg håber, at jeg med denne artikel også har givet dig lyst til at finde vejen til Arcadia, feernes fagre verden.



Litteratur

Der er et hav af bøger om feer, specielt på engelsk. Her skal jeg nævne dem jeg har brugt til denne artikel:

Fagbøger:

Anders Bæksted; Nordiske Guder og Helte, Politikens Forlag. Her står lidt om alfer. De er en slags mindre frugtbarhedsguder med tilknytning til Vanerne.

Bengt Holbek og Iørn Piø; Fabeldyr og Sagnfolk, Politikens Forlag. Den bedste bog på dansk for dem der vil vide mere om fabeldyr og deres legender.

Katherine Briggs; A Dictionary of Fairys. Også et must, desværre kan den ikke købes længere i boghandlen.

Skønlitteratur:

Henning Kure; Troldehistorien, Carlsen Forlag. En sød historie og en god indføring i skiftende troen.

Marion Zimmer Bradley; Tågerne omkring Avalon. Magikere og feer i Kong Arthur sammenhæng, set ud fra et feministisk synspunkt.

Rollespil:

Ars Magica; Faeries, White Wolf. Dette supplement er skide godt! Intet mindre. Supplementet indeholder ud over baggrundsstof 3 gode eventyr.

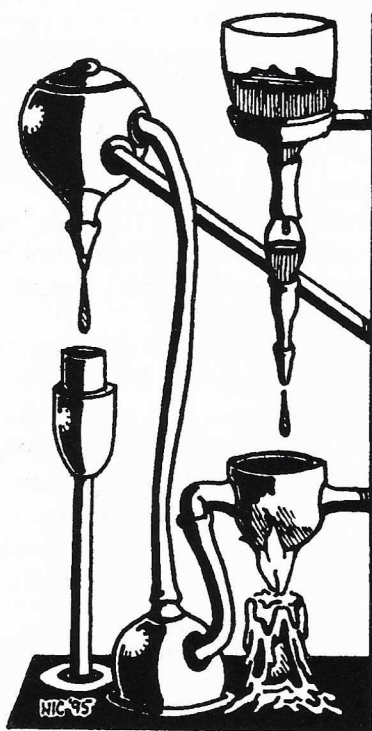
Amazing Engines; For Faerie, Queen & Country, TSR. Feer i Victoriatidens England. Lad ikke TSR logoet skræmme dig, dette supplement er godt, specielt magisystemet og baggrundstoffet.

Guldets natur: Guld er et fuldkomment stof bestående af rent, fast, blankt og rødt kviksølv, og rent, fast, rødt, ikke brændbart svovl. Guld er fuldkomment.

- Alkymiens spejl; Roger Bacon; munk fra det 13. århundrede.

Tro, håb og ærlighed

af
Ole Frej Christiansen



Den gamle, langskæggede alkymist kiggede op på eventyrerne: "Nå, så i søger altså efter et job? Javel ja! Jeg mangler noget vampyr-drageblod til mine eksperimenter, hvis i kan skaffe mig dette, skal jeg belønne jer kosteligt. Men husk: Vampyr-drægen skal slås ihjel ved at blive mast under en elefant, der besvimer fordi vampyr-drægen suger dens blod!"

Alkymisten indgår i mange fantasy-rollespil. Her har han typisk rollen, enten som en gal videnskabsmand, der beskæftiger sig med drageblod og genopvækkelse af de døde, eller som en klog, gammel vismand, der hjælper eventyrerne med bunker af penge og forskellige magiske drikke.

Denne artikel er et forsøg på at beskrive de virkelige alkymister. De var på sin vis meget forskellige fra dem, der er beskrevet ovenfor, men begge typer indeholder alligevel et gran af realisme.

Alkymisternes grundtanke er, at alting er levende, og stræber efter en perfekt tilstand. Et agern stræber mod at blive et egetræ, et barn stræber efter at blive voksen, og et uædelt metal stræber mod at blive guld. Alting vil opnå denne perfekte tilstand før eller siden ved egen hjælp, men hvis tingen påvirkes af den mystiske substans ved navn „de vises sten“, kan den ideelle tilstand opnås øjeblikkeligt.

Denne substans, ved navn „de vises sten“ eller „livseleksiren“, har mange fantastiske anvendelser. Indtaget i en kraftig fortynding skulle den give et væsentligt forlænget livsforløb, og omdannet til pulver og pakket ind i voks skulle den være i stand til at omdanne flydende bly til de pureste guld.

For en nutidig videnskabsmand virker det grotesk at påstå, at man kan lave bly til guld blot ved at smelte det og putte et eller andet pulver i. Ikke desto mindre hædrer man Sir Isaac Newton,

faderen til store dele af grundlaget for de moderne videnskaber, og en mand hvis alkymistiske værker samlet er i en størrelsesorden af 650.000 ord. For at forstå hvordan dette hænger sammen, er man nødt til at se på, hvordan man opfattede verdenen i middelalderen.

DEN ALKYMISTISKE VERDEN

Hvis en rumrejsende fra Mars landede på jorden, og brugte de første par dage på at drikke whisky med dansk vand, vodka med dansk vand, martini med dansk vand og gin med dansk vand, ville han naturligvis konkludere, at han blev fuld af at drikke dansk vand. Selv om dette er forkert, ville han være nået til denne konklusion på grundlag af en tilsyneladende fejlfri kombination af observation og rationel tænkning. Både nutidens videnskabsmænd og fortidens alkymister gjorde præcis det samme. Alkymisterne accepterede de samme videnskabelige teorier, som de fleste intelligente mennesker op til det 18. århundrede troede på.

Selvom det virker absurd, at man kan lave bly til guld, er transmutation og omskabelse noget, der foregår overalt i naturen. Larver bliver til sommerfugle, is bliver til vand, agern bliver til træer, og det spørgsmål der naturligvis må stilles er: „Hvordan?“

I over to tusinde år var vestens tænkere tilfredse med Aristoteles forklaring. Ifølge ham bestod verdenen af ét urstof, der blev påvirket af fire forskellige kvaliteter (varme, tørhed, fugtighed og kulde), hvilket dannede de fire elementer (ild, jord, luft og vand).

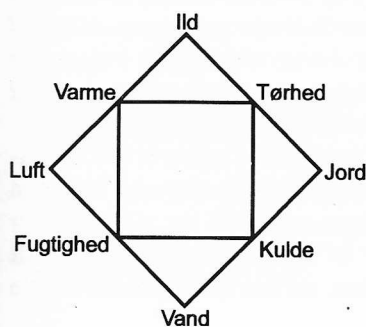
Disse elementer er så byggesten til alle materialer, hvilket f.eks. kan ses ved at sætte ild til noget fugtigt træ. Røgen der stiger op fra træet er luft, dampen der bliver afgivet er vand, asken der bliver ladet tilbage er jord, og flammerne er ild.

Alt er som nævnt i konstant forandring; ting synes at opstå, vokse, forvitte, formindskes og forsvinde. Dette skyldes, at elementerne i de forskellige materialer konstant omdannes til hinanden, når de påvirkkes af deres omgivelser. Vand opstår ved påvirkning af fugtighed og kulde. Hvis man erstatter kulden med varme opstår i stedet luft, men er det ikke netop det der sker, når en kedel med vand begynder at koge? Hvis man ønsker at fremstille et eller andet (f.eks. guld), skal man blot finde ud af, i hvilket forhold de enkelte elementer indgår, og så påvirke et andet stof (f.eks. bly) med diverse påvirkninger, indtil det rette forhold opnås.

Aristoteles foreslog også en forklaring på forskellen mellem mineraler (sten) og metaller. Selvom også de består af de fire elementer, er deres umiddelbare ingredienser to underjordiske „uddunstninger“ af henholdsvis „jordagtig røg“ (jord på vej til ild) og „vandig damp“ (vand på vej til luft). Den jordagtige røg er hovedbestanddelen i mineraler, hvor den vandige damp er hovedbestanddelen i metaller. Disse to bestanddele beskrev han som en særlig form for ideel eller „filosofisk“ form for svovl og kviksølv.

En berømt alkymist ved navn Paracelsus (1493-1534) videreudviklede denne ide, og fastslog at alt var sammensat af tre forskellige „grundstoffer“, nemlig kviksølv (der stod for de flygtige, metalliske egenskaber), svovl (der stod for de faste, brændbare egenskaber) og salt (der virkede som et bindemiddel imellem de to andre). Som billede brugte også han noget brændende træ: „Det der brænder er svovl, det der fordamper er kviksølv, og asken der bliver tilbage er salt“.

Det er vigtigt at forstå, at det omtalte kviksølv, svovl og salt ikke er de



pågældende kemiske stoffer vi kender idag, men blot symboler på de forskellige egenskaber. For at mindske forvirringen blev disse „grundstoffer“ nogle gange omtalt som „filosofisk“ kviksølv, salt og svovl, men som regel var meningen underforstået.

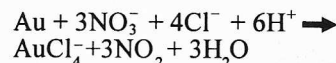
En anden ting der er vigtig at forstå, når man beskæftiger sig med denne tids videnskab er, at alt blev opfattet som levende. Når en alkymist omtalte opløsningen af et stof som „drab“, udfældningen af et andet som „fødsel“, og sammensmeltningen af andre som „ægteskab“, var dette ikke ment i overført betydning. Metaller var levende skabninger med ånd, krop og sjæl, i stand til at føle både had og kærlighed. En alkymistisk tekst siger:

„Hvis du kan rense kviksølv, svovl og salt, indtil den metalliske krop og ånd er uadskilleligt forenet ved hjælp af den metalliske sjæl, vil du dermed fastholde kærlighedsbåndet, og forberede paladset til kroningen“.

Denne sætnings henførsler til kær-

lighed, paladser og kroninger hører tilsyneladende ikke sammen med en kemisk fremstilling, men en alkymist ville straks forstå sammenhængen med den alkymistiske proces, hvor de vises sten, dannet ved den kærlige forening af kviksølv, svovl og salt (eller stoffets ånd, sjæl og krop), krones til alle stoffers konge.

Nutidens kemikere ville måske nærmere foretrække udtryk som



En kender af datidens fagsprog ville ligeså let forstå hvad den første sætning betød, som en nutidig kemiker ville forstå det ovenstående.

DET STORE VÆRK

Fremstillingen af de vises sten (eller blot „stenen“) omtales tit som „Det store Værk“. Og sandeligt, kan man forestille sig noget større værk end fremstilling-

en af elementernes konge, eleksiren der kan transformere bly til guld?

Her er det vigtigt at slå fast, at fremstillingsprocessen var andet og mere end blot det at stå og blande ting sammen. Værket var lige så meget et spørgsmål om åndelig renselse af alkymisten som oprensning af de tre principper (kviksølv, svovl og salt). For at kunne fremstille det reneste og ædleste materiale i naturen, måtte også alkymisten være renset for beskidte og urene holdninger. Som før nævnt blev processen beskrevet som en forening mellem svovl og kviksølv, men hvordan skulle dette kærlighedsbånd kunne knyttes af en grisk og hadefuld forlover? Der findes talrige beskrivelser af alkymistiske eksperimenter, der er slået fejl, fordi der blev begået utroskab, mord eller dovenskab i laboratoriet. I denne atmosfære kunne stofferne ikke bringes i forening, men måtte sygne hen og dø.

Af samme årsag blev der aldrig skrevet en klar opskrift på, hvorledes stenen skulle fremstilles. En alkymist, der ikke havde lagt arbejde og sjæl i arbejdet, ville ikke være i stand til at fremstille stenen, da hans arbejde (og ikke en andens) var en essentiel del af processen. Dette medfører, at alle tekster om selve det alkymistiske værk er utroligt svære at fortolke. De kan kun forstås, hvis man i forvejen selv ved hvad processen går ud på. Det klassi-



Det første stof ligger alle vegne (vist som små klodser), men ingen lægger mærke til det.

ske eksempel på en typisk alkymistisk tekst er den såkaldte smaragd-tavle. Dette er en lertavle, som Hermes Trismegistus (en mytisk figur indenfor alkymi, gnosticisme, magi og andre okkulte grene) ifølge legenden har ridset en beskrivelse af selve det store værk.

Som det ses nedenfor, er teksten næsten fuldstændig uforståelig, men ikke detsto mindre påstås det, at hele proceduren til fremstilling af de vises sten er beskrevet.

Et andet problem i fortolkningerne er alkymisternes forkærlighed for bil-

leder og symboler. En stor del af „op-skrifterne“ består af billeder der vrirler med drager, elefanter, konger, død og genopstandelse. F.eks. indeholder værket en såkaldt „fiksering af kviksølvet“. Dette afbildes tit som en mand med vinger på arme og ben (kviksølv er let og flygtigt af natur), der får hugget hænder og fødder af, så han ikke mere kan bevæge sig, og dermed er fikseret.

Et tredje problem er at finde ud af, hvilket stof man skal starte med. For at fremstille stenen har man brug for et udgangspunkt, og dette udgangspunkt kaldes „det første stof“. De gamle mestre fortæller aldrig helt præcist hvad dette stof er, men det står fast, at der er tale om et materiale, der er ringeagtet af de fleste. Som skrevet i Gloria Mundi (en bog af en anonym forfatter):

[Det] findes på landet, i landsbyen og i byen, i alle ting skabt af Gud, og dog ringeagtes det af alle. Rig og fattig har det mellem hænderne hver dag. Det kastes på gaden af tjenestepiger. Børn leger med det. Ingen værdsætter det, dog er det, bortset fra den menneskelige sjæl, den smukkete og mest værdifulde ting i hele verden, og har magten til at vælte konger og prinser. Alligevel er det berygtet som den usleste og tarveligste af jordiske materialer. Det bortkastes og ringeagtes af alle.

Disse forhold tegner et specielt billede af den typiske alkymist. Hvis han skal have mulighed for at bruge over 20 år af sit liv på at finde frem til eleksiren, må han være i stand til at tjene

Smaragd-Tavlen

Det er sandt, ikke løgn, og helt ubestrideligt:

Det som er for nedan, er som det, der er for oven, og det, der er for oven, er som det, der er for nedan. Gennem disse ting skabes miraklerne af en eneste ting.

Og som alle ting er opstået af det ene ord fra den ene skabning, så er alle ting skabt fra denne ene ting ved tilpasning.

Dens fader er solen, dens moder er månen. Vinden bærer den i sit skød, Jorden er dens amme.

Den er fader til perfektion i hele verden.

Dens kraft er fuldkommen, hvis den bliver omdannet til jord.

Skil jorden fra ilden, det fine fra det grove, med forsigtighed og dømmekraft.

Stig med klogskab fra jorden til himlen, og vend tilbage til jorden, og foren kræfterne af det bedre og dårligere. Så vil du få hæder i hele denne verden, og al dunkelhed vil flygte fra dig.

Dette har mere styrke end styrke selv, fordi det overvinder alle lette ting, og kan trænge igennem alle faste stoffer. Således er verdenen blevet skabt.

Herefter kommer vidundere, der er etableret her.

Derfor er jeg kaldet Hermes Trismegistus, ejer af tre dele af den universelle filosofi.

Hvad jeg havde at sige om solens værk er fuldstændigt.

penge på noget andet så længe.

Historisk set har der været tale om to forskellige „typer“ af alkymister.

DEN TYPISKE ALKYMIST

I Middelalderen var den typiske alkymist en rigmand, der havde tid til at stå i sit laboratorium og eksperimentere, imens han havde folk til at tjene penge til sig. Typisk havde han et dårligt helbred på grund af de mange timer i giftige dampe, han gik krumbøjet på grund af de mange timer foran sin esse, og han var overbevist om, at hans arbejde snart ville lykkes, så han kunne fremstille de vises sten.

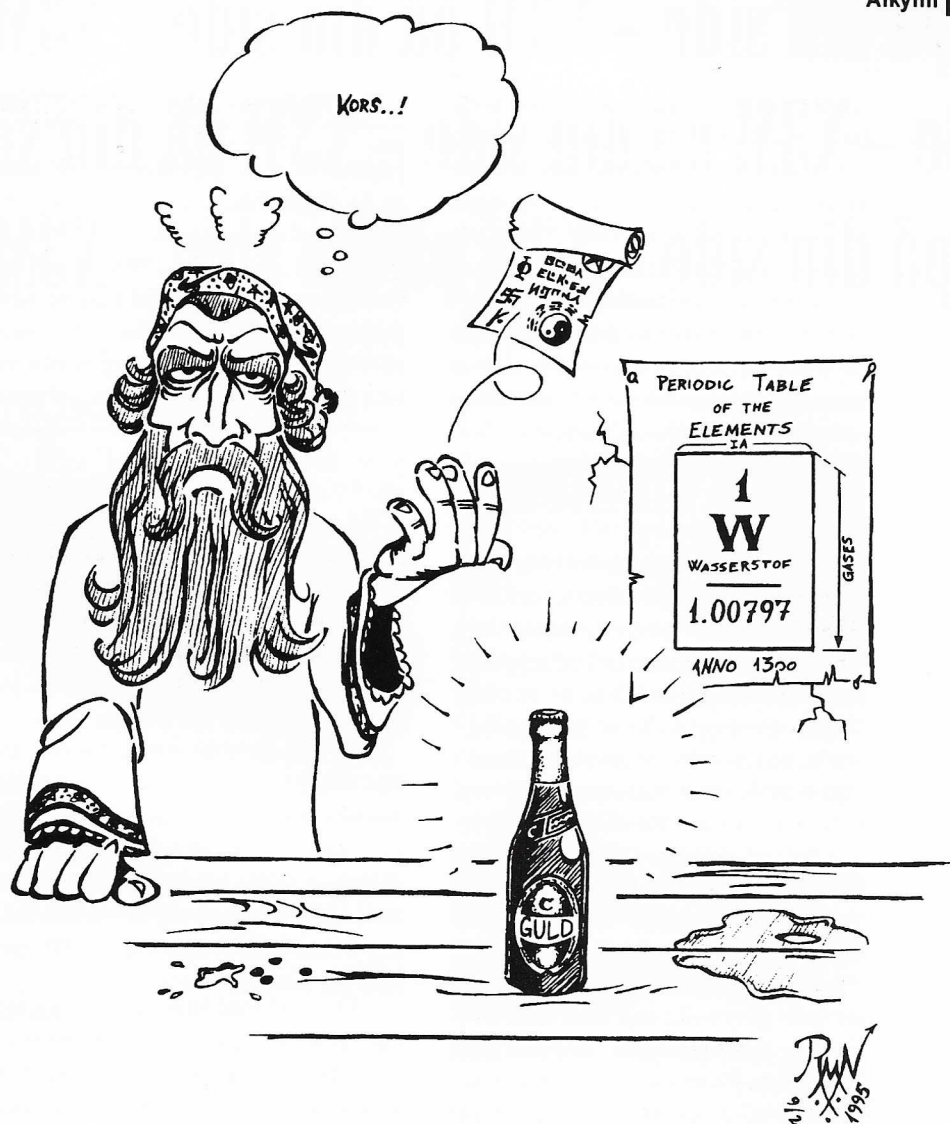
I Renæssancen skiftede alkymien karakter, og blev nærmest anset som en form for filosofi. Det blev hævdet, at alle alkymistiske tekster skulle forstås allegorisk, da de ikke handlede om at stå og rense det første stof for urenheder, men om at rense sjælen. Man så nærmest ned på de „praktiske“ alkymister, og kaldte den for „souffleurs“. Ordet stammer fra det franske „souffler“ der betyder „at puste“. Det vil sige meningen var „dem der sidder og puster til ilden“.

I alle tider har det dog altid været nærliggende for alkymister at bruge kristne billeder for de ting de arbejdede med. Man har sammenlignet guld med Gud, de vises sten med Jesus, kviksølv, svovl og salt med treenigheden og så videre. Dette har medført, at kirken har bandlyst alkymien. I året 1317 forbød paven alkymi, hvilket dog ikke stoppede de af kirkens folk, der var nysgerige, interesserede eller grådige nok til at forsætte deres søgen efter de vises sten.

Fælles for alle tiders alkymister er dog tre ting: De har alle troet på, at de kunne lave de vises sten, de har alle håbet på, de snart ville komme frem til den, og de har aldrig kunnet være ærlige, når de fortalte om hvad de gjorde.

Desuden har de alle haft troen på en ting, nemlig: „Det som viseligt prøves igen, vil på et tidspunkt lykkes“, eller som de selv udtrykte det:

*Sapienter retentatum,
succedet aliquando.*



Litteratur

Hvis du er blevet interesseret i disse ting, kan jeg anbefale dig at gå på biblioteket for at finde flere oplysninger. Bøger om alkymi står under decimalklasse 54.07. Jeg kan især anbefale:

Couders, Allison: *Alchemy - the philosopher's stone*. Der er ud fra denne bog, det meste af denne artikel er skrevet. Desuden er der skrevet tre bøger i Atlantis-serien, med titlerne *Alkymiens skatkammer* (grundbegreber - meget overfladisk), *De store Alkymister* (god inspiration til PC- og NPC-beskrivelser) og *Katedralens Mysterier* (fortæller om Notre Dame-kirken i Paris, og især om de alkymistiske symboler der er at finde her). De er alle tre temmeligt små, men ganske gode.

M på din side - X3M på din side - X3M på din side - X3M på
ide - X3M på din side - X3M på din side - X3M på din side -
M på din side - X3M på din side - X3M på din side - X3M på

Velkommen

Til X3M På din side, stedet hvor gal-
den fra de sidste tre måneder er hav-
net! Her kan du se vores mening om,
hvor dårligt det hele er. Indlæggene
står for de pågældende personers
egen regning, og hvis du er uenig
med noget er du meget velkommen
til at skrive ind. Adressen er:

X3M v/ Sebastian Flamant
Nørrebrogade 106 - 2.th.
2200 København N

X3M'T KEDELIGT!

Ja, det nye danske rollespilmagasin
X3M er simpelthen kedeligt. Sikke no-
get latterligt studentikost pseudosagligt
bras. I tror, at I er ekstreme, men I er
ikke engang morsomme. I tror, at I kan
provokere, men I tør ikke engang træde
nogen over tæerne. Er det ekstremt? Jeg
spørger bare.

Hvem fanden henvender I jer
egentlig til? Tror I virkelig, at vi rolle-
spillere gider at læse spalte op og spalte
ned (og der er ikke engang særligt
mange af dem) om kalendere og spio-
ner? Det er sgu' da død kedeligt, og I
skriver det ikke engang på en sjov
måde.

Og hvad med jeres lay-out? Jeg tro-
ede, at X3M også ville stå for et nyt og
spændende lay-out med masser af
smarte detaljer og finesser. Jeg troede,
at I ville bryde med den sædvanlige
form. Men ikke engang det kunne I
klare. Det er bare for latterligt.

Okay, fair enough, jeres artikler er
egentlig rimelige, hvis man altså ser bort
fra stavfejl og fra, at det virker som
om, I skriver opgave til een eller anden
eksaminator. Vågn op! I skriver til mig,
og jeg vil have underholdning. Jeg vil
kunne bruge jeres artikler til noget, og
have det sjovt mens jeg læser dem.

Jeg kan kun sige: Godt forsøgt, men
prøv igen. I er simpelthen for latterlige.

Sebastian Flamant

X3M'T KEDELIGT?

Kære Sebastian,

*Tak for dit søde brev. Hvor er det
dejligt at se, at der er nogen derude,
der har en holdning til vores glimrende
blad. Men for at svare på dine mange
konstruktive spørgsmål og på den lille
smule kritik, som også kom med i kø-
bet, vil jeg sige:*

*Sebastian, du er simpelthen for lat-
terlig! Hvad fanden tror du, blev Rom
måske bygget på een dag? Måske er
X3M ikke livets salt, men det er åben-
bart det, du forventer, din nar. Vi er ikke
professionelle, selvfølgelig er vi ikke
det. Og alt kan sgu' ikke gå godt from
day one, der må da være plads til for-
bedring. Og vores artikler er for kede-
lige? Jamen det kan da godt være, men
vi arbejder på det. Og vi er for lidt eks-
treme? Tja, det er fordi, der er for få
idioter som dig, der skriver ind, så vi
har ingen at skyde i sæk. Og dig tør vi
i hvert fald godt træde over tæerne, for
du fortjener fandeme ikke bedre. Ha!*

*Vores lay-out synes du også er dår-
ligt. Det er fordi vi har visioner. Hvis
alt var perfekt fra starten, var der jo
ikke flere visioner at opfylde, vel?*

*Alt i alt kan jeg kun sige: Sebastian,
du er et fæ, men bliv endelig ved med at
skrive ind, så vi kan rakke noget mere
ned på dig, for du er simpelthen for lat-
terlig.*

Sebastian Flamant, X3M

SIDSTE NYT!

Efter redaktionens afslutning, har vi modtaget en pressemeddelelse om et nyt dansk
rollespils-system ved navn Horror-Live. Vi klipper fra beskrivelsen:

*Der er tale om [...] et såkaldt levende rollespil. [...] En slags improviseret
total teater, hvor hver spiller tager en rolle som en af de implicerede i handlingen,
og drevet af deres egne ideer og lyster, forsøger at nå deres mål.*

Her er altså noget for dem, der ynder at springe rundt i lokalet og vifte med
arme og ben, i stedet for at sidde omkring et bord og rulle terninger.

Næste nummer af X3M bringer naturligvis en nærmere omtale om dette spæn-
dende nye initiativ.

DET GIVER INGEN MENING...

I år 2050 har verdenen meget pludseligt forandret sig, der går orcer og elvere på gaderne i Odense, og Fuchi Incorporated har overtaget Lego. Nej, vel? Vi prøver igen. I år 2020 har vi fået Cyberhunde, og vi betaler ikke længere i kroner og ører, ej heller i ECU, men i Eurobucks. Desuden er Danmark gået bankerot og alt er forfaldent. Not! I år 2100 har vi fået skabt mere eller mindre verdensfred, vi har fået et verdensomspændende FN, og vi har baser på Månen, Mars og Mercur. Meget morsomt. Hahaha. I år 2050 er hele Australiens befolkning død af en mystisk pest, Rusland er en verdensmagt og USA er en politistat. Tja, hvorfor ikke? Nej, den er alligevel for langt ude.

Eller hvad? Det ligger altså lige rundt om hjørnet, det nye årtusinde. Forventningerne til det overgår snart fantasien. Teknologi, rumfart, dekadence, verdensomspændende megacorps, det hele findes om bare 50 år, i hvert fald ifølge visse rollespilssystemer og supplementer. Vender magien tilbage i år 2000? Eller er Shadowrun, Cyberpunk 2020, og alle de andre nærfremtidsrollespil bare ren og skær fik-

tion. Måske skal man som læser bare antage, at alt dette altså foregår på en anden planet, der tilnærmelsesvis ligner vores. For mildest talt, så tror jeg ikke en skid på langt de fleste af teoriene. Og hvad fanden, det gør vel heller ikke noget, ingen har sagt, at de ville beskrive *vores* fremtid så realistisk som muligt.

Men hvad så? Hvad så med Cyberpunk og lasere og shadowrunners? Hvordan ser Danmark ud om 50 år? Er Nørrebro blevet en fristat, styret af Hells Angels Incorporated og Vesterbro en kampzone? Eller ligner det hele sig selv, bortset fra at Lego er blevet *lidt* større og vi er blevet *lidt* flere? Ja, jeg ved det ikke. Lige meget hvor meget jeg tænker over det, vil regnestykket ikke gå op. Cyberdecks, stik i panden, bionics og diktatoriske megacorps passer simpelthen ikke ind i mit verdensbillede. Jeg tror bare ikke på det. Men måske er det netop det: en tros-sag. Eller hvad? Oplys mig, hvis I ved noget, som jeg ikke ved. Den, der tier, samtykker...

Sebastian Flamant

LESBISKE LEGO®-HUNDE VED MAGTEN I ÅR 2000?

Næppe, men er fiktionen i nutidens science fiction så uvirkelig? Er cyberpunk bare tekno-fantasy, hvor magi er blevet til cyberware, og ældgamle troldmænd er skiftet ud med griske Mega Corps?

Mange har omtalt William Gibson og andre af cyberpunkens fædre som geniale og fremadskuende, men hvis vi ser på tendenserne i dag, skal der ikke megen fantasi til at forstille sig deres dunkle visioner. Forfatterens genialitet består i at se disse tendenser og ikke i at opdigte dem. Det er min påstand, at mange af cyberpunk-fænomenerne findes her og nu! Jeg vil her se på nogle aspekter af samfundet idag og prøve at sætte dem i perspektiv i forhold til cyberpunkens verden.

Cyberdecks

I Gibsons bøger bruges cyberdeck til at præsentere nettet som direkte mentalt input. Man navigerer gennem ver-

dens datanet og kommunikerer med andre „netrunnere“ via en slags digital telepati. I dag tillader digitale forbindelser og satellitopkoblinger global overførsel af lyd og billeder i real time. For nyligt kunne internet brugere (med et godt kreditkort) overvære en koncert med Rolling Stones transmitteret live via nettet. Gibson bruger cyberdeck til at gøre nettet levende og det er præcist, hvad der er ved at ske.

I litteraturen og rollespilene bruges cyberdecks også som våben af fremtidens hackere. De er i stand til at sende programmer afsted for at angribe andre computere. I 1988 så det til dato mest omtalte „ice-breaker“ program dagens lys. The Internet Worm nåede at få ca. 6.000 computere forbundet til internettet til at gå ned, inden den blev stoppet! Og så var der tilmed en fejl i programmet, der gjorde, at det blev opdaget meget hurtigt!

Bionics og cyberware

Det klassiske spørgsmål er, „Hvorfor vil nogen dog ønske at skifte deres legemsdele ud?“ og svaret er lige så klassisk, „Fordi de KAN!“ Der er alt mulig grund til at tro, at ikke bare folk med helbredsmæssige grunde vil få fortaget disse udskiftninger. Det er et faktum, at et meget stort antal personer allerede har fået modificeret deres former med silikone, fedtudsugninger og andre avancerede indgreb. Kosmetiske statussymboler er bare en ny måde at skilte med sin rigdom. Derfor er jeg ikke i tvivl: Folk er forfængelige nok til at underkaste sig disse „forbedringer“. Tænk bare på Michael Jackson!

I dag er de første forsøg med helbredelse via genteknologi allerede i drift i USA. Hvis de giver gode resultater, kan de bane vej for nye anvendelsesområder af dette vidunder. Man behøver ikke hedde Bradbury for at forestille sig, hvad der kan ske, når vi bliver herre over de genetiske byggeklodser.

Mega Corps

I edb-branchen er der masser af eksempler på rigtige „mega corps geminger“. Hvis man ikke kan blive enig med sin konkurrenter, kan man altid opkøbe dem! Microsoft tabte en afgørende retsag til et mindre firma. Kort tid efter var firmaet en del af det voksende Microsoft imperium.

For at tage kampen op med Microsoft manglede Novell nogle applikationer for at slå igennem på slutbrugermarkedet. Hvad gør man, når man ikke selv har tid til at udvikle dem? På ganske kort tid havde Novell opkøbt WordPerfect Inc. samt rettighederne til to tidligere flagskibe hos det kriseramte Borland.

Et mere lokalt eksempel er Novo Nordisk og deres lille uheld med at undlade at varmebehandle blod. Det resulterede i at en gruppe blødere blev smittet med HIV under deres behandling. Af uvisse årsager er sagen druknet i et Kafkask bureaukrati og alt peger på, at Novo slipper godt fra denne lille „fejl“-ups!

Jeg synes, at der er masser af indikatorer, der peger på, at vi bevæger os i retning af et cyberpunk samfund, hvad enten vi vil det eller ej.

Brian Rasmussen

Har du nogen sinde overvejet, hvordan det ville være, at rejse gennem Tiden?
 Har du nogen sinde troet, at det kunne gå godt?

Anachron

af
 Sebastian Flamant

I kigger ud af de tilduggede vinduer. Udenfor, i laboratoriet på Statens Institut for Paranormal Forskning, står jeres chef Christoffer Barent sammen med nogle andre forskere. De ser mindst lige så nervøse ud som jer. Et ur tikker monotont. I husker næsten ikke de sidste par dage, det hele gik meget hurtigt. En maskine, et tilbud, en kontrakt, og nu står I her, i den første funktionelle tidsrejsemaskine. I står overfor en historisk begivenhed, hvis lige aldrig før er set. Uret tikker fra en fjern verden, som I snart vil forsvinde fra. For igen at dukke op... i fortiden.

Anachron er et scenarie, der starter og foregår i New York år 2010. New York har ikke ændret sig forfærdeligt meget: De store firmaer er blevet større, men ellers ligner det hele sig selv. Hvis GMen ønsker det, kan han lade scenariet foregå på et andet tidspunkt, men visse ting skal i så fald ændres. Den omtalte stunstick kan byttes ud med en anden gizmo, for eksempel. Scenariet kan med meget få ændringer spilles som et Cliffhanger scenarie.

Anachron skal spilles som et non-stop panikscenarie, hvor spillerne kun sjældent får lov til at stoppe op og tænke sig om. Scenariet bør udvikle sig som en kamp mod Tiden, hvor spillerne må forfølge et blindt håb for at overleve.

Karaktererne (fire er bedst) er alle ansatte på Statens Institut for Paranormal Forskning. Deres største drøm er en dag at blive til noget, at kunne skrive historie. Det har de chancen for nu, hvor de har indvilget i at være verdens første tidsrejsende mennesker. Maskinen, der skal bringe spillerne tilbage til fortiden, er blevet testet igen og igen... på dyr. Men ingen ved reelt, hvad der sker med dem, hvor de ender. Spillerne skal være 'væk' i nogle få minutter, hvorefter de vil blive 'suget' tilbage af maskinen. De har fået præ-

cise ordrer fra deres chef Christoffer Barent om ikke at forsøge at påvirke tid og sted, når de forhåbenligt rejser tilbage. Spillerne får alle udleveret en stunstick, i det tilfælde at alt skulle gå galt. Men intet kan gå galt. I hvert fald i teorien.

FORTIDEN

Makinen begynder at rotere, og snart hvirvler det hele så hurtigt rundt, at spillerne ikke kan undgå at besvime.

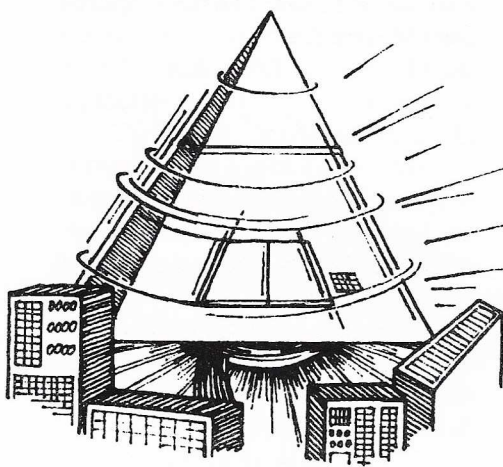
Som de slår øjnene op igen, befinder de sig på en lille høj. Spillerne bemærker en irriterende hovedpine, sikkert en bieffekt af rejsen. Ved en flod længere nede udkæmpes et slag mellem to hærstyrker, og spillerne finder ud af, at der er tale om sydstats- og nordstats-tropper fra den amerikanske borgerkrig. Og hvad værre er, lige bag dem råber en såret soldat til dem: „Vig bort! Djævl. Hvor, hvor kom I fra, hvordan... hvordan kunne I...?“

Soldaten bærer sydstatstøj og støtter sig op ad sin hest. Han peger på spillerne med en gammel Enfield riffel fra borgerkrigstiden og begynder at udråbe sit navn i hvilelse og forbander spillerne på alle mulige måder: „Norman Trask, tredje regiment, femte bataljon. Norman Trask, Norman Trask, tredje regiment. Nærm jer ikke, djævl. Vig bort. Norman Trask...“

Inden spillerne når at få gjort noget (og hvis de prøver, trykker den sårede soldat gladeligt på aftrækkeren), føler de svimmelheden overvælde dem, og de falder igen om.

EN ANDEN TID

Som spillerne vågner fra deres besvime tilstand, befinder de sig igen i den velkendte tidsmaskine. Udenfor er alt dog mørkt, og der er intet spor af de andre forskere fra instituttet. Desuden



bemærker spillerne en forfærdelig hovedpine, der hæmmer hver eneste lille bevægelse.

Som spillerne nærmer sig maskinens to massive skydedøre, falder den ene af dem forover med et brag og en lyd af rustent metal der skraber mod metal. Udenfor genkender spillerne et museum i New York, og maskinen står tydeligvis som en museumsgenstand til udstilling, omgivet af fløjlsreb og messingstandere. En af spillerne bemærker desuden, at han har tabt sin stunstick. Den er ikke til at finde nogen steder.

Derudover bemærker spillerne en undrende rengøringsassistent, der står meget stille og afventende. Han er tydeligvis hunderød, og får kun lige fremstammet et „Hva'... Hvem... Øøeh.“ Spillerne bemærker som de træder ud af maskinen, at der på et af fløjlsrebene hænger et lille messingskilt, hvorpå står ingravert: „PYRAMID 1 PROTOTYPE – Doneret af Vincent Trask – Anachron Incorporated“.

Det burde ikke været noget stort besvær for spillerne at flygte fra museet inden rengøringsassistenten får taget sig sammen til at tilkalde sikkerhedsvagterne...

Udenfor bemærker spillerne, at de er i New York, og New York ligner sig selv. Næsten, i hvert fald. For et sted, ikke langt fra Empire State Building, rejser en anden bygning sig højere end alle andre i byen: i store bogstaver på bygningens tag står: Anachron Incorporated. New York har tydeligvis fået sig et nyt megacorp under spillernes fravær.

FIRMAET

Spillerne befinder sig ganske rigtigt i New York år 2010. Men som de rejste frem i tiden igen, blev de suget op ad en anden tidslinje, påvirket af deres møde med soldaten Norman Trask. De er nu havnet i en tid, hvor Norman Trask overlever sit sår, finder spillernes tabte stunstick, og bliver overbevist om, at de „djævle“, han mødte, måske kom fra fremtiden. Norman Trask bruger hele sit liv på at gruble over tidsrejse, og efterlader sine fund til sin søn, som fortsætter forskningen. Alt dette resulterer i, at den første funktionelle

tidsmaskine, PYRAMID 1, ser dagens lys i 1963, og i 1980 bliver Tidsrejsefirmaet Anachron Incorporated stiftet. I 1996 kommer Vincent Trask til magten.

Nu, i år 2010, sidder Anachron på magten: Tidsrejse er en populær forlystelse, som de fleste har råd til. Tidsrejse har gjort de fleste historikere arbejdsløse. Maskinerne står i specielle Rejsehaller rundt om i verdenen, hvor folk efter en lang dags arbejde kan tage en smuttur til det gamle Rom, eller hvad de nu lyster. Men maskinerne fungerer ikke som den, spillerne var igennem. Disse nye maskiner virker stort set som en slags fjernsyn, hvor de rejsende ikke har nogen mulighed for at påvirke tiden. Der findes faktisk kun to fuldt funktionelle maskiner, som begge står på et skjult Anachron forskningslaboratorie.

Anachron med Vincent Trask i spidsen er ikke noget venligt firma. Anachron har efterhånden tilranet sig så meget magt, at både FBI og mange statslige medlemmer er i lommen på Vincent Trask. Derudover kæmper Vincent Trask for tiden for at komme ind i regeringen, for at blive repræsentant for den amerikanske stat, ja sågar præsident. Derfor er Anachron begyndt at fjerne potentielle trusler, der kunne stoppe firmaets totale magtovertagelse. Alt i alt bør firmaet fremstå for spillerne som værende meget, meget ondt. Rent rollespilmæssigt kan dette udtrykkes ved at lade spillerne møde nogle ubehøvede Anachron-folk, spillerne kan se nogle af de mange valgplakater for Vincent Trask, eller de kan høre løse rygter på gaden.

Og nå ja, forresten... Anachrons bestyrelse består foruden Vincent Trask af fire topfolk, som er kendt i byen for deres grove metoder og totale mangel på charme. Spillerne.

DOBBELTE IDENTITETER

Som spillerne træder ud af maskinen på museet, træder de ind i en tid, hvor 'de' allerede eksisterer. Dette skaber en slags kløvning af deres identitet, fordi den samme person teoretisk set ikke kan befinde sig det samme sted på samme tid. Det er et paradoks. Derfor er det scenariets teori, at natu-

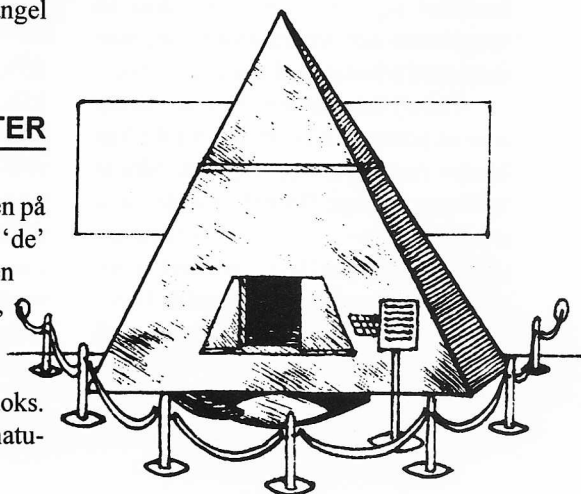
ren i sådanne tilfælde vil forsøge at 'rette fejlen'. Det betyder for scenariet, at spillerne og deres alter-ego'er langsomt begynder at gå i forrådnelse, indtil der intet er tilbage af den ene eller den anden af parterne. Det betyder også, at spillerne er i en slags psykisk kontakt med deres andet jeg, således at de nogle gange vil kunne opsnappe hinandens tanker.

Rent spilleteknisk tager spillerne skade for hver dag, de befinder sig i denne tid. Alt i alt vil det tage spillerne omtrent tre dage at dø, alt efter hvor sunde de er. Der er ikke mange måder at undslippe denne forbandelse på: Spillerne kan flygte fra denne tid, de kan dræbe alter-ego'erne, eller de kan selv blive dræbt. For at fremhæve, at de er ved at gå i forrådnelse, kan GMen en gang imellem lade en eller flere af spillerne bemærke, at han/de har fået en rift eller et sår, hvor der intet var for bare nogle minutter siden.

Hvad angår spillernes psykiske link, kan GMen bruge det til at give spillerne hints, eller bare til at skabe morsomme situationer, for eksempel når en af spillerne pludseligt kommer i tanke om, at han skal huske sit møde med FBI i morgen!

SLAGETS GANG

Fra spillerne træder ud af tidsmaskinen og til den bitre ende, er scenariet egentligt meget løst struktureret. Spillerne skal have tid til at se sig lidt omkring i denne fagre nye verden, de skal efterhånden finde ud af, at Anachron ikke er noget særligt venligt firma, det skal gå op for dem, at de selv (eller deres



alter-egoer) er topchefer i firmaet, og de skal forstå, at de må gøre noget meget hurtigt, fordi de simpelthen er ved at dø af denne mystiske spaltning. Alt dette må GMen viderebringe spillerne gennem situationer, hvor spillerne for eksempel bliver genkendt på gaden, hvor de ser sig selv i avisen, eller hvad GMen ellers kan finde på.

Derudover må det før eller senere gå op for spillerne, at de enten må flygte herfra eller må slå deres alter-ego'er ihjel. Ved nærmere efterforskning viser det sig dog, at den anden løsning er praktisk taget umulig, fordi Anachrons topchefer til stadighed er omringet af bodyguards. Så spillerne må altså væk, men hvordan? Der findes jo ingen 'rigtige' tidsmaskiner mere, og den fra museet er totalt ubrugelig. Her kommer Deus Ex Machina så ind, i form af følgende oplysninger og muligheder.

CHRISTOFFER BARENT

Første dag, spillerne befinder sig i denne nye tid, læser de på en spiseseddel, at regeringsforskeren Christoffer Barent er anklaget for spionage og for at tilhøre den radikale terroristgruppe Sons Of Homer, hvis mål er at nedlægge Anachron og komme tidsrejse til livs. I denne tid er statens tidsrejse-projekt gået mere eller mindre i vasken, men er dog stadigvæk en trussel mod Anachron, og eftersom Christoffer Barent stadigvæk er leder af projektet, har Anachron besluttet sig for at uskadeliggøre ham med FBI's hjælp. At de så rent faktisk har ret i, at Barent er spion for Sons of Homer, er en anden sag. Barent er i denne tid blevet en inkarneret modstander af tidsrejse, og har i kraft af sit job på det paranormale institut besluttet sig for at spionere, ikke så meget mod den amerikanske stat, men især mod tidsrejse i al almindelighed.

I hvert fald bør spillerne se Barent som en potentiel allieret, der måske kan hjælpe dem til at komme væk. Skulle spillerne opsøge Barent, må de først overbevise ham om deres forrygte historie (husk på, at Barent er stærk modstander af Anachron og faktisk hader spillernes alter-ego'er), og dernæst få ham til at hjælpe. Alt efter spillernes rollespil, vil Barent enten henvise dem eller føre dem til Sons Of Homer.

Barent kan også lægge et godt ord ind for spillerne, skulle alt gå godt.

ALTER-EGOERNE

Spillernes alter-egoer er i denne tid topchefer for Anachron Incorporated. Hvordan det præcist er sket, er overladt til GMens fantasi og må siges at være rent tilfælde. Alter-egoerne ligner stort set spillerne: Frisure og tøj varierer dog, og den sadistiske GM kan lade en af alter-egoerne mangle en finger eller noget i den dur. I hvert fald vil man umiddelbart kunne genkende spillerne som værende de famøse topchefer, men side om side er der ingen tvivl om, hvem de 'rigtige' topchefer er.

Hvis spillerne vælger at opsøge 'sig selv', bliver de hurtigt skuffede. Selvom de ligner hinanden på en prik, er de meget forskellige af natur. Spillernes andet jeg har selvfølgelig også opdaget, at noget er ved at hænde dem, at de også er ved at gå i opløsning. Så hvis spillerne vælger at stikke hovedet hovedkulds ind i løvens hule, må de også acceptere konsekvenserne, nemlig at deres alter-ego'er forsøger at slå dem ihjel. Med noget meget overbevisende rollespil kunne alter-ego'erne dog overbevise til at hjælpe spillerne til at undslippe, eller i hvert fald til at henvise til Anachrons skjulte tidsrejse-laboratorie. Men det er mest sandsynligt, at alter-ego'ernes bodyguards bare åbner ild.

Selvom dette måske ikke er så realistisk, slår det i hvert fald fast, at Anachron er nogle onde sataner, som spillerne må og skal væk fra, eller som under ingen omstændigheder er værd at hjælpe. Således bliver spillerne forhåbenligt også desto mere tiltrukket af Anachrons modstandere, Sons Of Homer.

Det skal hertil siges, at spillernes andet jeg naturligvis ikke forholder sig passive gennem scenariet. De er godt klar over, at der er et problem, og at spillerne sandsynligvis står bag. Denne mistanke bekræftes yderligere, hvis spillerne dummer sig offentligt, hvis de gør sig specielt bemærkede, eller hvis nogle Anachron-folk opdager spillerne, mens de ved, at deres topchefer burde sidde i møde eller være et helt andet sted. Alt efter hvordan spillerne handler, vil Anachron indlede en jagt på spil-

lerne, hvilket sætter yderligere pres på scenariet. Skulle spillerne opsøge 'sig selv', er de for alvor i problemer. Hvordan Anachron helt præcis handler for at få fat i spillerne, og hvordan situationen udvikler sig, er dog op til den enkelte GM.

SONS OF HOMER

SoH er en gruppe terrorister, der har gjort det til deres ypperste mål i livet at nedlægge Anachron. SoH ledes af den benhårde og kolde Jonah Knapp, en tidligere Anachron medarbejder, der er gået over til den anden side. SoH er hadet af de fleste, og Anachron er på det sidste begyndt at gå til modangreb. Selvom Anachron i manges øjne ikke er noget 'godt' firma, undskylder det ikke terroristangreb, og de fleste af byens beboere hader derfor SoH. Sons Of Homer holder til i en nedlagt parkeringskælder i Bronx, hvorfra et utal af kloakgange leder rundt i byen.

Spillerne kan først komme på sporet af Sons Of Homer på deres ankomstdag, hvor de læser en avisoverskrift omhandlende et nyt Sons Of Homer angreb på et af Anachrons kontorer.

Herfra kan spillerne forsøge selv at opsøge SoH, eller de kan tage kontakt til Christoffer Barent, der kan hjælpe dem videre. Skulle spillerne komme i kontakt med terroristerne, kan de tilbyde følgende (efter en masse forhandling frem og tilbage): De kan fortælle spillerne, hvordan de kan komme hjem igen, men vil have en tjeneste tilbage. SoH har brug for et referat fra et Anachron bestyrelsesmøde, som burde ligge på spillernes alteregoers kontor på hovedkontorerne. SoH vil have spillerne til simpelthen at vade ind på kontorerne og hente referatet, hvorefter terroristerne vil føre spillerne til Anachrons forskningslaboratorie, til den funktionelle tidsmaskine, der kan bringe spillerne hjem igen... måske.

Accepterer spillerne dette tilbud, iværksætter Sons Of Homer en større sminkningsaktion, der skal sørge for, at spillerne ligner deres alteregoer på en prik. Denne sminkningsaktion indbefatter nyt tøj, ny frisure, spillerne må prøve at efterligne deres alter-ego'ers talemåder og sprog. Hvis en af alter-ego'erne mangler en lillefinger, må spil-

leren beslutte, om han er villig til, at få sin finger skåret af i den gode sags tjeneste. Dette burde give anledning til noget interessant rollespil. Men derudover er resten op til spillerne selv.

INTERMEZZO

Det formodes, at spillerne på eet eller andet tidspunkt stopper op for lige at tænke sig om. Hvad vil de egentlig? De er forbandet med en „sygdom“, der truer med at tage livet af dem, og den eneste synlige løsning på problemet er at komme væk fra denne tid. Her burde følgende tanke så opstå: Hvis de kan komme tilbage til den amerikanske borgerkrig og på een eller anden måde undgå, at deres jeg fra fortiden møder den sårede soldat, eller kan hente den tabte stunstick tilbage, har de måske en chance for, at de vil blive suget tilbage op af deres egen tidslinje. Så kan de måske komme hjem igen, oven i købet som helte.

Den eneste måde, dette kan opnås på, er ifølge scenariet at opsøge Sons Of Homer. Men spillerne kan selvfølgelig også vælge helt at tage sagen i egen hånd, og hvordan det så udvikler sig, må være op til GMens improvisationsevner.

Men der er et problem: Scenariets teori er, at der ikke findes een tid, men en uendelighed af tidslinjer, der skabes hvert sekund og påvirkes af hver eneste lille handling, spillerne foretager. Så selvom spillerne vender tilbage og dræber Norman Trask, eller hvad de nu finder på, ja så ryger de op af en tidslinje, der vil være påvirket af deres handlinger. De kan med andre ord aldrig vende tilbage. Dette ved spillerne dog intet om, og det formodes, at de alligevel vil forsøge at forfølge det blinde håb, det er, at vende hjem. Hvis scenariet spilles i forbindelse med en kampagne, kan GMen også ændre disse tidsregler, og lade spillerne vende hjem. Det er bare ikke nær så sort, som det burde være.

REFERATET

Spillerne er blevet shinet op, er trukket i jakkesæt, og er på vej til Anachron Incorporated for at hente et referat til Sons Of Homer som et led i deres af-

tale. Der er ikke nogen konkrete retningslinjer for, hvordan denne scene bør udvikle sig. Referatet ligger som sagt på spillernes kontor, klar til afhentning. Det vigtigste er, at GMen sørger for at holde en spænding, hvor spillerne hvert eneste sekund trues med at blive genkendt som værende 'forfalsknin-ger'. Hvis GMen vil gøre livet endnu mere surt for sine spillere, kan han lade dem møde Vincent Trask, nogle mistænksomme sikkerhedsvagter eller 'sig selv'. Alt efter hvor godt spillerne rollespiller situationen, kan denne scene gå fra en let sag til totalt kaos, hvor de over hals og hovede må flygte fra hovedkontorerne og ned til parkeringskælderen, hvor Sons Of Homer venter dem. En yderligere stressfaktor er deres fysiske problemer. Eftersom scenariet nærmer sig sin afslutning, kan GMen fremskynde forrådnelsesprocessen for at sætte yderligere stress på spillerne og hentyde, at de ikke har lang tid tilbage. Desuden er spillerne måske endda eftersøgte af Anachron, hvilket gør sagen desto mere delikat og problematisk.

LABORATORIET

Om spillerne finder frem til Anachrons laboratorie med eller uden Sons Of Homers hjælp er ikke vigtigt for denne scene. Det vigtige er, at spillerne har fundet frem til en massiv kælderdør, placeret meget anonymt i en anonym del af denne meget anonyme by. Alt i alt stinker Anachrons laboratorie af anonymitet og af, at her foregår noget, som man ikke ønsker skal tiltrække for meget opmærksomhed.

Inde på laboratoriet står to tidsmaskiner og cirka ti forskere, beskyttet af to vagter. Det formodes, at situationen nødvendigvis udvikler sig til kamp. For at fremhæve det hektiske i situationen, kan GMen igen hentyde, at spillerne er ved at gå i opløsning, Anachron kan have sendt flere folk ud efter spillerne, spillerne kan være forfulgt efter episoden på hovedkontorerne og så videre.

I hvert fald ender situationen enten med spillernes tragiske død eller med, at de på mest usandsynlige vis får nedkæmpet vagterne og får adgang til tidsmaskinerne, som de så kan få forskerne

til at sætte i gang. Derfra kan spillerne ellers rejse hvorhen de vil, og muligvis leve lykkeligt til deres dages ende.

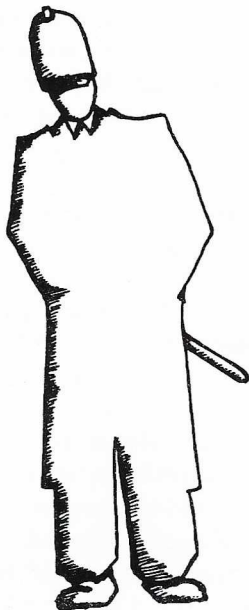
EPILOG

Hvis spillerne ønsker det, kan de faktisk rejse tilbage til det gamle Rom og leve af deres viden, lykkelige og rige som konger. Men scenariet lægger op til, at de først rigtigt „vinder“, hvis de kommer hjem. For at komme det, skal de rejse tilbage til den amerikanske borgerkrig og ændre, det der skete der. Ifølge scenariet kan de så alligevel aldrig komme hjem, fordi de vil blive suget op ad en ny tidslinje. Hvordan denne tidslinje så ser ud, er op til GMens fantasi og sadistiske tendenser. I hvert fald står alle muligheder åbne på dette punkt, og det overlades helt til spillerne at bestemme over deres egen fremtid. Så snart spillerne træder ind i en tid, hvor „de“ ikke allerede eksisterer, forsvinder deres sår som dug for solen. Men hvis de ryger op ad en ny tidslinje, frem til et nyt år 2010, begynder forrådnelsesprocessen igen, fordi der igen findes en kopi af dem selv her. Ak, ja.

Myte: Et ord, en beskrivelse eller et billede, der fortæller en historie om virkeligheden og hjælper os til at forstå denne. Ord eller beskrivelse, der giver tankeassociationer til noget mere generelt.

Mere end tusind ord

af
Sebastian Flamant



En engelsk politibetjent, en bobby, trasker ned op og ned ad Londons gader. Han stopper op, smiler venligt, fortæller Ms. Jones, hvad klokken er. Han fløjter lystigt mens han svinger sin stav. Han bærer den traditionelle hjelm, som man forbinder med den engelske bobby. Som to børn drøner forbi ham, stopper han dem, fortæller dem, at de ikke må løbe så hurtigt på gaden, og at de skal passe bedre på en anden gang. Han smiler venligt til de to drenge og trasker videre...

Billedet af den engelske bobby er en myte, et ord, der fortæller en historie, der afgiver visse specifikke signaler, selvom disse signaler ikke forklares udpenslet. Selvom det ikke i den lille indledning ovenfor bliver direkte beskrevet, at bobbyen er glad, ikke-agressiv, reserveret, lettere jovial, så er det alligevel det indtryk, man får af ham. For sådan er bobbyer bare. Myten om bobbyen signalerer endvidere, at han er repræsentativ for hele den engelske befolkning i kraft af sin position som politimand og ordenshåndhæver. Myten om bobbyen er altså ligeså meget et billede af hele England, som det er et billede af een lille politimand.

Som vi skal se, kan myter bruges (og bruges allerede) i rollespil, ganske som de i lang tid har været brugt i film og litteratur. Med følgende forklarede eksempler, vil jeg forsøge at gøre den enkelte gamemaster mere bevidst om, hvordan en fortælling bliver levende i kraft af myter.

HELTEN

Han står i solens varme stråler og kigger ud mod horisonten. Ikke på noget præcist punkt, bare ud mod horisonten. Han smiler ikke, hans firskårne ansigt er blottet for udtryk. End ikke en rynke. Hans øjne er azurblå, sammenknebnede,

næsten umenneskeligt klare. Solen spejler sig i stålet, som han bærer hængende fra bæltet. Hans hånd hviler på skæftet uden nogen sinde at forlade det. Han bærer et par slidte bukser, sandblæste og efterhånden affarvede. Han står i bar overkrop, og mange rifter og ar præger hans hud. Han er muskuløs, firkantet på alle måder, på alle leder og kanter. En helt, uden tvivl en helt.

Her har vi helten over alle helte, superklichéen, som vi kender fra et tusindtal af film og AD&D scenarier. Det fremgår tydeligt af eksemplet, at han er en helt, og han repræsenterer alt, hvad en helt står for: han er sej, erfaren, følelsesløs, mægtig, selvsikker. Det er i hvert fald det indtryk, jeg får af ham, fordi det er det billede, jeg generelt har af helte. Det interessante i eksemplet ligger ikke i valget af helten men i, at beskrivelsen uden at gøre brug af nogen som helst form for følelsesladede ord alligevel giver et følelsesbetonet billede af magt, erfaring, sejhed osv..

MONSTRET

Okay, her står I i mørket og venter. Døren til kælderen knirker sagte, som den går op bag jer. I vender jer? Okay. Det er mørkt, som sagt. Alligevel synes I at kunne skimte een eller anden, eller måske snarere eet eller andet, der står i døråbningen. Cirka på størrelse med et menneske, måske lidt større. I ser to øjne i mørket, lysende røde, stirrende. I kan også se en mund, åben på vidt gab. Hvad det end er, så har det meget store tænder, gule og skarpe. Okay, nu kan I også se dens arme, de er ret lange og tynde, I kan næsten se knoglerne under den grålige hud. Og den har tydeligvis lange kløer på hænderne, eller også meget lange negle. I kan se store svulster og gulligt pus overtalt på dens krop, og den lugter ubegribeligt fælt. Nu tager den et skridt frem, og løfter de lange arme... I skyder?

Et monster. Selvfølgelig er det et monster. Monstre er per definition onde, ulækre, grimme, gruopvækkende, hadefulde, farlige, aggressive, og følelsesløse. Sådan er monstre bare. Som i beskrivelsen af helten fremgår dette dog ikke direkte af fortællingen, det er noget, der er overladt til spillerne selv. Fordi de kan tyde, at dette er et monster, og et arketypisk monster oven i købet, associerer de det med en masse følelser og holdninger til monstre og deres adfærd. Beskrivelsen af monstret siger altså meget mere, end at dette er et monster, og det ser sådan og sådan ud.

HUSET

A: Okay, så står vi her. Vi står vel ovre på den anden side af gaden. Hvordan ser huset egentlig ud?

GM: Det er et stort træhus på to etager. Det trænger til en gang maling, det har engang været hvidt, men ikke mere. Der er en lille have rundt om det, og hele molevitten er omgivet af en høj mur. Der er også en

stor metalport, for længst rusten. Det er den, I står og kigger ind ad nu.

B: Er der noget lys nogen steder?

GM: Nej, faktisk kan I ikke engang se nogen elektriske ledninger, der fører til huset. Der er også nogen vinduesruder oppe på førstesalen, som er knust. Men der er intet lys.

A: Nå. Hvad med haven, er græsset højt?

GM: Græsset er højt og gulligt, ukrudtet har fået lov til at skyde op overalt. Haven har tydeligvis stået urørt i lang tid. Og dog. I lægger mærke til nogle fodspor, noget af græsset er blevet trampet ned visse steder.

C: Der har altså været nogen her. Hvordan ser huset ellers ud, er det rigt eller hvordan...

GM: Huset har engang været ganske smukt. Porten til haven er ornamenteret. Nogle symboler præger den, men ikke nogen symboler, som I før har set. De ligner

en slags krydsning mellem græske bogstaver og hieroglyffer. Der er også et lille halvtag foran hoveddøren. Det understøttes af sådan nogle træpiller, som også er ornamenteret med de samme symboler som dem på porten. Men nu er det hele forfaldet, meget af porten er rustet til.

B: Hvordan ser de der symboler præcis ud?

GM: Nååeh. Det kigger du lidt på, og så bliver et lys tændt oppe på første sal i huset.

A: Et elektrisk lys?

C: Du sagde lige, at der ikke gik nogen ledninger hen til huset...

GM: Det sagde jeg også, og ja, det er elektrisk lys.

A: Nå. Mærkeligt...

Heldigvis er det mærkeligt, ellers var pointen gået lidt tabt. Selvfølgelig er det et underligt hus. Gammelt, forfaldent, uhyggeligt. Det inspirerer nærmest til, at man skal undersøge det, at man skal løse dets mysterie. Og alligevel virker lige præcis dette hus som så mange andre huse, som vi kender fra romaner og film. Det er et arketypisk uhygge-hus, med alt hvad det sig med-

fører af følelser og meninger. Det var da også meningen med beskrivelsen, at den skulle give anledning til en



eller anden form for generalisering, at spillerne skulle kunne genkende dette hus som værende et hus af slagsen; uhyggeligt okkult hus, som heltene altid går ind i, og som indeholder en gåde. Jamen, hvorfor sagde han så ikke bare: „Det er et uhyggeligt hus, der er tydeligvis noget spændende derinde...“. Ja, hvorfor mon?!

Som vi har set, når man ikke altid længst med at fortælle ens spillere, hvad de skal tænke og føle. Det burde fremgå implicit af fortællingen, især når man gør brug af klart definerede og let-genkendelige myter. Selv ved at beskrive et monster meget 'klinisk', siger beskrivelsen mere end det, man har sagt. Denne genkendelsesproces er fra spillernes side ubevidst og ganske naturlig. Myter er derfor meget mere let-tilgængelige end for eksempel metaforer, som skal fortolkes og kun kan fortolkes, hvis spillerne i forvejen ved noget om disse.

Den egentlige udfordring ligger hos GM'en, der skal kunne bruge og kende myter, for at opnå den ønskede effekt. Det sker ofte, at man som GM vil give spillerne et vist indtryk af en person eller en situation, men kommer til at bryde med myten og således ikke får videregivet den 'rigtige' fornemmelse. For eksempel ville det være en decideret fejl, hvis huset i ovenstående eksempel ikke var forfaldent men derimod renoveret og pænt. Det ville bare ikke virke så uhyggeligt. Som GM skal man altså kende sine myter godt, også hvis man med vilje vil bryde med en myte og for alvor skabe forvirring hos spillerne.

Det at bryde bevidst med en myte gør nemlig, at situationen får et uventet og interessant indtryk. En sådan beskrivelse spiller på en fast myte og giver den et friskt pust, der gør, at spillerne forventer noget, men får noget andet. Hvis helten fra eksemplet også havde en halskæde af afskårede næser om halsen, ville det give et helt andet indtryk. Han er måske nok en helt, han ligner sågar en helt, men er han ikke også lidt psykopatisk? Måske er han ikke nogen helt, men i virkeligheden en koldblodig morder. Selvom han ellers passer perfekt ind i myten om helten, afgiver 'halskæde-markøren' nogle helt andre signaler.

Med myter kan vi som spillere og

GM'er bedre visualisere en beskrivelse. Vi kan se den for os, fordi vi kan genkende den. Myter kan også bruges til at karakterisere personer og til at beskrive en større sammenhæng. Helten beskriver ligeså meget den verden, fortællingen foregår i, som personen i sig selv.

Litteratur

Hvis dette har givet dig blod på tanden, og hvis du mangler eksempler eller bare nye idéer, kan du få stillet din lyst ved at læse Roland Barthes' bog „Mythologies“, der beskriver alt fra myten om brydning til myten om medie-helten til myten om vaskepulver...

SNOT

Sidste Nyt Om Ting

Previews

In Nomine: In Nomine er et helt nyt rollespil fra Steve Jackson Games, der snart ikke kan finde på flere ligegyldige supplementer til GURPS. Vi forventer, at In Nomine går hen og bliver et kultspil, fordi der står noget med ondskab og satan i det. Desuden bør det nævnes, at udgivelsesdatoen på In Nomine er blevet udskudt, fordi hele SJGs redaktion var blevet sindssyg som følge af læsning og arbejde med spillet. Så det tegner jo ikke så dårligt. I næste nummer af X3M bringer vi naturligvis en anmeldelse af In Nomine, som sikkert kun får 1 Cigaretskod alligevel.

Fastaval: Så er der jo snart Con i Århus, og vi kan alle se frem til at sove på hårde gulve og spise dårlig mad. Wow! Det meldes fra Con-ledelsen, at årets scenarier bliver endnu mere søvndyssende og seriøse end de forrige, så det passer jo helt ind i X3Ms ånd, der jo nærmest har gjort en politik ud af den slags. Vi anbefaler!

X3M nummer 3: Det store lyspunkt! Måske kommer der et X3M nummer 3, og det ville da være godt, ikke? Vi kan jo med stor glæde se tilbage på to numre fyldt med spænding, morskab, relevans, seriøsitet og en masse andre smarte ord, så mon ikke det lykkes redaktionen at ødelægge alt det i nummer 3? Vi venter spændt!

Madtips

Til dagens ret skal vi bruge en ottebenet hest, en grillkylling, en rotte med solbriller, Lizards of The Coast, nogle Erebos-medlemmer (eftersom Erebos på græsk er de dødes opholdssted burde det ikke være så svært) og lidt XeM. Så propper vi det hele ind i Mikrobølgeovnen Den Tomme Æske og giver det et par timer. Når det ser sort ud, så hiv det hele ud igen, og servér med en let rødvinssauce og nogle grøntsager. Det kan godt være, at det smager ad helvede til, men så er vi i det mindste af med alle de irriterende elementer af den danske rollespilsværden. Velbekomme.

Vores Konkurrence

X3Ms konkurrence i hurtigløb for rollespilsforeninger udviklede sig til en hård og sej kamp om Det Nordiske Guld. Selvom foreningen Erebos i lang tid lå forrest, gik alle deres medlemmer hen og døde, og Aalborg Rollespils Gag (ARG) kunne tage føringen. I sidste ende var der dog intet at stille op mod den nok så berygtede Ottebenede Hest Einer, selvom der var lange diskussioner blandt dommerne om, om det egentlig var tilladt at tage alle otte ben i brug. Foreningen siger selv, at de fire af benene faktisk var i næsen til at starte med, men at de uheldigvis faldt ud. Under alle omstændigheder: Tillykke til vinderne.

Vores Nye Konkurrence

Vi udsteder efter anmodning fra vores Tekniske Laboratorie en ny konkurrence i bedste X3M-stil. Denne gang handler det om for den årvågne læser at finde frem, hvad en GURPS egentlig er. Ugens spørgsmål er altså: Hvad er en GURPS? Fordi vi allerede har uddelt guld og grønne skove i vores sidste konkurrence, har vi ikke flere penge. Den fantastiske præmie, du kan vinde, hvis du svarer rigtigt, er derfor i denne omgang: Et af chefredaktør Flamant signeret nummer af X3M!!! Og så er det jo bare om at fatte pen og papir, for nu er der jo virkelig for alvor noget på spil!

Chefredaktør – Se Bastian.

Siden tidernes morgen har kampen om det nyeste nummer af X3M raset...
Hvorfor ikke bare få de næste fire tilsendt med posten???

Sådan gør du:

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

X3M NR. 3 UDKOMMER 1. JUNI 1995

...og bringer dig up to date med alt hvad der er oppe i tiden:
Hekseafbrændinger i Salem, religiøse massomordere,
slatne cyberpunkere, søre tattoveringer,
og meget, meget, mere...

TOO LATE,
PAL!

GRRR!





NEJ, NUKA' JE' SNART IKKE HITTE UD AF DET MERE! ? ER DER NU TRE FANTASK'ER?!



John P. -95

JOW, HØR NULIGE HER: DER ER SPILBUTIKKEN I NR. 35 I KÆLDEREN, OG OVENPÅ ER DER "MERCHANDISER", OG SÅ ER DER SE'FØLIG TEGNESERIEBUTIKKEN PÅ HJØRNET, HVOR DEN ALTID HAR LIGGET!

