

AGENTER &

FRÅGOR DAVID BERGKVIST
SVAR JOHN A. JONSSON



KONSPIRATIONER

INTERVJU MED JOHN A. JONSSON OM TENEBRIS

John Jonsson är en spelskapare som verkar under Mylingspels stolta paraply, och som just nu är mest aktuell med rollspelet *Tenebris*, vars grundbok *Protocol Alpha* gavs ut under GothCon i år.

Hej John! Hur gick det till när du började skriva rollspel?

Jag började rollspela ganska sent, jag var nog 19-20 och hade just börjat plugga i Härnösand. Det första rollspel jag spelade var en kampanj i *Dungeons & Dragons 3rd ed.* Jag hade ju alltid älskat fantasy och sådant så det passade mig väldigt bra. Under åren efter spelade jag och spelade många olika spel, och de som fastnat som favoriter jag spelar än idag är *Call of Cthulhu*, *Eon* och *Vampire/Werewolf* (både gamla och nya). Någon gång i mitten/slutet på 00-talet upptäckte jag rollspelet *In the dark* (som senare växte upp och blev känt som *Bortom*), och jag fastnade för idén med ett agentrollspel. Sedan blev jag involverad i *Bortoms* inre krets, arrangerade och skrev till spelet under ett par år. Men jag kände efter ett par år att jag ville göra något eget, kunna ha mitt eget projekt med full kontroll över. Det var då jag slog ihop några idéer jag hade sparade till ett projekt, ett agentrollspel med fokus på konspirationer snarare än ren monsterjakt. Planen för *Tenebris*, som spelet blev döpt till, stakades ut och jag började jobba med det. Jag insåg att berättelsen jag ville berätta med spelet var massiv, så jag kände mig osäker på om jag skulle kunna slutföra projektet. Det var då jag kom på att jag hade ett mindre spel, då kallat *Insikten*, om unga tjejer som lär sig magi, tungt inspirerat av John Ajvide Lindqvists bok *Lilla stjärna*. Jag bestämde mig för att det spelet skulle bli mitt försök att leda ett projekt från början till slut. Jag var

inte riktigt nöjd med namnet *Insikten* så en kväll satt jag på Skype med Robert Jonsson (skaparen av *Bortom* och *Leviathan*), och han föreslog namnet *Förbannad*.

Jag skrev klart *Förbannad* och det släpptes officiellt på Gothcon 2014. Jag hade när det släpptes skrivit klart mer eller mindre hela *Protocol Alpha* (regelboken till *Tenebris*) och planerade att släppa den på sommaren/hösten. Tyvärr var jag arbetslös ett par månader vilket gjorde att projektet försenades då jag inte hade råd att beställa alla bilder som var planerade. Under denna tid skrev jag baserat på en dröm ett OSR-rollspel som jag döpte till *Queens and Quests* som jag gav ut i en begränsad upplaga till förmån för Bröstcancerfonden under sent 2015. Jag hade gjort en svensk version av spelet som fått namnet *Grottor och Gravkummel* som jag planerar släppa i höst.

Men, till GothCon 2016 släppte jag alltså till sist *Protocol Alpha* till *Tenebris*, och det är den produkt jag släppt som jag är mest nöjd med hittills.

Vill du beskriva lite mer detaljerat vad *Tenebris* är för sorts spel?

Tenebris är ett agentrollspel med fokus på konspirationer snarare än skräck och action. Det innebär att trots att det finns monster som härjar i världen så finns det även många andra lager av konflikter, både hemliga och öppna. *Tenebris* är en organisation, och karaktärerna lär sig i kampanjen att det finns makter inom organisationen som kanske har

andra planer än att bara kämpa mot monstren. I framtida moduler kommer fler lager av olika konspirationer komma ut i ljuset.

Den största inspirationen till spelet är TV-serien *Arkiv X*. Sedan TV-serierna *Dark Skies* och *First Wave* från 90-talet. Överlag gillar jag känslan av vanliga människor som kämpar emot något övernaturligt. Men sen även filmer som *Captain America - The Winter Soldier* och äldre (monsterlösa) filmer som *Three Days of the Condor*, *The Maltese Falcon*, *Airwolf* och sådant.

Det finns övernaturliga hot i spelet, men det är inte spelets fokus. Jag ville bygga spelet så att man alltid spelar en människa istället för en actionhjärte.

Det drivs av ett egenskapat system. I grunden skulle man kunna kalla det ett *BRP*-derivat, men man använder en T12 istället för T20/T100.

Det är inte jätteavancerade regler, men inte för enkla heller. Skulle säga att de ligger ganska fint i mitten gällande svårighetsgrad/komplexitet.

Finns det kopplingar mellan *Tenebris* och det tidigare utgivna *Förbannad*?

Ja, *Tenebris* och *Förbannad* utspelar sig i samma värld. *Förbannad* utspelar sig innan *Tenebriskampanjen*. Den som har båda spelen kommer finna referenser till *Förbannad* i *Tenebris*. I framtiden kommer ett tredje spel i serien, som fortsätter metaplotten som presenteras i *Förbannad* och *Tenebris*. Jag ska också, kanske nästa år, släppa en revide-



rad och omgjord version av *Förbannad* som förklarar lite närmare hur de spelen hänger ihop. *Förbannad* skrevs ju från början som ett fristående indiespel, men sent i produktionen bestämde jag mig för att det skulle hänga ihop med *Tenebris*. Men det finns alltså inga belägg för det i *Förbannad* i nuläget. Utan bara "under huden".

Vad är det roligaste, det bästa man kan ägna sin tid åt när man spelar Tenebris? Är det att lösa gåtorna kring hur konspirationerna hänger ihop?

Ja, det skulle jag säga. Det går att spela *Tenebris* helt fritt utan en kampanj, men jag skulle nog säga att man får ut mest av spelet om man följer kampanjen som påbörjas i *Protocol Alpha*. Att få följa spåren och lista ut hemligheterna. Känslan av att inte veta vem som är ens vän eller fiende.

Hur många delar kommer till kampanjen?

Planen är 6 moduler som varje del innehåller en ny del i kampanjen. Men jag försöker korta ner antalet, så förhoppningsvis kan jag kombinera ihop delar, så det blir färre.

När kommer nästa del i kampanjen?

Nästa modul som heter *Operation Armageddon* skriver jag på just nu och den planeras att släppas nästa år, kanske till GothCon, kanske senare.

Hur pass fristående är kampanjdelarna?

De hänger ihop ganska mycket, även om de har olika upplägg och teman.

En sak som plan redan från början är att varje modul förändrar spelvärlden. Istället för att ha ett "status quo" som många spel har som aldrig får rubbas så skakar jag om spelvärlden med varje modul. Så kampanjen utvecklas mycket i delarna och spelet förändras med det.

Vad är nästa steg i utgivningen av spelet?

Det absolut närmaste är Fenixartikeln *Manifest Mammon* som är ett ekonomisystem och ett downtime-system, och som finns att läsa i samma nummer som denna intervju!

Sen ska jag försöka lägga upp en liten scenariobank på *tenebris.se* med några mindre scenarion. Och efter det är det alltså *Operation Armageddon* nästa år.

Det finns även en nedbantad gratisversion av spelet som kallas *Tenebris - Fälthandbok* på hemsidan. Både för de som vill testa reglerna innan, men även för spelare så de kan ha en spoilerfri version av spelet nära till hands.

Kolla även in Åsa Roos recension av Tenebris - Protocol Alpha längre fram i tidningen.



**KAPITEL 1
INTRODUKTION**

Flored
Jaha, dit sätter jag här igen med ett nytt spel i tryck. Det är drygt ett år sedan *Förbannad* släpptes. Redan innan *Förbannad* släpptes hade det som nu blivit *Tenebris* vänt fram som en dröm i min fantasin.

Jag hade under flera år funderat på att göra ett spel i stil med in *the Dark*, *Shogun* och *Prototype* till *Bottom* ett litet agenspel med fokus på städk och hemligheter. Jag ville också att det skulle finnas en gratisversion av spelet tillgängligt online. Inspirationen i design kom från tv-serierna *Dark Skies* och *The X-Files*. Spelet har utvecklats

stakelement, utan jag ville skapa monster och fiender som var annat än klassiska Lovecraftmonster. Inspirerad av filmen *Sydney* fick jag inspirationen till Leo, det enda leon som nummer är en viktig del av spåret.
Rollspelet *Call of Cthulhu* och främst modulen *Delta Green* stod för mycket av inspirationen och har ett sådant här utsläpp såna och byggas. Även *Nocturn* blev nämnda, det var där karaktären Maximilian Rayson skapades och som nummer är en viktig del av spelets utsläpp.

med en laptop i knät på sängen. Sängen är en stor och färdig dubbeläng. I andra delen av sängen ligger Maximilian på ryggen med uppnäppta skor och ser helt utsläppta upp. Det slag emne Sinne + Perception gör tydligen att det står ett antal torra spritflaskor på nattduksborden och det ligger en halvfull flaska i sängens bredvid honom. Han är ganska uppenbart helt utsläppta av drickande. Daisy erbjuder karaktärerna att sätta sig i sängen med henne eller ta en stol att sätta sig på. Hon erbjuder att beställa upp någon senare om de vill ha något. Karaktärerna ser när hon ställer ifrån sig datorn att hon stannat på Instagram, men om de står ett nytt slag emne Sinne + Perception kan en starkt pålitlig agent se en film i hennes och bläddra för en artikel om avancerade psykologiska teorier. Daisy säger att de måste vänta lite på Maximilian då han "förbereder sig". Efter detta berättar hon vad som skändade och varför. Hon berättar att det nyligen har kommit fram att man konsumerar stora mängder människor eller grisblod så får man speciella krafter. Man får förhördning och kan uppträffa saker som andra inte kan se, eftersom

sinne med blod och då kan de manipulera sina sinnen. Genom en kejtare tidsmanipulation kan de byta ner sinnen såsom och göra dem i det närmaste självläsa, varrefter de lockar till sig dem. Det är därför som de närliggande anhöriga till ofören i det här fallet har rapporterat att barnen blir vilsna och drömmande Om en människa dricker blod kan de komma in på samma "freivörs" som Charlien och lättare spira sinnen. Problemet är att det är otroligt påfrestande för sinnen att utsättas så mycket tankar och instyck. Det är därför Maximilian vill gå ut berusad, för att dämpa känslan.

Känslan av att höra andras tankar ger *The Chock* automatisk. Efter yttligare en timme blir karaktären mer och mer. Denna blir personerna i nummer två, *Städk*, *Städk*, *Städk*, *Städk* på gatan. Allt är fruktansvärt påfrestande för karaktären. Denna får nu *The Chock*. Efter detta anfäll måste karaktären stå emot *Psyke* + *Perception*. Om slaget misslyckas blir karaktären *The Chock* igen. Om slaget lyckas så kan karaktären arbeta en outnyttjad tanke som kallar efter något. Detta ger karaktären *The Chock*. Efter detta anfäll måste

karaktären stå emot *Psyke* + *Perception*. Om slaget misslyckas blir karaktären *The Chock* igen. Om slaget lyckas så kan karaktären arbeta en outnyttjad tanke som kallar efter något. Detta ger karaktären *The Chock*. Efter detta anfäll måste



Påhaka spår

Griffin själv har fått ett eget rum, konstigt applott med flera tillämpningar. Han ligger på en matta i ett rum som golvets (för att undvika slagg under sängen). Han är instabil och extrem rädd för slagg. Han mumlar oroligt om att "de kommer", "de svarta kommer", "mörkret vill sluka honom".

Händelser
Under uppdraget så finns ett par händelser som väntar sig. När de utspelar sig är upp till spelaren som kan placera dem när han anser att de passar bäst in för berättelsen. Den sista händelsen när Echon berättar liket är avslutningen på uppdraget och spelet ut slutar. Detta passar bäst att avslutningsuppdraget.

Personer och aktiviteter
Under ett par minuter så fångar övervakningskamerorna några viktiga händelser. En mittbild glider liksom från ena sidan av en korridor till en annan. En film till ett rum visar sig själv och skärmen på en dator visar sig själv. Taklamporna i korridoren börjar glimra. Analys av filmen visar slagg

här under detta så ser en av dem i ögonvinkeln när som rör sig i mörkret. En patients slagg hörs och slagg långar under rummet.

Om någon monterar en mikrofon så snappar den varje natt upp ett tillfälle när en frälsande röst väskar "Tjip, tjip". Det är bara ett slumpmässigt ord, men det kan ge karaktärerna chansen att få försöka lista ut vad det är.

Alla händelser man ser över kampanjen ger *The Chock*. Att applicera händelserna själv genererar *The Chock*.
Slut
Den sista händelsen som sker när karaktärerna hittar ut att det är en Echon och när spelaren anser att uppdraget bör runda av, är att Echon får chansen att besitta en avlidet patient. En av patienterna på avdelningen får ett sammanbrott och dör av en hjärtinfarkt. En par läkare kommer till patienten, bland annat Selene West och lyckas inte rädda patienten. Ögonbilden efter ett agenterna arkiverar och läkarna försöker sedan för dödskärl men sig



Om karaktären inte dödar henne kommer hon till slut i desperation vilja är Maximilian.
"Du kommer överkådas tre gånger Ännu en gång"
Efter detta berättar Maximilian upp, där sin pistol och tömmer hela sin magasin i henne. När kulorna slår in i halsen och väskor blod och krusningar strötar han ett obefrägligt skrek till hon dö. Karaktärerna chockas av detta och får *The Chock*. Det krävs något slag för att kunna igen referenserna om att fördras tre gånger som en passage från bilbete. Om han får frigan vägar Maximilian svara på vad detta eller något annat han sagt betyder. Det kan berättas är en *Operation Armageddon*.

Vad är Operation Armageddon, egentligen?
Maximilian berättar att det har något med ett par mytiska maskiner man hittar på olika ställen i världen, men ingen vet exakt vad de gör än. Se segmentet *Vad är Operation Armageddon* i inledningens av boken för mer information om maskinerna och alla olika utvecklingsklackor som alla tänker ner till en specifik tid, ett specifikt datum. Alla i nummer 2 och *Tenebris* har inte lyckats lista ut hur många som verkligen utlösa de räddar ner till kommer Maximilian vara "religiosare än vad vi skulle önska" men avslöjar inte mer. Han säger dock att han och Daisy aktivt letar efter

flera av dessa maskiner och att de inte är ensamma i jorden. Många agenter från *Szys* levar efter samma maskiner, bland annat *Angela*. De vet inte mycket mer nu, men Maximilian lovar att han ska kontakta agenterna när Maximilian och Daisy vet mer, de verkar pålitliga. Om karaktärerna blivit goda värmer med Maximilian kommer han avslöja till uppdraget. Att den inarbetade undersökningen med krotarna visar på något obefrägligt att fienden börjar utvecklas och låra sig nya saker.

Med detta så är denna del av kampanjen avslutad. Karaktärerna förväntas till sina utsläpp uppdrag, men nu med den tunga vetenskapen om *Operation Armageddon* och den korrupta affären inom *Tenebris*.

67