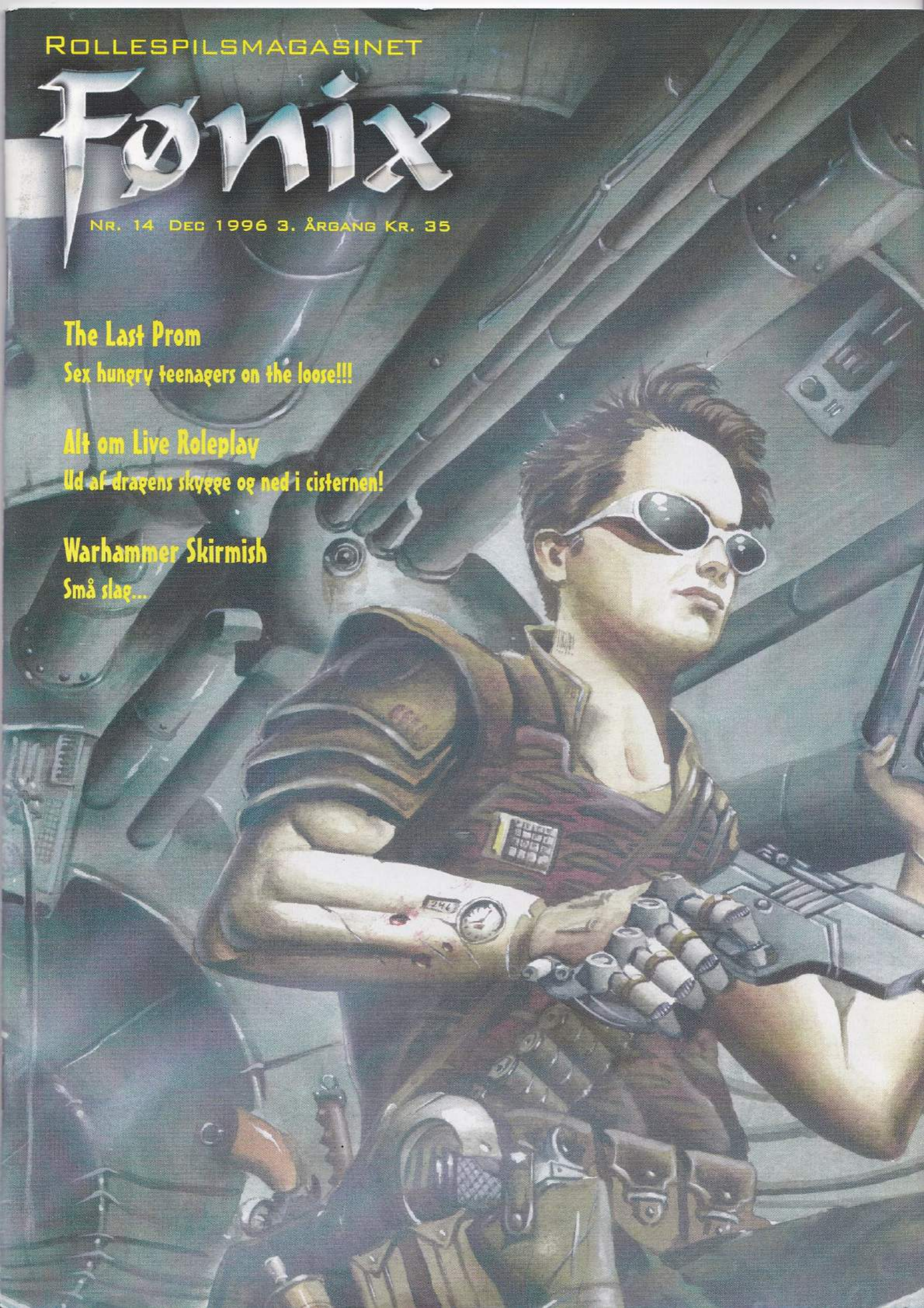


ROLLESPILSMAGASINET

Fønix

NR. 14 DEC 1996 3. ÅRGANG KR. 35

The Last Prom
Sex hungry teenagers on the loose!!!

Alt om Live Roleplay
Ud af dragens skygge og ned i cisternen!

Warhammer Skirmish
Små slag...

FANTASK 1 har Comics, Magaziner, Science Fiction, Fantasy og Film.
FANTASK 2 handler med Spil , Figurer og tilbehør.
FANTASK 3 har Plakater, Legetøj og T-Shirts.

Alle tre butikker ligger 5 sekunder fra hinanden.
Ring og få den nye JubilæumsAvis eller check vores PostordreServic

FANTASK
Skt. Pedersstræde 18 KBHN K 1453
Telefon: 33 11 85 38

Farligere end hash

Pas på!

Det er dødkedeligt at være rollespiller nu om dage. 14 numre af Fønix har vi fået sendt på gaden uden at få Indre Mission eller Ekstra Bladet på nakken (hvilken af de 2 der er værst at have på nakken, har jeg svært ved at afgøre). Når aviserne for en gangs skyld skriver om os rollespillere, er det altid med naiv fascination og (næsten) korrekte, sobre beskrivelser af spillet. Hvad fanden er meningen?! Man kan s'gu da ikke have et image som "en sjov, spændende og lærerig hobby"! Det sælger ikke! Næh, dengang i de gode gamle dage hvor vi var satanister og sindssyge, der var der noget ved at spille rollespil. Nu tror ingen jo på vi er farlige mere. Øv.

Simon Spies sagde engang, at dårlig omtale er bedre end ingen omtale (og ingen te er jo som bekendt bedre end tynd kaffe). Da en psykiater engang for længe siden på TV med bekymret mine fortalte om rollespillets farlighed, stod folk i kø foran rollespilsbutikken Fantask næste morgen. På White Wolf tog jublen ingen ende, da tv-showet "True Stories of the Highway Patrol" viste et par bryske betjente stoppe en bilist med bagagerummet fuld af Vampire-bøger, og med alvor i stemmen spørge ham "Do you think you are a vampire, sir?". Det er den slags omtale man ikke kan købe for penge, selv hvis man havde nogen. I Danmark blev det århusianske studenterblad "Faklen" kaldt for satanisk i den bedste sendetid, og jeg er overbevist om, at de ikke har fået færre læsere af den grund. Nu bliver Fønix jo nødt til at være mere farlig, for overhovedet at komme i avisen!

Det er selvfølgelig lidt trist, at der skal langt hår og sorte stearinlys til for at få folk til at interessere sig for rollespil, og JEG begynder altså ikke at høre dødsmetal for at sælge flere blade. Men hvis vi nu kunne få bare èn avisforside som "Fraglen", så ville vores salg jo fordobles. Bare én side i Ekstra Bladet der advarer om hvor dødsensfarligt rollespil, og i særdeleshed Fønix, rent faktisk er. Det skal være ondt, sort, dæmonisk og politisk ukorrekt før det rigtig sælger. Så altså, hvis der er nogen af jer derude, der har tænkt jer at tage afsked med denne momsbelagte verden inden for den nærmeste fremtid, og I alligevel har tænkt jer at skrive et afskedsbrev, kunne I så ikke være søde at skrive, at det var Ronni der fik jer til at gøre det, fordi I læste Fønix bagfra?

Palle Schmidt
Produktionschef

Peter C. G. Jensen
Chefredaktør/Ansv.

Palle Schmidt
Produktionschef

Morten Fredberg-Holm
Layout/DTP

Rasmus Rasmussen
Brevkassen

Brian Rasmussen
Internet

Kasper Nørholm
Anmeldelser

Kristoffer Apollo
Spilmiljø

Hans Peter Hartsteen
Liverollespil

Mads Lunau Madsen
Kortspil

Mette Finderup
Abonnementsservitrice

Palle Schmidt
Johan Sennels
Caspar Vang
Morten Fredberg-Holm
Illustrationer

Mads Jacobsen
Bjarne Sinkjær
Adam Bindslev
Brian Rasmussen
Morten Fredberg-Holm
Kasper Nørholm
Anmeldere

Jesper Ejsing
Forside

Hjørring Bogtrykkeri
Tryk

Udgiver:
Sleipner - Landsforeningen af rolle og konfliktspillere i Danmark.
Frederiksgade 16b
8000 Århus C
Tlf. 86 12 50 55
Fax 86 12 50 89
ISSN: 0909-007x

Redaktionens adresse:
Moselgade 35 2.tv
2300 Kbh S
Tlf. 32 84 87 70
E-mail: brr@dde.dk
WWW: www.agora.dk/fonix/

Abonnementsservice
Tlf: 86 18 22 18
Pris kr. 150 for 6 numre
Biblioteker og foreninger kr. 200 for 6 numre

Eftertryk, Citat eller anden fotografisk gengivelse kun ved udtrykkelig kildeangivelse og dato.

Produktnavne brugt i dette blad er trademarks ejet af de firmaer, der producerer de pågældende produkter. Brugen af disse uden angivelse af trademark-status skal ikke tages som en udfordring til denne.

INDHOLD

"Se min kjole!"

Et Dukkeeventyr 6

Fønix på nettet ved Brian Rasmussen. Manual for kommende statsledere: Puppetland, nyt rollespil!

Warhammer Skirmish 8

Af Martin Lærkes. Vold når det er episk og smagfuldt. Enestående sensation, aldrig set før: flere regler til **Warhammer Battle**!

Goddag med et Økseskaft. 12

Af Anders Tychsen. Ekstra Bladet ville have begået mord, men VI har artiklen. Læs alt om **papsværd og skumgummikøller**!

I Sandhedens Tjeneste 19

Af Ask Agger og Per von Fischer. Poul og Nulle har vi kastet tilbage i hullet (det er jo også snart jul). Fønix afslører: **Er rollespil farligt**? Få svaret her! Måske.

Kræmmerens Fortælling 20

Novelle af Tue Andersen-Nexø. "Mens jeg ser ind i hans øjne slår det mig, at en mand som han allerede fra starten må være undsagt af guderne, uanset hvilke gerninger han begår. De er brune med små strejf af grønt..."

Ronni does Cthulhu! ... 22

Eller omvendt?

Tegneserie af Palle Schmidt. Kan pornorotten klare skærerne mod tentakelmonstre og skumle kultister? Klarer han sit Sanity Check? Hvor er onkel?

Centralen 24

Er der nogle **kongresser** i farvandet, og har de husket redningsvesten? Kristoffer Apollo holder dig informeret, med fingeren på pulsen og skægget i postkassen!

Ud af dragens skygge 28

Reportage af Samuel Krygier. Rollespillere med i Kulturby '96? Nede i et hul i jorden? Læs om penge, problemer og ØL!

The Last Prom 32

Scenarie af Malik Hyltoft. Ed Wood ville vende sig i sin grav! Seks bejlere slås om en piges gunst, men må snart se sig selv konfronteret med farer som kun den mest sindssyge 50'er B-filmsinstruktør kunne have udtænkt! Når de afdansningsballet?

Få dem på Krogen - part IV 42

ved Peter C. G. Jensen. **Grydeklare ideer** for de kræsne. Nicholas Demidoff, Henrik Bisgaard og Anders Schougaard-Petersen disker op med klicheer, krigsrædsler og paranoia i de dybe minegange!

En by i Rusland 44

Af Paul Hartvigson. Uigenkaldeligt sidste del af **Copenhagen by Night**-serien. København er præget af frygt, usikkerhed, rygter. Der raser en magtkamp mellem vampyrerne, men ingen taler åbent, og det idylliske Vinterbillede af København er næsten troværdigt. Bortset fra når den fredelige overflade bliver brudt og blodet pludselig flyder.

Brevkassen 48

Ved Rasmus Rasmussen. Ja, det er lissom den der med breve fra læserne og så'rn, ikk'? (Og er der i øvrigt nogen der har set de der sko!)

Kort om Kort 52

Magic, **Magic** og så noget Netrunner. Mads Lunau Madsen er vor mand i kortjunglen, og han har sikkert noget i ærmet.

Top 10! 56

Rollespillernes **Melodi Grand Prix**! Rasmus Rasmussen har forhørt sig om, hvilke spil der er rigtig gode schlagere.

Abonnementssiden 59

Nok bladets bedste og vigtigste indslag, der giver dig klar besked om, hvordan du får mere af samme skuffe - og **sparer penge** oveni (og så er der også en **halvnøgen kvinde** denne gang!).

Anmeldelser 60

Ved Kasper Nørholm. Der kastes **rotter** i grams i denne omgang, hvor bl.a. et dansk scenarie og 3 nye rollespil kommer under luppen (det er jo hele tre ting!). Tør du lade være?

Et dukkeeventyr

File Edit View Go

Fønix på Nettet

v/ Brian "Werehorse" Rasmussen

E-mail: brr@dde.dk

WWW: www.agora.dk/fonix/

Illustrationer fra: "The Tragical Comedy or the Comical Tragedy of Mr. Punch"

© Dave McKean

Internettet er kendt for at være stedet, hvor man kan få oplysninger om alt, hvis man altså kan finde vej gennem den kæmpe bunke skrammel, der flyder rundt i cyberspace. Da jeg satte mig ned for at finde materiale til denne artikel, var min ide, at jeg ville prøve at finde nogle gode steder på nettet, hvor rollespillere kan hente inspiration til scenarier og kampagner. Til min overraskelse fandt jeg ikke bare gode ideer, jeg fandt en hel rollespilsbaggrund og et tilhørende system.

Det hele startede på Pagan Publishings homepage, hvor jeg var forbi for at se, om der skulle være yderligere nyt om Delta Green (se forrige nummer af FØNIX). Her fandt jeg et link til John Tynes' homepage. Til de af jer, der ikke er klar over det, er han manden bag Pagan Publishing og en meget aktiv leverandør af materiale til The Unspeakable Oath. Derudover har han leveret nogle gode slag til Feng Shui og tilmed mænget sig med troldmændene ved kysten. Kort og godt en travl mand. Dette til trods er det lykkedes ham at udvikle grundmaterialet til et lille system, som han kalder Puppetland. Da han så efterfølgende har erkendt, at han ikke vil få tid til at udvikle det som et selvstændigt produkt, har han istedet valgt at gøre det frit tilgængeligt, hvilket vil sige, at alle og enhver kan hente det via hans homepage.

Nu er Puppetland ikke et kæmpe værk. Faktisk fylder det under 20 sider uden illustrationer, og det er måske mere retfærdigt at kalde det en meget veludbygget ide fremfor et egentlig rollespil. Men pointen her er ikke, om et gratis rollespil som Puppetland kan hamle op med snart tyve års Dungeons & Dragons materiale. Pointen er, at det faktisk er muligt at finde interessante ting og sager på nettet, hvis man bare ser sig om.

Spillet

Men hvad er Puppetland? Spillet består af en enkelt tekst, der beskriver både baggrund og de meget simple regler. Derudover er der lavet et figurark, som dog ikke er specielt tiltalende i mine øjne. Dog har figurarket to meget interessante ideer. For det første er der afsat plads til, at man kan illustrere sin dukke på arket, hvilket i sig selv ikke er noget særligt - det sjove består i, at billedet tegnes i naturlig størrelse. På den måde har alle en god ide om, hvordan spilfigurerne ser ud i forhold til hinanden. Selve figurtegningen tegnes på puslespilsbrikker, der fungerer som en slags karma-o-meter. Hver gang dukken deltager i "slette" begivenheder mister spilleren en brik. Når alle brikerne er væk, forsvinder dukken fra verden. Produktionen af spillet er således ikke bemærkelsesværdig, men det opvejer indholdet til overflod.

Reglerne til Puppetland er nok de simpleste regler, jeg nogensinde har set - der er kun tre grundregler, som alle går ud på at fremme rollespillet! Eksempelvis siger en af reglerne, at spillerne hele tiden skal forestille sig, at der sidder en person og læser alt hvad, der bliver sagt. Derfor skal al tale fra spillernes mund være en del af dialogen. Hvis spilleren ønsker at beskrive sin dukkes handling, foregår det på bedste dukketeater maner, hvor dukken fortæller publikum, hvad den har tænkt sig at gøre.

Spilfigurer beskrives ud fra ganske få kategorier. Spilleren vælger hvilken type dukke, han/hun ønsker at spille, og dette er medvirkende til, hvad dukken kan og ikke kan. Ud over dukkens type aftaler spillederen og spilleren hvordan den enkelte dukke udformes. Der er ikke skills, levels eller andre kendte regelelementer i Puppetland. I stedet beskrives dukkerne med termer som "sort of heavy", "this puppet can move very quietly if she is lucky and

careful" og "this puppet can not tell a lie". Reglerne lægger derfor op til, at spillederen vurderer resultaterne af spillernes gerninger.

Alligevel savner man ikke flere regler. Det skal også nævnes, at Puppetland ikke anvender terninger, men i stedet fokuserer på at fortælle en godt eventyr. Til dette formål behøver man hverken tykke regelbøger eller terninger, men det kræver både opfindsomhed og en vis disciplin hos såvel spillerne som spillederen (der meget passende kaldes The Puppet Master). Puppetland er derfor nok ikke egnet for spillere uden en del erfaring.

Puppetland

I Puppetland er spillerne dukker, der lever i en magisk verden, som er blevet skabt af The Maker. Her har samtlige dukker og The Maker selv søgt tilflugt fra den virkelige verden, der efterhånden hærges af krig, sygdom og ulykker. I Maker's Land lever dukkerne og The Maker lykkeligt og venter på, at resten af verden igen skal blive beboelig.

Desværre brydes deres idyl af den gale Punch, hvis storhedsvanvid får ham til at dræbe The Maker. Nu er der ingen mennesker tilbage i Puppetland, og for at minde alle om The Makers skæbne laver Punch en maske til sig selv af The Makers ansigt. Af The Makers hud laver Punch også seks nye dukker, der skal hjælpe ham med at herske over Puppetland. Disse skabninger er kolde som vinteren og uhyggelige som et mareridt.

Nu regerer Punch, og alt er mørkt i Puppetland, men på den anden side af den store sø samles modstanderne i den lille by Respite. Her ledes de af Judy, som engang elskede Punch, men siden The Makers død har viet sit liv til kampen mod Punch og hans onde regime. Det er her spillerne kommer ind i billedet. En kampagne kan starte med, at spillerne hører rygter om byen Respite, hvor modstanderne af Punch holder til. Før de ved af det, kan de blive en uundværdlig del i kampen mod den onde Punch. Baggrundsmaterialet til Puppet-land er så godt skrevet, at ideerne strømmer frem, mens man læser det, så jeg er ikke i tvivl om, at spillet kan danne ramme om mange gode sessioner.

Historierne i Puppetland udspiller sig i en dyster og kold verden, der minder om baggrunden i Tim Burton's A Nightmare Before Christmas. Stemningen og spillets onde skurk Punch leder tankerne hen på The Tragical Comedy or the Comical Tragedy of Mr. Punch af Neil Gaiman og Dave McKean, der uden tvivl har været en vigtig inspirationskilde. I flere henseender trækker Puppetland på mange gamle kendninge, men spillet formår alligevel at skabe en hel unik verden med masser af muligheder.

Puppetland lægger op til klassiske eventyr af episke proportioner. Spillerne skal beskytte de svage og samtidig forsøge at redde verden ved at genoplive The Maker. På deres færd skal de kæmpe mod Punchs ondskab og undgå at blive fanget af hans allesteds nærværende og altid skumle lakajer. Det kan måske lyde banalt, men tag ikke fejl: Gode eventyr bliver brygget efter denne ældgamle opskrift. Tænk bare på hvordan en lille og tilsyneladende ubetydelig hobbit redder Midgård fra Saurons ødelæggelser i Ringenes Herre. ❁

Hvis du har fået lyst til at se nærmere på Puppetland, kan du hente en kopi på følgende web-adresse:

http://www.halcyon.com/rev/revland.html

hvor du også kan læse mere om manden bag spillet.
Tegneserien om Mr. Punch kan stadigvæk fås i de fleste tegneseriebutikker, og A Nightmare Before Christ-mas kan lejes på video. God fornøjelse!

Ærede papskubbere og plasticjockeyer.
Velkommen til denne første udgave af Fønix's uregelmæssigt tilbagevendende brætspilssider, som holder gallaintroduktion med spillet "warhammer skirmish".
Føler du at netop dit yndlingsspil bliver glemt, så send endelig dit eget materiale til FØNIX, eller til mig, med alle tænkelige kommentarer, bare materialet er afprøvet grundigt før du sender det ind, (det er sgu vigtigt!).
Har du kommentarer til materiale fra siderne, så skriv endelig, så rettelser og ændringer kan præsenteres i næste nummer, og alle kan få glæde af finpudsningen.
-Det gælder også dette nummers "skirmish".

Adressen er:
Martin Lærkes,
Sølvgade 14 1.th.
1307 København K.
'bon appetit'.

WARHAMMER

af
Martin Lærkes

Illustrationer:
©Games Workshop

I den gamle verden er landevejene ikke sikre. Hvor du end går, venter kaos på dig, tæller dine skridt og følger dit åndedrag. Når kaos viser sit grimme ansigt i strid, flokkes mænd og dværge for at slå fjenden tilbage - så de for en tid kan glemme at ondskaben er farligst når den kommer indefra.

Warhammer skirmish er en variant af Warhammer Fantasy Battle reglerne, som i høj grad er baseret på reglerne fra Warhammer 40K. Skirmish simulerer små intense træfninger i den gamle verden, frem for de store slag som WFB ellers bruges til at udkæmpe.

For at kunne spille skirmish skal du kende reglerne til Warhammer Fantasy Battle, men tag intet for givet - læs istedet disse regler grundigt, så du er klar over hvilke regler de erstatter, og hvilke der stadig skal bruges fra WFB.

Da skirmish omskriver WFB, er pointsystemet ikke længere helt balanceret - så hvis du finder et hul i reglerne, så tvær din modstander, hovér lidt, og bliv så enige om en løsning.

Skirmish skal frem for alt være hurtigt og sjovt.

Prøv det - Prøv det.

Forberedelse:

For at spille skirmish skal du først lave dig en hær på 500 points, hvor du overholder alle de normale regler for pointforbrug på troppetyper, bortset fra at der kan være færre end 5 brikker i enhederne.

Du behøver ikke at købe en general - udnævn istedet lederfiguren med højest LD til din general.

Når spillebordet skal forberedes er det vigtigt at bruge meget terræn, gerne så meget at det dækker størstedelen af bordet, da terræn er meget vigtigt for spillets taktiske muligheder og udfald.

Enheder:

Enhederne i skirmish består af individuelle figurer som kan bevæge sig frit, bortset fra at når hele enheden har rykket, må ingen figur stå længere end 2" fra mindst én anden figur i enheden. Brydes denne regel mod spillerens egen vilje, skal dette rettes i løbet af næste bevægelsesfase - og hvis dette ikke lykkes skal den mindste del af enheden straks slå en "panic test".

Bemærk at på grund af enhedens specielle opbygning, ignoreres reglerne for angreb mod enhedens bagside og flanke, samt reglerne for manøvrer.

Turn Sequence:

Spillerne følger almindelig turn sequence gennem hele spillet, dog anbefales at et spil varer 7-9 runder.

Flyttefasen:

Flyttefasen begyndes med at foretage al tvungen bevægelse, samt at forsøge at "rally" egne tropper.

Herefter har hver enhed, som ikke er i nærkamp, valget mellem de 6 forskellige ordrer som er beskrevet herunder.

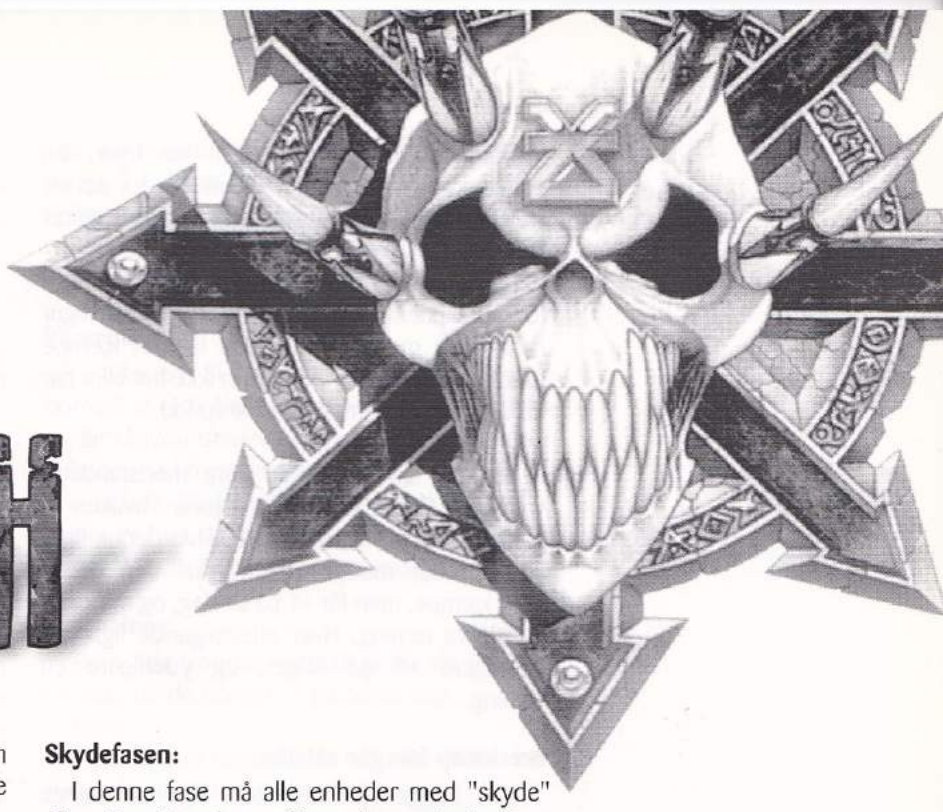
I enheder som ér i nærkamp, kan alle spillerens figurer som ikke rører en modstander, flytte sig deres MA. Disse figurer må kæmpe i nærkampsfasen, men får ikke bonus for at "angribe".

Ordrerne:

Når ordrerne er valgt skal alle tropper i enheden følge den ordre enheden fik, og det gælder for alle ordrer at inden den udføres, må man rotére tropperne på stedet.

De 6 ordrer er:

-Angribe: alle figurer i enheden skal bevæge sig deres dobbelte MA , mod en eller flere fjendtlige enheder.Mindst én figur i enheden skal kunne se mindst én figur i den fjendtlige enhed for at angrebet kan udføres. Figurer som



SKIRMISH

kommer i berøring med en fjendtlig figur, kan enten stoppe sin bevægelse, eller løbe videre mod en anden fjende i enheden.

Dette er den eneste måde en enhed kan komme i nærkamp på.

En enhed som "angribes" kan ikke "stå og skyde" som i WFB - se i stedet reglerne for at våge.

- *Gå:* hver figur i enheden kan bevæge sig op til sit MA.

- *Løbe:* hver figur må bevæge sig det dobbelte af sin MA. En figur der løber, og som har en fjende i sit synsfelt, og 8" eller færre fra sig, stopper op med det samme, og må ikke flyttes længere i denne fase. Figurer som løber kan krydse terræn som normalt.

- *Skyde:* hver figur i enheden må affyre sit skydevåben i skydefasen.

- *Jage:* hver figur i enheden kan bevæge sig op til sit MA, og kan affyre skydevåben i skydefasen, dog med -1 på "to hit" slaget.

- *Våge:* enheden opgiver hele sin runde, for til gengæld at måtte skyde i løbet af modstanderens næste runde, (se "skydefasen").

-*Gemme sig:* Ud over dette kan en eller flere figurer i en enhed som netop har udført "Gå" ordrer gemme sig. Figurer som i sidste runde "vågede", kan i denne runde forsætte med at "våge" og samtidig gemme sig. Figuren skal røre en del af terrænet som skjuler mere end en tredjedel af figuren (mure, hjørner, skove, o.s.v.), for at kunne gemme sig.

En figur som starter sin bevægelsesfase "gemt", kan "gå", "jage" eller "våge", og være gemt samtidig, så længe den ikke forlader skjulende terræn. En gemt figur som affyrer et skud, er ikke længere gemt.

En gemt figur, kan ikke ses, og derfor ikke beskydes eller angribes - men hvis en fjende kommer inden for sit I målt i ", fra den gemte figur, eller bevæger sig således at terrænet ikke længere skjuler figuren, kan denne fjende ignorere at modstanderen er gemt.

Skydefasen:

I denne fase må alle enheder med "skyde" eller "Jage" ordrer, affyre deres skydevåben som normalt. Hvert skud affyres og færdiggøres et ad gangen, mod en specifik fjendtlig figur, og det er kun muligt at skyde på en figur som man kan trække en direkte synslinje til, (brug en målepind).

Figurer som skyder skal skyde på den nærmeste fjende i sit synsfelt, medmindre der er en fjende som kan rammes med et lavere "to hit" slag - i så fald kan denne fjende beskydes i stedet.

Bemærk at da denne sigteregel er absolut, er der ingen problemer i at skyde på lederfigurer, eller i at skyde på fjender vis enhed er i nærkamp, bare fjenden ikke rører en anden figur.

Ud over de almindelige +/- faktorer til slaget for at ramme tilføjes:

-1 :Hvis fjenden bevægede sig mere end 10" sidste tur.

-1 :Hvis fjenden ikke står i dække, men skuddet skal passére dækkende terræn.

-1 :Enheder som våger får -1 hvis de beskyder en fjende som "angriber", eller som enten løber ind i dækkende terræn, eller forlader det.

Våge:

Figurer som "våger" kan skyde når som helst i løbet af modstanderens tur. Turen afbrydes med det samme, og figuren affyrer ét skud som normalt - derefter "våger" figuren ikke mere.

Hvis man ikke skød i modstanderens tur, og ikke har ændret ordre, er det muligt at skyde på tropper som dukker op i ens synsfelt, i løbet af ens egen næste tur, (men hvis disse tropper også skyder, udføres begge siders skud, inden de faldne fjernes).

Nærkampsfasen:

Nærkamp i skirmish er en del forskellig fra WFB.

Nærkamp udkæmpes figur for figur, én enhed ad gangen, hvor spilleren hvis tur det er, vælger i hvilken rækkefølge hans figurer kæmper.

Hvis en figur rører én modstander skal disse to figurer kæmpe mod hinanden. Hvis en figur rører flere modstandere, skal figuren kæmpe mod alle de modstandere, som ikke har eller har haft andre nærkampe i denne runde.

Kæmper en figur mod flere modstandere, vælger spilleren med flest figurer, hvilken af hans figurer der kæmper først. Hvis denne figur ikke dræber modstanderen, skal den næste figur kæmpe, men får +1 på sit slag, og må kaste en ekstra terning. Hver efterfølgende figur får yderligere +1 på slaget, og yderligere en terning.

Nærkamp foregår således:

1: Begge spillere kaster lige så mange terninger som deres figur har A. Hvis en figur "angreb" i denne runde, må den kaste en ekstra terning. Derefter må figuren som har flest muligheder for at parrére, tvinge sin modstander til at slå én af terningerne om.

2: Spilleren vælger sit højeste slag. og lægger figurens WS til.

3: Værdien ændres yderligere som følger:

+1 Hvis figuren "angreb", er placeret højere end sin modstander, for hver 6'er figuren slog ud over den første; samt for hver 1'er modstanderen slog.

- 1 Hvis figuren bærer en genstand som kræver to figurer for at flytte den, samt hvis dette er første kampfase hvor figuren har bevæget sig hen til en ny fjende bag en mur eller lignende.

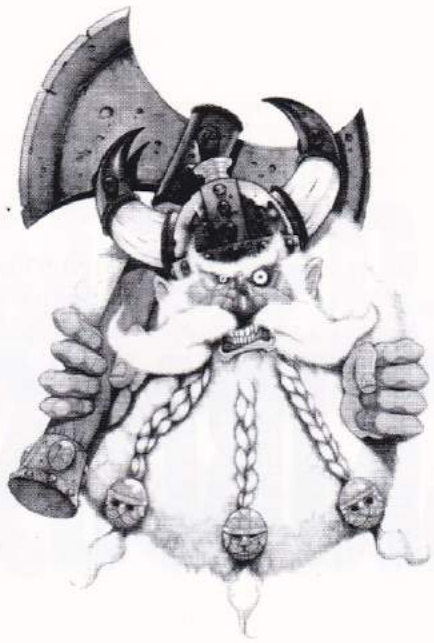
4: De to figurers endelige scorer sammenlignes, og figuren med højest score, rammer sin modstander så mange gange som der var forskel på scorerne. Hvis figurerne fik den samme score, rammer figuren med højest I sin modstander én gang. Hvis figurerne har lige høj I, sker der intet.

"Damage rolls" og "armor saves" udføres som normalt.

Hvis en enhed, som er involveret i nærkamp starter sin nærkampsfase uden at røre nogle fjender, ikke flytter mindst en brik i berøring med en fjende - ophæves nærkampen, og begge enheder kan modtage ordrer som normalt, fra deres næste tur.

Lapping around:

En figur som dræber alle sine modstandere må flyttes 2", når nærkampsfasen er forbi. Dette ryk kan foregå frit igennem fjendtlige tropper, og gennem terræn som ikke totalt blokérer bevægelse.



Combat resolution:

Når nærkampsfasen er overstået skal enheder som har mistet mange W, i løbet af denne runde, slå en break test.

- *light casualties:* enheder som har mistet 25% eller flere af W, på grund af nærkamp og skud sammenlagt (og som ikke skulle teste i skydefasen), slår en break test.

- *heavy casualties:* enheder som har mistet 25% eller flere af W, på grund af nærkamp, skal slå en break test med -1.

- *severe casualties:* enheder som har mistet over 50% af W, på grund af nærkamp, skal slå en break test med -2.

Kun spilleren som har taget værst casualties skal slå break test, men hvis den anden side også burde break teste, får spilleren i stedet +1 på sin break test.

Hvis begge enheder tager lige tunge skader, skal kun enheden med lavest LD teste.

I tilfælde af et flere enheder er involveret i kampen på én eller begge sider, beregnes tabene ud fra enhedernes samlede wounds, men enhederne tester hver for sig.

Flugt og forfølgelse:

Når en enhed kikser sin break test skal den flyttes et antal " som normalt i WFB. Alle figurer i enheden skal flyttes så direkte væk fra modstanderens enhed som muligt, og alle figurer som flygter skal flyttes i præcis samme retning.

Herefter kan modstanderen forfølge de flygtende tropper. Han kan flytte alle forfølgere i samme retning som de flygtende fjender,et antal " som normalt. Så længe figurerne løber i den rigtige og ikke skilles mere end 2" fra hinanden, er der ingen krav for hvordan de må løbe.

Alle forfølgere kan dræbe én modstander for hvert angreb de har, hvis de rører disse modstandere når stormløbet er slut.

Magifasen:

Alle power 3 formularer sorteres fra inden spillet starter, og i starten af hver magifase kastes kun 2d4 for antallet af magikort.

Sejren:

Efter kampen findes vinderen ved optælling af "victory points" som normalt, bortset fra at der gives VP's pr. 50 points istedet for pr. 100.

Våben, udstyr og egenskaber:

- *tohånds våben*: i stedet for at angribe sidst, tæller figurer med disse våben som I=0.

- *flails* : ud over punkt 1-3, kan flails ikke parréres.

- *spyd* : i stedet for at give lov til at kæmpe i to rækker, får en figur med et spyd, som rører ved en ikke kæmpende allieret figur med spyd +1 WS. En figur med spyd kan kun hjælpe/få hjælp, af én anden figur med spyd.

- *slings/repeater crossbows:* disse våben kan kun affyre ét skud, når de affyres af en figur der "våger".

- *skjold* : giver ikke +1 armor save, men i stedet én parréring mod hver nærkampsmodstander.

- *vogne* : vogne som støder ind i en enhed kan ikke støde ind i flere figurer end den kan nå at røre når den kører med fuld fart.

- *Ryttere* : en rytter som "angriber" kan, hvis han løber i en lige linje, vælge at løbe tværs igennem enheden af fjender, og angribe en enkelt modstander på vejen. I så fald kaster begge figurer kun én terning for deres angrebsværdi, og ingen af figurerne kan parrére. Hvis ridedyret almindeligvis har et angreb, kan det ikke bruges i farten.

- *Ridedyr* : Hvis en figur sidder på et dyr som har sine egne angreb, udføres rytterens og dyrets angreb som om de var én figur, men hvor dyrets og rytterens angrebsterninger beholder deres "ejers" kampegenskaber.

- *Skirmishers* : skirmishers følger alle de almindelige regler i bogen, bortset fra at de må stå op til 4" fra hinanden, i stedet for de normale 2".

- *bannere* : så længe bannerbæreren står op, kan den bruges én gang hver tur, til at tage én figurs nærkamp med én anden figur om. figuren skal stå inden for 4" af banneret, og være en del af dens enhed. (dog kan battle-banneret benyttes én gang, på en hvilken som helst figur, inden for 12" af bæreren.

Hvis en almindelig bannerbærer dør, kan banneret samles op når nærkampsrunden ender, hvis der er en anden af enhedens tropper inden for 2" af den døde bannerbærer, og figuren ikke selv er i kontakt med en fjende.

- *musikere* : i hver nærkampsrunde kan begge siders musikere "sound the reform" ved at slå en LD test. lykkes dette, kaster spilleren 1d6, for hvor mange tropper i enheden der må flyttes 2" ekstra, inden nærkampene udføres. Spilleren hvis tur det er, må selv vælge om han vil flytte sine tropper før eller efter modstanderen.

Racerne:

- *Skaven:* Skaven enheders LD afhænger normalt af rank bonus, men da der ingen ranks er, får skaven istedet +1 LD, for hver 4 figurer i enheden, ud over de 4 første, (dog max +3).

- *Udøde:* Skeletter/Carrion enheder mister 1 ekstra W hvis de tager "heavy casualties" og 2 ekstra W hvis de tager "severe casualties".

Psychology:

Fear: Når tropper normalt skulle slå 6 for at ramme, får de istedet -1 på deres slag.

Panic:

- punkt 3 er ugyldigt, da enhederne ikke har nogen bestemt formation.

- punkt 4 udvides så alle enheder der mister 25% af deres samlede W, skal slå en panic test så snart det sker, medmindre det sker i løbet af nærkampsfasen (da man her slår break test istedet).

- punkt 5: Hvis tropperne i en enhed er blevet skilt fra hinanden, og ikke kan genoprette minimumsafstanden i sin næste bevægelsesfase, skal den mindste del af enheden straks slå en "panic test". ❁

Liverollespil samler en ganske betydelig gruppe mennesker i en række foreninger. Endvidere har visse typer af liverollespil en stor appel langt ud over live-genrens almindelige klientel. Derfor, på utallige opfordringer, er Fønix nu klar til at præsentere den nye livespalte! Livespalten vil indeholde orienteringer om arrangementer og aktiviteter i livemiljøet samt artikler og scenarier med interesse for liverollespillere. Her i dette nummer har livespalten fået ekstra meget plads for at vi kan fortælle om, hvad hulen det hele egentligt går ud på.

GODDAG MED ET ØKSESKAFT

- en artikel om live-rollespil af Anders Tychsen

Fønix's nye liveredaktør hedder Hans Peter Hartsteen. Han er en gammel rotte i live-sammenhænge og har bl.a. været med til at starte de to københavnerklubber Semper Ardens og Alrune. Hvis du har oplysninger om arrangementer, artikler eller scenarier, som du gerne vil have trykt i Fønix, så skriv til ham:

Adressen er:

Hans Peter Hartsteen
Vermlandsgade 77, 4/tv
2300 Kbh. S

Live Rollespil - hvad er det ?

Du har sikkert hørt om det - måske har du set et indslag om det i TV 2´s nyhedsudsendelser klokken 19, eller måske hørt om det i rollespilskredse. Unge mennesker der render rundt ude i en skov i Nordsjælland med gummisværd og papøkser. Nogle af dem er klædt ud som orker, andre som vampyrer - generelt ligner de Keld fra København eller Jytte fra Jylland, med papnæser eller BR-plastictænder - og hvis de ikke lige dimser rundt i en skov, gør de det på en skole i midtjylland.

Ovenstående kan meget vel betegnes som den officielle forklaring på, hvad live rollespil er. Slår du op i Gylendals leksikon om 25 år, vil der sikkert stå noget lignende.

Live rollespil er i dagens Danmark meget mere end det. Især indenfor det sidste år er der sket meget store ændringer i det danske live rollespilsmiljø, og idag har enhver con med respekt for sig selv et eller flere live scenarier på programmet, som oftest et klassisk krimi-scenarie. Meget kort forklaret går live rollespil ud på at give det gængse rollespil tre dimensioner - at gøre det føleligt. Man spiller karakterer som ved normalt rollespil, men går selv rundt og løser gåderne sammen med sine venner, istedet for at gøre det i fantasien - og uden en spilleders årvagne øjne klistret til gruppen konstant. Sigurd Spilleder, din gamle ven, vil ikke komme din karakter til hjælp, hvis han dummer sig denne gang - dør du, er der ofte ingen til at hjælpe dig.

Live rollespil er rollespil, hvor illusionen er ført næsten helt ud, kun overgået af virtual reality. Du kan virkelig føle adrenalinen, når orkerne angriber, frustrationen over den uløselige mordgåde, eller chokket ved at blive ramt af fjendens ild. Det er den udvidede illusion, som tiltrækker ved live rollespil. Det, at du virkelig er der i virkeligheden, og ikke kun i fantasien.

Det er derfor, 300 mennesker spiller live rollespil i Hareskoven den første søndag i hver måned. Det er derfor, at 50 gale vampyrer mødes i Ålborg eller Århus for at suge livsblodet ud af hinanden.

Nu er live Vampire the Masquerade og Fantasy-live ikke de eneste typer live rollespil, der bliver spillet i Danmark. Der er nok en syv forskellige typer ialt. I denne artikel vil de fem mest almindelige - en antagelse der alene hviler på forfatterens skøn - live typer blive gennemgået, med kommentarer fra erfarne folk indenfor de forskellige live-genrer.

Man skelner overordnet imellem tre typer af live rollespil:

Non-kontakt: her er der ingen fysisk interaktion spillerne imellem, dvs. ingen våben, selv ikke vandpistoler.

Halv-kontakt: våben findes, men deres udbredning er stærkt begrænset, og det er som regel hardball-pistoler eller vandgeværer.

Fuld-kontakt: primært en betegnelse, der dækker fantasy-live, hvor alle er udstyrede med polstrede våben, som er rimeligt ufarlige at kæmpe med.

Live Vampire masquerade

(Vampyrer i Ølborg):

" Bella nærmede sig den knælende skikkelse forsigtigt, skjulende den tilspidsede træstav bag sin ryg. Han så stadig ikke op, selv om han måtte have hørt hende. Hun gik nærmere, og hævede staven. det er næsten for nemt, tænkte hun flygtigt... alt for nemt ".

Vampire bliver primært spillet i Ølborg, hvor det har været spillet i årevis. Genren er intrige-live, non-kontakt, og reglerne er baseret på en bog om Vampire som live rollespil, som White

Livespalten V/ Hans Peter Hartsteen

Wolf har udgivet. Spillerantallet ligger normalt på omkring 20, men kan variere, således at der kan spilles med 5 eller 50 spillere, uden at spændingen går fløjten. Systemet er relativt blødt, og der er plads til spillerinitiativer og rollespil.

Hver person får et spilpersonskema samt en baggrundshistorie o.a., som spillets spilmestre har fremstillet, eventuelt i samarbejde med spillerne. Der lægges med de grundige karakterbeskrivelser vægt på intriger, magtkampe og morderiske komplotter (i bogstavelig forstand). Spillet er gennemsyret af vampyr-gotisk-horrorstemning, og man kan altid finde tændte stearinlys, sorte kapper og skumle typer i et vampire-scenarie. Live Vampire er i det seneste års tid blevet meget udbredt på spilkongresser rundt om i landet.

Styrkerne ved intrigelive er den relativt store frihed, man har som spiller. Der er altid gode muligheder for at lave sine egne små subplots, og det medfører, at spilmestrerne kan blive temmeligt stressede. Der kræves god forberedelse af et sådant scenarie, og et fuldstændigt vampire-scenarie fylder sjældent under 100 sider.

I Århus står spilmester Sarah Hald ofte bag vampyr-scenarierne, og vi har gerne villet stille hende nogle relevante spørgsmål. Desværre har Sarah gravet sig ned et sted i Nordjylland sammen med hele den fordømte samling af vampyrer.

Imidlertid er det en udbredt mening blandt vampyrerne i Ølborg, at live vampire udmærke sig ved at have en grundig, velunderbygget og inspirerende baggrund. Man kan altid finde inspiration til et scenarie, man behøver blot at læse en White Wolf-bog. Stemningen ved et vampire-scenarie er skummel, meget skummel. Du ved ikke, hvem der er ven, og hvem der er fjende, og det hele er viklet ind i nogle ritualer, som er ældre end Ægyptens pyramider og statsskatten. Hvis man vil vide mere om live vampire, så se kontaktlisten nedenfor.

Non-kontakt live rollespil

(intriger i Odense):

" Jimmy sneg sig ud af døren. Hvad fanden lavede han her ? Den satans vejleder havde sagt det var hans sidste chance...og hvad så ! Han ville ikke dø på et overlevelseskursus til Nordnorge. Hvor helvede lå økserne henne ? ".

Non-kontakt live rollespil er den type, der tiltrækker flest spillere ud over fuld-kontakt scenarierne i Hareskoven. Det, der definerer non-kontakt live er, at der ingen fysisk kontakt er imellem spillerne, bortset fra personlig kontakt som følge af de situationer, der kan opstå: håndtryk, markeringer o.s.v. Scenarierne omfatter sjældent mere end 30 personer, og lægger vægt på rollespillet for at skabe spændingen. Non-kontakt scenarier er ofte de mindst regelhæmmede, og dem med de bedste karakterbeskrivelser. Typen bruges meget på con´er, og giver som regel hverken spilmestrene stress eller spillerne problemer. Eksempler på non-kontakt scenarietyper er How to Host a Murder, socialrealistiske scenarier og den form for rollespil, hvor visuelle/fysiske effekter blandes ind i spillet, såsom at sende spillerne ned i en mørk park for at hente skatten o.s.v.

I Odense sidder en travl hovedansvarlig og partiformand for Spiltræf, der i år kører med et kommunismetema, Jacob Jaskov. Han siger om det at spille live rollespil:

Som spiller: det er anderledes interessant at spille live, fordi man kan føre tingene mere ud i livet. Det er mennesker, ikke indirekte NPC´er,

man arbejder med, og det gør udfordringen større.

Som spilleder: Det er spændende, der er flere mennesker, og projekterne er mere ambitiøse: man kan f.eks. få en by til at fungere. Som GM kan man være med til at danne rammerne om en fed oplevelse for mange mennesker på en gang.

Om fordelene ved at spille live rollespil: Det er nemmere at styre. Jeg har lige arrangeret et minilive for en rustur, hvor udenforstående for rollespilsmiljøet blev aktiveret. Live kan appelere til folk udenfor rollespilsmiljøet på en helt anden måde, idet man også kan spille helt normale roller. Live kan blive mere virkelighedsnært, især med udbyggede karakterer.

Fuld-kontakt live rollespil

(hack´n slash i Hareskoven):

"orklejren var i feststemning. Det sidste overfald på en handelskaravane havde vist sig overraskende udbytterigt, og de fem tønder stærkt øl fra køkkenvognen gjorde ikke sagerne værre. Twizt Honeytongue istemte endnu et drikkekvad. Orkerne lyttede med fordrukne grin, og sang brølende med på omkvædet. Opstemt af sin succes blandt grønhuderne istemte Twizt en gammel slagsang, han havde lært af sin onkel på kroen Evigheden for mange år siden, da han endnu var aspirerende sortelverskjald; "Thi goblinerne er nogle feje svin, og menneskene er til grin, rottemændene har lus, og orkerne bør gå på antabus, næh sortelverne er seje, og... " .

Lejren blev pludselig dødstille. Ups, tænkte Twizt, da han så orkernes vrede ansigter, rigtig sang, forkert race. Hurtigt aktiverede han sin usynlighedsring, og smuttede ud af den oprørte orklejr. I sin hast for at komme væk før shamanen blev vækket opdagede Twizt ikke, at han var løbet ind i elverskoven, og da han deaktiverede den magiske ring et par minutter efter, stirrede han en patrulje af de magifølsomme bleghuder lige ind i buerne. Hvad var det nu, " jeg overgiver mig " hed på elvisk ? "

I Nordsjælland er der tradition for totalteater med udklædning, og der er mange liveforeninger deroppe, omkring 10. Fuld-kontakt kendes bedst fra dette område, og vi vil koncentrere os om den type, der bliver spillet her. Fuld kontakt live rollespil har haft en lang og byrdefuld historie, siden Copenhagen live roleplaying club blev stiftet i slutningen af firserne. Genren er fantasy, men der har været enkelte mytologiske- og cyperpunk-scenarier.

Spillerantallet varierer fra 10 til 400, spilmestrerne udgør som regel en gruppe på 4 - 6 personer, som ved de store scenarier er støttet af op til 50 NPC´er.

Spillerne laver som regel selv deres roller, og scenariet lægges så an til at kunne bruge alle typer. Det er genrens store svaghed, for det gør, at spilmestre og plots ofte virker meget fjerne for den menige spiller, og ofte er det NPC´erne, der løber med al morskaben. Der hersker stort kaos ved de store scenarier af denne type, og kontrollen med spillet er nærmest non-eksisterende. Til dags dato er det endnu ikke lykkedes en spilmestergruppe at holde styr på de op mod 300-400 mennesker, der den første søndag hver måned forsamles i Hareskoven, for nu at tage et eksempel. Derudover kan den store frihed spillerne har, samt det faktum, at selv polstrede våben kan slå hårdt medføre, at der opstår mange personlige slagsmål, som intet har med scenariet at gøre.

Kontakt live typens absolutte styrke er den stærke illusion, samt adrenalinen, når der spilles. Det virker bedst ude i naturen, men man kan også spille på skoler, til con´er o.s.v. Endelig er det nemmere at snyde i et scenarie med 400 spillere end et med 40, hvilket - desværre - er meget hyppigt i bl.a. Hareskoven.

Regelsystemerne til fuld kontakt live rollespil er som regel hjemmelavede, og ofte inspireret af rollespils-verdener, såsom TSR´s Dark Sun eller Ravenloft. Man spiller med et hit-point system, enten fordelt på kroppens forskellige lemmer, eller som i AD&D som en stor pool af livsenergi, der formindskes hver gang man bliver ramt.

Der bliver lagt meget vægt på stemningen til scenarierne, og det er en særegen oplevelse at gå rundt i en skov og kun møde folk klædt ud som alt fra orker til elvere - eller endda en dæmon i ny og næ. Som rollespiller kan man ikke undgå at føle sig hensat til en anden verden, når denne type scenarie kører. Så er det, at man kan opleve de sjældne øjeblikke, hvor man er sin karakter - og det kan man leve højt på længe.

Ud over fantasy-live er live-typer som Live Tales From the Floating Vagabond, live Space

Marine/Space Hulk også fuld-kontakt live rollespil.

Jesper Toplund er mangeårig spiller og spilmester i live-foreningerne Semper Ardens og Alfa/Omega i Nordsjælland:

Du bliver nu interviewet til Fønix, hvad siger du så?:

Øhh, nå..øhm ?

Hvorfor spiller du egentlig live rollespil?:

Jeg kan godt lide at udfolde mig "kreativt", man kommer af med en del aggresioner, der er et godt sammenhold i de grupper, man render rundt i, og den fysiske aktivitet er fed.

Hvad er det fede ved lige fuld-kontakt live?:

Tilfredsstillelsen ved at tæve ham, der har irriteret dig hele dagen. Nogen burde i øvrigt sætte sig ned og lave et sæt live-regler, der kan bruges over hele landet, så det vile blive nemmere at forberede sig til con'er.

Hvem skal man kontakte ?:

Snak med HP (se nedenfor - fremover redaktør for live-rollespilssekstionen i Fønix, red.).

Får pigerne ikke konstant tæsk af de store, opmærksomheds-søgende fyre?:

Nej, de nyder stor respekt. Slår man dem, får man tæsk af de andre. De piger, der er ude i skoven (efterhånden mange), spiller rigtig godt rollespil. Måske fordi det kun er dem, der går op i det, der tør komme derud - eller som ikke synes, at det er pinligt.

ved, Don Cazpacho, rejste op i sin fulde højde og begyndte at tale til den forsamlede familie.

Udenfor hoveddøren til lejligheden stod det lokale SWAT-team på lur, ventende på signalet til at storme lejligheden..."

Denne type live rollespil kendetegnes ved, at brugen af våben er minimeret i forhold til fuld kontakt-spil, men at den dog stadig er at finde. Under denne type hører live-former som Det Store Spil, der spilles hver efterårsferie og vinterferie i Århus med hardball-pistoler (6 mm plastickugler), Mafia, hvor kamp finder sted med vandpistoler eller klistermærker, og endelig Kult, som bedst kan beskrives som en blanding af intrige-live og fantasy.

Som regel bliver der gjort enormt meget ud af effekterne til denne live-form, især spillerne i Det Store Spil er som regel klædt ud for adskillige hunde, men det er dog ikke en regel. Scenarierne er som regel skrevet til en 50 stykker, og figurerne laves i et samarbejde mellem spilmestrene og spillerne. De ofte relativt simple regler giver mulighed for fedt rollespil og man er ikke bundet af et fast plot. Styrken ved halv-kontakt er, at man bevarer et tæt plot, som alle kan følge med i, uden at fjerne kampens adrenalinchok hundrede procent.

Denne type live rollespil er især velegnet til action-prægede scenarier, og bruges ofte på spilkongresser. Ud over de ovennævnte live former hører også de fleste Cyberpunk scenarier ind under denne kategori.

HALV KONTAKT LIVE ROLLESPIL

(vandpistoler og plastickugler):

"Det var midt om natten. Rådhusuret slog 12, og i en lejlighed i Århus holdt Cazpacho-familien møde. Politiet var ved at komme for tæt på deres operationer, og det skyldtes de fordømte hitmen fra Kaos Kill inc., der tilsyneladende altid vidste, hvad familien havde gang i. Familiens overho-

Kontaktpersoner:

René Vest
Jordbærvang 7
3550 Slangerup
Tlf.: 4738 1461.

Sara Hald
(vampire):
8943 6336.

Hans Peter Hartsteen
(Fønix):
3296 3732.

Kristoffer Apollo,
landssekretæren (alt):
8612 5055.

I Nordsjælland sidder René Vest, medforfatter på live Kult. Ham har vi også stillet de sædvanlige spørgsmål:

Du skal nu interviewes til Fønix, hvad siger du så?:

Hm, øh ? Hvad siger man i sådan en situation...

Hvorfor spiller du egentlig live rollespil?:

Fordi du får mulighed for at spille din rolle i dybden, uden at være (mis-)vejledt af en GM. Du har større frihed, også til f.eks. at lave dit eget udstyr, og så er det selvfølgelig sjovt.

Hvad er det fede ved lige halv-kontakt live?:

Der er som regel et indre antal personer, hvilket medfører bedre rollespil og mindre kamp. Det er nemmere at styre f.eks. en by, når der er plads til kamp uden at overdrive det.

Hvem skal man kontakte, hvis man vil spille denne type live?:

Mig ! (se adresse nedenfor). Jeg kan guide folk videre til foreninger i deres område, og ellers kan man jo prøve at tage ud i Hareskoven til et søndagsscenarie. Det er godt nok fuldkontakt, men der er nogle halv-kontakt-GM´s. løvrigt: ZIGAR IS THE WAY, THERE IS NO ESCAPE...dut..dut..dut..

Øhh, René ?... nå, vi skal vist videre...

LUKSUS LIVE ROLLESPIL

(mord i mørket og stormfulde nætter):

"Middagen var perfekt. Velkomponeret som en koncert af Beethoven. Efter middagen satte de ti ældre herrer sig ned i foyerens bløde læderstole, og lod sig opvarte af den betænksomme butler. De bemærkede ikke, at deres vært var forsvundet, førend skriget lød. Han lå på sit værelse, kvalt med et reb, forgiftet med medicin. De var alle klar over, hvad det betød: der var en morder iblandt dem. "

Luksus-live er en generaliserende betegnelse, der dækker de former for non-kontakt intrige-live, hvor der ikke deltager mere end ca.: 5 - 10 personer.

Som regel foregår det ved, at spillederen i samarbejde med en medarrangør inviterer spillerne til middag i en øde hytte, eller en skummel lejlighed. Alle spillerne får officielle invitationer, og man møder op i smoking, habit eller kjole. Derefter nyder man en god middag, og spillerne får lov til at flyde ordentligt ind i rollerne. På et eller andet tidspunkt i løbet af aftenen sker der et eller andet, som oftest et mord, og denne begivenhed sætter handlingen igang. Hvad er der sket?, hvordan? - og hvorfor?

Scenarierne kan vare alt fra 2 timer til en weekend, men de bedste ligger som regel i længden 6 - 8 timer. Der er ingen regler. Alt hvad man spiller efter er den, som oftest meget grundige, personbeskrivelse, man har fået tilsendt sammen med invitationen, og det er spillerne, der kører scenariet, eventuelt hjulpet på vej af spillederne. Spillederne spiller oftest birollerne, som værten, mordoffer, tjener, butler eller lignende. Rollerne kræver utroligt meget arbejde, for intrigerne imellem de forskellige spilpersoner skal indarbejdes grundigt, og derfor er der sjældent mere end ti spillere. Spillets styrker ligger i den totale frihed, som spillerne har til at løse opgaverne, og dets svaghed i det resulterende kaos. Et godt eksempel på, hvor galt det kan gå er, hvis en af spillerne

bliver desperat, og begynder at myrde løs. I løbet af ingen tid er alle døde, og scenariet er løbet ud i sandet. En anden stor fare ved denne type live rollespil er, at spillerne meget hurtigt bliver frustrerede, hvis de ikke kan løse de opgaver, der er blevet dem tildelt.

Det helt fede er stemningen: alle er i fint tøj, bordet er pyntet, tjeneren dimser rundt i smoking, o.s.v. Ilusionen kan gøres næsten helt perfekt.

Scenarietypen er generisk for alle små forsamlinger af live spillere. Syv drenge fra en gadebande kan også bruges som ramme for historien, såvel som ti personer med villaer på Strandvejen.

Denne type intrige-live bruges sjældent på kongresser, p.g.a. forberedelsen og den personlige atmosfære, men er dog set fra tid til anden.

I Nordsjælland har Jacob Vesterholm spillet et tidligere medlem af den japanske mafia, Triaderne, ved et scenarie i et øde sommerhus. Han siger om det:

Du skal nu interviewes til Fønix, hvad siger du så?:

Wauw!, Fedt nok.

Hvorfor spiller du egentlig live rollespil?:

Der er i live en anden stemning, end ved almindeligt rollespil. Man er der fysisk, og det gør, at man er meget mere paranoid end ved rollespil. Det er interaktivt på det fysiske plan.

Hvad er så det fede ved netop luksus live frem for andre genrer?:

Uhyggen! Det er totalt fedt at stemningen holdes på det uhyggelige/skumle plan, og man er tættere på sine (mod-)medspillere, end ved de store arrangementer. Små live's er gode.

Hvem skal man snakke med, hvis man vil spille luksus live?:

Der er egentlig ikke så mange, man kan henvende sig til. Prøv Sleipner, URO i Allerød eller ZIGAR i Slangerup. Den her live form er fed, og live skal prøves, selvom det måske kan blive for personligt for nogen.

Hvordan man kommer til at spille:

Der findes efterhånden langt over tyve foreninger i Danmark, geografisk godt spredt, som enten er live foreninger, eller som arrangerer live rollespil. Det nemmeste er at ringe til Sleipners (landsforeningen for rolle- og konfliktspillere) live-ekspert, René Vest, som har en mappe fuld af kontakter. Alternativt kan man kontakte Fønix's live-redaktør, Hans Peter Hartsteen. Endelig er Sleipners landssekretær, Kristoffer Apollo, altid parat i sekretariatet til at formidle kontakt ud til foreningerne.

Før man begynder at spille, er det fornuftigt at udbede sig et regelhæfte, hvis man er på gæstevisit i en forening. Derudover koster de fleste åbne arrangementer penge, omkring 100 kroner er normen for et weekend-scenarie, og man skal desuden være udklædt. Din udklædning kan bestå af alt fra en sæk over hovedet med et stykke reb omkring livet, til en hjemmelavt rustning med fløjlskappe til 2000 kr. Mit råd er, at man starter med at forhøre sig hos spillets mestre, for at få råd og tips til udklædning og anden forberedelse, som for eksempel karakterskabelse.

Vil man vide mere om live rollespil kan man i numrene 3 og 4 af Spiltræf's blad "Folkets Røst" læse et par artikler om emnet, redigeret af Asta Wellejus. For at få fat i de to numre kan man ringe til Jacob Jaskov, som er hovedarrangør, på tlf.: 6614 3710.

God fornøjelse med det, og husk at meddele Sleipner, hvis I har åbne live arrangementer på plakaten. Det vil forhåbentligt øge antallet af live spillere, der mødes rundt om i landet.❁

OPRÅB TIL ALLE MED INTERESSE FOR LIVE ROLLESPIL !

To entusiatiske live rollespillere, Anders Tychsen og Asta Wellejus, er gået igang med hvad der foreløbigt bliver kaldt "Projekt live bog". Projektet bygger bl.a på live rollespil møder i Odense og Slagelse, og har til formål at resultere i en BOG om live rollespil - i Danmark såvel som i udlandet.

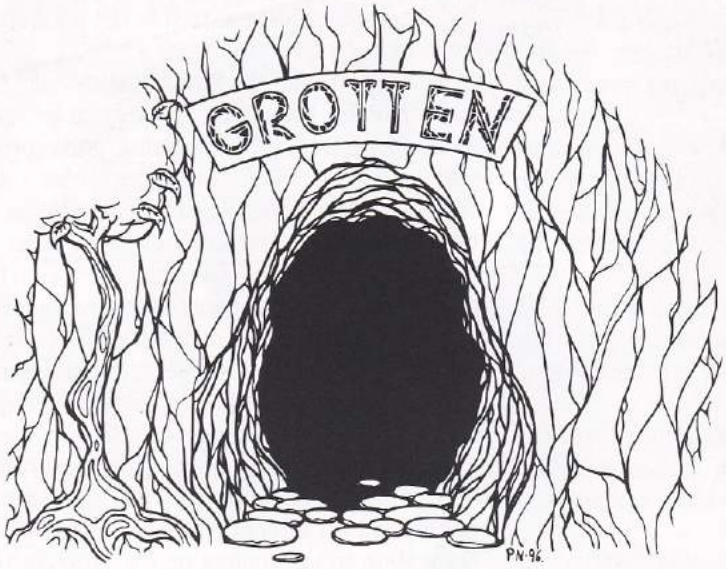
Men den slags projekter kan man ikke sidde to personer og skrive uden at få hjælp udefra.

Så har DU nogle gode idéer til bogen, noget du gerne vil have med i den, en kommentar eller vil du gerne lægge din ekspertise indenfor live rollespil med ind i projektet, så skriv til nedenstående adresse, og vi vil være dig evigt taknemmelige (okay, måske ikke til evig tid, men ihvertfald indtil klokken otte...).

Med rørstrømske hilsener

Asta Wellejus og Anders Tychsen.

Alle henvendelser til:
Asta Wellejus
Vesterringade 108, 1. sal. th.
8000 Århus.



Vestjyllands første rollespilsforretning er åbnet,
og vi rummer mange spændende tilbud på alt indenfor:

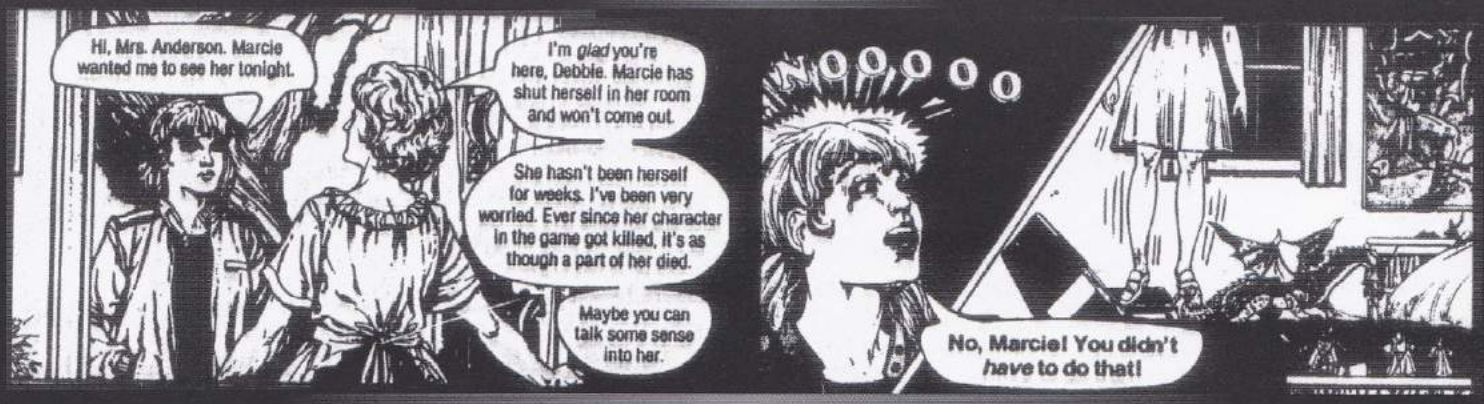
Rollespil, Brætspil, Kortspil,
Playstation, PC Spil og Games Workshop

Postordrer inden kl.15.00 sendes samme dag

Ring og få tilsendt katalog

Øster Strandgade 2, 6950 Ringkøbing
Tlf.: 97 32 24 66 Fax: 97 32 24 82

I SANDHEDENS TJENESTE



af
Ask Agger
og
Per Fischer

I det følgende vil vi slå dørene op til videnskabens dunkle univers, metafysikkens overdrev, genrens urhav. Tør du bevæge dig med ind i realiteternes neonhårde verden? Du foretrækker måske den beskyttede flugt ind fantasiens svampede moderkage? Det er en ærlig sag at vælge fra, og allerede nu overgive sig til massemediernes endimensionelle fremstilling. Nu er du advaret...

Episode 1:

"Your mission, mr. Phelps, should you choose to accept it..."

På utallige opfordringer, kaster ISTs forskerhold sig ud i at undersøge det spørgsmål alle rollespilleres forældre har på læberne, men ingen tør stille: (her kommer det):

"Kan man tage skade af at spille rollespil?"

I de kommende seks afsnit vil dette alle spørgsmåls moder blive vendt, drejet og pillet i fra alle ender og kanter.

I USA, alle rollespils moderland, har siden 1982 eksisteret en organisationen ved navn BADD, Bothered About Dungeons and Dragons, der mener at kunne dokumentere over hundrede tilfælde af selvmord og mord med forbindelse til rollespil, såkaldte "D&D deaths". En BADD-folder nævner de foruroligende fakta: "Med 6.500 selvmord og 50.000 selvmordsforsøg blandt teenagere om året, kan vi ikke tillade os at overse et "spil" der lærer deltagerne heksekunster, satanisk tilbedelse og som har en kultagtig organisering. For ikke at nævne den lange liste af unge selvmordsofre der "var heftigt involverede i Dungeons and Dragons"". Udsagn som disse må påvirke og forurolige enhver rollespiller. Det er godt nok USA, men tænk nu hvis de havde ret...

I næste nummer vil IST praktisere personligt navlepilleri, og interviewe en repræsentant fra vores allesammens skaber TSR. Vi har desuden fået et smugkig på forlagtets code of ethics, og vi har indtil næste gang en lille quiz for kvikke rollespillere:

Hvad sker der når man stiller sig foran et spejl en fuldmånenat og messer "Dungeons and Dragons" 13 gange?

Kræmmerens Fortælling

- en novelle af Tue Andersen-Nexø

Illustration: Johan Sennels

Da det blev tid til at fortælle påny så købmanden op fra sit glas og ud på de andre. Han var bleg og fed, og hans grå skæg hang kort fra de slappe kinder. De andre, der sad omkring bordet, var alle rejsende. De tav igen stille.

Vinden hyler i bjergene mod nord. Dagene er grå, skyerne hænger på himmelen som et mørkt tæppe og skjult for sol og måne stjæler rakkerkarle fra ærlige mænd. Skæret fra øjnene af ulve og andre vilddyr er det eneste der lyser natten op når bålet er slukket og de sidste gløder er dækket af aske. Der er få træer og ingen skove, kun sten og fattige buske hvis bær smager bittert og giver sort opkast. Over bjergene rejser ingen. Mellem bjergene går små stier. I en lille by, der ligger kort før bjergene, straffer man onde og forsætlige ugerninger på en særlig måde.

Fem pæle slås i jorden. Først en kort stav i midten, sylespids og med jernod. Derefter de fire andre, hver lige langt fra den midterste, en i hvert verdenshjørne. Ved hver af disse fire er der bundet et reb til hvilket den dømtes arme og ben bindes, således at det dømte menneske ved sine lemmer er spændt ud mod de fire verdenshjørner og nærmest svæver over den spidse od i midten. Der skal fire mænd til at gennemføre en henrettelse. Gennem en særlig anordning på de fire pæle løsnes rebene og den dømte falder halvanden meter mod jorden før de igen strammes. Men da er henrettelsen allerede fuldbyrdet, selve legemets tyngde presser jernodden gennem mennesket, der nu hænger en halv

meter over jorden blødende fra ulivssår som en spiddet sommerfugl.

Traditionen kræver at de fire bødler straks vender ansigtet bort og således med ryggen til den dømte og kiggende mod hvert verdenshjørne skal vente til døden med sikkerhed er indtruffet. Først da kan de skære rebene over og lade liget glide det sidste stykke ned, hvorved faldet er fuldbyrdet. Hvis disse regler overholdes, gælder - i følge traditionen - at bødlerne ikke ved nogen handling har været skyld i den dømtes død.

Det siges nemlig, at metoden første gang blev benyttet da en ung mand uskyldigt var blevet dømt for mordet på sin yngre søster som kun var et barn. Drengen, der først gennem retssagen og pøbelens hån var modnet til en voksen mand, fandt at ingen, ej heller bøddelen, skulle forsynde sig ved at henrette ham, der var uskyldig, og udtænkte derefter sin egen henrettelsesmetode. Pøbelen var henrykt og byrådet gav efter betænkningstid sin tilladelse. Siden da har man i spøg og til hånlatter sagt, at de dømte selv vælger og falder ned i deres egen død.

Men også i templet mente præsterne , at den unge mands død var selvforskyldt og ingen derfra ville give liget den sidste velsignelse, selv ikke da det for alle blev klart hvor uskyldig han havde været. Argumentet lød som følger: Idet manden selv havde udtænkt sin død, måtte henrettelsen regnes som et selvmord, omend et selvmord, der var blevet påtvunget ham af ydre omstændigheder. I sit forsøg på at holde andres hænder rene og bevare deres uskyld havde han besmudset sin egen, endda på en måde så han for altid var nægtet Guds nåde.

Som købmand rejser man i egnene omkring bjergene. På en rejse mod Falkenheim så jeg et glimt af noget, der har været en drabelig og tragisk historie. Jeg har aldrig fået at vide hvilke årsager der lå bag det sceneri der mødte os på vejen til byen, men jeg tænker mig, at det er foregået således: Normalt foregår henrettelserne på en plads kun få hundrede meter fra byen. En dag sker det, at et særligt ondt menneske skal dø et andet sted, fjernere fra byen, dér hvor den smalle sti skiller sig i to før bjergene bliver høje. Men ved en lumsk snedighed vikler den dømte sine hænder ind i rebene og hænger nu, efter at de fire bødler har gjort deres gerning, et kort stykke over jernodden. Døden er udskudt, men ikke undgået, for det øjeblik armkræfterne slipper op må manden nødvendigvis falde ned og odden da trænge gennem hans bryst. Som han hænger dér, med arme og ben pegende mod hvert sit verdenshjørne, mens han lever den tid han med sine kræfter kan fravriste verden og derved håne dommen, sine bødler og - ved at gøre det modsatte - påstanden om, at mennesket vælger sin egen død, skriger han sit had og sin triumf ud i luften og mod de fire, der står med ryggen til ham.

Allerede før vi kan se henrettelsespladsen hører vi hans stemme. Den gør hestene urolige og vi kigger os uvilkårligt omkring - findes der uvæsener i bjergene, så tæt ved byerne og sletten? Stifinderen fortæller os, at vi skal bevare roen. Ikke siden de store krige har de bevæget sig så langt ned i menneskenes områder. Og han løber krumbøjet afsted foran os og forsvinder snart over den nærmeste bakketop for at se hvad det mon er, der skriger så hadefuldt og trodsigt. Snart ses henrettelsespladsen som en lille figur i det fjerne, der dog kommer stadig tættere på. Det viser sig at han ikke blot skriger i smerte eller had, men udråber forbandelser, rettet mod sine bøddeler og dommerne. Da han ser os fanger vi på en mærkelig måde hele hans opmærksomhed, med et ryk drejer han sit hoved til siden så han med sine øjne kan følge vores ridt hen af stien mod byen. Hans sære tale og næsten uforståelige sætninger er med et kun rettet til os og gør et ubehageligt og samtidig ligesom uafrysteligt indtryk.

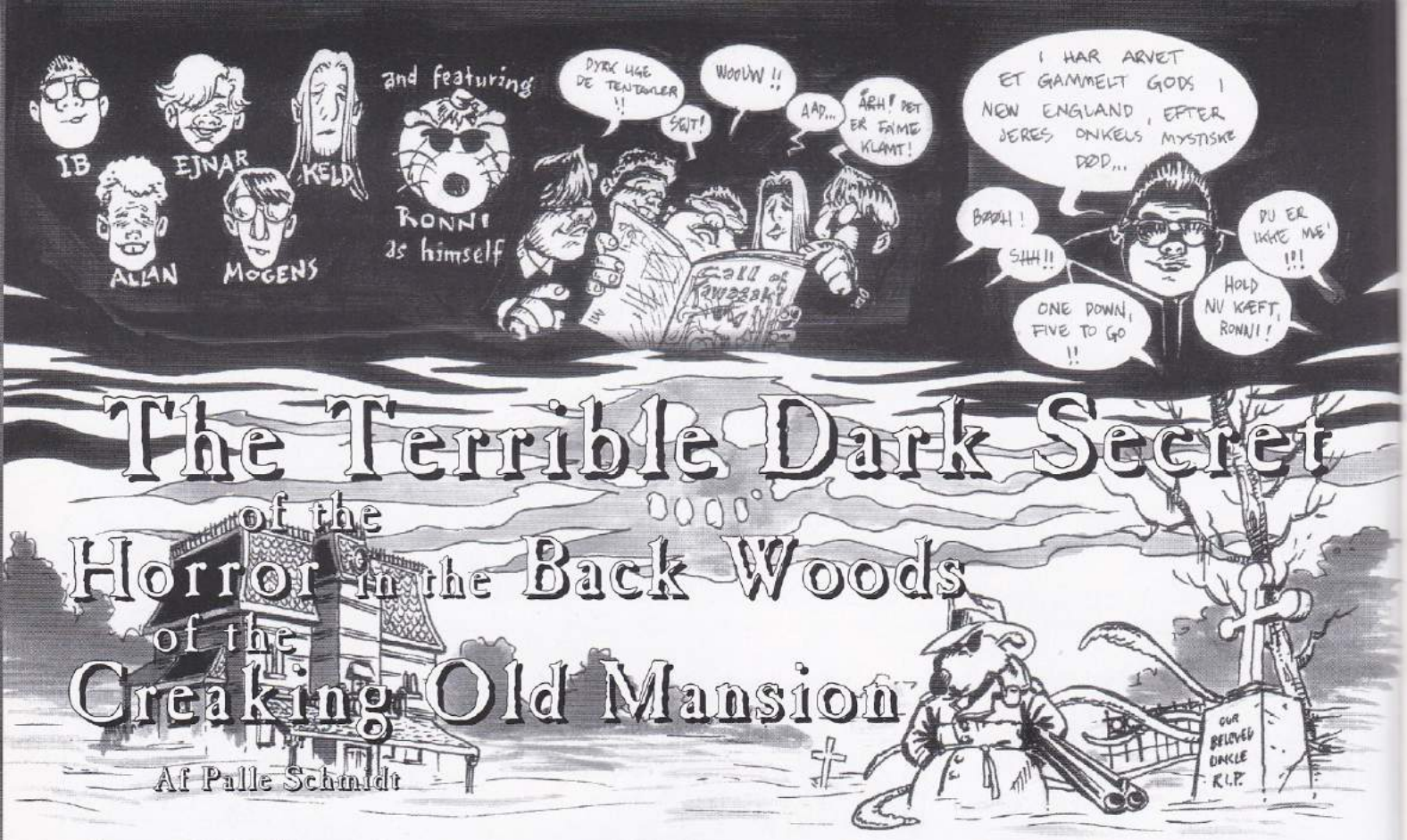
Vi bøjer hovedet og haster videre.

Der er ingen grund til det, alligevel fjerner jeg på et tidspunkt blikket fra stien og kigger op og over mod henrettelsen. De fire stolper, der sammen med rebene bærer den dømte. Ved hver enkelt af dem en vagt. Det slår mig, at de fire ikke bærer den normale lædervams eller borgerdragt, istedet slynger sære ornamenter sig om deres dragter, klare farver løber på deres kapper, som fremmede for jorden. Det er som at ild brænder, vand klukker og vinden hyler i bjergene når man ser på dem. Kun en er mørk, dyster og gråbrun. De fire ser med døde blikke, som i trance, og ænser knap vores tilstedeværelse.

Midt i mellem de fire stolper den tynde stage med jernodden. Over den, den dømte. Hans ord stopper og han kigger mig ind i øjnene. Langsomt kryber et smil frem over hans læber. Aldrig har jeg set øjne, der var så sikre på deres egen uskyld! Ulmende af en indre hede, en sikkerhed intet menneske burde have så tæt på sin egen død. Mens jeg ser ind i hans øjne slår det mig, at en mand som han allerede fra starten må være undsagt af guderne, uanset hvilke gerninger han begår. De er brune med små strejf af grønt...

Med et ryk trækker jeg hovedet til mig og skynder på min hest. Så er vi forbi ham, men jeg er sikker på at han følger os med øjnene og en dårlig samvittighed bryder frem i mig som en besk smag i munden. Snart efter begynder han påny med sine forbandelser og udråb.

Vi kan stadig høre dem, som en svagt ekko, da vi når til byporten. ❁

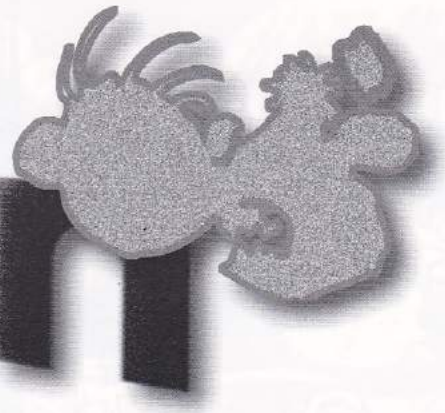


The Terrible Dark Secret of the Horror in the Back Woods of the Creaking Old Mansion

Af Palle Schmidt

DE VED GARANTRISSE NOGET HERINDE ...
LOCKRIDGE'S LUNATIC ASYLUM
IH, NEJ SIR! DERES ONKEL HAVDE INGEN GRUND ...
TIL AT FRYGTE VORES PATIENTER ...
... PERSONALET DERIMOD !!
BLAM!
ÅHH, HVAD ...
BLAM!
GAA ...
BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM! BLAM!
FIK DEM !!
HR. POLITIMESTER !! DET GÆLDER LIV OG DØD !! JEG ...
ÅH, JEG SER DE ER OPTAGET, JEG LØBER IGEN!
ONKEL ?
FÅÅRK ..
GNAA ..
NECRONÜSSBAUM
NEEJ !! JEG ER IKKE SINDSSYG
HA!
HVIS DET STOD TIL MIG, RØG ! TIL SKOLEPSYKOLOG HELE BANDEN !!!
AARJ, RONNI ! GÅ NU VÆK ! DU LUGTER !
HEY, SE ! "BEING OF IB" ! DET' SGU DIG !!
JÆ GIDS ALSSÅ IKK' HVIS HAM DER ROTTEN SKAL' VÆR' MÆ !!

Centralen



Det er blevet den tid på året, hvor det danske spilmiljø ligger stille. Tilsyneladende har selv rollespillere en sund respekt for traditioner - i hvert fald er der ikke nogen, der tør binde an med at lave større arrangementer, når julen nærmer sig. Men fortvivl ikke: Kongres-ræset går snart i gang igen. Et par timer med en telefon afslører, at der er masser af spiltræf undervejs...

Hvorfor har du ikke fortalt os om DIN kongres endnu?
Kan du så straks ringe eller skrive til
Centralen
v/ Kristoffer Apollo og Mette Finderup
Vesterbrogade 15, 1.
8000 Århus C
Tlf.: 8618 2218

v/ Kristoffer Apollo

Kongreskalenderen

Calling All Heroes 7th Edition

31/1 - 2/2 på Mellervangskolen i Aalborg

Den første kongres i 1997 afholdes på go'e, gamle Mellervangskolen - som med fire årlige kongresser må være den skole, der er blevet suverænt mest hærget af danske rollespillere.

Calling All Heroes arrangeres som vanligt af foreningen **ARL**. De lover, at der - ikke helt som vanligt - vil være styr på tingene denne gang.

"Vi burde næsten have kaldt kongressen for *ReCONstruction*," siger hovedkoordinator Martin Laursen og hentyder især til 6. udgave af **Calling All Heroes**, som faldt mindre heldigt ud. Men nu skal der andre smørklatter i grøden - **ARL** vil banke kvaliteten i vejret, fx. ved at kræve, at scenarierne bliver afleveret, inden programmet bliver sendt ud. Så er der jo mulighed for at sortere de værste brølere fra...

Ellers satser **Calling All Heroes** på at levere god stemning og solid underholdning i alle genrer. Programmet spænder fra klassikere som *AD&D* og *Rolemaster* til mere nymodens, Systemløse scenarier - og herudover er der som altid en række *Games Workshop*-spil og et par live-scenarier på plakaten. Det ene live-scenarie er en prequel til det populære **"Moonbase One"** (altså en historie om, hvorfor det gamle scenarie var, som det var - ligesom de nye Stjernekrigen-film).

Kontakt: Martin Laursen, tlf. 9819 2209.
Programmet skulle være færdigt midt i december.

Con Gulerod

7-9/2 på Tirsdalens Skole i Randers

Con Gulerod arrangeres af... ***De Glade Troldmænd***. Nej, det er ikke noget, jeg selv har fundet på. Og det er heller ikke en aprilsnar uden tidsfornemmelse. Det er sandt - på spejderære. Om troldmænd så går rundt og spiller Gulerod, ved jeg ikke...

"Vi vil lave en stille og rolig kongres, hvor alle kan være med," siger en glad troldmand, Jes Jakobsgaard, i hvert fald. Derfor lægger **Con Gulerod** heller ikke noget tema eller lignende bånd på deltagerne; det er meningen, at man skal kunne spille alt muligt. Rollespillene spænder fra *Call of Cthulhu* til *Warhammer Fantasy Roleplaying*, og der kommer også lidt *brætspil* og *Magic* på programmet.

Desuden skulle *Warhammer 40.000*-turneringen blive noget helt specielt - med landskaber og slag lavet specielt til lejligheden. Og lørdag aften er der gallamiddag med alternativ underholdning (blandt andet *rollespils-Jeopardy*. Hvad hedder en grøn plysrotte med en lille, fjollet hat?).

Kontakt: Jes Jakobsgaard, tlf. 8640 1490.
Folderen kommer omkring nytår.

UnCONventional '97

28/2 - 2/3 på Viborg Ungdomsskole

For et par år siden slog **UnCONventional** sig op som en horror-kongres og blev kaldt ekstremt hyggelig. Nu har arrangørerne valgt bureaukrati som tema - hvilket vel må betyde, at kongressen bliver ekstremt fleksibel? Eller ekstremt frisindet? Måske endda ekstremt hippie-agtig?

Det ser i hvert fald ikke ud, som om bureaukratiet kommer i vejen for de gode spiloplevelser. **UnCONventional**-folkene har igen plaget og bestukket en række dygtige scenarieforfattere til at skrive til kongressen - blandt andre *Nicholas Demidoff* og *Lars Andresen*, som begge har vundet priser på fine, store kongresser som **Viking-Con** og **Fastaval**.

Men måske har bureaukraterne alligevel fået lidt fat? Det var fx. svært at få noget sammenhængende ud af hovedkoordinatoren, da jeg ringede til ham kl. 16.43 en onsdag:

"Jeg har en franskmand på besøg, og det her er det eneste tidspunkt på døgnet, hvor jeg har en chance for at få noget søvn," mumlede en søvnig Peter Jones. Og udenlandske invasionsstyrker er man desværre nødt til at respektere.

Kontakt: Peter Jones, tlf. 8661 3002.
Gennem ham kan du også få UnCONventionals nyhedsbrev.

EsCon97

28/2 - 2/3 i Esbjerg

Foreningen **ERGO** hoppede tilsyneladende ind i et tomrum, da den begyndte at afholde **EsCon**. Til **EsCon96**, der var **ERGO**s første seriøse forsøg på at lave kongres, kom der nemlig ca. 100 deltagere - og det placerer jo fluks **EsCon** i den mellemstore kongresvægtklasse.

Denne gang har **ERGO** allieret sig med bræt- og figurspilsklubben **2MD** - så der kommer en endnu bredere vifte af tilbud til de kongreshungrende sydvestjyder.

Først og fremmest er der en stribe scenarier, som næsten alle bliver skrevet af forfattere, der er headhuntet til formålet. **EsCon** vil gerne give spillerne nye, friske oplevelser med hjem - og efter sigende skulle de have mange dygtige forfattere i Esbjerg...

Scenarierne bliver primært skrevet i fire genrer: nemlig *cyberpunk, science fiction, high fantasy* og *alternativ horror* (som er horror, der ikke bygger på de gængse **Call of Cthulhu**- eller **Kult**-ideer). Desuden præsenterer **2MD** forskellige tabletop-spil; der bliver sat computere med interaktive spil op - og fortandsfreaks kan boltre sig i et **Live Vampire**-scenariet, som kan rumme op til 50 deltagere.

Det eneste, der ikke bliver spillet på **EsCon**, er faktisk **Magic**. "Vi synes, det roder for meget på en kongres," siger arrangørerne - og derfor er det (næsten) bandlyst...

Kontakt: Kevin Stenstrup, tlf. 7513 6931
Frank Jørgensen, tlf. 7443 6089.
Programmet skulle blive trykt i starten af december.

... og nogle boblere:

· Den 7-9/3 er der **"Tanken?!" 2** i Holstebro. Den første **"Tanken?!"** lå i Ikast, toeren bor altså i Holstebro, og i 1998 rejser kongressen til Struer - det er nemlig de tre ophavsmænds hjembyer... **"Tanken?!" 2** har et sindssygehospital som gennemgående koncept, og du kan få mere at vide ved at ringe til **Thomas R. V. Knudsen på 2023 6477.**

· Som sædvanlig er der **Chop Con** i Nykøbing Falster weekenden før påske (d. 21-23/3). **Chop Con** er en kongres med mange år på bagen, der arrangeres af klubber i Nykøbing og Nakskov i fællesskab.

Kontaktpersonen hedder **Steen Stanley Olsen og kan nås på 5444 1824.**

· Og endelig er der **Fastaval 97** i påsken, d. 27-30/3. Danmarks næststørste kongres gearer lidt ned denne gang - fordi arrangørerne har svoret, at de aldrig mere vil gennemgå oprydningshelvedet efter en kongres på to skoler... Det betyder, at der 'kun' bliver lukket 500 deltagere ind - så måske bør du allerede nu overveje at bestille plads hos
Ernst Jensen på 8625 5413.

NYHEDSSPALTEN

Magic- og live-stoffet er flyttet andre steder hen i bladet - men til gengæld har Centralen erobret Nyhederne (ha!). I hvert fald for en stund. Vores første forsidebasker handler om prisvinderen, som næsten ingen havde gættet på forhånd...

Jakob Stegelmann fik lerhesten

Den første modtager af **Sleipners Kulturpris** blev tv-værten **Jakob Stegelmann**. Kulturprisen gives til en person eller gruppe, der har gjort indsats for at gøre rollespil alment kendt og accepteret - og det var en meget enig jury, der besluttede, at Jakob Stegelmann skulle have prisen.

Stegelmann har i flere år været vært i **"Troldspejlet"**, som er det eneste sted i de danske medier, at rollespil virkelig er blevet taget alvorligt. I "Troldspejlet" er rollespil blevet omtalt og anmeldt på linie med andre underlige hobbies for unge (som fx. tegneserier og computerspil) - og programmet har på intet tidspunkt forsøgt at gøre rollespil til noget kriminelt eller farligt.

Det var logisk, at Stegelmann skulle have prisen - og heldigvis blev han også glad for den. Prisen bestod af en lerskulptur af Sleipner, lavet af den nordjyske kunsthåndværker Susanne Talbot, og den var faktisk rigtigt flot. Så flot, at prisvinderen råbte "Wow!", da han så den.

Kulturprisen blev overrakt på behørig, højtidelig vis ved åbningen af Sleipners nye sekretariat - og Jakob Stegelmann takkede, men huskede også på, at Sleipners fine kontor ikke må blive en sovepude:

"Hvis I bliver for etablerede, er rollespil pludselig ikke 'farligt' og spændende længere," sagde han. Vise ord.

... og så kan man endnu engang undre sig over pressens dækning af spilmiljøet. I flere år er der blevet lavet fede kongresser og spændende live-arrangementer rundt om i Danmark, uden at det har fået særlig megen opmærksomhed. Nu åbner Sleipner et helt almindeligt kontor, og vupti! bliver det omtalt i "Godmorgen P3" og alle landsdækkende aviser...

Hvad siger det om den danske journalist-stand? Money talks. ❁

Kongreskalenderen

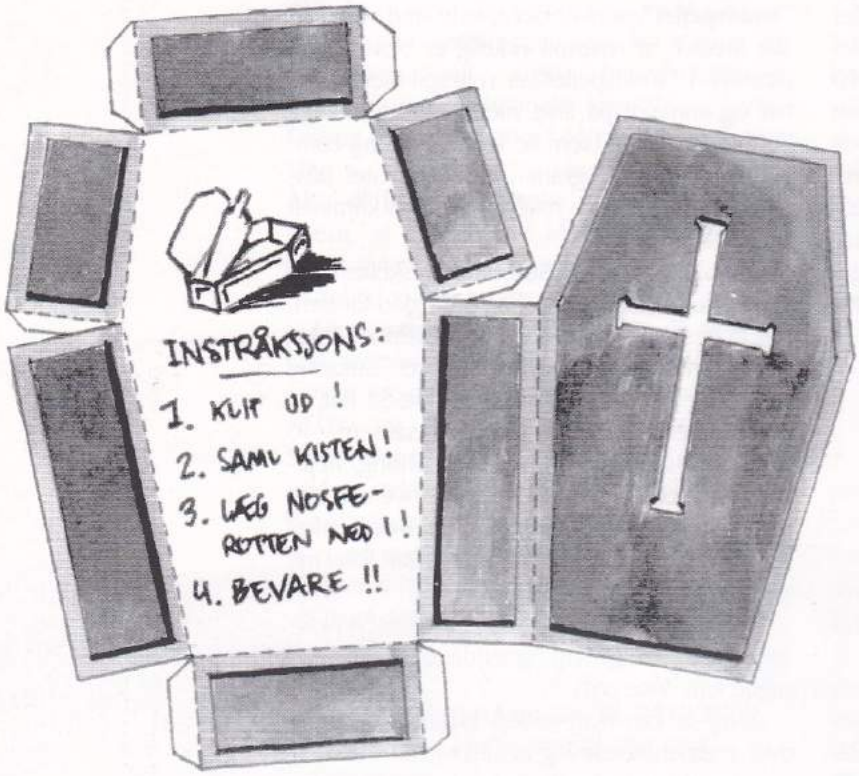
Kongres	*Tid*	*Sted*	*Kontakt*	*Tlf.*
Calling All Heroes	31/1-2/2	Aalborg	Martin Laursen	9819 2209
Con Gulerod	7-9/2	Randers	Jes Jakobsgaard	8640 1490
UnCONventional	28/2-2/3	Viborg	Peter Jones	8661 3002
EsCon	28/2-2/3	Esbjerg	Frank Jørgensen	7443 6089
"Tanken?!"	7-9/3	Holstebro	Thomas Knudsen	2023 6477
Chop Con	21-23/3	Nykøbing F	Steen Stanley Olsen	5444 1824
Fastaval	27-30/3	Århus	Ernst Jensen	8625 5413

SHOCKING

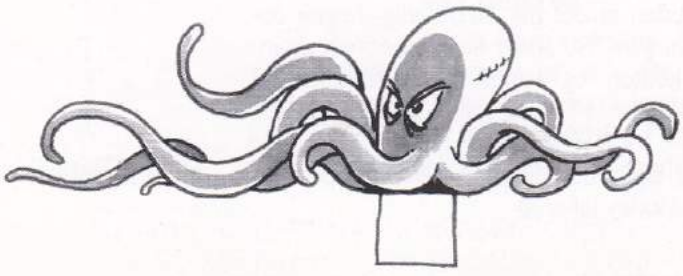
VÆR BLASFEMISK!

Lav dit eget krybbespil med Ronni og co.

Flere figurer på brevkassesiderne!



BEWARE!



Føde til Fantasien

FØDE TIL FANTASIEN

ROLLESPIL
Rollespil
BRÆDTSPIL
Brædtspil
Figurer **FIGURER**
KORTSPIL
Kortspil

Post ordre
inden kl. 12.00
sendes samme
dag!

H

Hobby House

Nørregade 51
8000 Århus C.
Tlf. 86120062
Fax. 86132025

Ud af Dragens skygge

- En reportage om cisterneprojektet

Adam Bindslev i rollen som hofnar

Sted: Søndermarken på Frederiksberg. Tid: Søndag d. 2/9 1996 kl. 12.15. To unge mænd sidder foran et telt. Den ene er klædt i en munkekutte og store træsko, den anden i læderjakke og jeans. Foran dem er der en trappe der leder ned til et underjordisk rum. Et ældre ægtepar kommer gående hen imod teltet og de to mænd.

"Er der gratis entre'?" spørger den ældre herre.

"Ja, det er et middelaldermarked dernede, i skal bare gå ned af trappen", svarer fyren i munkekutten entusiastisk.

"Ja", mumler gutten i læderjakken. "Og der er også øl". Cut!

For at forstå hvad der skete på den mystiske søndag og de to forgående dage, må vi tage tyve dage tilbage i tiden.

Sted: Rollespilsforeningen Erebors klublokaler i København. Tid: Mandag d. 2/9 1996 kl. 19.30. Tre mænd sidder rundt om et bord. Den ene er gutten i læderjakken fra før. De to andre er arrangørerne for Kulturby '96s største (og eneste) rollespilsprojekt: Ud af dragens skygge (fanfare), nemlig Adam Bindslev og Matias Stuven. Mens "The Cardigans" toner ud af det nært stående mini-anlæg, udfritter jeg de to initiativtagere om projektets baggrund.

For lang tid siden, nærmere bestemt i '94, bliver Adam og Matias (jeg er på fornavn med dem) kontaktet af Fredriksberg kommune til at tilrettelægge et Kulturby arrangement. De får en masse ideer, men det bliver ikke til noget (måske er det budgettet på 520.000. kr.?). Et år går, og så bliver de igen kontaktet til at lave noget nyt, men også det falder til jorden. Nu er Matias og Adam blevet træt af at blive svigtet af Københavns kommune (dem der sidder på klejnerne). Problemet er, at det er Fredriksberg kommune der laver aftalerne, men at det er Københavns kommune der formidler pengene.

Der går mere tid. Så får Adam og Matias tilbudt cisternen, men på den betingelse at de arbejder gratis og betaler alt selv. Da de hverken ville eller kunne gøre det blev det et nyt afslag.

Efter så mange afslag og skuffelser begynder der endeligt at ske noget. Adam og Matias bliver

Skrevet af:
Samuel Krygier

Fotos af:
Claus Ekstrøm

sat til at lave et "survival-kursus" på Middelgrundsfortet. "Det blev næsten en generalprøve for cisterneprojektet", siger Matias Stuven. En flok "erhvervsleder-wannabes" får lov til at løbe rundt og tæve hinanden med skumgummikøller. Trods nogle problemer med et par af bagmændene bliver det ordnet hurtigt og går godt.

Bagefter får de tilbudt cisternen igen. Denne gang er der mindre smøleri. Adam og Matias får en stor pose penge (10.000. kr.) af Kulturbyens pengekasse og frie tøjler til arrangementet. Udover det kommunale indskud får de 5000 kr. af rollespilsforetningen Fantask, som til gengæld får monopol på salg af rollespilssupplementer (bøger, terninger, figurer m.m.) på middelaldermarkedet om søndagen d. 22/9. De får også 4000 kr. af Landsforeningen Sleipners "støttekasse", der er lavet for at hjælpe "værdige" projekter. På trods af den økonomiske støtte føler de to arrangører at: "Sleipner har været sløsende"..." De har ikke feeling med hvad der sker i miljøet. Er ikke aktive. Ikke opsøgende". Selvom Sleipners nyhedsbrev "Alter Ego" ekstraordinært bliver sendt ud til alle medlemmer af lokalforeningerne i starten af september, er der ikke et eneste pip om kulturbyprojektet, og det finder Adam og Matias:" Skuffende og mystisk". "Passiviteten er desværre et alment problem i hele miljøet". "Lokalforeningerne har virket som om de var i stagnation".

Formålet med cisterneprojektet har været at gøre rollespil synligt for "normale mennesker", og fremvise det som en kunstform. Men, som Adam så smukt siger det, "er det skide svært at sælge ideen om rollespil til folk der ikke kender det uden at bruge ordene "Dungeons and Dragons", men så skal man slås med folks fordomme".

På eventyr i grotten

Lad os nu se hvilke lækkerier de to herrer disker op med. Den første dag, fredag d. 20/9, starter kl. 20 med et klassisk cyberpunkscenarie, som hvor mor laver det: Hårde typer i læderjakker der spiller smarte, mægtige korporationer og et par punks (eller er det punkere?) "i en futuristisk mareridtsverden, hvor al moral er ophævet" (fra reklame brochuren).

Kl. 12 næste morgen er der action-sekvenser, dvs. at man kun spiller klimakset fra et scenarie, og hvor genren skifter hvert kvarter. De repræsenterede miljøer er: Cyberpunk, fantasy, horror og science-fiction. Senere samme dag er der live-fantasy, arrangeret af live-foreningen Alrune. Det bygger på psykisk terror, hvor spillerne er fanger under den franske revolution der venter på at blive halshugget (cute)!

Om søndagen er der et kæmpe middelalder-marked hvor, handelsmænd (Fantask) falbyder deres varer, der er flere action-sekvenser, øl (mmm) og medlemmer fra diverse foreninger fra rollespilsmiljøet er (Erebor, Sleipner, Alrune

Sjov bemærkning om reklamebrochuren: Erebor havde produceret en meget flot og informativ reklamefolder, der dog undlod at afsløre en ret væsentlig detalje for den sagesløse læser - nemlig at hele herligheden foregik i cisternen...

Seje punks

Til dem der ikke aner hvad cisternen er, kommer der her lidt baggrundsmateriale.

Cisternen er et underjordisk vandreservoir, der blev opført i 1858 af Københavns Kommune for at sikre vandtilførslen til den voksende hovedstad. Ret hurtigt blev den dog taget ud af brug. Nu er den gamle cisterne blevet drænet for vand, og i anledning af kulturby-året blevet åbnet for offentligheden til et væld af arrangementer.

og Semper Ardens) til stede.

Hvordan gik det så med alle de spændende arrangementer? Nåede de alt det de skulle? Fik de åbnet sindene hos deltagerne? PR-mæssigt var projektet en ubetinget succes, mener Adam. Bl.a. sendte TV-Lorry 10 min. 'live' fra cyberpunk-scenariet, så lidt opmærksomhed er der i hvert fald blevet skabt i de små hjem. Antallet af interviews, som han havde givet til pressen i anledning af arrangementet, opgav Adam i øvrigt at holde styr på. Og hvad ellers. Hvem fik man egentlig lokket ned under jorden?

Teltet på overfladen

Spillederne var festligt udklædte

Tja, der var få personer i live-scenarierne der ikke tilhørte rollespilsmiljøet på en eller anden måde. Scenarierne skulle til gengæld have været temmelig gode. Specielt det live-fantasy som foreningen Alrune opsatte blev meget rost (hvem drømmer ikke om at spille fange i en ultra fugtig kælder og få serveret kold havregrød?).

Caught in the act!

Actions-sekvenserne viste sig, omend ikke ubetinget, at havde været en rimelig succés. Mødre kom med deres børn for at spille (ja, også mødrene!). Til middelaldermarkedet kom der en hel del ældre ægtepar (nogle skyndte sig dog hurtigt væk igen), og der var en god stemning hele tiden.

"En opfølger? Hvis det går godt, bare med andre bagmænd/arrangører, men måske med mig som rådgiver eller medhjælper" -Adam Bindslev.

Hvis du/I er blevet inspireret til at lave et lignende projekt så husk: Pengene skal være der først. Økonomisk sikkerhed er det bedste grundlag for et kreativt arbejde. ❁

"Det skal fandme være flot"
-Matias Stuven.

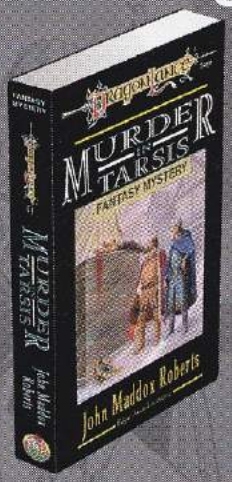
Corporate enforcers

MORD

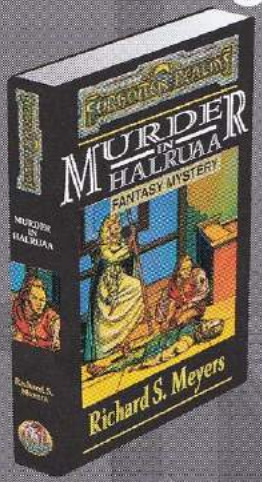
I FORGOTTEN REALMS

Murder in Cormyr
af Chet Williamson
Hardcover roman

Hos Bog & idé bringer vi dig den første mordgåde...



Murder in Tarsis
af John Maddox Roberts



Murder in Halruaa
af Richard S. Meyers
Udkommer i Oktober

Spændingen kan du finde i enhver Forgotten Realms og Dragonlance roman. Men i TSR's nye serie, Murder in... er spændingen blevet dødelig!
De tre bøger er alle skrevet af forfattere som har været nomineret til en Edgar Award (Mystery Writers of America).
Her har du muligheden for at opdage en helt ny dimension i Fantasy litteratur!
God Fornøjelse!

99.- **2 stk. 149.-**

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

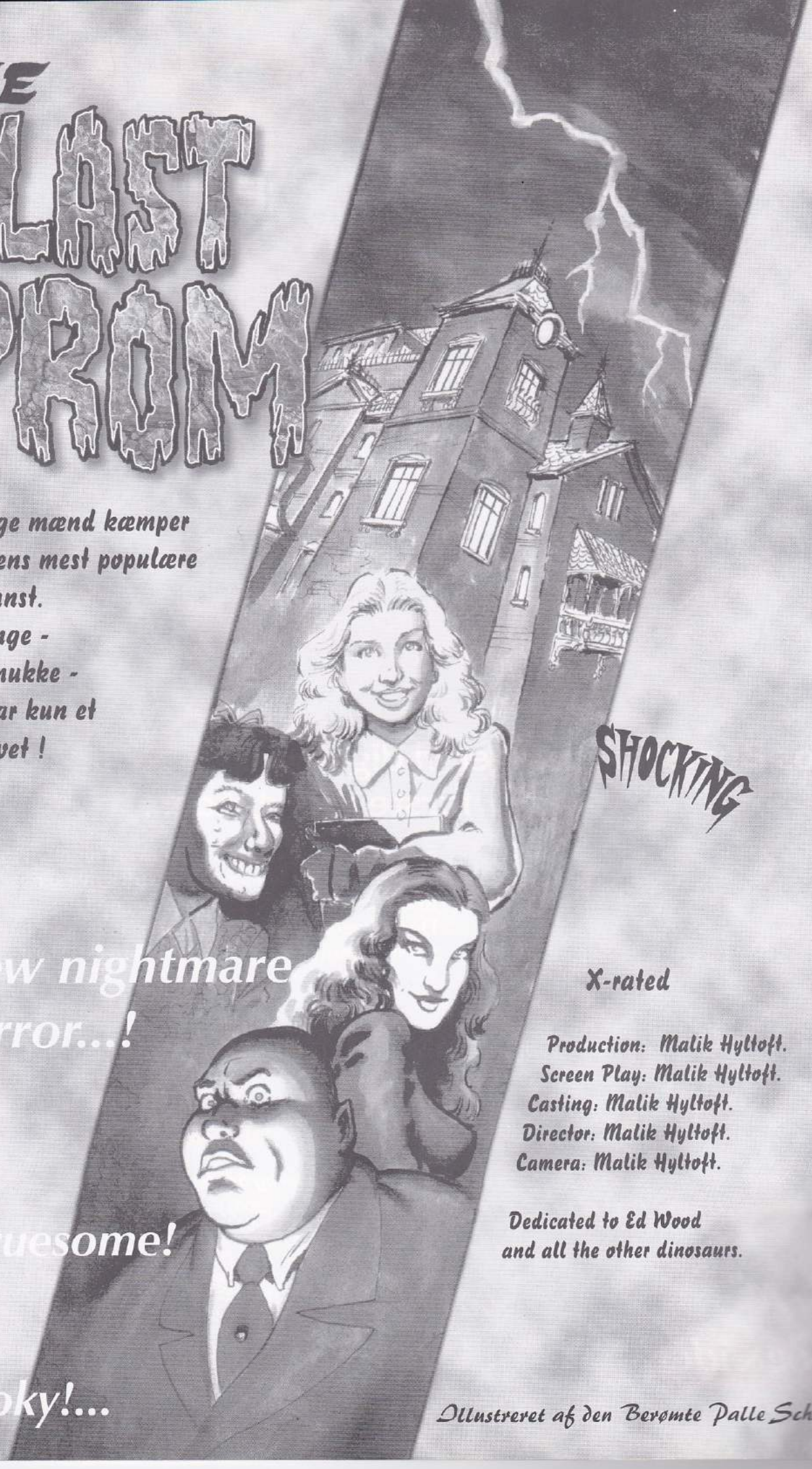
Bog&idé

Bog & idé Postordre	Postbox 1054	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Rødovre Centrum 116	2610 Rødovre	Tlf. 36 41 04 85
Bog & idé	Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33
Bog & idé	Rådhustorvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
Bog & idé	Kongengade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Bog & idé	Aalborg Storcenter 108	9200 Aalborg SV	Tlf. 98 79 15 45
Bog & idé	Bispensgade 5	9000 Aalborg	Tlf. 98 11 66 11
Amager Bog & idé	Amager Centret 103	2300 København S	Tlf. 31 54 36 66
ClemensBro Bog & idé	Åboulevarden 50	8000 Århus C	Tlf. 86 13 39 55
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08

NYHED!

Obs! Bog & idé har fået ny adresse på Internettet! E-mail: bobooks@post4.tek.dk

THE LAST PROM



Seks unge mænd kæmper
om skolens mest populære
piges gunst.
De er unge -
De er smukke -
og de har kun et
mål i livet !

SHOCKING

All new nightmare
of horror...!

X-rated

Production: Malik Hyltoft.
Screen Play: Malik Hyltoft.
Casting: Malik Hyltoft.
Director: Malik Hyltoft.
Camera: Malik Hyltoft.

Dedicated to Ed Wood
and all the other dinosaurs.

Gruesome!

Spooky!...

Illustreret af den Berømte Palle Schmidt

GHASTLY!

Instruktørens forord:

Velkommen til "The Last Prom"!
"The Last Prom" er en let enakter i B-films-genren. Som så mange andre B-film er det en gyserhistorie uden egentlig substans, og som så mange andre B-film er den ofte "ufrivilligt" morsom.
Det er naturligvis meningen, at du skal videregive denne morsomhed til spillerne, så de kan være med til at more sig over deres spilpersoners kranke skæbner. Spillerne skal ikke vinde scenariet, men opleve det. Af samme grund bør scenariet spilles systemløst, så ingen dårlige tabere fristes til at redde deres eget skind ved hjælp af en regel-teknikalitet.
Som spilleder i "The Last Prom" ville det være ufatteligt let, at myrde SP'er på stribe, eller lade dem myrde bipersonerne - det er naturligvis ikke meningen. Alle skal helst leve (og lide) så længe som muligt, og faktiske dødsfald bør kun forekomme, hvis de er absolut teatralske.
På trods af det komiske element skulle der dog være en del reelle oplevelser for spillerne. Især hvis de lever sig ind i SP'ernes personlighed (samt moral og miljø), vil deres verdensbillede allerede fra starten af scenariet blive udfordret - og det burde være interessant for dem at tage stilling til, hvordan deres personer forholder sig til det.

Hamstrung High Scool
235 Wood Drive C2654 Hamstrung Ohio

Prom Time Table

17.00: Kavaleren møder op på pigens bopæl med passende køretøj.

17.15: Kavaleren præsenteres for pigens forældre. Pigen modtager sin blomst i forældrenes nærvær.

17.30: Parret kører mod Hotel Royal - standsmæssigt.

17.45: Parret ankommer til Hotel Royal og entrer stilfuldt.

18.00: Gallamiddag.

20.00: Dans. Kavaleren forventes at danse størstedelen af sine danse med sin udvalgte partner.

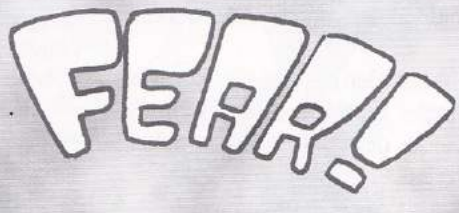
23.15: Festkommiteen udråber festens flotteste kjole.

23.30: Festkommiteen udråber festens flotteste par.

23.45: Sidste dans.

24.00: Kavaleren eskorterer sin partner sikkert hjem.

BEWARE!



*Malik Hyltoft er efterhånden gammel i gårde, og har bl.a været medforfatter på rollespillet **Viking**. The Last Prom blev til på Fastaval 96's scenarie-maraton, hvor forfattere skulle skrive et scenarie ud fra emnet "kappestrid" - på 24 timer.*

Spiller Quiz

Uddeles til alle spillere og besvares inden SP'erne fordeles.

Marker følgende udtalelser på en skala fra 1 til 10.
Ingen tal må genbruges.
Du bør udtale dig som en SP - ikke nødvendigvis som dig selv.

1. Jeg er glad for at jeg ikke er et skravl. Man kan ikke have respekt for sig selv som mand uden at være i form.

   Karakter: .....

2. Pigerne er facsinerede af mig, fordi jeg bevæger mig som en tiger og er rank som en red wood.

   Karakter: .....

3. Der er ikke den pige, der ikke bliver blød i knæene ved synet af en diamantring.

   Karakter: .....

4. Når det kommer til stykket, har piger ingen respekt for en fyr, med mindre han er klogere end dem.

   Karakter: .....

5. Der er ikke noget så pinligt som når man ikke ved, hvad man skal sige til en pige - det er heldigvis aldrig sket for mig.

   Karakter: .....

6. I virkeligheden leder alle piger efter en mand der kan give dem status - jo mere man ser ud til at ville blive til i fremtiden, jo mere interesserede er de i en.

   Karakter: .....

SP'erne fordeles efter svarene:

Highscore 1: . . . . . Running back
Highscore 2: . . . . . Base ball pitcher
Highscore 3: . . . . . Millionær Jr.
Highscore 4: . . . . . Science club president
Highscore 5: . . . . . Debate club president
Highscore 6: . . . . . Borgmester Jr.

Da du som spilleleder naturligvis ikke kan forvente, at spillerne fordeler sig jævnt over de 6 udtalelser må du tildele rollerne efter bedste evne og skøn hvor tingene er uklare.

Når spillerne har modtaget hver sin SP uddeler du invitationsbrevet og tidsplanen for The Prom til dem, fortæller dem, hvad de ønsker at vide om Eloise, svarer på spørgsmål, og lader dem lave, hvad de måtte ønske af forberedelser til udvælgelsesaftenen.

Synopsis

Seks unge mænd (SP'erne) bliver inviteret til Mr. Secablos hus fredag aften en uge inden skoleballet - The Prom. De har alle samme mål; de ønsker at eskortere Mr. Secalbos datter Eloise til The Prom. Eloise har inviteret dem alle til en venskabelig kappestrid om, hvem der skal have æren.

På stedet vil de seks håbefulde unge mænd ikke møde Eloise, men derimod hendes to kusiner (der er diamentrale modsætninger). De vil forstå af sammenhængen, at deres opvarten af disse kusiner er afgørende for Eloises valg.

De to kusiner er faktisk Eloise i forklædning (naturligvis uigenkendelig), og hendes formål med invitationen er ikke at finde en bejler, men at slagte disse seks unge prægteksemplarer af menneskeracen, så hun og hendes kannibalistiske husholdning kan leve af dem i det kommende år.

Da dette i sidste øjeblik går op for SP'erne skifter formålet med historien naurligvis øjeblikkeligt til at slippe levende ud af huset, hvilket naturligvis kun kan lade sig gøre ved at man kommer igennem stort set samtlige værelser og møder alle beboere indtil flere gange.

Dramatis Personae:

Mr Secablo

(Eloises far)

Mr. Secablo er stor, bred, skaldet og ret intimiderende af udseende. Ingen i byen ved, hvad han laver; men det må give godt, for han har købt det store gamle hus Waldhaus i udkanten af byen kontant, skylder ikke nogen i byen noget og har tre biler i garagen.

Rygterne siger at Secablo-familien er adelige flygtninge fra Ungarn eller et eller andet andet lille europæisk land og at de lever af familieformuen, men rygterne siger så meget.

Faktisk hedder Mr. Secablo slet ikke Secablo, og han er ikke Eloises far. Han hedder Igor, og har for længst glemt sit efternavn. De sidste 150 år har han været Eloises (Katarinas) tjener og tro følgesvend.

Igor er langsomt opfattende, langsomt bevægende og ufattelig stærk samt nærmest usårlig.

Eloise Secablo

(Skolens smukkeste og mest populære pige)

Eloise er 17, sød som sukker og et sikkert bud på at blive ballets dronning til The Prom.

Eloise flyttede til byen sammen med sin far for knapt et år siden, og blev næsten øjeblikkeligt skolens mest populære pige. Hun har et lillepigeagtigt udseende og går altid meget tækkeligt klædt. Men hun er spændende at snakke med, altid interesseret og synes altid at gøre de rigtige ting for at holde sig populær.

Faktisk hedder Eloise Katarina von Gstadt, hun er ikke 17, men nærmere 217, og hun er heller ikke sød som sukker. Som leder af en lille sekt af menneskeædere, har hun rejst verden rundt de sidste 200 år og ernæret sig på kødet af de sundeste og værdigste unge mænd hun kunne finde, hvorved hun og hendes følge har opnået "evigt" liv.

June 8, 1956 Waldhaus
Hamstrung,OH

Kæreste

Jeg er rørt og smigret over, at De har inviteret mig til at være Deres partner ved skolens afslutningsfest på Hotel Royal. Nu da vi er seniorer er det jo sandelig vores store aften.

Desværre er De ikke den eneste, der har tiltænkt mig den store ære. Jeg er ganske overvældet og forvirret over den store interesse i lille jeg, og derfor har min fader foreslået, at jeg inviterer jer alle på besøg hos os i Waldhaus denne nærmeste fredag klokken otte, så både han og jeg har en chance for at tale med jer alle, hver især.

I vil også få lejlighed til at møde mine to kusiner, der er på besøg hos os denne sommer. Min fader og jeg håber naturligvis, at De ville være så galant at eskortere en af dem til festen såfremt jeg imod min forventning ikke skulle se mig i stand til at lade Dem eskortere mig til festen.

Mine hengivene hilsener,

Eloise Secablo

Bernice Harbinger

(Eloises grimme kusine)

Bernice er 19, sød som sukker og grim som arvesynden. Det vil være en vanære uden lige, at eskortere hende til The Prom.

Bernice stammer fra New Haven, og kender ikke nogen i byen. Mr. Secablo forventer, at en af SP'erne inviterer hende med til The Prom.

Bernice er i virkeligheden Eloise/Katarina i forklædning - hun benytter blot rollen som Bernice til at udspionere bejlerne og lege med deres følelser og moral.

Lola Sweet

(Eloises sexede kusine)

Lola er 18, fræk som fransk undertøj og med en flab som en slagtersvend. Der er 100% garanti for skandale, hvis man tager hende med til The Prom.

Lola stammer fra Little Rock, og kender naturligvis heller ikke nogen i byen. Mr. Secablo forventer ligeledes, at en af SP'erne inviterer hende med.

Lola er naturligvis også Eloise/Katarina i forklædning med samme formål.

Mrs Bluith

(Kok og husholderske)

Mrs Bluith er stor og tyk, gemytlig og livsfarlig.

Hun har arbejdet som kok og husholderske siden sekten kom til USA for 36 år siden - og hun er sjovt nok ikke blevet en dag ældre siden da.

Herr. Schehrer

(Gartner og altmuligmand)

Herr Schehrer er tysk, rank tynd og korrekt. Han arbejder altid i haven, og taler kun når han bliver spurgt.

I betragtning af, at Herr Schehrer er 193 år gammel, og ligesom Mrs. Bluith har boet i USA i 36 år, er hans engelsk forbløffende dårligt.

Blitz

(Herr Schehrers hund)

En dobermann, som den slags kendes og frygtes mest.

Donner

(Osse Herr Schehrers hund)

En schaeffer, som den slags kendes og frygtes mest.

Bejlerne ankommer til Waldhaus

Som på magisk vis ankommer alle seks unge mænd så punktligt til Waldhaus, at de må lukkes ind samtidig (med mindre nogen gør et nummer ud af ikke at være punktlige).

Det er Mr. Secalbo, der åbner døren og byder dem ind. Han er skræmmende, men meget høflig. Han viser dem gennem hallen og ind i salonen og byder på drikkevarer (sodavand eller is-te) og samtaler langsomt, omstændeligt og indstuderet om emner som vejret, bejlernes præstationer i skolen og den røde fare.

Som afslutning siger han, at han vil se, om Eloise og hendes kusiner snart er klar, og understreger, at han forventer at hver enkelt bejler tilbyder at eskortere en af kusinerne til festen, hvis han ikke bliver valgt af Eloise - det er faktisk et krav, for at kunne blive valgt af Eloise.

Da Mr. Secalbo er gået, vil bejlerne have et kort tidsrum til at snuse rundt i. Med mindre de ønsker at bryde alle gæstfrihedens love er de dog begrænset til hallen og salonen, og de vil ikke blive givet tid nok til

Scenariet bygger meget på at man splitter SP'erne op; men ikke spillerne. Det er helt i orden at de oplever hinandens kranke skæbner, de kan alligevel sjældent komme hinanden til hjælp med mindre det er realistisk.

Hvorfor bidrager jeg ikke med et kort til dette scenarie?
Det er fordi et kort ville ødelægge scenariets irreelle karakter.
Hvis du havde et kort, og spillerne gradvist fik lov til at tegne et ville mystikken og det uformelle gå fløjten.
I stedet for at tegne et kort, så gå ud fra, at SP'erne godt kan finde rundt, der hvor de har været før - de kan altså godt backtracke; men de ved ikke, hvad der venter dem rundt om det næste hjørne.
Der er et utal af både skjulte og synlige trapper, hemmelige døre osv. men bortset fra udtryk som "ovenpå", "i stueetagen" og "i kælderen", kan man ikke rigtigt være sikker på, hvor man er.

at opdage noget. Kun at det formodentlig er Eloises mor eller bedstemor, der er afbilledet på det billede, der hænger over kaminen. Hun har heldigvis arvet udseendet fra den side og ikke fra hendes fars.

Første kurmageri

I første kurmageri afprøver Katharina bejlernes æresfølelse og takt.

Kort efter at Mr. Secalbo er gået, kommer Bernice ind i stuen. Beskrivelsen af Bernice bør være grundig og meget lidt tillokkende. Jeg vil ikke binde dig på hænder og fødder i denne beskrivelse, men blot foreslå et par elementer: et krateransigt fyldt af bumser, tyndt tjavset hår, anæmisk bleg teint, tilsyneladende uformelig figur... Det eneste formildende træk er et par klare blå øjne ligesom Eloises.

Hvis synet af Bernice har fremprovokeret et par utidige bemærkninger eller reaktioner fra bejlerne lader hun sig tydeligvis ikke mærke af det. Hun er sød, beleven og tilsyneladende intelligent - men når det gælder folks forhold til hendes udseende tydeligvis naiv. Hun vil opføre sig som enhver anden ung (og ærbar) pige, omgivet af potentielle bejlere, og hun vil naturligvis afæske dem løfter om, hvorvidt og hvordan de vil eskortere hende til ballet.

Skulle en eller flere bejlere vægre sig for at udtale en invitation til Bernice vil Mr. Secalbo kortvarigt dukke op i døren og spørge til, om alt er vel, osv....

Denne scene skulle gerne anspore spillerne til at skubbe rundt med hinanden ved hjælp af dialogen - det gælder om at få udtalt sin invitation samtidig med af man fremhæver en anden som en langt bedre kandidat.

Når bejlerne har gjort deres pligt, og scenen er ved at ebbe ud, bliver Bernice urolig, og siger, at hun vil se, hvor de andre bliver af, hvorefter hun lader bejlerne alene i salonen.

Der vil gå ca. 5 minutter før Lola dukker op. Hvordan Katarina kan formå at skifte forklædning på så kort tid, står ikke til at forklare, men kan muligvis hænge sammen med 200 års erfaring - muligvis ikke.

Hvis bejlerne bliver for utålmodige i løbet af disse 5 minutter dukker Mrs. Bluith op med sandwiches og en ny forsyning af drikkevarer.

SP'ernes opdagelser i denne ventetid bør begrænse sig til, at ligheden mellem Eloise og hendes formodede mor er slående, at der vidst nok står en samling scrap-bøger i vitrinen i hallen, og at det lyder som om Mr. Secalbo sidder ude i køkkenet og snakker med kokken.

Andet kurmageri

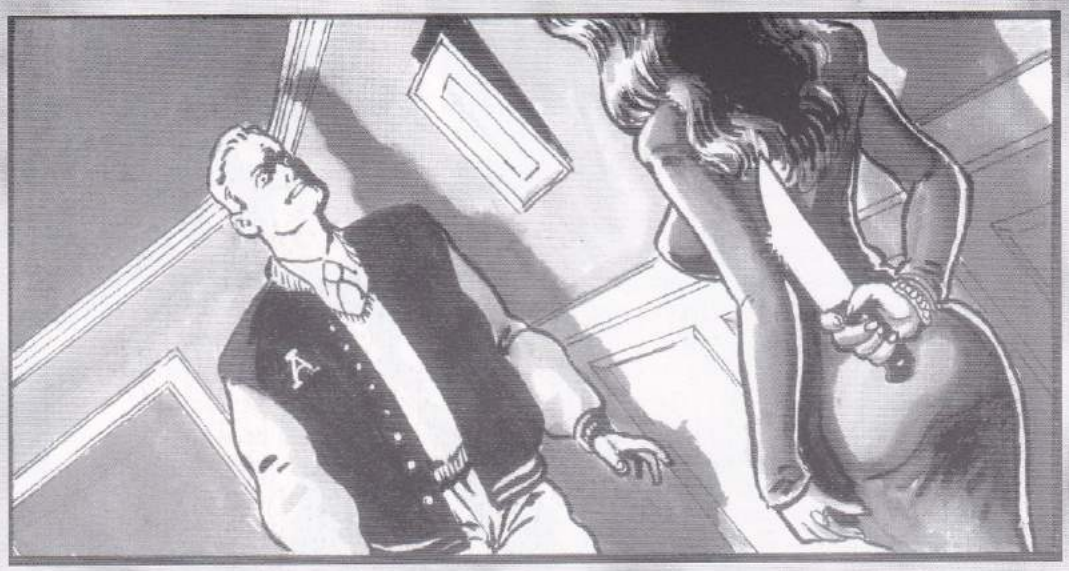
I andet kurmageri afprøver Katharina bejlernes moral og karakterstyrke.

Efter ca. 5 minutter - på det tidspunkt, hvor det bedst afbryder, hvad SP'erne ellers foretager sig kommer den smækre, forførende Lola ind i salonen. Hun giver en henkastet bemærkning om, at Bernice forsøger på at hjælpe Eloise med at klemme sig ned i kjolen, men går derefter aktivt igang med at bore i, hvad seks så flotte fyre dog ser i en pige så kedelig som Eloise.

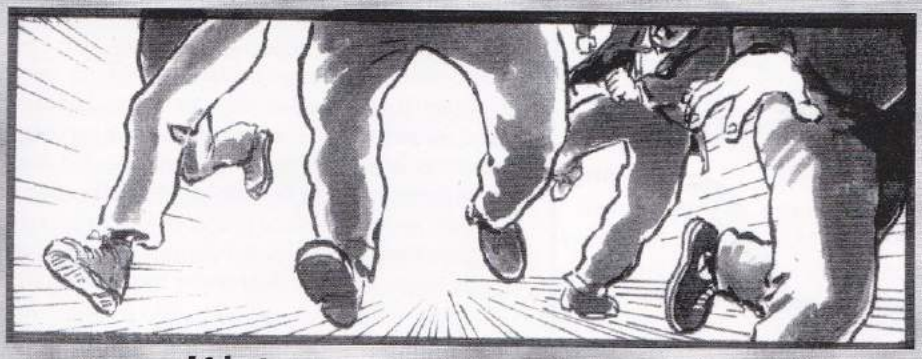
Lola flirter vildt og uhæmmet, og selv om det ikke skulle være svært for hende at få afpresset bejlerne de nødvendige invitationer, fortsætter hun ufortrødent - hun vil have mere. Hun vil helst have presset hver bejler til at love noget, han enten ikke kan eller også ikke har lyst til at holde. Det kan være hvad som helst; at få en fattig fyr til at love en diamantring, en rig fyr til at gøre noget hans far vil slå hånden af ham for, afæske en søn af en fundamentalist et halvt løfte om en fræk aftale eller få rektors søn til at love, at smugle spiritus ind til festen og hælde det i punch-bowlen.

Hvad som helst tæller, og Lola har formerne - og især kropssproget til det. Jeg overlader detaljerne til dig, men især til spillernes fantasi.

Når det efterhånden bliver umuligt for Lola at undgå selv at love bejlerne noget, eller scenen er ved at ebbe ud, trækker hun sig tilbage og siger, at nu skal hun nok hente Eloise. Hvis bejlerne gør dette for svært for hende dukker Mr. Secalbo op, og beder hende om at gå op og se, hvad der bliver af de to andre piger.



Terryfying!...
You won't believe your eyes!!



Afsløringen

Når Lola forlader gruppen bliver der en længere venteperiode. I denne periode er sekten igang med at forberede tilfangetagelsen af SP'erne.

Meningen er naturligvis, at SPerne skal begynde at blive utålmodige og snuse omkring. Gradvist (selvom de fleste spillere naturligvis er klar over det) skal det gå op for dem, at noget er grueligt galt.

De mest nærliggende måder at opdage, at noget er galt på er som følger:

Familieportræt?

Billedet over kaminen har faktisk en foruroligende lighed med Eloise, og enhver der ser nærmere på det, vil mærke en underlig truende nærvær. De mere vidende SP'er vil have mulighed for at decifrere den gotiske tekst, der står under billedet: "Ekatarina v. Gstadt"

En nærmere undersøgelse af nips og løse genstande i huset vil frembringe en mængde signerede ting og sager - sjovt nok sjældent med samme navn på.

Look at my beautiful dress!

Der står faktisk scrap-bøger i vitrinen (skab med glas i lågen) i hallen. Indholdet er ikke uden interesse, men forhåbentligt ret forvirrende.

Der er en række avisartikler, alle dateret foråret 1920: Den smukke unge grevinde - Ekatarina von Gstadt - ankommer til New York fra det borgerkrigshærgede Ungarn.

Resten af scrap-bogen er en blanding af billeder af smukke unge kvinder, der på en eller anden måde alle minder om Eloise. Billeder af store huse alle forskellige steder i USA. Notitser om forsvundne unge mænd fra lige så mange forskellige steder i USA. Og hist og her - bare skyggen af Mr. Secablo - altid uforanderlig, tilsyneladende uberørt af tidens tand.

Kitchen talk!

Der er ikke langt fra salonen til køkkenet.

En SP, der bevæger sig i den retning vil automatisk komme til at høre stemmer - det er som før angivet Mr. Secablo og Mrs. Bluith der taler sammen. Samtalen er meget sigende:

"Det er en lækker høst i år - de ser unge og friske ud!"

"Har du nu sørget for at ingen kan flygte denne gang."

"Hvem tror du vi skal tage først - ham med brillerne virker lækker."

Spillerne kan naturligvis vælge at bruge disse tegn, til at starte en vild flugt, eller vælge at undertrykke enhver mistanke, for at udvise en til filmen passende dumhed, der naturligvis bør belønnes.

Fra dette punkt bør scenariet udvikle sig mere eller mindre jagtagtigt. Hæsblæsende, frustrerende og alligevel med enkelte stille passager til lidt research, en samtale eller en gruopvækkende oplevelse.

For at opnå denne effekt indeholder resten af scenariet en lang række fragmenter opdelt i fem grupper (se sidebar) - brug dem efter behov og effekt til at tilpasse farten.

Simple gribere:

Du kan altid benytte en række af simple gribere, når du skal tage dig af folk i en fart. De simple gribere er mekaniske anordninger, som intet normalt hus ville indeholde:

Faldlemme i gulvet, der på en ublid måde fører folk ned i kælderen, i enten låste eller ulåste rum.

Døre, der smækker bag folk, og ikke kan åbnes indefra (foreløbig).

Steder, hvor lyset bare går ud, og det tager en evighed at famle sig frem til en kontakt eller en udgang.

Ting, der falder ned fra hylder, skabe eller vægge og slår folk mere eller mindre bevidstløse.

Det er naturligvis en uskreven regel, at man kun undtagelsesvis gør noget ved folk, der er uskadeliggjort af simple gribere.

Bernice Harbinger:

Bernice er vel uskyldigheden selv. Sådan bør hun i hvert fald virke. En eller to isolerede SP'er vil møde Bernice, som kalder dem til sig. Hun vil binde dem en historie på ærmet, om at hun faktisk selv er taget til fange af hendes onde onkel (Mr. Secalbo), og at hun gerne vil hjælpe SP'erne med at flygte gennem en hemmelig tunnel eller ud over taget, hvis de lover at hente hjælp.

Hvis de lader sig lokke vil hun pludselig smække en dør (helst gitterdør) bag dem, slå en skraldlatter op og efterlade dem låst inde for senere slagtning eller redning af en lidelsesfælde.

Hvis spillerne ikke lader sig lokke, fælder man dem naturligvis bare med en simpel griber.

Lola Sweet:

En isoleret SP vil pludselig stå overfor Lola. Hun vil forsøge at binde ham samme historie på ærmet som Bernice. Hun er næppe lige så troværdig, men den umiddelbare belønning er højest fristende.

Lola vil øjeblikkeligt begynde at belønne sin redningsmand, men så pludselig tøjre ham til en seng eller radiator med håndjern eller efterlade ham et eller andet sted i skjorte og underhylere.

Hvis spillerne ikke spiller med på Lolas spil kan du enten fange dem igen i en simpel griber, eller du kan

Skubbere:
Truende effekter, der bør få folk til at bevæge sig, flygte, gemme sig, og sprede gruppen (så vidt som du måtte ønske det).

Gribere:
Situationer, der får stoppet folk, så du enten får folk flyttet derhen, hvor du vil have dem, får dem fixeret, eller tvinger dem til at opleve den scene du ønsker.

Opdagelser:
Steder eller situationer, der giver spillerne en stærkere fornemmelse af, hvad de er havnet i. Der må gerne være tid til research, læsning osv.

Overraskelser:
Typiske chock effekter. Splatter / gru / ....

Udgange:
Vejledning i, hvad der foregår, når SP'erne forsøger at slippe ud af huset på forskellige måder.

WEIRD!

lade hende gøre kort proces med et håndkantslag i nakken eller spark i skridtet - Ja selvfølgelig kan hun slå fra sig.

Eloise Secablo:

Eloise vil forsøge kun at optræde overfor én SP af gangen. Hun vil helst først dukke op, når SPerne er ved at få en idé om, hvad der foregår, og så vil hun forsøge at pacificere en af dem. Hun lokker enten med at han kan slippe ud i live, hvis han hjælper med at fange de andre, eller direkte med evigt liv.

Eloise indgår gerne i en længere samtale med den udvalgte, hvis det betyder, at der kan blive fred til at tage sig af de andre bejlere imens.

Eloises største problem er, hvordan hun slipper af med bejleren igen, så hvis hun ikke får hjælp fra en af de andre i huset, eller får bejleren over på hendes side (ha.. ha..) må hun satse på sit held eller pludseligt løbe sin vej dækket af mørke. Samtalerne med Eloise vil derfor have en tendens til at blive ret lange.

Garagen:

Garagen er en dødsfælde i sig selv. Hvis nogen går derind smækker døren bag dem, og de tre biler begynder at gå i tomgang. Hvordan? - Måske går der en ledning op til tændingen fra gulvet, måske er der ingen forklaring. Men alle tre biler er i hvert fald låst, og garageportene er lavet af stål. Eneste vej ud, er at slå døren ind til huset ned med en økse, der heldigvis hænger i garagen.

Gruesome...!

Skubbere

Mr. Secablo

Mr. Secablo kommer marcherende fremad med en stor brændeøkse. Stor grim og truende. Han løfter kun øksen til angreb, hvis der er nogen, der faktisk ikke flygter eller hvis du lader ham komme bagfra imod en intetanende person.

Det er naturligvis ikke meningen, at han skal slå nogen ihjel (foreløbig), så hvis han slår ud, eller hvis spillerne af en eller anden grund lokker ham i en fælde, må der ske noget de første gange, så legen fortsætter. Jeg foretrækker billige løsninger - Lad lyset gå ud, hvorefter man hører øksen begrave sig dybt i træværket lige over hovedet på en, eller lad ham forsvinde spørløst, når lyset vender tilbage igen. Han kan naturligvis nå at kappe et øre, en finger eller lave en grim flænge, men vent lidt, med at lade ham myrde nogen eller lade dem dræbe ham.

Mrs. Bluith

Hun er ikke meget forskellig fra Mr. Secablo bortset fra, at hun foretrækker store franske køkkenknive og på grotesk vis forsøger at lokke folk hen til sig og indenfor rækkevidde af hendes kniv.

Blitz eller Donner

Herr Schehrer lukker en af sine hunde ind gennem hundelemmen og lader den rende rundt i husets gange. Hundene er store, veltrænede og bidske, men de er kun hunde. De er trænet til at nedlægge offeret og holde vagt over det - eller den dør han er flygtet ind gennem. Hvis offeret ikke lader sig bevogte, bider de til!

Opdagelser:

For at du kan styre spillerne, når de bliver splittet op, er du nødt til at lade nogen af dem lave noget, der tager tid - du kan jo ikke lade dem alle sammen være fanget i kældre o.l.. Her kommer opdagelserne ind i spillet. Giv pludselig en eller flere chancen for at undersøge noget, og hold dem ude af historien indtil den tid er gået, hvorefter du fortæller dem, hvad de har fundet ud af.

Du skal ikke bekymre dig om, hvorvidt de kan høre de andre SP'ers råb om hjælp og tilsvarende - det kan de naturligvis kun, når det passer ind i handlingen - eller hvis denne SP finder på noget smart.

Køkkenet:

Mrs. Bluiths køkken er særdeles veludstyret. Det indeholder et enormt udvalg af store skære- save- og findelingsinstrumenter, samt abnormt store gryder.

Boghylden over det lille bord hun normalt holder pause ved, indeholder en lang række almindelige opskriftbøger og dameblade, men der er to, der er særligt interessante:

Håndbogen "Slagt og udskær eksotisk vildt", der blandt andet indeholder en beskrivelse af den bedste måde at slagte en chimpanse på.

Et lille håndskrevet hæfte på tysk "Hundert-mal Mensch" - der naturligvis indeholder en række opskrifter indeholdende menneskekød - hvis nogen forstår tysk.

Eloises sovekammer:

Sovekammeret er et monument over 200 års historie i Europa og USA. Nips blandes fra alle tidsaldre og et enormt walk-in klædeskab indeholder kjoler fra det seneste århundredes skiftende mode.

I natbordsskuffen ligger Eloises dagbog (på ca 200 sider) som i denne udgave imponerende nok strækker sig tilbage til 1944, uden at hendes skrift ser ud til at have været ændret sig. Tilsvarende imponerende er det, at den er skrevet i et ganske uigenkendeligt sprog (til spillelederens information - ungarsk).

Stående i et skab i nærheden, er de resterende 17 bind af dagbogen, der fører historien tilbage til 1758's østrig-ungarske kejserrige.

De fleste ting i værelset antyder desuden, at Eloise ikke hedder Eloise, men snarere Katarina eller Ekatarina.

En SP, der går ind i Eloises enorme klædeskab og begynder en grundig undersøgelse, vil muligvis få lejlighed til at bevidne, hvordan Eloise/Bernice/Lola skifter dragt til Lola/Eloise/Bernice - det er en foruroligende oplevelse, der tager ganske få minutter og på det nærmeste indebærer, at hun krænger et hudlag af og tager et andet på. Denne del-scene kan teoretisk set også bevidnes et andet sted i huset, hvor en SP er inaktiv iagttager af handlingen.

Mr. Secalbos værelse:

Er naturligvis ikke lige så interessant, men afslører dog, at hans navn må være Igor - det står i nakken på alt hans tøj, og at han ligeledes er en gammel gut.

Herr Schehrers værelse og Mrs. Bluiths ditto:

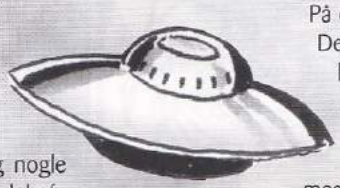
Nøjagtig samme type oplysninger. Men de har deres rigtige navne.

Overraskelser:

Overraskelser skal naturligvis komme som chock-effekter undervejs i scenariet. De bør helst afføde et muntert angstskrig fra den berørte spiller - så fungerer begge aspekter af scenariet.

Undlad at bruge overraskelser lige fra starten - så får du fyret dit krudt af lige med det samme. Brug de to singulære overraskelser, lige når panikken skal have det sidste nyk, og brug de genbrugelige, når folk skal blive ved med at løbe, men det er for ensformigt, hvis der ikke sker noget.

Fryserum:



Et sted i kælderen er der et fryserum. Der er tilrimede papkasser, og stålwirer med kødkroge på. Længere inde bag nogle kasser, hænger der den øverste del af en ung mands torso på en kødkrog. Resten af hans krop er blevet fjernet med præcise og professionelle snit.

Hvis du mener dine spillere vil værdsætte det, kan du jo lade ham åbne øjnene og stirre på dem, som om han var i live, når de undersøger ham nærmere.

Løs hud hænger eller ligger:

Rundt omkring i skabe og kister i huset, har Eloise gemt sine dragter - de skifter plads hver gang hun skifter udseende, og derfor kan du roligt flytte dem rundt, så længe de ikke bliver ødelagt.

Synet af sådan en dragt burde være rimeligt ulækker, da den på det nærmeste er en menneskehud, der er krænget af, med hår og alting.

Mr. Secalbo bag en dør og andet:

I mangel af andet kan du altid lade Igor/Mr. S. dukke op rundt om et hjørne eller bag ved en dør, som SP'erne er ved at åbne. Det gælder naturligvis også for andre af de farer der er i huset.

Udgange:

SP'erne må naturligvis forsøge at finde en udvej, og lige så naturligt er de fleste udveje lukkede. Her er hvad der sker, hvis de forsøger de forskellige veje.

Tagvinduer:

Herr Schehrer er ude i haven med en riffel - han skyder med glæde imod folk, der forsøger at slippe ud den vej - dog uden at ramme i første skud. Derefter bliver det alvor. Hvis skuddene bliver ved har det dog den fordel, at det vil tilkalde politiet indenfor ca. 45 minutter.

Hoveddør:

Hoveddøren er af massiv eg, forsvarligt låst og nøglen er væk.

De eneste løsninger er: At hugge den ned med en økse - ca. 1 times arbejde, hvis man kan få fred til det. Eller: At finde nøglen, når du mener det er tid at komme ud.

Udenfor døren er der muligvis et par hunde på vagt.

Vinduer:

Ruderne er alle forstærkede blyglasvinduer, så selv om man slår glasset ud kan man ikke komme igennem.

Underjordisk gang:

Der må naturligvis være en underjordisk gang der fører væk fra huset og udenfor grunden; men der er også en underjordisk gang, der ingen vegne fører så ...

Afslutning:

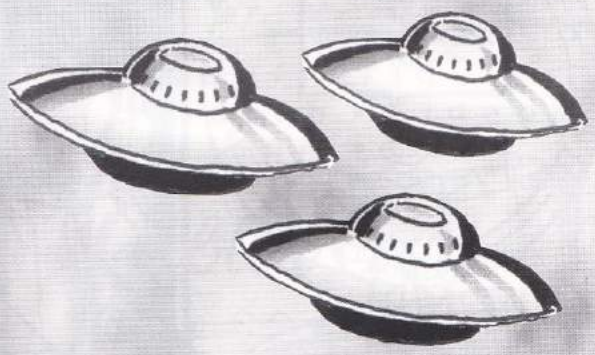
På et eller andet tidspunkt er scenariet slut. Det er i høj grad dig der styrer hvornår og hvordan. Skal spillerne belønnes for deres anstrengelser, eller vil de hellere myrdes på grusom vis? Afgørelsen bør være en kombination af, hvad du finder mest rimeligt, og hvad spillerne gerne vil have.

Hvis du lader dem finde den underjordiske gang slipper alle de SP'er der er i live på det tidspunkt ud.

Hvis du lader dem gå gennem hoveddøren får hundene og Herr Schehrer nok halvdelen.

Og hvis de skal vente på politiet er de heldige, hvis der er en i live.

THE END

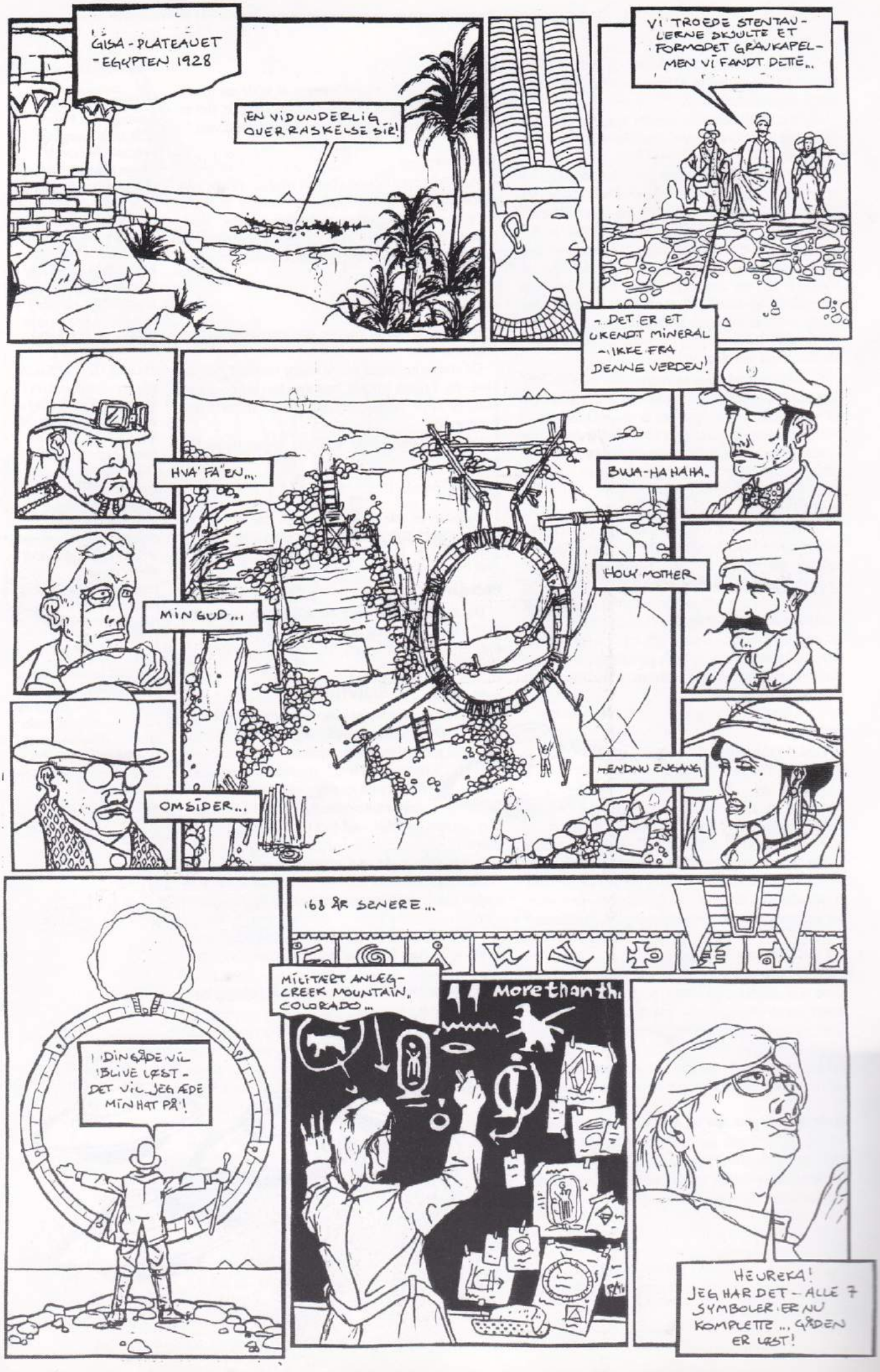


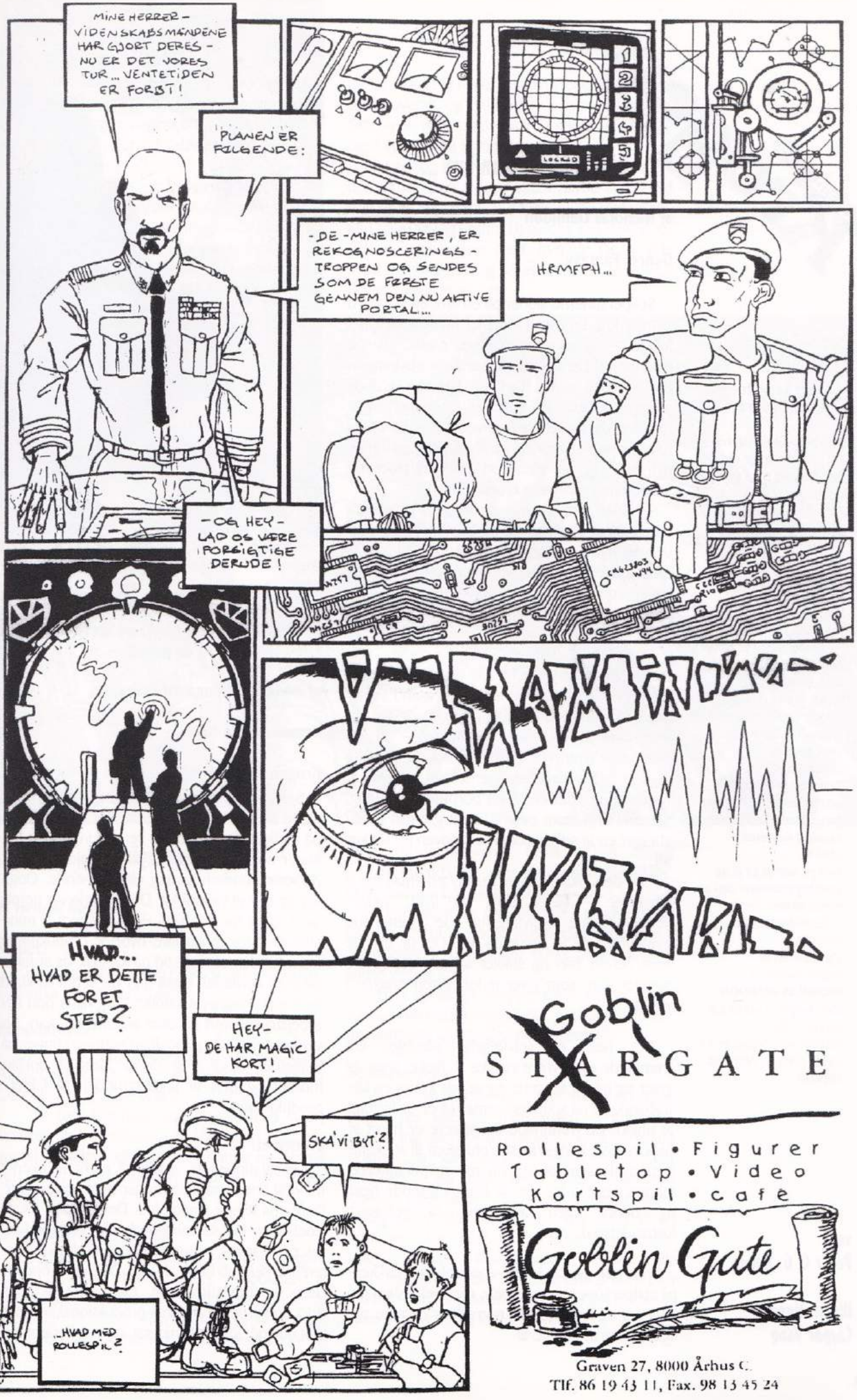
3 vanvittige slutscener:

1: Familien Secablo kommer hjem fra ferie (?!?). De er unægteligt overraskede over de mange uventede gæster, men de vil venligt byde på te og kager, og vise billeder fra ferien. Forsøg på at fortælle dem, at man er fanget af en kannibal-kult, bliver overhørt eller set som pudsige forsøg på at bryde isen. Herefter fortsætter scenariet stort set som før.

2: Onkel Vlad, der holdes fanget i sit laboratorium i kælderen, er igang med at lave et tentakelmonster, så han kan slippe ud. Det eneste problem er, at Onkel Vlad har tænkt sig at bruge SP'ernes fransklærer, Monsiuer Lafayette, til at føde monstrets gen-pøl. Her må SP'erne afgøre, om de vil hjælpe den gale videnskabsmand (for selv at komme ud), eller deres lærer, (der lover dem topkarakterer).

3: En sær gammel maskine på loftet blinker og dytter, da en af SP'erne ramler ind i den. Maskinen udsender et signal, der opfanges af flyvende tallerkener. En times tid senere ankommer en eskadrille af dødsstrålebevæbnede UFO'er, og skyder huset i smadder.


GISA-PLATEAUET -EGYPTEN 1928
EN VIDUNDERLIG OVERRASKELSE SIR!
VI TROEDE STENTAVLERNE SKJULTE ET FORMODET GRAVKAPEL- MEN VI FANDT DETTE..
...DET ER ET UKENDT MINERAL -IKKE FRA DENNE VERDEN!
HVA' FA'EN...
BWA-HAHAHA.
MIN GUD...
HOLY MOTHER
OMSIDER...
HENDAU ENGANG!
168 ÅR SENERE...
MILITÆRT ANLÆG- CREEK MOUNTAIN, COLORADO...
More than th
I DIN GÅDE VIL BLIVE LØST - DET VIL JEG ÆDE MIN HAT PÅ!
HEUREKA! JEG HAR DET - ALLE 7 SYMBOLER ER NU KOMPLETTE ... GÅDEN ER LØST!


MINE HERRER - VIDENSKABSMÆNDENE HAR GJORT DERES - NU ER DET VORES TUR... VENTETIDEN ER FORBI!
PLANEN ER FØLGENDE:
- DE - MINE HERRER, ER REKOGNOSCERINGS - TROPPEN OG SENDES SOM DE FØRSTE GENNEM DEN NU AKTIVE PORTAL...
HRMFPH...
- OG HEY - LAD OS VÆRE FORSIGTIGE DERUDE!
HVAD... HVAD ER DETTE FOR ET STED?
HEY - DE HAR MAGIC KORT!
SKA' VI BYTTE?
...HVAD MED ROLLESPIL?
Goblin
STARGATE
Rollespil • Figurer
Tabletop • Video
Kortspil • cafe
Goblin Gate
Graven 27, 8000 Århus C.
Tlf. 86 19 43 11, Fax. 98 13 45 24

Få dem på Krogen Part IV

"I sidder på en kro ..."

af Nicholas Demidoff

Genre: Fantasy

Spilpersonerne sidder på en kro, en standard fantasy-kro. En mand kommer ind, ser sig om i lokalet – og styrer hen til en anden gruppe eventyrere! De fremmede har flotte rustninger, gode våben osv. "Det er lige en gruppe eventyrere som jer, jeg har brug for," siger manden og sætter sig ned ved deres bord. De taler lavmælt sammen et stykke tid, så rejser manden sig og går. Kort efter forlader de fremmede eventyrere kroen.

Næste dag kommer de tilbage. To af dem bærer på et dragehoved og de andre er læsset til med bytte – magiske genstande, guld, sølv, ædle stene osv. Gruppen fejrer højrøstet deres vellykkede mission og giver omgange til hele kroen.

Dette gentager sig nogle gange. De fremmede eventyrere får alle de gode opgaver for næsen af spilpersonerne (en mand vakler ind på kroen med en kniv i ryggen og får lige fremstammet en bøn om hjælp – til de fremmede eventyrere). Imens må vores helte tage til takke med latterlige småjobs (f.eks. at redde en ko, der er blevet bortført af en enlig, gammel ork), som oven i købet går galt (koen stanger en af spilpersonerne i maven og stikker af).

Da den lokale konge/kejser/ærkematriark – whatever – bliver truet på livet, vælger vedkommende selvfølgelig de fremmede eventyrere til at passe på sig. Og så slår de ham/hende ihjel og stikker af med det royale symbol (det, som giver indehaveren magten i riget).

Det hele er selvfølgelig planlagt. De fremmede eventyrere er ikke så flinke, som de giver sig ud for at være, og de har kastet en lille forbandelse på spilpersonerne, så de er forfulgt af uheld. De fremmede eventyrere er hyret af nabolandets konge/kejser/plutokrat til at skaffe det royale symbol, og nu må spilpersonerne stoppe dem, inden de når frem, og redde riget og deres egen ære (og få ophævet forbandelsen).

Smid en masse kliché-encounters i nakken på spilpersonerne undervejs, men vend dem på hovedet og lad ting, der normalt er nemme og ligetil, gå gruelig galt. ❁

En serie for spilledere

*Hurra! Vores konkurrence har nået sin ende. Og det har **'Krogen'** også for denne gang. Vi vender naturligvis tilbage med flere kroge på et senere tidspunkt. Indtil da har vi kun tilbage at kåre vinderen af vores prestigefyldte konkurrence.*
Og vi må sige at de indsendte kroge er blevet bedre og bedre. Vinderen skal da således også findes blandt de kroge, vi bringer i dette nummer. Afgørelsen har været svær som en jomfrufødsel.
Den vindende krog udmærker sig ved på een gang at være morsom og samtidig fantastisk effektiv.
Den er nem at gå til og samtidig præsterer den at vende slidte rollespilsklichéer på hovedet.
Og vinderen er (trommevirvel...): ***NICHOLAS DEMIDOFF*** *med krogen 'I sidder på en kro...'. Dit abonnement begynder fra næste nummer Nicholas. Tillykke!*

ved
Peter C. G. Jensen

Illustrationer:
Caspar Vang

Deep Space Mission

- eller: "I de dybe minegange kan ingen høre dig skrige!"

af Anders Schougaard-Pedersen

Genre: Future Noir

Krogen:

Spilpersonerne hyres af mineselskabet Transworld Mining Inc., til at opklare et mord, begået på en fjern minebase. De sendes ind med identiteter som nye ansatte; minearbejdere, lægepersonel, underholdning eller lignende. Opgaven er meget risikofyldt. Den afdøde var nemlig også agent for ledelsen. Han var sendt til minestationen for at opklare hvorfor produktionen indenfor den seneste tid på mystisk vis er faldet med en fjerdedel. Også han var sendt forklædt som ansat (mineral-kemiker), og hans død i en arbejdsulykke kort tid efter ankomsten, kan hovedkvarteret ikke umidelbart sætte en finger på. Spillernes opgave er derfor dels at opklare mordet og dels at finde grunden til faldet i produktionen.

Eventyret:

Minestationen er stødt på et hidtil ukendt mineral under nogle boringer dybt under overfladen på klippe-planetoide. Dele af den lokale ledelse har her set muligheden for at tjene kassen på at sælge hemmeligheden til det konkurrerende selskab Oretech Inc.. De skjulte opdagelsen for hovedkvarteret, og afsatte derefter cirka en fjerdedel af deres produktionskapacitet til at udvinde det nye mineral, og indgik samtidig

forhandlinger med Oretech. Indtil videre er al den udvundne malm oplagret på minestationen. Transworld Mining's agent opdagede forræderiet, og måtte derfor lide døden i en elevatorskakt.

Spilpersonernes job besværliggøres af flere grunde. Der er kun fysisk kontakt med omverden hver 14. dag når forsyningsskibet kommer til planetoiden. Eventuelle forstærkninger er således svære at få frem. Stationens kommunikationsanlæg bevogtes grundigt af skurkene, men der er sikkert et nødanlæg. Forræderne har kontakter overalt, og inkluderer de fleste af lederne. Sidst men ikke mindst, har Oretech selvfølgelig også agenter på stationen!

Der er dog også ting der taler til spilpersonernes fordel. Den afdøde agent havde et forhold til en kvindelig kemiker på stedet, og hun vil sikkert være venlig stemt. Ligeledes kan dele af ledelsen også regnes med, hvis de får at vide hvad der foregår. Og så er spillerne jo undercover.....eller hvad ? ❁

Krigszonen

af Henrik Bisgaard

Steder:

I en krigszone i nyere tid (f.eks. Vietnam, Sydafrika eller Nicaragua).

Karaktererne:

En gruppe kommando-soldater (f. eks. U.S.-Army L.R.R.P., 22. SAS-regiment, South African Defence Force eller 'Shadow-company').

- De bør alle have en skyggeside a lá en blakket (læs: småkriminel) fortid, en tvivlsom moral, griskhed eller et stort behov for penge (en amerikaner med en kronisk syg, nær slægtning?).

Situationen:

Gruppen er på en, ikke alt for vigtig, opgave bag fjendens linier (f.eks. sabotage af infrastruktur, kidnapning eller likvidering af fjendtlige officerer eller bare rekononcering). Enheden, der udmærket kan bestå af andre og flere end karaktererne, løber på en anden gruppe mænd, der viser sig at være fjendtlige (ikke nødvendigvis soldater!).

- Den følgende (voldsomme) skudveksling kan bruges til at fjerne overflødige bipersoner og ødelægge udrustning (f.eks. radioer eller andre vigtige ting).

- Den fjendtlige gruppe giver seriøs modstand, men nedkæmpes f.eks. p.g.a. karakterernes gruppes talmæssige overlegenhed.

Scenarie-hook:

De nedkæmpede har været ved at foretage noget, der ikke har med krigen at gøre (en udgravning eller opstilling af videnskabeligt/okkult udstyr); de kan være i besiddelse af ting (smykker, kunstgenstande eller high-tech dimser) eller papirer (kort, gamle bøger, sære optegnelser eller fotografier), der leder til en form for 'skat'. Eller de kan være 'tidsmæssigt' eller 'rumligt' malplacerede. Under alle omstændigheder bør der være udsigt til en eller anden form for gevinst, som deres overordnede ikke behøver at få kendskab til. ❁

Sidste del af Copenhagen by Night. En enkelt nat stod byen på den anden ende. Nu ligger fyrsten vandret. Hans tro tjenere taler stadig ærbødigt om ham - men de har mere travlt med at holde øje med hinanden. Faktisk holder alle øje med hinanden, for nu er Fyrst Ranes gode gamle, sikre København...

En by i Rusland

af Paul Hartvigson

Illustrationer:
Johan Sennels
Palle Schmidt
Morten Fredberg-Holm

Året 1996 er snart rundet, og Staden København går mod mørket, og det tilbagevendende smovseri ved Julefrokosternes bugnende borde. Måske tror du at alt er som det var sidste år. Men det er dit eget problem.

"En By i Rusland" er sidste del af Copenhagen by Night serien. Artiklen handler om stemningen i byen efter de skæbnesvangre begivenheder der fandt sted i Sorte Øjne, Eventyret i Fønix 13. Hvis du ikke har spillet det, så ved du ikke hvad der er sket. Og den uvidenhed deler du så med størstedelen af Nattens Folk i København.

En By i Rusland er et oplæg til en videre kampagnebaggrund. København er præget af frygt, usikkerhed, rygter. Der raser en magtkamp mellem vampyrerne - men ingen taler åbent, og det idylliske Vinterbillede af København virker næsten troværdigt. Bortset fra når den fredelige overflade bliver brudt og blodet pludseligt flyder.

Kender du ikke Nattens København?

Så bliver du forvirret. For her i vinteren 96-97 er der er ingen der stopper op og forklarer dig noget. For stemningen er ikke så god blandt vampyrerne. De ser ser de nye og fremmede an. Måske kender de rygter, måske kan de udnyttes, måske er de ude på noget. Ellers er de bare i vejen. Måske hører du navne på folk du ikke kendte før. Så hvis du er et af Nattens Børn, og kommer til København denne vinter, så pas på. Hold øjnene åbne, hold ørerne spidse. Hold ryggen mod muren.

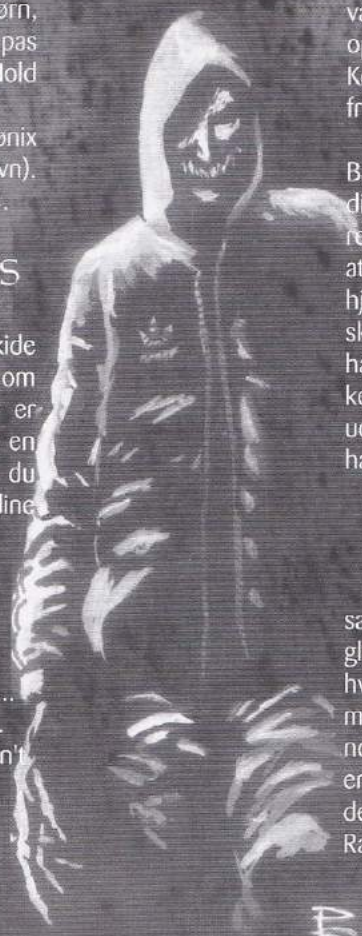
Du kan få klar besked, hvis du læser Fønix 10 (lang beskrivelse af Nattens København). Der er også artikler og eventyr i Fønix 11-14.

Kender du Nattens København?

Så bliver du også forvirret. Her står ikke skide meget i artiklen om, hvordan tingene "er", om hvem der styrer, har magten. Hvem der er allieret med hvem. Usikkerheden er tyk som en rimtåge. Du kan kun skabe mening, hvis du begiver dig ind i det. Eller hvis du kaster dine spillere ind i det.

Der sker aldrig noget i København. Hvad ind i Helvede og tilbage igen sidder du der og siger. Hvad har du lavet i år... Ja, det var '96. Hængt ud på den lokale ude i Brønshøj... ja. Været i byen et par gange. Tænkt tanker... aha ... lad være med det en anden gang! Don't Think! Hold øjne og ører åbne...

... jeg skal ikke gøre mig klog, men jeg har hørt nogle rygter....



Skygger og Sandheder.

Vampyrernes verden er et skyggernes rige. Den blotte eksistens af Nattens Fyrstendømmer er skjult for den almindelige dødelige, og vé den der bryder dette mørke.

Men skyggespil og skjulte sandheder er ikke kun noget vampyrerne dækker sig med overfor andre. De bruger det også til at skjule sig for hinanden. For sandheden lige som solen. Hver gang den bryder igennem mærket, er der ansigter der vender sig i rædsel, og ældgamle eksistenser der udslukkes. Derfor er vampyrerne tryggest i de stæder, hvor sandhedens lys ikke trænger ind.

"Der sker aldrig noget i København." Disse ord blev udtalt af Fyrsten af Hamburg, ikke uden misundelse. De er tegn på den største anerkendelse for byens styre.

Men nu er der begyndt at ske noget. Små rygter sværmer og glimter skarpt. Og rygterne drejer sig især om Fyrst Rane og hans tilstand.

Skyggernes København.

Og i Nattens Verden var København kendt for sit faste styre, og for at der ikke var plads til uro og oprør her. For her herskede Rane.

Vampyrerne i København lærte at skikke sig. De bøjede nakken, og søgte ikke oprøret. Der var nok af andre regler man kunne bryde. Der var nok af små gevinster at kæmpe for. Selv oprørerne fik deres små fyrstendømmer. I København kunne man altid tage sig en lille frihed. Sådan holdt Rane magten.

Og heri fik han hjælp af sine to støtter, Baronen og Fogeden. Baronen er den kyndige diplomat og politiker, der altid ved at sige det rette. Han kender kunsten at tale uden hverken at lyve eller sige sandheden. Således har han hjulpet Fyrsten med at opretholde sit skyggernes rige. Fogeden var den trofaste håndhæver af orden, fyrstens jernnæve. Han kender kunsten at få andre til at frygte straffen uden at han håndhæver loven. Således hjælper han Fyrsten med at holde sine undersåtter i ro.

Rygter

Det er svært med rygter. De er skygger af sandheden, der når dig gennem et filter, som glimt og ekkoer i et rum fuldt af kroppe. Som en hvisken, der går fra mund til mund - og hvor meningen er fordrejet når den når dig. Men når noget er hyllet i tavshed, så er rygterne det eneste der taler. Og i Oktober 1996 begyndte der at løbe rygter i Nattens København om Fyrst Rane og hans tilstand.

Det havde været et stille år. Nogle havde snakket om "blodsommer", men den var udeblevet. Narrefyrsten havde været på spil og havde drevet "Vintergæk" med magten (Se Fønix 12). Men ellers var spændingerne blevet under overfladen, og familie-idyllen var opretholdt.

Nattens folk er vant til at lytte til rygter. Men så sker der noget der ikke er rygter. Det var billeder i avisen - af en makaber fodringsplads i en kælder på Nørrebro. Så begyndte rygterne at sværme rundt i efterårsmørket. Sværme og parre sig. Parre sig og formere sig. De svirrede omkring som fluer, og det var ikke til at ignorere.

Først kom rygterne der knyttede vampyrkulen på Nørrebro sammen med et udbrændt Diskotek, og noget om nogle nye vampyrer østfra, og et gammelt rygte om en der kaldtes "Den Russiske Kandidat". Og så var der den nat, den første efterårsstorm, hvor der skete en masse.

Men så drev krisen over, og daglignatten vendte tilbage.Der kom ordrer fra Slotsholmen, nogle lovbrydere blev udpeget og jaget. Daglignatten vendte tilbage. Næsten. Rygterne stoppede nemlig ikke. For siden den nat er der ingen der rigtig har set Fyrsten. På Slotsholmen siger de at Fyrsten passer sit arbejde. Men hvem tror på hvad de siger på Slotsholmen?

Rygterne siger...

Rygterne siger...

De siger at Fyrsten ikke forlader Slotsholmen. De siger at han ikke forlader Slotsholmen fordi han frygter anslag. De siger også at Fyrsten er taget til Jylland og gemmer sig hos den Hvide Dame på Hirskov. Når Fyrsten gemmer sig, er det fordi han frygter Sorte Øjne, der er kommet igen for at hævne sig på ham. De siger at det er fordi Rane prøvede at henrette Sorte Øjne i 1660, efter at Sorte Øjne havde skaffet Ranes forgænger af vejen. De siger at Sorte Øjne står i ledtog med Narrefyrsten. De siger også at Sorte Øjne allerede har fået ram på Rane.

De siger så meget

Efteråret 1996

Men ud af rygterne og fortielserne har der tegnet sig et billede. Fyrsten er nede, syg, svækket. Måske er han i dvale. Det ved alle - men ingen taler om det. Det gør man bare ikke, for det er ikke pænt. Og Magtens Mænd fra Slotsholmen bryder sig ikke om den slags rygter.

For alting er jo som det plejer. Det er stadig Baronen der er Fyrstens ansigt udadtil - og han sørger for at alting sker gnidningsfrit. Fogeden sørger for at ordenen bliver håndhævet. Der er ingen der behøver at bemærke at noget har ændret sig.

- NOGEN SIGER AT DER ER SKJULTE VAGTER MED AUTOMATVÅBEN POSTERET PÅ CHRISTIANSBORG.

Hvis det ikke var for rygterne.

De siger at Baronen og Fogeden holder København i skak indtil Fyrsten er "tilbage". Rygterne siger at Baronen har haft alle vigtige indvaanere indkaldt til samtaler, og at han er kommet med diskrete hentydninger til deres hemmeligheder i sin høflige passiar. Samtidig er mange blevet forstyrret i deres skjul af fogedens håndlangere. URO'ere, Vagtværn, kommunalarbejdere. Men rygterne siger også at Baronen og Fogeden ikke er interesserede i at Fyrsten kommer på benene igen. Og rygterne siger også at de ikke kan enes - og at de samler deres kræfter til et opgør.

Men rygterne siger så meget.

Og så er byen fuld af fremmede. Både vandrere og flygtninge, men også udsendinge fra vampyrernes Store Råd, mystikere og troldmænd, sortekunstnere og orakler i nattens verden. Nogle af dem besøger Slotsholmen. I Rygtesproget hedder det at de er "gæster hos Fyrst Rane"... at de kommer for at ønske ham "langt liv og godt helbred".

Der var de fire mand fra Wien, med kister fulde af bøger og instrumenter. En af dem har vistnok forladt København, og resten har slået sig ned.

Lige nu er det Rådet der styrer København. I Rådet sidder Fyrsten, samt de ældste fra de store Blodslinier i byen

Sorte Øjne

Det er ikke pikant og spændende at fortælle rygter om Sorte Øjne, eller "den angerfulde". På en eller anden måde ved de fleste hvem han er. Og rygter der nævner ham er ikke ledsaget af en prikken i maven. Ingen spænding ved at blive overrasket, forarget, forfærdet.

Ingen ved hvorfor han drager rundt i verden, men alle ved at dem han vælger som sine ofre

møder deres skæbne. Et vedholdende rygte sætter ham i forbindelse med Fyrst Ranes "tilstand". Rygtet siger også at Sorte Øjne ikke er færdig med København. Nogen siger at Fogeden og Baronen holder sammen udelukkende af frygt for den Angerfulde. Et andet rygte siger at Sorte Øjne personligt har overbevist uromagere som Ravnsbjerg og N'Kunto til at holde sig i ro.

Slotsholmen

Fyrst Ranes hemmelige kamre er mere velbevogtede end nogensinde, og ikke mange får lov til at komme ind på Slotsholmen - nogen siger at der er skjulte vagter med automatvåben posteret på Christiansborg. Dog har der været meget interessante fremmede gæster på Slotsholmen. blandt andet fire vampyrer med en kiste fuld af bøger og remedier. De siges at være sendt op af Tremere-klanens råd. Et modstridende rygte siger at de er alkymister fra Prag. En anden gæst var Archon og kriminolog Professor Ramboulliet fra Geneve, en af Camarillaens mest ansete opdagere. Først efter lange samtaler med Baronen og Fogeden tog han afsted igen. Men hans assistent Dimitri siges at være blevet tilbage i København.

Der sker jo også noget.

Det holder pressens opmærksomhed et par dage at særlingen Johann Haugerud bliver sprængt i luften med halvdelen af sit rækkehus. Men rygterne i Nattens verden vil vide, at kælderen var beboet??????????????

San Blai de Montgri.

Blai ønskede blot at blive bonde som sin fader, men et syn han så af den Hellige Jomfru, beseglede hans skæbne. Denne beskedne mand blev den højt elskede præst i en landsby i Cataloniens bjerge. Men ved nat udråbte han sorgen over sin visdoms byrde i klipperne. En fremmed valgte at gøre Blai en tjeneste. Den fremmede var Savle-Eilif, af Malkavs klan af galninge. Blai drev rundt med Eilif i 1300-tallets Europa. Da han vendte tilbage til Montgri efter årtier, blev han set af en hyrde der genkendte ham, og han sagde trøstens ord. Det var kimen til en helgenkult, og hans forsøg på at overtale sin skare til at lade ham blive glemt. fik dem ikke til at undsige ham deres gunst. Tværtimod. I året 1687 blev Blai kanoniseret som helgen. Blai har brugt århundreder på at tænke tanker om livet og døden, ved meget og forstår intet. Nu deler han sin tid mellem at holde til i sit skur i Sydhavnen, og at rakke rundt i Europa i en gammel, grøn 2CV-varevogn. Han holder af at åbenbare sig på hellige steder. Der tager han skriftemål fra syndsbetyngede vampyrer, og taler kryptisk om dommedag. Men i sine klare øjeblikke, kan hans gale hjerne frembringe forbavsende indsigter.

Høvding.

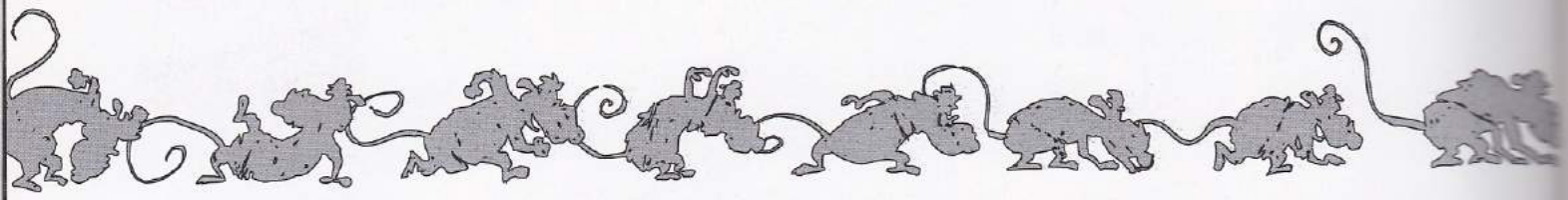
Bjarke Gudmonsson er en lille, bredskuldret mand med langt hår og vilde øjne. Bjarke er den ældste Brujah-vampyr i Danmark, og det var ham der gjorde Fyrst Rane til en af nattens mænd. Høvding ville ikke være Fyrste selv. Han har altid færdedes med oprørere, landevejsrøvere, pirater og natmænd. Nu har er han leder af Gallowriders, en uafhængig rocker-klub, og han har været fyrstens håndhæver i kriminelle miljøer.

Andre siger at det snarere var Rane der var Høvdings mand i København. De stod sammen, det vidste alle, og ingen turde røre dem. Men Rane blev bragt til fald, mens Høvding var viklet ind i en rocker-krig, som han næppe har viklet sig ud af endnu. Nu hvisker de at Fogeden gør livet surt for Høvding som led af magtkampen. At holde Høvding fra døren - det er måske det eneste Fogeden og Baronen kan enes om.

Men ligesom Slotsholmen har indkaldt vampyrer til samtale, så er Høvding også begyndt få Københavnere "hentet" til en lille snak, ude i borgen, hvor Høvding sidder som en vikingefyrste i hallen, oplyst af fakler, med hærdebrede vagter omkring sig. ❁

Copenhagen by Night er nået til vejs ende. Nu må du selv lade fantasien råde i Nattens København. I Fønix nr. 15 introducerer vi den første i rækken af to spændende afløsere. Forbered dig på Holocaust af Ask Agger...

Velkommen til en ny omgang breve. Som altid er det her du finder den saftige debat, de hotte emner der præger enhver rollespilsdiskussion! Slå røven i sædet, hæld en ny kop kaffe op og følg med. Denne gang dækker vi vores image, vi gør nogle ting klart i forhold til Sleipners overtagelse og så er der nye afsløringer om Ronni.



ved
Rasmus Rasmussen
og
Ronni

Illustrationer:
Palle Schmidt

Først lægger vi ud med dette debatindlæg, sendt til os af Troels. Han kommer her med sit bud på, hvad der egentlig er galt med vores hobby/miljø. Brevet var meget langt, og måtte beskæres en del - prøv at holde jeres breve, så de højst fylder én A4-side.

STORHEDSVANVID

Igennem tiden, har der været en del debat indenfor miljøet om, hvorfor rollespillere har et dårligt image, om nørderne ødelægger det for os andre og hvad vi kan gøre, for at skabe opmærksomhed omkring os selv. Somme tider må jeg simpelt tage mig selv til hovedet! Det bliver blæst op, så det lyder som om, man vil have samtlige danskere til at spille rollespil, og samtidig er man ret bekymret for, om vi nu ikke ødelægger et (...) image, så folk opdager, at det de skal spille, i virkeligheden bare er endnu en fritidsbeskæftigelse.

(...) Jeg mener at rollespil er blevet fremstillet en del i medierne - både på godt og ondt, og vi kan sgu ikke forlange mere. Hvad angår det dårlige image, må jeg spørge mig selv om vi nu også virkelig har sådan et dårligt rygte. Når man møder folk, der kun har hørt om rollespil, synes de som regel det lyder meget sjovt/spændende - selv om de fleste tror det hele er Dungeons & Dragons. (...) Langt de fleste kender dog intet til rollespil, og tror det er en form for teater.

Et af de argumenter [for det gode image, red.] jeg har hørt er, at vi må gøre noget for, at få flere ind i miljøet. For mig lyder det som paranoia, angst for at hobbyen skal dø ud. For mig lyder det som noget vås. (...) Når storebror spiller vil lillebror også prøve, nogle læser om rollespil i deres computerblade, andre finder det gennem kortspil. Der skal nok komme nye til.

Alt i alt tror jeg, det kan være bedøvende hvorvidt vi beskæftiger os med image eller ej. Al omtale er god omtale, og omtale får vi. Godt nok ikke så meget, som dengang Indre Mission (gyyys, red.) var efter os, men man kan jo ikke være verdens centrum hele tiden. Rollespil er en hobby, som nogle få mennesker holder meget af, og meget mere er der ikke at sige om det.

- Troels B. Christensen

Det var da en mening, og så er det op til dig, om den skal stå alene. Hvis du har noget at tilføje, skal du skynde dig at få sendt det ind. På grund af bladets nye effektive holdning, er vores deadline nemlig blevet kortere. Mere om det senere.

Her er en anden mening om noget helt andet, og et spørgsmål. Hvis du har andre spørgsmål, om forholdet mellem Fønix og Sleipner, er du meget velkommen til at sende dem ind.

KLUB MIG HER OG KLUB MIG DER

Jeg er en af de få, der læser Fønix uden at være medlem af en klub eller særlig aktiv på diverse spiltræf. Derfor kan det næppe komme som nogen overraskelse, at jeg synes I bringer for meget af den slags i bladet. Jeg kan da godt se, at der skal være noget for alle dem, der gider bruge al deres tid i foreninger og på spiltræf, men glem nu ikke os andre.

Nu ser jeg, at Sleipner har overtaget Fønix. Det giver mig følgende bekymring: Vil bladet nu gå over til, at blive et slags klubbernes fællestidsskrift? Det jeg mener er, at der må være rimelig grund til at frygte, at der nu kommer meget mere klubstof i bladet.

I øvrigt glæder det mig meget, at I har dræbt spiltræfanmeldelserne. Hvem gider læse om et arrangement, som for det første er overstået, og som man alligevel ikke ville tage til. Og det er fedt med Ronni-tegneserien. Var det ikke for ham, ville Fønix ikke være Fønix.

Forhåbningsfulde hilsner Lasse Winter

! ***Hej Lasse***

Hvad angår foreningerne er vi selvfølgelig nødsaget til, at beskæftige os med dem. Men er det også så slemt? Jeg kan godt se, at vi før i tiden har haft en del stof, som har været uinteressant for læsere som dig, der ikke er forenings- eller spiltræfsaktiv. Vi har altid set sådan på det, at omtale af disse ting også er støtte. Det skal forstås sådan, at man bliver opmærksom på, at klubberne eksisterer, og måske får man lyst til at prøve en tur til Pentacon eller Fastaval.

Med hensyn til dit spørgsmål, kan jeg berolige dig. Sleipners overtagelse vil ikke i synderlig

grad påvirke vores indhold. Vi vil med andre ord ikke, blive et klubblad for landsforeningen. Lad mig i øvrigt henvise til artiklen om overtagelsen i sidste nummer.

Fortrøstningsfuld hilsen RasmusR

Og nu, mine damer og herrer, tillad mig at præsentere:

RONNI MYTHOS

Dav, vi er to kolonorme Ronni-fans. Vi har købt ekstra eksemplarer af alle de numre, der har en tegneserie i, vi har startet en produktion af pirat T-shirts og plakater. Også selv om alt det måske ikke er helt sandt, er vi alligevel vilde med den lille neongrønne. Der er dog et enkelt spørgsmål, som længe har gnavet i vores fælles bevidsthed. Hvordan blev Ronni en del af Fønix? Hvad skal der til, for at en så overcool rotte vælger, at lade sig udstille i noget så nørdet som et rollespilsblad?

Efterlad os ikke i uvidenhed. Svar os, og så vi lover at gøre mindst én af de ovennævnte ting!

Kærlig Hilsen Jesper Kaas og Klaus Jensen

! ***Kære JK & KJ***

Fortvivl ej længere! Rotten Ronni startede som en idé hos Den Berømte Palle Schmidt (der er jo en grund til, at han kaldes berømt). Rygterne vil vide, at Ronni en dag fandt Palle og sagde noget i retning af "Gi' en rotte et hjem, så ska' jeg lære dig alt om piger og porno." Den unge Palle kunne naturlgvis ikke modstå dette.

Nu ligger landet sådan, at Palle er en flink fyr. Dette var tidspunktet hvor Fønix skulle til at starte, og Palle spurgte Ronni, om ikke han kunne lære os andre et par tricks. "Sæ'fø'li!" svarede Ronni, og så tog Palle ham med til et af de allerførste redaktionsmøder. Under mødet begyndte Palle i midlertid at kede sig, og i sin kedsomhed begyndte han at tegne. Foran ham på bordet stod den neongrønne plysrotte, og han blev model for Palles tegninger.

For at gøre en laaang historie kort(ere), så endte det med, at vi allesammen faldt pladask for den lille fyr (og de ting han kunne udrette med en <censur>), og vi besluttede at gøre ham berømt. Ikke alene skulle han være vores maskot, men han skulle udbrede sin viden og sine oplevelser til hele det danske rollespilsmiljø. Så Ronni har i virkeligheden intet med rollespil at gøre, andet end det vi allesammen kan lære af ham.

Mere kan jeg desværre ikke afsløre - men her er et tip: Kig efter de (slet) skjulte budskaber i tegneserierne...

Kærlig hilsen Rasmus og Ronni

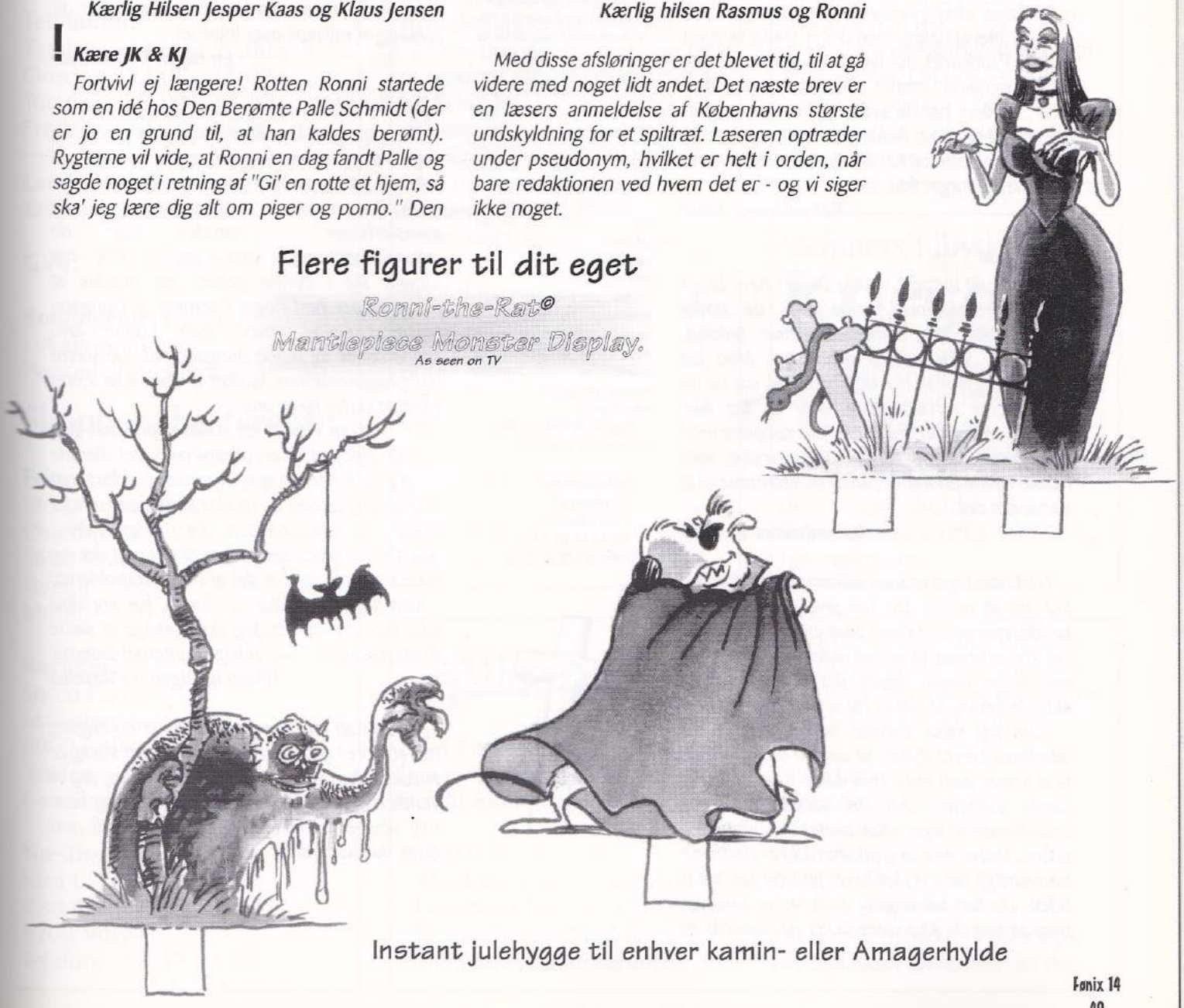
Blame your parents!

- and if they're dead...

BLAME 'EM!

- Rotten

Med disse afsløringer er det blevet tid, til at gå videre med noget lidt andet. Det næste brev er en læsers anmeldelse af Københavns største undskyldning for et spiltræf. Læseren optræder under pseudonym, hvilket er helt i orden, når bare redaktionen ved hvem det er - og vi siger ikke noget.



VIKING FLOP

Hej Fønix! Jeg sender her en lille anmeldelse af Viking Con. Det skal lige siges, at jeg har været der i adskillige år og som så mange andre er blevet lige skuffet hver gang. Jeg har det lidt med VC, som jeg har det med TSR. Det man får er ikke det bedste, men det er det største til rådighed. I år skulle det hele så være meget bedre. Det sagde de også sidste år. Men denne gang holdt de hvad de lovede. Mere eller mindre.

Det bedste var vel nok, at der kun var et hold pr. lokale. Det har i lang tid været et af de største problemer. Kun overgået af pladsproblemet: At få en plads på (bare ét) af de spil, man har meldt sig på. Et problem som stadig ikke er løst, med mindre du vil spille brætspil.

I det hele taget er VC vel først og fremmest en brætspilscon. Det er i hvert fald her, hovedvægten af turneringer ligger. En af de bedste grunde for, overhovedet at dukke op, er boderne. Man kan altid gøre en god handel, hvis man ikke kan komme til at spille. Hvis man altså har penge nok tilbage, efter man har betalt indgangen.

VC er blevet bedre, men der er stadig lang vej endnu. Problemet må ligge i de gamle mænd, som arrangerer træffet. De har nogle sære idéer, og dem har de svært ved at slippe. Men det går da fremad. Konklusion: jeg var ikke så skuffet i år, som jeg havde regnet med at være. Men ukrudt forgår ikke så let.

- Københavner Knud

! *Hej Knud*

Tak for dit indlæg. Vi ville sikkert have brugt det i spiltræfanmeldelserne, hvis de stadig havde levet. Din anmeldelse viser tydeligt, synes jeg, Viking Cons problemer. Men jeg synes nu også man bør tage hatten af, når de nu alligevel har forbedret sig. Selv var jeg ikke tilstede, så jeg kan desværre ikke supplere med yderligere. Hvis der sidder nogen andre, som måske havde en fed VC, så er de velkomne til at skrive om det.

- Københavner Rasmus

I det hele taget er man velkommen til at skrive ind om alt muligt. Du kan give din mening til kende/spørge om hvad som helst - så længe det kan relateres til emnet rollespil. På grund af den lange pause, ligger det lidt tyndt med aktuelle breve, så det er nu vi skal have dem.

Som jeg også nævnte tidligere, er vores deadlines blevet flyttet, så der nu er kortere tid til at sende dem ind i. Hvis du vil have dit brev i næste nummer, skal det senest ligge hos redaktionen to uger efter bladet er kommet på gaden. Det er ikke lang tid, men det er desværre nødvendigt, hvis vi skal have det hele færdigt til tiden. Du kan selvfølgelig godt skrive alligevel, men så kan du ikke være sikker på, hvornår dit indlæg kommer i.

Vi slutter af med dette brev, som kommer fra en nybegynder...

STOP PRESSEN!
I sidste øjeblik modtog redaktionen følgende depeche:

Jeg har i flere numre af Fønix iagttaget den besynderlige blanding af folk, der efterlyste en køb-salg-bytte-side og folk, der undlader at indlevere køb-salg-bytte-ting.

Dette vil jeg ikke gøre noget ved.

Derimod vil jeg forsøge at oprette en ny side: Lost & Found. Jeg vil indlede denne fascinerende side med det eksistentielle spørgsmål:

Hvem har mine sko!?

Det er et par nydelige, sorte herresko (wingtip brogue) str. 40 (så du kan sikkert ikke engang passe dem! (med mindre det er dig, Kent, og så kan jeg kun sige én ting: Johannes Åbenbaring 2:13!)). De bortkom på mystisk vis på Pentacon: De var der simpelthen ikke, da jeg (som den sidste) pakkede mine ting.

Så har du (eller én af dine bekendte) været på Pentacon og er kommet hjem med et par sko, du ikke kan forstå, hvor kommer fra (og som passer på ovenstående beskrivelse!), vil jeg meget gerne høre om det. Jeg savner dem meget og skal i særdeleshed bruge dem omkring september.

Nå, det var så "Lost"-afdelingen; nu kommer "& Found"-afdelingen: På endnu mere mystik vis (den var der bare!) er en lyseblå herreskjorte dukket op i ét af mine hjem.

Savner du skjorten, eller har du mine sko, så kontakt:

Rikke Sørensen
Harløsevej 48
3400 Hillerød
Tlf: 42 25 05 47
(eller: 42 26 97 22)

Hej Fønix!

Over nogle måneder har jeg prøvet at spille fantasy-rollespil, hvilket har været ret så fedt i nogle perioder og i andre mindre fedt, men gennemgående har det været oversejt og altså ret så fedt. MEN.....

Det spørgsmål jeg vil stille, er nok i manges øjne, noget af en helligbrøde mod rollespillets oprindelige ånd. Jeg har i et par år spillet forskellige former for rollespil. Samtidigt har jeg haft meget glæde af min computer. At kæde disse to interesser sammen, har sjældent haft et heldigt udfald, ifølge min opfattelse. Denne mening har jeg erhvervet mig uden at afprøve nogle af de forskellige "rollespils" ting til computermediet. Mit spørgsmål er så:

1. er der nogen sinde lavet scenarier til PC'er, som kan bruges ordentligt af flere personer, og
2. Er der, eller har i hørt forlydender om at der vil komme, brugbare programmer til afvikling af rollespil over Internet.

En hilsen fra Kenneth

! *Hej Kenneth!*

Dine spørgsmål er ikke svære at besvare - og dog. Der er nemlig udgivet en del materiale til rollespil på computer; det være sig forskellige rollespilsscenarier, hjælpemidler og monsterbøger - foruden alle de rollespilsinspirerede spil. Særligt TSR har forsøgt sig i denne genre, jeg mindes et program der hed noget i retning af Dungeon Masters Guide, hvor man kunne lave spilpersoner og tegne dungeonkort. Desværre har programmernes kvalitet til dato ikke været værd at skrive hjem om.

Som svar til dit andet spørgsmål, kan jeg kun sige ja! Der er rollespil på nettet allerede nu. Jeg taler her om spil, hvor man render rundt i en fantasyverden og møder andre, der render rundt i en fantasyverden, der møder andre... osv. Der er selvfølgelig mere til det end det, og faktisk siger rygtet, at det er ret underholdende - men som du måske kan forstå, har jeg altså ikke selv prøvet det. Jeg skal forsøge at sætte Brian på sagen - hold udkig på internet-siderne.

Hilsen igenigen fra Rasmus

Det var alt for denne gang. Det er nu engang rart at være i gang igen, og at se, at der stadig er et rollespilsmiljø derude. Men nu tror jeg, jeg vil vende mig bort, finde en god bog frem og læne mig tilbage med et lettelsens suk. Untill next time, this was you.

Sleipner

Landsforeningen for rolle- og konfliktspillere i Danmark

Sleipner

Landsforeningen for rolle- og konfliktspillere i Danmark

Sekretariat:

Frederiksgade 16 B
8000 Århus C
Telefon: 86 12 50 55
Telefax: 86 12 50 89

Telefontid:
Tirsdag 14.00 - 20.00
Onsdag 14.00 - 18.00
Torsdag 14.00 - 18.00
Fredag 14.00 - 18.00

Landssekretær:
Kristoffer Apollo

Giro: 216-4949

Kontingenter: (pr. Kalenderår)
Lokalforeninger: 100,-
Personligt medlem: 50,-

Sleipners bestyrelse:

Formand:
Morten Jørgensen
Østerbrogade 21
5600 Faaborg
Telefon: 62 61 23 04
Mobil: 20 32 54 61

Kasserer:
Søren Parbæk
Magisterparken 339
9000 Aalborg
Telefon: 98 14 56 31
E-mail: parbaek@cybernet.dk

Næstformand:
Sara L. Hald
Risdalsvej 42, vær 104
8260 Viby J
Telefon: 89 43 63 36

Atlantis
BBS: 8619 8238

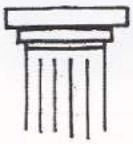
Atlantis er det elektroniske mødested for rollespillere i Danmark. Det kører som post og nyhedsgrupper på Fido-net

Hvis du har en computer og et modem, skal du bare ringe til en af kontaktpersonerne for Atlantis, så sender vi det nødvendige software. (Vi har til PC, Mac og Amiga)

Bemærk: Der er **ikke** adgang til Atlantis via internet endnu.

Kontaktpersoner:
Anders Trolle
de Mezas Vej 5, st.
8000 Århus C
Telefon: 86 18 14 15
Mobil: 40 10 64 15

Jesper Skou Pedersen
Ankersgade 3, st. th.
8000 Århus C
Telefon: 86 19 08 03



Atlantis
Scenarie Service

Atlantis Scenarie Service er et scenariebibliotek med over 200 scenarier. Listen over scenarier findes på Atlantis eller vi kan sende den til dig.

Ring til Sekretariatet og bestil scenarierne. Du betaler kun for kopier og porto.

P.S. Har du et scenarie vi mangler, vil vi gerne høre fra dig...

Sleipners tilbyder også
Kurser..

Bl. a. kan vi tilbyde:
- Scenarieforfatterkursus
- Spillelederkursus
- Kursus i foreningsteknik

Har du et emne, så kan vi finde en kursusholder. Ring til Sekretariatet (86 12 50 55) og hør nærmere.

Alter Ego er Sleipners månedlige nyhedsbrev med aktuelt stof til foreningsaktive.

Det bliver sendt til:
- Alle foreninger i Danmark.
- Enkeltmedlemmer i Sleipner.
- Bestyrelsesmedlemmerne i Sleipners Lokalforeninger.

Får du ikke allerede Alter Ego kan du kontakte Sekretariatet eller blive personligt medlem i Sleipner for kr. 50,- pr. år.

Redaktør:
Jesper Skou Pedersen
Ankersgade 3, st. th.
8000 Århus C
Telefon: 86 19 08 03

P.S. Har du nyheder til Alter Ego, vil redaktøren gerne høre fra dig.

Danmark nr. 4 ved VM

I august dystede Danmarks bedste Magic-spillere med verdens bedste. Som hold blev det til en 4. plads og bedst placerede dansker blev nr. 17 individuelt.

af Mads Lunau Madsen.

KORT OM KORT
ved
Mads Lunau Madsen

Spørgsmål, kommentarer og indlæg til kortsiderne modtages gerne. Henvendelse til Mads Lunau Vestervang 27 st. 8000 Århus C Tlf 86 18 87 33

Magic, Netrunner og begreber og titler henrørende hertil er copyright- og trademark-produkter af Wizards of the Coast Inc. USA

Illustrationer ©WotC

Fotos: Andreas Nyborg

Stort, professionelt og med store præmier afviklede Wizards of the Coast VM-96 i Magic. Hvert land kunne stille med deres 4 bedste og fra Danmark var det danmarksmesteren Svend Geertsen (15 år), nr. 2 Thomas Dall Jensen (28 år), nr. 3 Rune Speich (16 år) og nr. 4 Andreas Nyborg (17 år) alle fra København. De slog to andre Københavnere og to jyder ud i slutspillet ved Danmarksmesterskabet (Deres ydmyge kortspilsredaktør var desværre en af dem...).

Svend

"Det var professionelt, stort, flot og kørte efter en snor."

Svend er 1g'er på Christianshavns Gymnasium og var også sidste år i den danske firemandstrup, hvor hans lave alder tiltrak en del opmærksomhed.

"Jeg mødte mange af de kendte, fx. tidligere verdensmester Alexander Blumke, som jeg tog alle 9 point fra i type 1½, og det lykkedes mig at slå USAs 'førstebræt' i holdturneringen, Denis Bentley. Men min nok største oplevelse var at få min kamp mod hollændernes 'førstebræt' i holdturneringen vist på deres interne TV-system, kommenteret af Mark Rosewater (der laver The Duelist's [R] Magic-Puzzles, red.) og Mark Chalice."

Svend, der endte nr. 47 individuelt, var aktiv for at hjembringe signerede kort, bl.a. kunne han fremvise et fejltryk af Circle of Protection Red med Richard Garfields og Pete Venders signatur. Ligesom Thomas (nr. 58) og Rune (nr. 42) lunede der også præmiepenge i lommen: 2400 $ fratrukket præmieskat. Andreas sluttede som nr. 17 af 125 deltagende og fik derfor 3850 $ med hjem.

Thomas

"Det var en stor oplevelse, det samlede indtryk var overvældende."

Thomas er advokatfuldmægtig i København, men har trådt sine Magic-barne(?)sko i Århus. "Man ser alle de kendte til sådan et arrangement. Fx. Richard Garfield, der virker som en meget rar og tiltalende mand. Han minder lidt om den gode gammeldags landsbytosse, der tumler omkring og smilende snakker med alle for så at blive lukket tilbage i skabet!"

Thomas slog George Baxter i holdturneringen og mødte Mark Justice i første runde af type 1½. "Jeg fik kastet en Jokullhaups med et Rukh Egg i spil på et meget vigtigt tidspunkt, vandt spillet og resten af matchen. Justice skulle så vinde sine resterende kampe i turneringen for at komme i slutspillet. Det gjorde han."

Turneringstyperne var først Draft med 2 4'ed. boosters og en Homelands [R]. Derefter type 2 og type 1½. Derudover var der holdturneringen, hvor hvert hold fik udleveret 4 starters og 4 Homelands [R] boosters til at lave 4 decks med.

Rune

"Præmieoverrækkelsen for 4-pladsen var det absolutte klimaks. Pokal, klapsalver, det hele."

Rune, HH'er på Niels Brocks, krydsede som de andre også klinger med de kendte fra Magic-verdenen. Til deres bagdel... Han slog Blumke, Loconto, Chase og Lestree. Sidstnævnte bandede voldsomt og slog i bordet efter kampen.

Han mødte også sidste års VM nr. 2, Hernandez: "Efter 5½ minut tilkaldte vi dommeren. Han troede det var en fejl vi allerede havde spillet tre kampe. Jeg spillede i type 1½ et rødtgrønt deck med Kirp Apes, Elvish Ranger, Giant Growth, Lightning Bolt osv. og nåede aldrig at finde ud af, hvad Hernandez spillede. Mark Rosewater kom hen til bordet og fortalte at jeg havde sat officiel verdensrekord. Derefter var han ofte henne for at kommentere, hvis det gik lidt langsommere mod andre modstandere..."

Rune fik også en juvel med hjem til samlingen: en Squire fra the Dark [R], der nok er det mest lamme kort i Magic, men med samtlige tilstedeværende kunstneres signatur!

Andreas

"Loconto (vinder af den første ProTour, red.) blev rigtig sur på mig. I type 1½ havde jeg i runde 4 eller 5 to Juzam Djinns hamrende løs på ham".

Andreas går i 2g i Holte og blev en flot nr. 17 i den sammenlagte individuelle turnering. Det gav en plads i den følgende ProTour, som Andreas desværre ikke kunne udnytte. (De ovennævnte Juzam Djinns var forøvrigt venligt udlånt af Deres ydmyge kortspilsredaktør.)

Verdensmester blev 19-årige Chanpheng fra Australien, der i finalen mellem de 8 bedste med sit hvide type II 'wheenie' deck slog en masse Necro-decks. Decket vandt praktisk taget over alle andre type II decks. Bortset altså lige fra et: Andreas'! Andreas med en monorødt deck slog Chanpheng i den indledende runde 2-1 med mængder af rød land-destruction, pyroclasm og store væsner som Orgg og Shivan Dragon.

"Den sidste individuelle turnering i type 1½ var det mest spændende for mig. Efter Locontokampen var jeg meget tæt på at nå slutspillet. Men så gik det galt. Det var bare ærgerligt", slutter Andreas, der prøvede at være tæt på mesterskabet og de mange rare penge. ❁

Sidste Nyt!!

Tidligere danmarksmester i Magic, Jesper Thrane, som til daglig sidder på Midgård, tilbyder sin assistance til nødstedte Magic-spillere.
Ring til Magic hotline mandag og torsdag kl. 16.00 - 18.00 på tlf. 32 96 66 29.

Et Fata Morgana

Ny 'Stand-Alone' afløser Ice-Age [R] og lover fornyelse af Magic.

af Mads Lunau Madsen.

Et fata morgana er oftest et smukt, indbydende eller ønskeligt syn, man ser i ørkenen. Og selv om mit skrivebord ikke er en ørken passer bunkerne af Mirage-kort godt på den øvrige beskrivelse. Mirage er den seneste Magic-udvidelse og er også en såkaldt 'stand-alone', dvs. mulig at spille uafhængigt af andre Magic-kort.

Smukt

Mange nye kunstnere er indkaldt til at illustrere Mirage [R] og kunstnerlinien er også mere konsistent end tidligere udgivelser. Der er mange juveler imellem. Kritikere mener, der er kommet for meget tegneserie-præg over illustrationssiden, men det synes jeg ikke er noget problem.

Indbydende

Det vigtigste, jeg synes Mirage bringer, er et perfekt sæt til sealed deck-miljøet. Sealed deck er når man udleverer (fx.) en starter-pack og to boosters til at bygge et deck på 40 kort med. Denne turneringsform er ikke uden grund ofte benyttet ved mesterskaber, da den grundigt tester spillerens fornemmelse for spillet.

Grundserien var ikke skabt til denne turneringsform, og selvom Ice-Age var bedre afrundet til formålet, er det først med Mirage, at alle farver har fået en chance og at praktisk taget alle kort er brugbare i sealed-deck-miljøet.

Ønskeligt

Så er vi i den mere taktiske del af artiklen: hvordan vil serien påvirke miljøet?

Nye taktiske finesser inkluderer flanking og phasing. Flanking er nok det mest brugbare i konstruerede turneringer (type I og II), hvor det gør det mere muligt at redde sine væsner, artifacts og lande fra at blive ødelagt. Flanking vil så absolut sætte præg på valget af væsner i sealed deck og draft.

Der er guf til temaspillere: Merfolks, en god Minotaur, Dværge, Falke, Rotter, poison-counter væsner, Zombier, et hav af Efreeter og Djinner, en Vampyr osv osv.

Men direkte indflydelse på turneringsmiljøet tror jeg helt sikkert følgende kort får: Jolraels Centaur (C-Gr), Mtenda Lion (C-Gr), Boneharvest (C-So), Enlightened Tutor (U-Hv), Diamanterne (U-Art), Savage Twister (U-Rø/Gr), Dwarven Miner (U-Rø), Wildfire Emissary (U-Rø), Nettletooth Djinn (U-Gr), Grinning Totem (R-Art), Celestial Dawn (R-Hv), Forsaken Wastes (R-So), Emberwilde Djinn (R-Rø) og Hall of Gemstones (R-Gr). Og det er bestemt ikke de eneste kort i serien, som vil finde vej ind i vores decks.

Til sidst et par kombinationer, der ikke er nævnt i The Duellist:
Consuming Ferocity - Meekstone.
Political Trickery - Thawing Glacier
Grinning Totem - Fellvar Stones
Hakim Loreweaver - Arensons Aura og fx. Consuming Ferocity eller Ritual of Steel.
Shadow Guildmage - Ball Lightning
Discordant Spirit - Orcish Artillery
Worldly Tutor - Polymorph

Tak til FANTASK for anmeldermateriale.

MONEY FOR NOTHING

"Ved denne fremgangsmåde vil vi ikke alene sætte en stopper for disse piraters gerninger, vi vil også kunne registere en indtægt som følge af vores indsats!"

Tanken bag dette deck er, at vi laver et enkelt ultrasejt datafort hvor alting foregår. Derudover skal runneren ydmyges ved, at vi faktisk kan tjene penge på hans elendighed. De vigtigste kort i dette deck er Namatoki Plaza, Rio de Janeiro City Grid og Siren. Ideen er, at vi opbygger et Rio-datafort med omkring seks stykker ICE foran (gerne flere), da dette vil medføre, at runneren har ca. 80% risiko for at blive stoppet af Rios specielle evne. I Rio-fortet installerer vi Namatoki Plaza og Siren, således at vi kan tvinge runneren til at lave runs mod dette fort hver gang. I et Rio-deck kan vi med fordel anvende Chester Mix og Fortress Architects til at nedbringe vores omkostninger i forbindelse med installation af ICE.

For nu at gøre det hele en del sjovere så bruger vi en bestemt type ICE på dette fort. Inderst placerer vi et eller flere af de nye stykke ICE, der bliver stærkere for hver ICE der ligger foran det - f.eks. Bug Zapper, Dog Pile eller Mastermind. Foran lægger vi kun den type ICE, der giver os penge når vi rezzer det - f.eks. Misleading Access Menus, Chihuahua, Coyote, Washed-Up Solo Construct og Snowbank. Det attraktive ved disse stykker ICE er, at de ikke koster noget at rezze og tilmed giver os en indtægt. Vi behøver ikke at bekymre os om virkningen af disse stykker ICE, idet vi overlader det til Rio at stoppe runneren.

Hvis det er muligt, placerer vi adskillige Olivia Salazar sysoper i Rio-fortet, således at vi for halvdelen af rez-prisen midlertidigt kan rezze et stykke ICE og derved score en fortjeneste. Efter at runneren er færdig, bliver vores ICE derezzed, hvilket gør, at vi kan tjene penge på det en gang til! På den måde stiger vores indtjening proportionalt med runnerens aktivitet. Hvis vi får placeret Siren tidligt i spillet, kan vi tillade os at negligere beskyttelsen af R&D og HQ, eftersom at vi kan tvinge runneren hen til vores Rio-fort hver gang.

I MAX FORWARDS FODSPOR

af Brian "Cyberhorse" Rasmussen

Med udgivelsen af Proteus får Netrunner-spillere nu mulighed for at stifte bekendskab med en hel ny type ICE og Icebreakers, der blev opdaget under et run af den nu flatlinede runner Max Forward. Til al held nåede han at sprede sin viden til det meste af nettet inden han endte sine dage som en savlende grønsag. I denne artikel vil vi se lidt på, hvilke nye muligheder Proteus giver henholdsvis Corp- og Runner-spilleren.

I'M A FIRESTARTER!

"Vidste du, at de får pissedyre hjernevridere til at analysere vores bevægelser i nettet, så de kan forudsige, hvor og hvordan vi vil angribe næste gang? Så hvis du vil overleve, må du hele tiden være et skridt foran, og det kommer du kun, hvis du er uforudsigelig!"

Når du forbereder et run, vil du sikkert kunne udtænke en fremgangsmåde, der er optimeret til et bestemt formål, og det vil i mange tilfælde virke - i hvert fald en gang! Problemet er, at hvis du bruger den samme taktik flere gange, vil Corp let kunne beskytte sig, fordi de ved, hvor angrebet vil komme næste gang. Derfor er det vigtigt, at du altid kan angribe på flere fronter. Med Proteus får du endnu flere muligheder, og her får du nogle tip til, hvordan du kan genere Corp mest muligt.

Det har altid været en god ide at begrænse Corps handlefrihed med Restrictive Net Zoning, og nu kan du virkeligt gøre deres liv surt ved at nægte dem deres subsidiaries ved hjælp af lidt Precision Bribery. For at holde Corps økonomi i snor kan en kombination af Butcher Boy og Vienna 22 gøre undværker og tilmed hjælpe din egen økonomi.

Et andet godt trick, der lige er blevet endnu bedre, er at fjerne ubehageligt ICE. Hvis det får dine neuroner til at vibrere, kan du f.eks. se på Disgruntled Ice Technician, Demolition Run og Remote Detonator. De to sidste er som skabt til Danshi's Second Id.

Med Prearranged Drop og Promises, Promises kan du optimere dit udbytte af et run hvor du scorer et Agenda. Du kan eventuelt bruge disse kort sammen med R&D Protocol Files og Microtech AI Interface for en ekstra ubehagelig kombination.

...Hvis dit deck er punkteret....

Af Mads Lunau

The Untouchables

Et rent Common-card deck fra Mirage med et lille drys af insekter.

Mange af:
Jolraels Centaur
Deadly Insects (All)
Rampant Growth
Healing Salve
Pacifism
Ivory Charm
Disenchant
Incinerate
Stone Rain

Få af:
Sandstorm
Wall of Roots
Kaerveks Torch

Beskyt dine 'Urørlige' med healing salve (der jo forhindrer skade, og ikke er en effekt på selve væsnet!) og Ivory Charm, der også kan bruges taktisk: et væsen, der er tapped giver ingen skade - og der er få væsner, der ikke dør af et insekt-bid. Fjern væsner med rød eller hvid og brug Rampant Growth til at styre din Mana.

Twist and Scream

"Også du min søn Brutus".
Et judo-deck.

Mange af:
Psychic Venom (C-4-ed)
Seizures (C-IA)
Enervate (C-IA)
Twiddle (C-4ed)
Power Sink (C-4ed)
Recall (U-Chr)
Mole Worms (U-IA)
Benthic Explorer (C-All)
Phantasmal Fiend (C-All)

Få af:
Thirst (C-Mi)
Ray of Command (C-Mi)
Mind Whip (R-IA)
Chain Stasis (R-Ho)
Flood (C-4ed)
Norritt (C-IA)
Storm Elemental (U-All)
Lim Dulls Vault (U-All)
Boomerang (C-Chr)

Lad modstanderens væsner og lande gøre arbejdet. Tap og untap til modstanderen bliver grøn i hovedet og dør af sine egne kort. Pas specielt på Zuran Orb (U-IA) og Tranquility (C-4ed). En Power Sink på dem vil måske tjene mere end et formål....

Mer' vil ha mer'

En hilsen til søens folk.
Et Merfolk-deck.

Mange af:
Lord of Atlantis (R-4ed)
River Merfolk (R-FE)
Merfolk Raiders (C-Mi)
Benthic Explorer (C-All)
Floodgate (U-Mi)
Counterspell (U-4ed)
Arcane Denial (C-All)
Reality Ripple (C-Mi)
Boomerang (C-Chr)
Sapphire Charm (C-Mi)

Få af:
Diminishing Returns (R-All)
Enervate (C-IA)
Portent (C-IA)
Illusionary Terrain (U-IA)
Flood (C-4ed)

Merfolks skal fremad. Flyt, fjern eller tap modstanderens væsner og gør noget skade. Husk at hvis Floodgate phaser ud, gør den skade på modstanderens væsner. Beskyt dine Lord of Atlantis med Reality Ripple, da det oftest er dem, modstanderen skyder efter. Sapphire Charm har mange muligheder man kan også bruges som et cantrip for at få et nyt kort.

Noget for enhver smag

COMIX

- Tegneserier
- Rolle & Brædtspil
- Maling & figurer
- Computerspil
- Fantasybøger
- Filmblade

Danmarks vestligste

COMIX
Gråbrødrepassagen 12
5000 Odense C
Tlf. 66 11 36 58

COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf. 62 22 36 58

Den Ultimative Officielle Fønix Top 10

De bedste rollespil nogensinde

Mange folk, særligt nybegyndere, har i tidens løb spurgt hvilke spil der var de bedste, hvorfor og hvor meget man skal bruge for at spille dem. Derfor har vi samlet denne officielle Fønix top 10 over de bedste rollespil på markedet.

Listen er beregnet på begyndere som er i tvivl om, hvilket spil de skal investere i, men også erfarne spillere som overvejer at tage et af de gamle spil op, som de aldrig fik prøvet eller ikke har spillet i lang tid.

Den er sammensat ved afstemning ud fra kategorier som stemning, rammer, hvilke produkter der er tilgængelige og nødvendige (samt disses kvalitet) og originalitet. Sidst men ikke mindst lægges der vægt på spillets almene brugbarhed, dvs. hvor let du kan ændre og tilpasse reglerne, uden at det ødelægger spillets balance.

Til hvert spil på listen, vil du finde en kort beskrivelse. Her står lidt om spillets fordele og ulemper, samt hvorfor vi synes at netop dette spil er så godt.

Hvis du, af en eller anden uforståelig grund, ikke skulle være enig, er du mere end velkommen til at sende din egen top 10 ind til bladet (samme adresse som Brevkassen). Send også gerne kommentarer eller spørgsmål til denne liste. Hvem ved, måske bliver det til en læsernes egen Top 10?

Well, here we go...

10. Star Wars
West End Games

Rollespillet der bygger på de kendte film. Star Wars spillet fanger universet ret godt. Spillet lægger op til, at man spiller helte i kamp mod det onde imperium, men der er intet i vejen for at gøre det omvendt. Der er udkommet en mængde bøger til Star Wars, nogle bedre end andre, men alt hvad du virkelig behøver er grundbogen.

9. Kult
Target GamesAB (svensk udgave)

Et horrorspil om den indre rædsel. Spillet der foregår på den anden side af den ignorante sikkerhed. Kult foregår i nutidens verden, men med et twist der får de små nakkehår til at rejse sig. Det er også udgivet på engelsk, men efter sigende er den svenske udgave bedst. Når alt kommer til alt er svenskerne også mere skræmmende. Der er ikke så mange ekstrabøger til Kult, som til så mange andre spil, til gengæld har du ikke brug for dem.

8. Paranoia,
West End Games

Her har vi en gammel klassiker. En verden styret af en gal computer, der mistænker alle for at være forrædere. Spilpersonerne er "troubleshooters", og altså computerens trofaste håndlangere, når forræderne skal findes og bringes til retfærdighed. Og alle troubleshooters er forrædere. Faktisk er langt de fleste i denne indendørs verden, i computerens øjne, forrædere. Spillet er humoristisk og har med sine mange år på bagen, et væld af supplementer bag sig.

7. Castle Falkenstein,
R. Talsorian

Et af de nyere spil på markedet. Sat i en sær blanding af 1800'tallet og science fiction, med bl.a. robotter og flyvemaskiner der kører på damp. Falkenstein lægger op til dybdegående spil og præsenterer en hård nyser for begyndere. Ikke desto mindre får man altid originale spilpersoner, som tidsalderen kan sende på de mest fantastiske eventyr i bedste Sherlock Holmes/Jules Verne stil. Grundbogen er alt du behøver; der er masser af stemning og få regler.

6. Warhammer Fantasy Roleplay,
Games Workshop Hogshead

Endnu en klassiker. Dette er fantasyspillet for folk, der synes AD&D er for børn. Warhammer er beskidt, ulækkert og har en verden, der på den ene side er langt mere realistisk end de fleste og på den anden side er fuld af alle de klassiske farer. Der er det onde, onde Kaos der hele tiden gnaver for at korrumpere civilisationen, drager, kæmper og alt hvad en begærlig fantasyfreak vil have. Spillet er for nylig blevet genudgivet, efter en årelang pause.

Samlet og redigeret af Rasmus Rasmussen

Særlig hjælp fra & tak til Kasper Nørholm

1. Call of Cthulhu,
Chaosium

På trods af spillets alder, kan der ikke være nogen tvivl. Call tager førstepladsen med sin stemning af mystik og rædsler af en anden verden. Basic Roleplaying reglerne er procentbaserede og lette at gå til, mytologien er ligeledes let at bruge til ens egne scenarier og der er stort set ingen grænser for, hvad du kan udsætte dine spillere for. Som en ekstra fin ting, er det let at finde på originale spilpersoner, da det hele er placeret i historiske rammer (normalt i 20-ernes USA). Der er spiritusforbud, gangstere, gale videnskabsmænd, krigsveteraner og tentakelmonstre. Du kan gøre det lige så historisk korrekt som du vil, eller du kan ændre verdenshistorien som det passer dig. Call er fyldt med klichéer, og alt kan med lethed leges med. Der er et hav af udvidelser og scenarier til Call, og langt de fleste er af høj kvalitet. Hvis du aldrig har spillet Call, har du snydt dig selv for en af de absolut fedeste oplevelser. Selv folk der har spillet i årevis, tager med jævne mellemrum denne klassiker frem fra hylderne. Spil det!

tredieplads.

2. Vampire: The Masquerade,
White Wolf

Da Vampire kom på gaden, revolutionerede det mildest talt rollespil. Pludselig fik man chancen for at spille et monster med alle de klassiske vampyrkræfter. Men der var mere end det. Vampire lægger vægt på spilpersonernes dybde og interaktion med hinanden, på en måde der gør det til et ganske særligt spil. Det kræver dygtige spillere og spilledere, men så er det også sliddet værd. Der er udkommet mængder af materiale, hvoraf en del har været udelukkende inspiration - helt eller næsten uden stats og regler. Men i den store mængde, er der naturligvis også mindre gode produkter.

3. Dungeons & Dragons
TSR

Forgængeren til AD&D og, ja, alle andre rollespil. D&D er langt mere tilgængeligt end sin storebror, men indeholder måske ikke alle de fine detaljer. D&D scorer først og fremmest på originalitet, men det har nu også sin egen charme. Der findes mange ekstraudgivelser til spillet, og det er let at ændre og tilpasse, uden at ødelægge det hele - let fordi der ganske enkelt ikke så skide mange regler. Sig hvad du vil, men go'e gamle Dungeons har altså fået en

4. Advanced Dungeons & Dragons
TSR

Det kommer nok ikke som nogen overraskelse, at finde dette, vel nok største rollespil, på den ultimative top 10. AD&D er, hvis nogen ikke skulle være klar over det, et fantasyspil. Reglerne er omfattende, så omfattende at de er spredt over flere bøger. Og der er ufatteligt mange bøger til AD&D. Når du køber grundbøgerne, får du ikke nogen færdig verden med at spille i. Til gengæld kan du så vælge en af deres færdigverdener at investere i. Verdener som Krynn (kendt fra Dragonlance bøgerne), Forgotten Realms (den største og mest udbyggede verden) og Ravenloft (AD&D's egen horrorverden) står til din rådighed. En gammel kæmpe, men langt fra død.

5. GURPS,
Steve Jackson Games

Vi bliver ved klassikerne. GURPS er det mest udbredte generiske regelsystem i verden. Grundbogen er netop dette, et regelsystem uden nogen tilhørende verden eller mytologi. Men frygt ikke, for der er mange ekstrabøger som beskriver baggrunde til alt fra superhelte, fantasy eller cyberpunk til "oversættelser" af spil som Vampire. Med GURPS får du alt hvad du behøver i et simpelt, overskueligt regelsystem - du bliver bare nødt til at købe mere end én bog, for rigtig at kunne bruge det.

Nisseri & Nørderi

Det er interessant at lægge mærke til, at det først og fremmest er gamle spil, der ligger på denne top 10. Det højest placerede "nyere" spil er Vampire, som også hittede stort da det kom frem, og lynhurtigt blev en klassiker.

Når det kommer til genrer, er det godt spredt. Science fiction er repræsenteret af Star Wars, Paranoia og Castle Falkenstien, og det var meget tæt på, at spillet Tales From the Floating Vagabond, kom med på listen. Sammen med Paranoia og Hol, udgør disse spil den særlige "humor-sci-fi" genre; som nok er den mest populære sci-fi genre i rollespil.

Der er også masser af fantasy. Det er vel kun at forvente. Dog er det lidt overraskende (selv for os der har sammensat denne liste) at D&D ligger højere end AD&D, og at de begge ligger højere end Warhammer. Men det har ikke alene noget at gøre med spillenes originalitet, men i høj grad også deres udbredthed. Størstedelen af alle rollespillere har spillet (A)D&D, og kun lidt over halvdelen har spillet Warhammer. Den slags kommer til syne, når man samler lister ind fra over 40 mennesker og samler dem til én.

Der kan ikke være nogen tvivl om, at horrorgenren er den højst placerede. Med henholdsvist Call og Vampire som en første- og andenplads, og Kult længere nede på listen, viser denne top 10, at det er horrorspil folk vil have. Call lå i hvert fald på førstepladsen, på langt over halvdelen af alle de lister vi fik samlet, og spillet optrådte et eller andet sted på næsten alle lister.

Til slut vil jeg nævne et par af de spil, som ikke helt kom med, men som absolut er værd at spille, hvis man skal dømme ud fra ry og rygte - spil der var tæt på at komme med på listen, men som blev slået ud i sidste sekund.

Vi taler om Cyberpunk 2020, som er det originale, hårdeste og mest brutale cyberpunkspil. Et must for alle fans. Siden har vi TOON, hvor alt er muligt og intet umuligt, når man tager rollen som en tegneseriefigur. Et must for alle fans. Til sidst kommer Ars Magica, som er et mere historisk fantasyspil, inspirationskilde til Storyteller serien. Her spiller man troldmand (eller tjener) underlagt den store Hermesorden. Et must for alle fans.

Efterskrift

Der er mange gode spil, der ikke kom med på listen, ganske enkelt fordi alt for få har spillet dem. Men dette er heller ikke kun en liste over spil, du skulle tage at prøve. Det er også listen over de bedste spil i rollespillets historie, bedømt ud fra et gennemsnit af nogle lister, fra den danske rollespilselite samt supporters.

Det er også en komerciel liste. Derfor finder du ikke systemløst, live eller eksperimentalt rollespil her. Der burde ikke herske nogen tvivl om, at disse alternative former i hvert fald bør prøves. Husk på: Regler, supplementer og cola/pizza er ikke alt. Og vi vil stadig gerne have din helt personlige liste, så vi kan vise den frem for alle. ❄

Følgende personer har deltaget i produktionen af denne ultimative Top 10:

Daniel Bringmann
Peter C. G. Jensen
Kristoffer Apollo
Brian Rasmussen
Mesut Aydas
Lars "Georg" E. Jensen
Krungadoren af Sjælland
Paul Hartvigson
Ask Agger
Dan Thagaard
Carsten Schaumburg
Nicholas Demidoff
Søren Parbæk
Jens Hougaard
Adam Bindslev
Christian Nørgaard
Claus Ekstrøm
Asta Wellejus
Marcus Wilmont
Simon Wilmont
Jacob Schmidt-Madsen
Vibeke Wichfeldt
Maria Åstrup Olsen
Rasmus Rasmussen
Rasmus "Ged" Jacobsen
Brian Nissen
Malik Hyltoft
Fantasijunkierne fra Falster
Thomas Munkholt Sørensen
Sara Hald
Jesper Skou Pedersen
Anders Trolle
Lars "Terminator" Klint
Ulla Poulsen
Mads Lunau Madsen
Enterprise Juryen
Robert Jensson
Mette Finderup
Ernst
Thomas Pors
Henrik Vagner
Thomas Jakobsen
og
Kimbertyrene

Bestil 6 saftige numre af Fønix til dig selv i julegave!

Ja, vi har stadig gamle numre på lager - klassikere indenfor moderne litteratur, som du må eje!!

Og det er ~~pisse~~*meget* billigt!! Kun ~~7000~~ *150* kr. for 6 numre -du sparer 10 kr. pr. nummer, for sæven da!!

Hvordan det?

Nyt Gironr.!!!

Du går da såmænd bare ned på posthuset og indbetaler 150 kr. på

gironr. 1 - 657 - 21 01

Fønix c/o Sleipner , Frederiksgade 16B, 8000 Århus C.

Skriv dit navn og adresse under indbetaler, og i rubrikken "evt. meddelser vedr. betalingen" skriver du hvilket nr. af Fønix du vil starte med, eller hvilke gamle numre du vil have.

De lede, de fede og de rigtig lumpne

Anmeldelser

Redigeret med hård hånd af Kasper Nørholm

Og så, kære læser, er du nået til højdepunktet i dit liv: De lede, de fede og de rigtig lumpne ANMELDELSER. I denne udgave byder vi bl.a. på nyt guf til plastic-jockeyerne, 2½(?) nye rollespil samt noget så sjældent som en DANSK udgivelse! Men, kære læser, ikke mere forskelsbehandling på disse sider. For eftertiden får ALLE tildelt de rotter, de fortjener. Også selvom de er danske. Ingen skal snydes her...tjah...ny redaktør; ny lov... Din hårdhændede redaktør hedder Kasper Nørholm. Og tak til Prr...ian!

Rottens Karakterbog:

½ Rotte:
Det argeste slam, end ikke værdig til rottefoder. Stjernerne må have været meget gavmilde eftersom man overhovedet har anmeldt dette produkt i herværende publikation. Bør mærkes med en speciel advarselsmærkat.

1 Rotte:
Superdårligt talentløst produkt, hvis indhold skriger af 70erne og en fanatisk tilbedelse af Gary Gygax. Der må dog være et eller andet tolerabelt ved produktet, da det ellers kun ville have fået ½.

1½ Rotter:
Stadigvæk i den ubehagelige ende af skalaen - her kan en gennemsnitlig ide ende, hvis layoutet stinker og PCére/NPCére/baggrunde er tynde som pap.

2 Rotter:
Ok ok, hvad skal man sige? Godt forsøgt...

2½ Rotter:
Det almindelige, gennemsnitlige standard produkt. Ingen overraskelser her.

3 Rotter:
Så begynder det at ligne noget. Over standard - afpudset og gennemarbejdet. Men ikke det mest innovative man har set.

3½ Rotter:
Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.

4 Rotter:
Her er man på vej mod noget stort. En laber lille pakke der sætter mit mundvand i gang.

4½ Rotter:
Sender næsten alle andre produkter til fuld tælling.

5 Rotter:
Denne bliver først aktuel, når de udsender et "Rat - The Sexual Rodent" spil.

Warhammer Fantasy Battle

5. udgave. Figurkrigsspil i ny udgave af Rick Priestley. Games Workshop. Stor papkasse; 500,00 kr.
Anmeldt af Mads Jacobsen & Bjarne Sinkjær.

Til dem, der ikke kender **Warhammer Fantasy Battle**, skal det siges, at der er tale om et figurkrigsspil med magi, helte og store blokke af tropper. Reglerne er principielt simple, men da hver hær har sine særheder, kan der være meget at holde rede på.

I den nye **Warhammer**-æske finder man en *Rulebook*, som indeholder det, man skal bruge under et slag og en *Battle Book* med et bestiarium og andre nyttige ting. Begge disse bøger er nu helt i farver. Der er - som noget nyt - en *getting started*-pamflet, der kan sætte begyndere hurtigere i gang med at spille. Derudover er der en maleguide, en masse *templates*, terninger, målepinde, *reference sheets* m.m. Paphusene og plasticfigurerne fortjener særlig omtale, da begge dele er nogle af **Games Workshop's** flotteste til dato. Figurerne er desuden gjort så forskellige som muligt - modsat den forrige udgave, hvor alle bueskytter og spydmænd var ens.

Den gamle *army lists*-pamflet er erstattet af en beskrivelse af hver hær i *Battle Book*. Denne består dog mest af flotte billeder, og giver kun den håbefulde nye spiller et let overblik over de enkelte hære. Bestiariet er kraftigt indskrænket, så de ting man kan finde i **Warhammer Armies**-bøgerne ikke længere fylder op her.

Nyt er også 10 velfungerende scenarier og et lille, men meget lovende kampagnesystem. Man kommer faktisk som gammel spiller til at ærgre sig over, at så meget af *Battle Book* er optaget af beskrivelser af (læs: reklame for) de forskellige hære. Dette æder pladsen fra disse nye og spændende tiltag.

Hvis du er gammel **Warhammer**-spiller har du allerede spurgt dig selv, om du behøver denne nye udgave. Det gør du. Den er simpelthen alt det den gamle ikke var; klar, overskuelig og afbalanceret. Der er ingen store regelændringer, men der er utallige småændringer og uddybninger. Der gøres utroligt meget for at hjælpe begyndere, men spillet kræver stadig masser af tid og omtanke, idet en uigennemtænkt indkøbt, halvt malet hær ikke vil give dig en fornøjelse, der står mål med dine udgifter.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Wasteland, Amager.

Saga Rules System - Dragon Lance: Fifth Age. NYT Rollespil; gammel kending i ny forklædning

af William W. Connors & Sue Weinlein Cook. TSR, Inc.....Lille papkasse; 199,00 kr.

Anmeldt af Adam Bindslev.

TSR har udsendt deres **Dragon Lance**-setting sammen med et spritnyt kortbaseret system, som de kalder **Saga**. I en lille grim A5-kasse får man et system, en setting, et scenarie, en hjælpeskærm, et kort over verdenen (i en elendig papirkvalitet), 82 kort (i en god kvalitet) og 18 karakterer. På 128 sider beskriver regelbogen information, der erstatter **Dungeon Master Guide**, **Player's Handbook** og til dels **Monster Manual**.

Spillet foregår med kortene. Og det virker fint. Hver spiller har et antal kort, og med disse kort kan man let gennemskue, om man har en god dag. Det er kortenes fordel fremfor terninger. Du kan i langt højere grad vurdere dine chancer for, om en handling vil lykkes. Det hjælper meget på rollespillet. Det gør **Saga** i det hele taget. Ingen *alignments* eller *classes;* ingen lange kedelige kampe. Systemet træder meget i baggrunden, når man spiller. Det er et *rollespils*system, **TSR** har lavet. Med de medfølgende tabeller er det let at konvertere både **AD&D** monstre og spilpersoner til **Saga.**

Jeg bruger nu systemet til min **Birthright**-kampagne, og det fungerer fremragende. Den eneste alvorlige anke mod denne kasse er selve kassen. Hvorfor skal man forsøge at imitere et træskrin i pap, forsynet med et hængsel der åbner og lukker med burrebånd? Lav hellere en almindelig kasse, og giv os så en æske til kortene. For de er helt ubeskyttede.

Rådet er: Køb **Dragon Lance: Fifth Age**. Åbn kassen og smid settingen, scenariet og kortet i skraldespanden. Så har du et godt fantasy-system, der er alle pengene værd.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Goblin Gate.

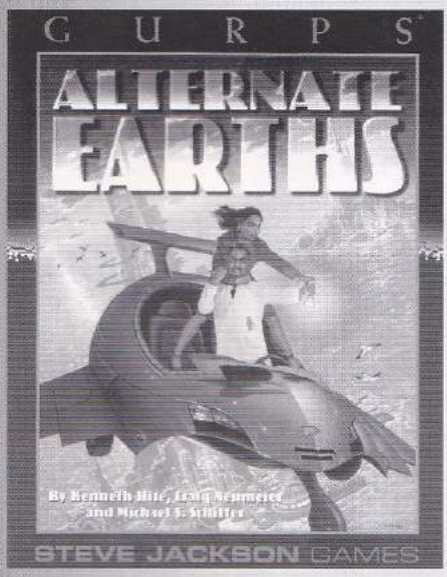
GURPS Alternate Earths.

Supplement til GURPS
af Kenneth Hite, Craig Neumeier & Michael S. Schiffer.
Steve Jackson Games.
128 sider; 162,00 kr.

Anmeldt af Brian Rasmussen.

GURPS Alternate Earths adskiller sig fra størstedelen af de over 100 supplementer, Steve Jackson Games efterhånden har udgivet. Sammen med ganske få andre GURPS-udgivelser er Alternate Earths nemlig ikke skrevet som et selvstændigt produkt. Bogen er lavet som et supplement til Infinite Worlds-baggrunden, der præsenteres i GURPS Time Travel.

Ideen i Infinite Worlds er, at der findes et ukendt antal tidslinier, hvor verdenshistorien i større eller mindre grad har lignet vores egen, men hvor begivenhederne efterhånden har fået eller snart vil få udviklingen til at divergere fra vores. Der lægges med andre ord op til hvad-nu-hvis-historieskrivning, og det er lige præcis, hvad Alternate Earths handler om. Bogen præsenterer seks forskellige tidslinier, hvis historier giver gode muligheder for anderledes scenarier. Af pladshensyn kan jeg ikke gå i detaljer med alle baggrundene. Jeg vil derfor nøjes med at beskrive en enkelt af de seks.



Reich-5 bygger på et meget oplagt tankeeksperiment. I denne tidslinie er det lykkedes Nazi-Tyskland at opbygge det kæmpe Rige som Hitler drømte om. På grund af interne stridigheder kunne USA ikke komme de allierede til undsætning, så nazisterne fik derfor frit spil. På den anden side af Jorden stormede japanerne uhindret frem. Størstedelen af verden er i dag således under enten tysk eller japansk kontrol. Reich-5 er interessant, fordi spillerne her kan prøve kræfter med et ultratotalitært styre, hvis forskere kan opdage hemmeligheden bag tidsrejser når som helst. Og hvis det sker, er der ingen tvivl om, hvor nazisternes nye kolonier skal findes.

Med 128 sider ialt kan der kun blive plads til knap 20 siders beskrivelse af hver tidslinie. Dette er muligvis i underkanten af, hvad de fleste spilledere vil kræve af baggrundsmateriale, men da ideen er, at man hopper fra verden til verden, synes jeg, at det er bedre at give spillederen flere muligheder på bekostning af detaljerne.

Alle beskrivelserne følger samme disposition, så det er let for spillederen at orientere sig i materialet, når han først kender formen. Hver tidslinie er beskrevet med oplysninger om historie, verdensmagter og mulige konflikter med mere. Ud fra et principielt synspunkt mangler der således ikke noget, men jeg må alligevel indrømme, at jeg synes, bogen falder lidt igennem. For mig er en god baggrund skrevet, så den vækker fantasien og får ideerne til at stå i kø for at komme ud. Desværre var denne oplevelse ikke særlig dominerende, da jeg læste Alternate Earths. Jeg ville godt have set, at der var lagt mere vægt på scenariemulighederne i beskrivelserne. Bogen sætter rammerne for nogle gode scenarier, men indholdet står for spillederens regning.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Goblin Gate.

FADING SUNS.

NYT Sci-Fi Rollespil

af Bill Bridges & Andrew Greenberg.

Holistic Design Inc.....276 sider; 212,50 kr.

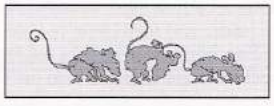
Anmeldt af Morten Fredberg-Holm.

Man tager dele fra **Alien, Dune og Warhammer 40K**, roder det hele godt sammen og planter det i **A World of Darkness**, og hopla, så har man **Fading Suns,** klar til at blive kastet i grams for de hungrende, depressive, sortklædte rollespillere med hang til okkult science-fiction.

En vis **Hr. Rein-Prik-Hagen** afslørede for år tilbage fremtidsplaner, der involverede en fernspils serie i sci-fi genren. **Fading Suns** har måske været tænkt som det første af disse, men projektet blev vist skrottet. I hvert fald er flere af de medvirkende forfattere set før i forbindelse med udgivelser fra den hvide vovse.

Jeg kan ikke rigtigt få øje på formålet med **Fading Suns**. Hvis man absolut skal lave et helt nyt system skal det fandeme være godt, og så godt eller anderledes er **Fading Suns** altså ikke. Måske skulle forfatterne have brugt kræfterne på en serie supplementer til et eksisterende rollespil. For som *verdensbeskrivelse* er spillet såmænd ganske udemærket. Og så kan man jo selv konvertere det til ens foretrukne system. Eller hente inspiration i ovennævnte film, bøger og spil og lave sin egen verden. Så kan man da bruge sine penge på toiletpapir eller andre livsfornødenheder.

Af ovenstående skriblerier kunne man måske udlede, at jeg ikke bryder mig specielt meget om **Fading Suns**. Det er imidlertid ikke helt korrekt. For det *er* ikke *vampires in space*, men et selvstændigt og meget gennemarbejdet spil. Trods ihærdig granskning fandt jeg ikke et eneste sted den berømte side XX, og layoutet er, omend end smule konservativt, meget lækkert. Det er en rigtig kælebog. Måske er det, fordi coveret er voksbehandlet, måske fordi den har den rigtige vægt og tykkelse. Måske fordi indholdet trods alt ligefrem kan bruges til noget(?).



Anmeldereksemplar sponsoreret af Fantask.

Feng Shui - Shadowfist Role Playing.
NYT Rollespil
af Robin D. Laws.
Dædalus Entertainment, Inc.
286 sider; 254,50 kr.

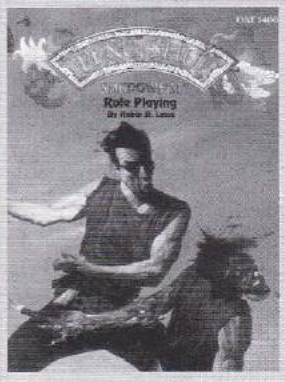
Anmeldt af Kasper Nørholm.

Kan du forestille dig **Conan the Barbarian** te sig som Transithævneren, **Prabhakhar**, side om side med **Frankensteins monster, Keyser Söze** og **Predator** i en film af **John Woo** med manuskript af **Douglas Adams**?

Nej? Det ville jeg sandsynligvis heller ikke til at begynde med, men det er på en corny måde en rammende beskrivelse af verdensbilledet i **Robin D. Laws' Feng Shui** (fung soy).

Jorden er nemlig forbundet på tværs af tid og rum via en urkraft, *chi*, der er den livskraft, der styrer mennesket og naturen. Spredt rundt omkring på kloden er der en række *Feng Shui sites*, hvor denne kraft er særlig koncentreret. Med dem kan man manipulere med tiden og historiens gang. Disse *sites* er bundet sammen af et magisk rige, *the Netherworld*, der også fungerer som bindeled mellem et par af Jordens tidsaldre: År 69, 1850, 2056 og vor egen tid. I hver af disse findes der forskellige hemmelige magiske selskaber, der kæmper om herredømmet over Jordens *Feng Shui sites*. Denne kamp kaldes *the Secret War*, og spillerne påtager sig rollerne som nogle af dens krigere.

Feng Shui betegnes af forfatteren som et *action-movie roleplaying game*, og i starten af grundbogen skriver han selv, at "spillet ved første øjekast ser ud til at fare i flæsket på de fleste rollespilleres opfattelse af, hvad godt rollespil er: Det lægger vægt på kamp som en vigtig ingrediens,



har ingen detaljerede regler for karakteropbygning, opfordrer både spillere og spilledere til at gøre heftig brug af klicheer, glorificerer død og vold som underholdningsform og virker generelt som om det påstår, at de seneste års udvikling indenfor rollespil er en gang fis."

Dette er nu ikke tilfældet, men **Feng Shui** er inspireret af action-film og har den filosofi, at den slags fungerer, fordi der ikke er nogle forstyrrende dybsindigheder mellem filmen og dens publikum. Det er således indlysende, at **Feng Shui** opfordrer *sit* publikum til at gå til værks efter samme kongstanke.

Ideen bag **Feng Shui** er charmerende, nytænkende - og ikke mindst klichépræget. Og spillet giver en tiltrængt afveksling fra de dystre, neo-gotiske og tungsindige spil såsom **A World of Darkness** og **Kult**, der ellers dominerer.

Systemet er relativt simpelt, og grundbogen er måske den lækreste siden **Castle Falkenstein**; flot layout og fede billeder. Køb den! **Feng Shui - Shadowfist Role Playing** virker som en nyfødt klassiker.

- Seen it in a movie? Great - use it!

Anmeldereksemplar sponsoreret af Fantask.

Apollo.

Nyt DANSK scenarie til Dark Conspiracy
af Caspar Vang.
Selskabet til Viking-Cons afholdelse.
36 sider; 50,00 kr.

Anmeldt af Adam Bindslev.

Dette er et fandens godt scenarie! Det har vundet prisen for bedste persongalleri, bedste spilpersoner og bedste scenarie på Viking Con 15 (sidstnævnte pris er direkte årsag til scenariets udgivelse, red.).

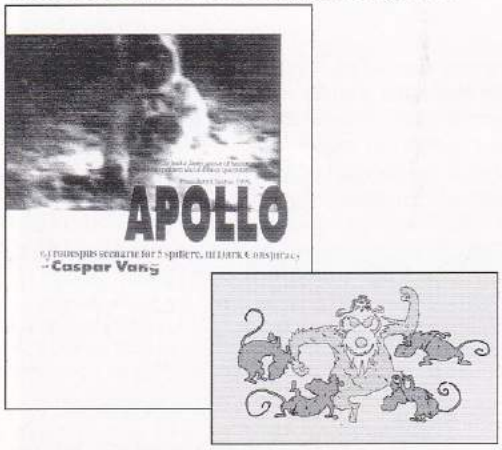
Apollo er skrevet til Dark Conspiracy, og det er synd. Det kunne få nogle til at gå udenom det, og systemet er bedøvende ligegyldigt for dette scenarie. Der er så få terningslag, at scenariet vil kunne køres systemløst uden problemer.

Historien, som jeg naturligvis ikke vil fortælle for meget om, er en sublim thriller om ufoer, skjulte regeringskontakter og gamle hemmeligheder. Settingen er nær fremtid og stemningen mørk, våd og gusten. Det er et meget uhyggeligt scenarie. Næsten ubehageligt i sin udkrængning af menneskelig svaghed. Men det er fandens effektivt.

Som spilleder skal man være indstillet på at læse Apollo på en anden måde, end man plejer at læse scenarier. Der er en masse ting, som scenariet ikke forklarer. Det er ikke muligt for spillederen at beskrive hele historien. Han ved, hvordan scenariets figurer taler og tænker. De er grundigt beskrevet gennem lange monologer, som gør det let at spille dem på en troværdig måde. Men deres bevæggrunde er tit dunkle. Ved første øjekast virker scenariet ufærdigt, men det er det bestemt ikke. Det er bare en helt ny stil.

Spilpersonerne er beskrevet gennem deres selvformulerede præsentationer og en novelle-intro til hver enkelt. Der er meget information i disse introduktioner. Det er umuligt at gennemføre scenariet uden at sætte sig grundigt ind i spilpersonerne.

Korrekturen på scenariet er desværre ikke storslået. Men det er ligemeget. Apollo er et scenarie med litterær kvalitet. Det er et af de bedste scenarier, jeg har læst. Stilen er ny, men Caspar Vang ved, hvad han gør. Det er så fremragende gennemført, at man må overgive sig. Det koster det samme som to fadøl. Jeg tørster gerne ...



Anmeldereksemplar sponsoreret af Selskabet til Viking-Cons afholdelse.

Fønix anbefaler:

Comme il Faut.
Supplement til Castle Falkenstein
af Michael Pondsmith.
R. Talsorian Games.
128 sider; 153,00 kr.

"All Things Right & Proper"; en vejledning i takt og tone. Alt, hvad du behøver for at gebærde dig med stil i New Europa. Nå, ja...og så et skvæt regler.
4½ rotte.

Blades.
Scenarie til Earthdawn
af Louis J. Prosperi m.fl.
FASA Corporation.
135 sider; 135 kr.

Episk fantasy, hvor spillerne får lov til at lege med knive! Magiske knive, der engang blev brugt til at slagte en fæl dæmon. Fantasy, når det er bedst.
4 rotter.

Mage: The Ascension,
2. udgave.
Rollespil i ny udgave
af Stewart Wieck m.fl.
White Wolf.
290 sider; 280 kr.

Det tredie spil i Storyteller-serien. Dybsindigt og filosofisk rollespil om magikere i vor tid.
4 rotter.

FARAOS CIGARER

GÅ VINTEREN I MØDE
MED DANMARKS HEDESTE KATALOG

FARAOS CIGARER
har landets mest rødglødende katalog
fyldt med spil og tegneserier

RING 333 222 11 lokal 11
og få DIT eksemplar tilsendt GRATIS

C O M I C S & G A M E S
KLOSTERSTRÆDE 22. 1157 KØBENHAVN K. DANMARK

TLF: 45 333 222 11 FAX-KONTOR: 45 331 435 34 FAX-COMICS: 45 333 222 51
UNIBANK: 0133-034 960 8979 GIRO: 0 458 260 SE: DK 17 27 22 41 SELSKABSREGISTRERINGSNR: APS 214.804

Battletech.
No Apologies.

PLAY THE TRADING CARD WAR GAME OF THE FUTURE.
Command elite troops and heavy metal 'Mechs. Set in the same universe as *MechWarrior®: 2*. Open up on a friend.

Find out more about BattleTech® at www.wizards.be

Wizards OF THE COAST®

FASA CORPORATION

Available in 60-card starter decks and 15-card booster packs.
Wizards of the Coast® Customer Service: PB 34, 2300 Turnhout, Belgium. +32 (0) 14 44 30 44, e-mail: custserv@wizards.be

BattleTech®, *MechWarrior®*, and 'Mech® are registered trademarks of FASA Corporation. The **BattleTech®** universe is owned by FASA Corporation and used under license.