

Rollespilsmagasinet
FØNIX

Nr. 20 December 1997 4. årg. Kr. 39.95

Danmarks
eneste
magasin om
Rollespil,
Brætspil, Live og
Kortspil



Mordere, slyngler,
tøser,
zombier og
dumme svin!

©-96



5 705710 000009



**TØR DU STÅ
ANSIGT TIL ANSIGT
MED DEN SORTE FARAOS**

I FARVER

RING 333 222 11

og få tilsendt vores helt nye farvekatalog - Gratis!

FARAOS CIGARER APS - Skindergade 27 - 1159 København K



Leder	4
Nyheder v/ Brian Rasmussen	6
En verden af mordere	8
<i>Baggrundsartikel af Samuel Krygier</i>	
Tøser og rollespil	14
<i>Debatindlæg af Jeff Freeman</i>	
Sammenholdet Af Adam Fridal Illemann	17
<i>Et scenarie til Basick Zombie!</i>	
Brevkassen v/ Rasmus Rasmussen	28
Livespalten v/ H. P. Hartsteen	32
Morderens Historie Af Paul Hartvigson	34
<i>Et Holocaust-scenarie i sne og slud</i>	
Læder, latex og mudder	46
<i>Live-reportage af Martin Agersnap</i>	
Centralen v/ Jeppe Norsker	44
Kortsiderne v/ Mads Lunau Madsen	49
Sympathy for the Devil af Palle Schmidt	52
<i>HMSBR-artikel om bipersoner med kød på</i>	
Slyngelstuen af Jeppe Norsker	58
<i>Persongalleri til fantasy</i>	
Anmeldelser v/ Kasper Nørholm	61

ADAM BINDSLEV adam@inform.dk	<i>Chefsvin/Ansv.</i>
PALLE SCHMIDT	<i>Produktionssvin</i>
MORTEN FREDBERG-HOLM konge@grafisk.dk	<i>Konge/Layoutsvin/Irsk sæk</i>
RASMUS RASMUSSEN	<i>Brevkassesvin</i>
KASPER NØRHOLM	<i>Anmeldelsessvin</i>
JEPPE NORSKER	<i>Spilmiljøsvin</i>
BRIAN RASMUSSEN brr@dde.dk	<i>Nyhedssvin</i>
HANS PETER HARTSTEEN HP@alrune.dk	<i>Liverollespilssvin</i>
MADS LUNAU MADSEN	<i>Kortspilssvin</i>
MAX MØLLER	<i>Abonnementsvin</i>
SEBASTIAN FLAMANT	<i>Annoncesvin</i>
PETER SNEJBJERG JAKOB HANSSON SAMUEL KRYGIER ADAM FRIDAL ILLEMANN PALLE SCHMIDT	<i>Illustrationssvin</i>
CLAUS RYE NIELSEN	<i>Forsidesvin</i>
HJØRRING BOGTRYK	Tlf: 98 92 03 02 <i>Tryk</i>
UDGIVER: <i>Sleipner - Landsforeningen af rolle- og konfliktspillere i Danmark.</i> Formand: Christian B. L. Sørensen Tlf. 40 19 51 04 Kasserer: Geert Lund Tlf. 75 62 21 14 ISSN: 0909-007x	
REDAKTIONENS ADRESSE: <i>Fønix</i> Adam Bindslev c/o Paloma Gråbrødretorv 15 2. th 1154 København K. tlf. 33 12 60 62	
ABONNEMENTSSERVICE Pris kr. 175 for 6 numre Biblioteker og foreninger kr. 225 for 6 numre	
DISTRIBUTION TIL FORHANDLERE OG KIOSKER M.M. Forhandler-service Tlf. 44 92 70 22	
ANNONCER Tlf: 35 37 57 89	
<i>Eftertryk. Citat eller anden fotografisk gengivelse kun ved udtrykkelig kildeangivelse og dato.</i>	
<i>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.</i>	

Bla bla bla

Jeg håber der er **nogen** der føler sig **trådt over tæerne** nu. For du havde ret - **det er dig og dine venner jeg hentyder til.**

Debat og kommunikation er to af tidens buzzwords. Også i rollespilmiljøet. Vi elsker at debattere. Eller vi elsker at snakke om at debattere. Derfor bliver der åbnet det ene debatforum efter det andet. Jeg kan på stående fod komme i tanke om seks fora, hvor man kan komme med sin uforbeholdne mening om dette eller hint. Jeg læser alle seks - og der sker intet. Faktisk er det kun når der bliver mulighed for at svine navngivne personer til, at rollespilmiljøet for alvor griber til pennen. Enten for at forsvare, eller, oftest, for at hjælpe til med at dyngestaklerne til med lort.

Det kan vel ikke hænge sammen med, at rollespillere ikke er i stand til at formulere deres mening på skrift. Ingen vil vel påstå, at ikke netop rollespilmiljøet skulle være i stand til at skrive. Der må være en anden grund.

Dette kunne få en til at tænke den nærliggende, men kætteriske, tanke, at ingen i virkeligheden ønsker at debattere i det danske rollespilmiljø. De fleste rollespillere er måske kun interesserede i deres egen omgangskreds, deres egen gruppe og nær-rollespilmiljøet. Her kan de gå rundt og klappe hinanden på skuldrene og fortælle, at de er langt bedre, mere fremsynede, mere eksperimenterende og sejere end alle andre rollespillere i verden. Og med den holdning er det nok bedst at holde snuden for sig selv. For der kunne jo sidde nogen og være uenige.

Dette er humlen. Der findes få mennesker i denne verden, der går i så små sko som rollespillere. Man skal f.... ikke råbe meget op, før nogen føler sig trådt over tæerne. "Man må aldrig tage livsløgnen fra et gennemsnitsmenneske", sagde Ibsen. Ingen tør risikere, at de skulle vågne fra deres fantasi om, at netop de skulle være de ypperste rollespillere i universet. Så i stedet for at fortælle om, hvor seje de er, sidder disse rollespillere rundt omkring i det ganske land

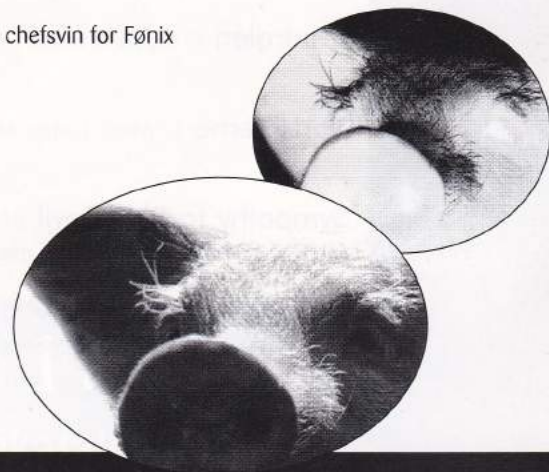
og venter på, at nogen siger noget, som de kan misforstå som et angreb. Og så farer de i blækhuset for at forsvare sig eller for at svine modstanderen til.

Rollespilmiljøet kommer således til at gå efter manden og ikke bolden. Gik rollespillerne ind i en seriøs debat kunne det jo være, at de ville tabe. At modparten havde nogle gode argumenter. At det ville vise sig, at de ikke var verdens mest fremsynede, geniale og sejeste rollespillere. Hellere reducere det hele til et hundeslagsmål. Så kan man altid kalde de andre nogle dumme svin bagefter.

Jeg håber der er nogen der føler sig trådt over tæerne nu. For du havde ret - det er dig og dine venner jeg hentyder til. Hvem fanden tror I egentlig I er? Kom nu bare an din tøsedreng - men gør det med argumenter, jeg kan godt selv kalde mig

Et dumt svin!

Adam Bindslev
Ansvarshavende chefsvin for Fønix



NEQPOLIS

præsenterer i samarbejde med
Rollespilmagasinet FØNIX:

MORGENDAGENS ORDEN

24 -30. januar 1998.

Live-rollespil som du aldrig har set det før.

Mudrede sko. Mudrede sko var det eneste som kriminalkommissær Jørgensen tænkte på. Liget lå henkastet bag en udbændt Volvo på en anonym kaj i Sydhavnen. Han lignede en forretningsmand, succes stod skrevet med tusindelapper over det gennemhullede jakkesæt. Der var to ting ved liget som slog sig fast; det farvestrålende badge med "Sæt kryds ved liste C" og det klæge rødlige mudder på de dyre sko.

Jørgensen nikkede kammeratligt til den nyankomne tekniker og sendte ham efter kaffe. Alene på kajen lænede han sig over liget, fandt den keltiske offerkniv i sin inderlomme og placerede den med et tungt stød i struben på forretningsmanden.

Teknikeren var endnu ikke kommet tilbage, og Jørgensen fandt mobiltelefonen frem. Stemmen i den anden ende var tilfreds, faktisk så tilfreds at han ville skåne Jørgensens bror. Men først når Jørgensen havde ordnet en sidste lille tjeneste...

I en hel uge får du et nyt liv. Et liv, der ligner dit eget, i en by, der ligner den du kender. Men der er en forskel. Du deltager i magtspillet om nationens fremtid, kæmper mod fremmede loger og konkurrenter, og kan aldrig vide dig sikker.

Morgendagens Orden strækker sig over 144 timer, uden pauser eller nåde. Der er dog mulighed for at passe arbejde og pligter under spillet, hvis man tør...

Indsend tilmeldingen inden d. 15. december, så modtager du et informationshæfte og en udvidet tilmelding (så vi kan skræddersy din rolle). Du kan også tilmelde dig telefonisk ved at ringe til Jeppe Norsker (35838218) eller Ask Agger (32967432). Minimumsalderen er 18 år og der er kun 200 pladser. Prisen er 300,- kroner, dog kun 200,- for FØNIX abonnenter.

Navn _____ Tlf: _____

Adresse _____

e-mail _____ Alder _____ Evt. gruppe _____

Fønix abonnent ja nej

Sæt et eller flere krydser ud for hvad du har lyst til at spille:

- | | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Politiker | <input type="checkbox"/> Embedsmand | <input type="checkbox"/> Forretningsmand |
| <input type="checkbox"/> Strømer | <input type="checkbox"/> Journalist | <input type="checkbox"/> Terrorist |
| <input type="checkbox"/> Diplomat | <input type="checkbox"/> Advokat | <input type="checkbox"/> Detektiv |
| <input type="checkbox"/> Forbryder | <input type="checkbox"/> Nyreligiøs | <input type="checkbox"/> Andet (eget forslag) _____ |

kuponen sendes til:

NEQPOLIS c/o Ask Agger, Islands brygge 24, 2300 Kbh. S

nyheder

af Brian Rasmussen

Fra **magtens**

korridorer har vores
hemmelige
agent opsporet
følgende **rygter.**

Men pas på: Det er
uhyggeligt!

Så skal der **betales** ved kasse et

I hvad, der må betragtes som værende en økonomisk genistreg, er det lykkedes **Wizards of the Coast** at få godkendt **patent** på intet mindre end "The Trading Card Game Method of Play". Det vil sige, at rettingerne til ideen med at købe og bytte kort, sammensætte deck og så videre nu ejes af Wizards, der derved også er berettiget til at indkræve royalties fra andre firmaer, som ønsker at bruge ideen. Det betyder med andre ord, at Wizards nu også kommer til at tjene penge på, at andre firmaer laver trade card games!

For at få orden i tingene tilbyder Wizards en gunstig ordning til alle kortspilproducerende firmaer, der melder sig under fanerne inden årskiftet. Detaljerne om patentet kan læses på Wizards of the Coasts hjemmeside

<http://www.wizards.com>

og på

http://patent.womplex.ibm.com/details?patent_number=5662332.

Hvis jeg siger "Wizards of the Coast",
hvad siger du så? "Microsoft!"

Det er også meget moderne for tiden...

Nøgne damer, Encarta, AD&D, Lademans leksikon, Vampire og nu også GURPS. Alt kan fås på CD-ROM i dag, og derfor har **Steve Jackson Games** nu valgt at følge trop. Med vanlig usikkerhed forlyder det således fra SJG, at en CD-ROM indeholdende **GURPS Basic Set 3. Edition Revised, Compendium I og II** samt andre godbidder vil være at finde i butikkerne på et eller andet tidspunkt i **1998**. CD'en vil komme til såvel **Windows** som **Mac**. Nysgerrige rolle-CD-ROM-freaks kan læse mere på

<http://www.sjgames.com/gurps/cdrom/>

Jeg spørger bare:
Hvor mange har egentlig computeren
tændt, medens de spiller rollespil?

Der er nu ikke noget som en hyggelig kortaften...

Hvis du elsker at spille **Magic**, men ikke kan finde nogen at spille med, fordi du bor i en iglo på indlandsisen, lugter af sved eller bare har fået amputeret begge arme og derfor ikke kan holde kortene, så fortvivl ej. Snart kan Magic spillere

dyste med ligesindet fra hele verden via online spiludbyderen **Total Entertainment Network (TEN)**, der også udbyder **Doom, Quake** og andre jegskyderrøvenudafbuksernepådig spil. **Micropose** vil i den anledning udsende en opdateret version af deres computeriserede udgave af Magic. Se <http://www.ten.net/> og <http://www.micropose.com/> for yderligere oplysninger.

Verdens mindste rollespil til salg

Det sagnomspundne rollespil **Twerps** er til salg. Spillet udemærker sig ved kun at have fire regler, som endda kan undværes! Desværre har denne ellers originale ide ikke fanget købernes interesse, og spillets opfinder og ejer, **Mr. Lou Zocchi**, leder nu efter en køber, der kan overtage foretagendet. Mr. Zocchi kan kontaktes på telefon 601-863-0215 (yep, det er i USA).

De hoppende købmænd fra det ydre rum

Et nyt supplement til **Fading Suns** (se talrige anmeldelser i tidligere numre af Fønix) med den besynderlige titel **Merchants of the Jumpweb** er på vej fra **Holistic Design**. Denne gang er det **The High-Tech Guilds**, der er under lup, og der er masser af lækker baggrundsmateriale, scenarieideer og andet godt - eller det er i hvert fald det, de siger.

Sabbat går igen

Det er vist ingen hemmelighed, at **Wizards of the Coast** er kendt for at optimere deres forretningsdrift med jævne mellemrum. Det har blandt andet kostet hele deres rollespilsdivision livet, og senest er **Netrunner** blevet sat på stand by på ubestemt tid. Derfor er det en glædelig nyhed at konstatere, at der er andet end **Magic**, der sælger. **Sabbat**, der er den tredje udvidelse til **Vampire: The Eternal Struggle**, har åbenbart solgt så godt, at Wizards har besluttet at genoptrykke den.

Hvad er rollespil?

Hvis du efter **tyve** stive numre af Fønix stadig ikke har fattet en skid af, hvad rollespil egentlig er for noget, eller hvis det endnu ikke er lykkedes dig at forklare din mor/onkel/psykiater, hvad alt det terninghalløj går ud på, er der nu professionel hjælp at hente. **Plaid Rabbit Productions** og **MC+ Creations** giver i essyet *"What is a Role Playing Game?"* deres bud på en definition af vore allesammens fritidsbeskæftigelse. Forfatteren, Guy McLimore, siger, at essyet er blevet til på utallige opfordringer.

De vise ord kan læses på <http://plainlabel.galstar.com/WhatRPG.html>

Cirklen er sluttet

Steve Jackson Games har annonceret de sidste to bøger i **Revelations** serien til **In Nomine**. Hvad der præcis gør dem til en serie, er endnu ikke gået op for undertegnede, men jeg har også kun set de to første af i alt fem.

Fall of the Malakim går i dybden med den spændte situation mellem Himmelen og Helvede og vil blandt andet indeholde flere detaljer om David og Lilith (den tævel!) **The Final Trumpet** omhandler dommedag, og man kan jo undre sig over, at der skal tages så drastiske midler i brug for at få englene til at lægge basunerne fra sig! Hvor om alting er, så skulle bøgerne være at finde i butikkerne henholdsvis inden nytår og først i det nye år. Der er mere at finde om **In Nomine** på <http://www.sjgames.com/in-nomine/>

Til glæde (?) for fans har **Steve Jackson Games** desuden fået produceret bronze-, sølv- og guldsmykker af de kendte **In Nomine** korsmotiver, så nu kan du rigtig skilte med dit tilhørsforhold. Nu mangler vi bare en dæmonklaphat?



...Så vær beredt på at tage det gode med det onde

Som dialogcentret i Århus har påstået i årevis, så er rollespil en del af en **okkult sammensværgelse** beregnet på at forføre unge mennesker og lede dem i uføre! Og Fønix er naturligvis en af hovedkræfterne i denne sammensværgelse. Ikke nok med at Fønix bliver produceret på new-age-bladet **Nyt Aspekts** udstyr og adresse, vores kære layouter er just blevet chef for en **okkult radiostation** i København. Selvsamme layouter menes også at kunne rejse i tid og rum (han forsvinder i hvert fald sporløst i flere dage ad gangen), og for nylig dukkede han op med en **Irsk sækkepibe** under armen efter en af disse udflugter! Ingen ved hvor den kom fra, men den følger ham, hvor han end kommer frem. Eksperter anslår, at der kan være tale om et væsen af overjordisk natur, som har vor mand i sine klør! Det lyder i hvert fald mærkeligt, når han blæser i piben.

En Verden Mør

Eksotiske morderkulte har altid været et ekstra krydderi i film og bøger for at gøre en fortælling til et episk eventyr. Hvad havde Indiana Jones, Tarzan og diverse Lovecraft-hovedpersoner gjort uden hundredevis af hætteklædte mordere, der ønskede at fange og ofre dem og deres venner til alskens afguder og dæmoner (sikkert beholdt deres naturlige hårfarve til de blev fyrre!)? Rædslen for at blive jagtet af en ukendt og mystisk organisation hvis struktur, historie og motiver er totalt ukendt for spillerne er et gammelt GM trick. Denne artikel er lavet med henblik på at udforske de forskellige variationer der findes inden for dette spændende emne. Det følgende materiale burde uden problemer kunne konverteres til Fantasy-, Spion-/Thriller-, Okkulte-, Vampire- og Cyberpunkkampagner.

af denerne

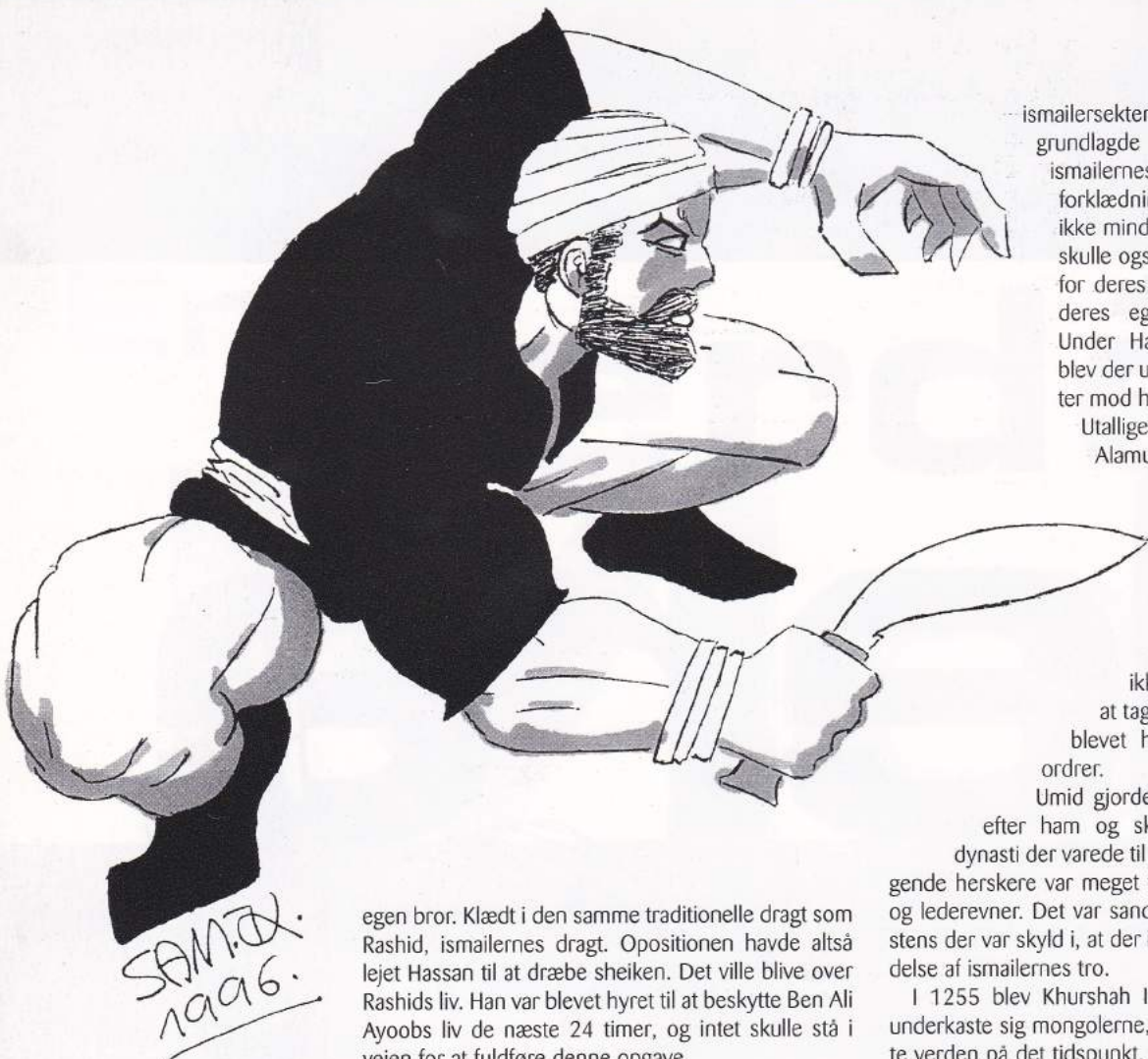
Ismailerne

Rashid skannede tronsalen omhyggeligt. Een gang om året holdt sheik Ben Ali Ayoob åben audiens for alle i det lille emirat. På grund af indre stridigheder i landet havde sheiken besluttet at hyre de bedste bodyguards penge kunne købe: Ismailere. I de næste 24 timer stod Rashid og hans mænd inde for Ayoobs liv med deres eget.

En utrænnet persons sanser ville hurtigt blive forvirret af den kavalkade af indtryk der var at finde på det overdådige arabiske palads. Duften af krydderier, parfume, frugter og dyr var berusende. En trio af mavedansere kom gående forbi, men Rashid ænsede dem ikke. Han var en toptrænnet livvagt, duellant og snigmorder. Allerede som femtenårig var han en frygtindgydende kampmaskine.

Indtil videre var alt forløbet roligt. Et par urostifere havde prøvet at smugle våben ind, men de var effektivt blevet stoppet af Rashid. Pludseligt opfangede han et glimt af en sortklædt person der løb heni mod sheiken. Et krumsværd glimtede i hans hånd. En af Rashids mænd prøvede at stoppe angriberen, men snigmorderen var hurtigere og bedre. Med et velrettet spark sendte han livvagten i gulvet og fortsatte mod sit mål. Rashid trak sit eget sværd og stillede sig afventende foran Ayoobs trone. Der var noget velkendt over angriberens bevægelser og dragt. Med en salto forcerede lejermorderen et kæmpemæssigt middagsbord og endnu een af Rashids folk faldt om med to snitsår til halsen. I samme øjeblik genkendte Rashid den sortklædte person. Det var Hassan, hans





egen bror. Klædt i den samme traditionelle dragt som Rashid, ismailernes dragt. Oppositionen havde altså lejet Hassan til at dræbe sheiken. Det ville blive over Rashids liv. Han var blevet hyret til at beskytte Ben Ali Ayoobs liv de næste 24 timer, og intet skulle stå i vejen for at fuldføre denne opgave.

Baggrund

Udskrift fra "Orlando Furioso" af Lodovico Ariosto (1532).

Da Muhammed, Islams profet, døde i 632, opstod der et opbrud i den muslimske verden. Problemet med at få valgt en åndelig efterfølger førte til en opdeling af de troende. Den største gruppe, Sunnimuslimerne, mente at Imanen, den åndelige leder, skulle vælges af de troende. Shi'a-muslimerne mente derimod at lederskabet kun skulle tildeles personer i

familie med Muhammed selv. Disse stridigheder førte til mange blodige krige.

I 765 blev Musa al-Kazim udnævnt til den syvende Iman af Shi'a-muslimerne. Musa havde en bror der var blevet gjort arveløs af deres fader, Ismail. Visse ekstremister og fanatikere mente hårdnakket at Ismail og hans efterfølgere var de eneste sande Imaner.

Disse ismailere blev en stærk hemmelig sekt.

En af de følgende ledere, Hassan-I Sabbah, skabte et velorganiseret grundlag for hvad der senere blev til de moderne ismailere. I 1090 overtog han den stærke klippefæstning Alamut ved brug af list. I de næste 35 år sad Hassan dér som den ubestridte leder af

ismailersekten i Irak og Persien. Han grundlagde titlen Fidai. Fidaierne, ismailernes soldater, blev trænet i forklædning, sprog, etikette og ikke mindst kunsten at dræbe. De skulle også være totalt lydige over for deres herre, parate til at tage deres eget liv på kommando. Under Hassans hårde lederskab blev der udført snesevis af attentater mod højtstående fjender.

Utallige forsøg på at indtage Alamut blev forpurret ved hjælp af snuhed, bestikkelse og snigmord.

Hassan valgte Buzurg Umid som sin efterfølger på sit dødsleje. Hassan havde ikke selv nogen sønner til at tage hans plads. De var alle blevet henrettet på hans egne ordrer.

Umid gjorde sin egen søn til arving efter ham og skabte på den måde et dynasti der varede til 1256. Hver af de syv følgende herskere var meget forskellige i både filosofi og lederevner. Det var sandsynligvis denne inkonsistens der var skyld i, at der ikke skete en stor udbredelse af ismailernes tro.

I 1255 blev Khurshah Iman. Han besluttede at underkaste sig mongolerne, der hærgede den kende verden på det tidspunkt. Over hundrede ismailere-fæstning blev beordret til at overgive sig. Alamut overgav sig i 1256. Den blev generobret i 1275 af en gruppe familier, men faldt igen året efter. Ismailerne var knækket som mægtig verdensmagt.

Rygterne om Ismailernes udslettelse var dog stærkt overdrevne. De resterende klaner gik kun under jorden. Den nye Iman, Ebn Khallikan, en hundrede år gammel mystiker, reorganiserede hele bevægelsen. Han indså det lukrative i at omskabe det fundamentalistiske undergrundsnet til en specialstyrke af lejetropper. Fyrster og krigsherrer kunne for enorme summer få deres rivaler likvideret. Sultaner og sheiker, shaher og præsidenter har mistet livet for Ismailernes hånd. Altid har denne mørke sekt været at finde når rige mennesker kæmpede om noget.

Ismailerne i dag.

Således er Ismailernes magthierarki. Øverst sidder Imanen, den åndelige og verdslige leder. Derefter kommer Hujja'erne, Imanens rådgivere. De er meget magtfulde personer, der ofte har deres egne skjulte dagsordner. Det er blandt Hujja'erne at den næste Iman vælges. Emiren er høvding/guvernør over et geografisk område. Det kan være byer (som Damaskus, Baghdad eller Istanbul) eller større landområder (An Nafud og Rub 'al Khali). Dais'erne er missionærer og rekrutterer børn blandt de troende. Hvis et barn anses for at være uegnet til at blive Fidai, bliver han Dais (eller smidt ud fra en klippe). Fidaierne er soldater. En kommende Fidai begynder sin uddannelse i en alder af fem år. Han træner sin krop til det yderste af menneskelig formåen, lærer at

Utallige forsøg på at indtage Alamut blev forpurret ved hjælp af snuhed, bestikkelse og snigmord.

kæmpe med og uden våben, at læse de forbudte skrifter der giver Fidaien magt til at blive ét med skyggerne og bliver indskolet i Ismails lære. Denne indoktrinering samt løftet om paradiset hvis man dør i Imanens tjeneste sikrer Fidaiens fanatiske loyalitet. Efter 13 år er træningen forbi. Ved en stor fest får de nye Fidaier deres traditionelle Ismailerdragt og deres første sværd. Dragten, der går fra olivengrøn til sort, bæres ikke kun for det religiøse aspekt. Da Ismailerne som regel arbejder om natten er det også camouflaget.

I løbet af de sidste femhundrede år er efterspørgslen på Ismailernes talenter spredt sig fra Mellemøsten og Indien til Europa og Nord- og Sydamerika i takt med Islams udbredelse. Når en kontrakt er blevet underskrevet, vil en Ismailer gøre alt for at fuldføre den. Men når opgaven er opfyldt, så er grænsen mellem livvagt og morder hårfin.

Rygter/kroge

I bogen "Nameless Cults", fra 1845, nævnes det, at Hujja'erne skulle være i kontakt med/styret af Jinn'er, arabiske elemental ånder.

Ifølge et andet rygte skulle Ebn Khallikan stadig være ved magten som en oldgammel blodsugende vampyr og være del af en større bevægelse.

Det siges at Ismailere blev brugt af Iran under Iran/Irak krigen. De skulle have lavet flere attentater mod Saddam Hussein, der som gengæld har lavet store udrensninger blandt Ismailere i Bagdad.

Samme kilder mener også at Ismailerne for nyligt er blevet hyret til at dræbe Salman Rushdie.

Hovedkvarteret for Ismailerne er blevet påstået at ligge i henholdsvis Beirut, Damaskus, Teheran og Tobruk, men det er kun gætværk. Andre mener at de stadigvæk gemmer sig i Alamut.

Ismailerne ser med længsel frem mod årtusindeskiftet, for da har profeterne spået at Mahdi'en, messiasen, vil komme og skabe en ny guldalder for de sande troende og straffe de vantro.

Sultanen af Brunei, verdens rigeste mand, skulle have købt en hel Ismailer-familie som sin personlige livvagt.

Endnu har Ismailerne ikke trængt ind i Kina. Alle udsendinge er enten forsvundet, eller fundet døde med mystiske amuletter om halsen.

Phansigarerne

Hirano Ichirobai, kommende oyabun over Shanghai distriktet og en af Kinas mest fremtrædende Yakuza ledere, stirrede ud over den travle havn. Udenfor var natteulften bidende. Modsat var det indenfor i den opvarmede og beskyttede tageljilighed. Hirano smed badekåben og stod nøgen på skindtæppet i den store stue. Fra benene til nakken strakte der sig en fantastisk smuk tatovering af en rød drage. Et værdigheds-symbol på lige fod med en orden eller titel. Ingen af de tolv livvagter fortrak en mine ved synet af

deres leders nøgne figur, for de var alle blodsbeslægtede med ham og kendte alle dele af hans krop. Selv havde de kun et par enkelte tatoveringer på deres arme eller på ryggen. De var blot Kyodai-bun, brødre.

Alt gik godt for Hirano Ichirobai.

Inddragelsen af Shanghai som distrikt var gået smertefrit, og pengene rullede allerede ind. Hvor var folk dog forfaldne i dette bondeland. Han smilede. Med et blev Hiranos tanker brutalt afbrudt. En daggert blev smidt ind gennem et af vinduerne, den borede sig ind i et af de kostbare malerier få meter fra Hirano. På skæftet hang der en medaljon med et yin og yang tegn. Hans livvagter samlede sig omkring ham og dannede en menneskemur rettet mod vinduet. Minutterne gik. "Jeg tvivler på at der vil ske mere i aft..." livvagten blev afbrudt da seks mænd kastede sig adræt gennem ruden. Den efterfølgende kamp var hurtig, brutal og frem for alt ulige. De tolv kyodai-bun havde ikke en chance.

Angriberne bar hvidt stof for deres ansigter, en stram sort tunika dækkede torsoen og underlivet og de bar hvide handsker og støvler. På ryggen havde de korte grønne kapper. En af morderne trådte frem mod Hirano, der stod presset op mod væggen. "Jeg bærer en besked til dig, Hirano Ichirobai, fra Helvedes Bureaukrater. Riget i midten er ikke åbent

for hedenske barbarer som jer". Derpå trak han en lang ceremoniel daggert. Hirano Ichirobai, kommende Oyabun over Shanghai distriktet og en af Kinas mest fremtrædende Yakuza-ledere, begyndte at skrike.

Baggrund

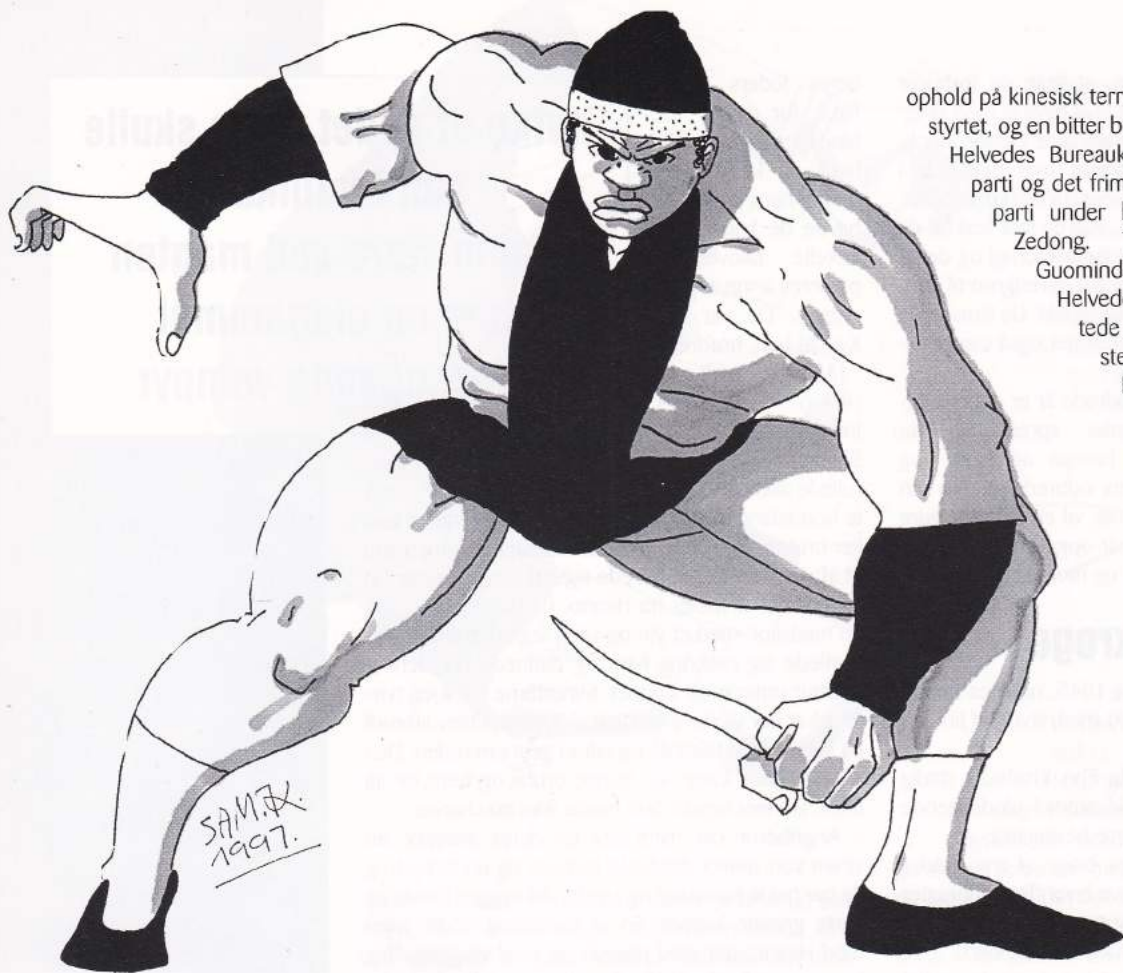
Som Bodhidharma før dem, kommer Phansigar-

kulten fra Indien. Da Bodhidharmas lære bredte sig over asien og ind i det gamle Kina, så nåede Phansigarernes lære også til Kina. Men hvor Bodhidharma kun underviste i selvforsvarets ædle kunst studerede Phansigarerne kunsten at myrde. De havde vendt hinduernes fredsgud ryggen og dyrkede i stedet krigens og dødens guddom. Dette symbol var dragen, som prydede deres hellige amuletter. Lys imod mørke, den ene side eksisterede for den andens skyld, som det evige yin og yang.

Før år 200 f.kr. fuldenttes i Kina udviklingen fra bystat over territorialstat til embedsmandsstyret enhedsstat. Kyndigt styret af en gruppe troldmænd, der kaldte sig for Helvedes Bureaukrater. Disse magtfulde mænd var de ubestridte herrer over det daværende Kina. De udplyndrede landet og terroriserede befolkningen. Omkring år 200 f.kr. blev diktatorerne styrtet af en retskaffen krigsherre, der påtog sig kejsertitlen og grundlagde det første af mange dynastier: Han dynastiet. Helvedes Bureaukrater var

Ifølge et andet rygte skulle Ebn Khallikan stadig være ved magten som en oldgammel blodsugende vampyr

Derpå trak han en lang ceremoniel daggert. Hirano Ichirobai begyndte at skrike



ophold på kinesisk territorium. I 1912 blev kejseren styrtet, og en bitter borgerkrig brød ud mellem det Helvedes Bureaokrater støttede Guomindang parti og det frimurersponserede kommunistparti under ledelse af logemester Mao Zedong. Trods flere sejre blev Guomindang slået i 1949, og flere af Helvedes Bureaokraters ledere flygtede til Formosa. Under kommunisterne blev Helvedes Bureaokrater endnu en gang tvunget ind i skyggerne. Den kontrol de havde over det tidligere regime måtte genopbygges på ny. Phansigarernes rolle som hemmeligt politi var udspillet. Deres templer blev raserede af kommunisterne og de måtte ud af offentlighedens søgelys. På deres herskeres foranledning overtog Phansigarerne den kinesiske underverden. I de sidste halvtreds år har de styret næsten alle kriminelle aktiviteter i riget i midten. Fra havnebyerne Shanghai, Hong Kong, Macao, Guangzhou (Kanton) og Qingdao kontrollerer de narkotrafikken, prostitution, våben- og menneskesmugling. Men tiderne skifter, og nye fjender dukker ustandseligt op. Omskiftelserne i Rodina er begyndt at mærkes i Kina. Fremtiden bringer kun død med sig.

slået, men ikke udslettet. I stedet for at styre landet direkte trådte de tilbage til skyggerne og manipulerede statsapparatet fra det skjulte. De efterfølgende kejsere blev intet andet end marionetdukker i Bureaokraternes hænder. De manglede bare en organisation til at tvinge deres ønsker igennem hos befolkningen. Phansigarerne viste sig at være villige tjenere. De blev Kinas første hemmelige politi. Hævet over alle love fik de korrumpet hele kejserrigets infrastruktur gennem korruption, snigmord og afpresning.

Dynastier blomstrede op og forgik igen, men de egentlige ledere forblev de samme. Og deres loyale undersåtter blev belønnet fyrstelig. Hemmelige templer tilegnet Phansigarernes mørke guder skød op overalt i riget, og Bodhidharmas disciple, Shaolinmunkene, blev forfulgt.

Enden på den dynastiske cyklus kunne anes omkring slutningen af 1800-tallet. Efter opiumskrigen, foranstaltet af engelske og franske frimurerloger, tvang europæerne de svækkede Helvedes Bureaokrater til at give udlændinge

Phansigarerne i dag

Selvom olielampen er skiftet ud med det kolde skær fra neonlyset, er der ikke ændret meget på Phansigarernes fremtoning, ritualer eller struktur. De er stadigvæk en højtrænet mordersekt som Helvedes Bureaokrater kun anvender i nødstilfælde, der dræber uden hverken medfølelse eller anger. Phansigarerne spørger aldrig om motiverne bag deres herskeres ordrer, og det har holdt dem i live i alle disse århundreder.

I alle større kinesiske (og enkelte koreanske og Tai Wanesiske) byer findes ét eller flere Phansigar-templer. Alt efter graden af vigtighed og styrke er stederne luksuriøst indrettet. De største templer i Shanghai har kæmpe monolitter af jade der forestiller drager, yin og yang symboler i marmor og massevis af mørke gudestatuer i det pureste guld. Det er også her at de gamle skriftruller, med hemmeligheder fra før vestens civilisation, er opbevaret. Under hundredevis af Phansigarers beskyttelse naturligvis. Trods stor for-

Hævet over alle love fik de korrumpet hele kejserrigets infrastruktur gennem korruption, snigmord og afpresning

skel på rigdom er Phansigar-templerne næsten ens i deres struktur. Øverst på magtpyramiden sidder Helvedes Bureaukraters udsending(e), der videregiver herskernes ordrer, samt templets Øverste Phansigar, en mester i de gamle kampspor-ter og besidder af bevægelses dystreste hemmeligheder. Under dem findes Senior Phansigarerne. Veteraner fra hundrede missioner, der deler deres erfaring med de kommende medlemmer af sekten. Derefter findes de menige Phansigarer. De udfører den Øverste Mesters ordrer. Den laveste gruppe i hierarkiet er de fremtidige Phansigarer under træning. Disse drengebørn bliver kidnappet få måneder efter fødslen og bliver opfostret i templet. Gennem en lang række ritualer og hård træning med streng disciplin, bliver de indoktrineret i kulten.

I modsætning til de fleste andre hemmelige mordersekte bærer Phansigarerne en opsigtsvækkende og letgenkendelig uniform. Så kan eventuelle øjenvidner til deres ugerninger sprede rygter om dem. Dragten blev skabt under det første dynasti og er ladet med symboler. Den sorte farve, der findes i den tætsiddende tunika, repræsenterer det kommende dynasti. Sådan ser Phansigarerne sig selv. Den jadegrønne kappe symboliserer den fysiske manifestation af det perfekte, og de hvide handsker og støvler er dødens favntag.

Phansigarerne bærer også to medaljoner, én yin og yang og én med dragen på. Udover at blive trænet i kampsport og brugen af de gamle kinesiske nærkampsvåben (sværd, knive, garottering, m.m.) anvender Phansigarerne også den moderne teknologi. Deres arsenal består også af kraftige automatpistoler og snigskytterifler. En for én er Phansigarerne nogle af de bedst trænede og udrustede soldater i hele verden, langt over diverse vestlige militære specialenheder.

Rygter/kroge.

Phansigarerne kæmper stadigvæk mod deres oldgamle rivaler Shaolin-munkene. I lang tid har det set ud som om Phansigarerne ville løbe af med den endelige sejr, men nu er Shaolin-munkene

Den jadegrønne kappe symboliserer den fysiske manifestation af det perfekte, og de hvide handsker og støvler er dødens favntag

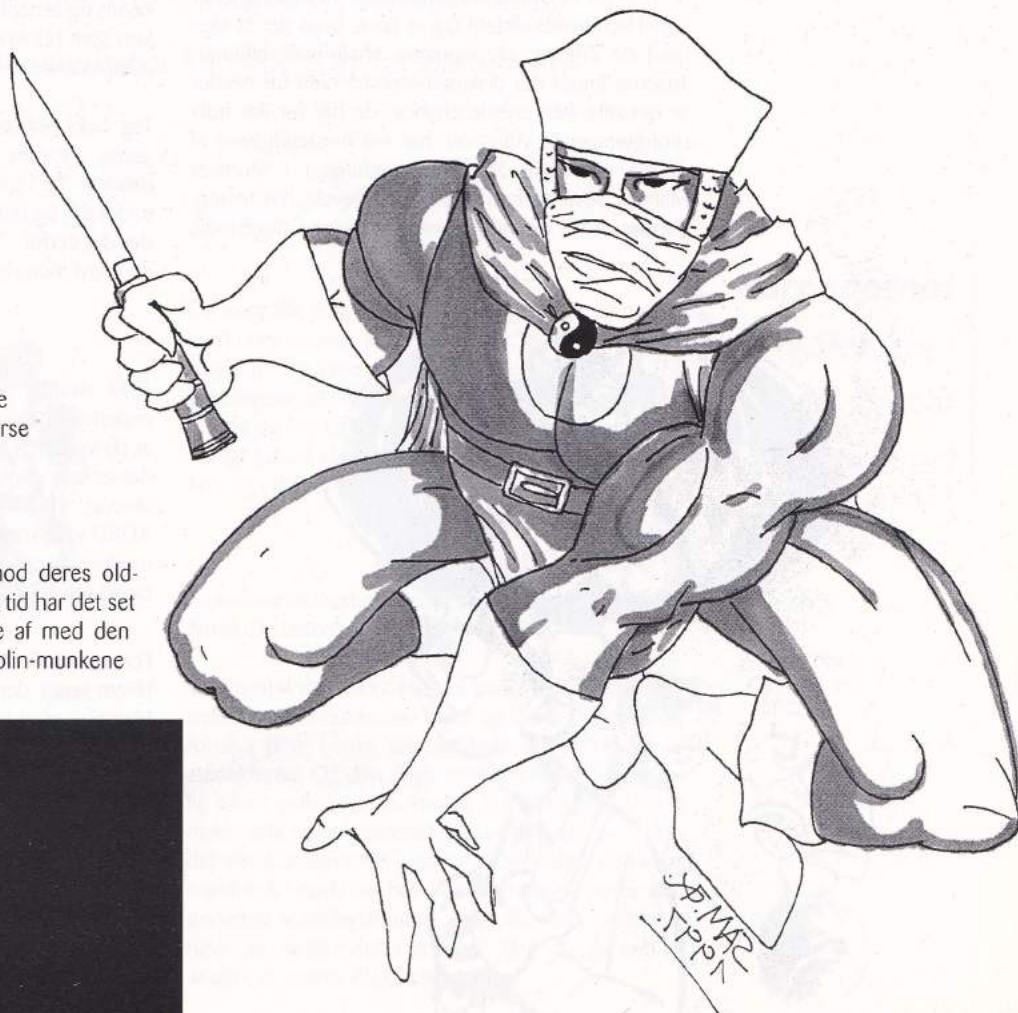
begyndt at få hjælp fra diverse vestlige organisationer. Intet er afgjort endnu.

De gange Helvedes Bureaukraters navn er dukket op i de gamle skrifter, er det ofte sammen med betegnelsen GUI, der betyder ånd eller genfærd.

Triaderne, den kinesiske mafia, har altid været styret af Phansigarerne, men er nu begyndt at gøre oprør. Dette vil føre til voldelige sammenstød

mellem de to grupper, og holde Phansigarerne fra at udføre deres nye dagsorden.

Phansigarerne ser ikke frem til år 2000 (efter den vestlige kalender). De har fået nys om, at Helvedes Bureaukrater har en plan, der nå sit mål d. 6 februar år 2000. Resultatet skulle give Bureaukraterne så meget magt, at de ikke længere behøver Phansigarerne. Et sådant resultat vil uden tvivl betyde sektens udslettelse. Flere af de Øverste Phansigarer er begyndt at lede efter måder at undgå denne dystre fremtidsudsigt.



hele
vampyrhalløjjet
pirrer **den**
perverse
voldtægts-
fantasi, som
alle tøser
nægter at
have

Ud med nørderne

Hvis producenterne havde vidst, hvad tøser kan lide i første omgang, havde de nok ikke spildt deres ungdom med at lege elvere sammen med en flok nørder. Derfor blev de nødt til at holde sig til den sidste del af planen. Problemet var bare, at det tøser ikke kan lide ved rollespil er rollespillerne - nørderne!

Helt ærligt, tænk over det: Hvis det havde været **klassens tjekkede fyr**, der havde en flok bøger under armen og en pose terninger i hånden, havde tøserne da været med på den værste. Nu er det desværre klassens knap så smarte fyr, der repræsenterer rollespillet, og tøser hader at omgås den slags. I deres øjne er det **seksuel chikane** at skulle være i nærheden af nørder. Forestil dig følgende:

Nørden, "Hvis du er såret, kan min Paladin lægge sine hænder på dig og helbrede dig"

Tøsen, "Du holder bare nallerne for dig selv!"

Derfor blev producenterne nødt til at komme af med nørderne, og til deres ros må man sige, at de gjorde det godt.

Politisk korrekt

Ordet "tøs" for nu at tage et eksempel. Tøser hader det ord! Læg mærke til hvor få regler, der omtaler piger med den slags vendinger i dag. Generaliseringer: Tøser vil ikke omtales i generelle termer. De er intelligente individer, med rettigheder og vil benævnes sådan! Og se bare, hvad der er sket med de engang så populære **chain-mail bikinier**. Tøserne finder det diskriminerende, men for nørder er det ofte den eneste chance, de har for lidt **hornogymnastik**. Alle, der har set førsteudgaven af AD&D vil huske Succubus tegningen i Monster Manual. Bevares, hun kunne stjæle levels, havde hugtænder, horn og vinger som en kæmpe flagermus,



af Jeff Freeman/RPGnet (<http://www.rpg.net>)

oversat og bearbejdet af Brian Rasmussen

men de nødder! Wow! Selv om DMen så truende ud og sagde "hun vil suge livet ud af dig", var svaret altid, "tag mig!"

Tal og udregninger

Tøser hader matematik, og de er sjældent ret gode til det, men for nørden er det føde for sjælen. Han elsker at sidde og regne og lege med tallene. Men se bare hvordan alle **tøsevenlige spil** i dag kører med løse regler og næsten ingen udregninger. Det kan tøser lide. Nørder hader det. Og for at det ikke skal være løgn, har klassens tjekkede fyr nu også en chance for at være med, for han er som regel heller ikke for god til matematik. Så hvis han bare kan få en til at læse reglerne op for ham, kan han også være med. Og hvis han er med, så kommer tøserne af sig selv!

Han, hun, ham og hende

I dag er der efterhånden mange spil, der bruger "she" i stedet for det gængse "he", skønt det er almindelig kendt og accepteret, at "he" dækker over såvel hankøn som hunkøn. Valget af "she" er da også bevidst udelukkende. Det skal nemlig udelukke nørderne!

Tag f.eks. sætningen, "The game-master runs the game. He rolls the dice for all the monsters". Her dækker "he" spilledere af begge køn. Det kan nørden forstå, og det kan vi jo ikke have. I nyere spil hedder det derfor, "she rolls the dice ..." Her bliver nørden i tvivl. Kan det nu også være hans spil?

Sex sælger

TSRs strategi for at komme af med nørderne var anderledes, men overraskende effektiv: De begyndte at skrive deres spil med tolvårige som målgruppe, og det er sgu genialt, for selv ikke tolvårige læser ting skrevet til den aldersgruppe. Første udgaven af AD&D var skrevet til ældre spillere, med historier for modne læsere og billeder, der normalt ikke var til tænkt tolvårige. Den slags tiltrækker tolvårige!

For nu at illustrere: Tænk bare på teenage-blade. Hvem læser dem? Ikke teenagere i hvert fald. Teenblade læses af teenageres mindre søskende, fordi de vil vide, hvad teenagere taler om - altså, sex. Det vil sige, at skal man have fat i de tolvårige, skal man skrive om sex. Unge drenge tænder på unge piger og en halvnøgen elverprinsesse er jo, når alt kommer til alt, bare en halvnøgen ung pige med spidse ører. Og den slags porno er tilmed legal. Beskyldninger om **børneporno** kan rask afvises med, "Børneporno! Slet ikke! Se, de har spidse ører!"

Tøser og rollespil



Den dag de første rollespillere blev interesseret i tøser ændrede verden sig. En eller anden kiggede rundt i lokalet og tænkte, "Hold kæft hvor ville det være fedt, hvis vi kunne få nogle tøser til at spille med os!" Og firmaerne fik samme ide, "Hold kæft hvor ville det være fedt, hvis vi kunne få dobbelt så mange til at købe vores produkter!" For at opnå dette udtænkte firmaerne en strategi. For det første: Tilfør spillene elementer, tøser kan lide. Og for det andet: Fjern det, de ikke kan lide.



Og som alle ved, er den sikreste måde at komme af med unge læsere, at skrive det de "burde" interessere sig for og gøre det på en belærende måde. TSR excellerede på dette område. Ud røg **chain-mail bikinierne** og ind kom moralen. Konsekvensen var et så heftigt tab af kunder, at de var ved at dreje nøglen om, og i dag er de som bekendt ejet af et kortfirma!

Ud med nørderne
- Ind med tøserne

At komme af med nørderne var kun det første skridt. Nu skulle tøsernes interesse vækkes.

Vampyrspil var svaret. Nørder hader den slags. De vil hellere spille muskuløse helte og anvende kryptiske formler til at banke **storbarmede uhyrer** tilbage til stenalderen. Og den slags nonsens findes selvfølgelig ikke i goth-spillene. Her er det løse regler, ingen matematik og et romantisk syn på tingene, som nørder slet ikke kan fatte. Tøserne er vilde med den slags romantisk vrøvl, og hele vampyrhallojet pirrer den **perverse voldtægtsfantasi**, som alle tøser nægter at have. Så når Storytelleren siger, "*Han vil suge livet ud af dig*", er svaret altid, "*tag mig!*"

Børneporno!

Slet ikke!

Se, de har

spidse ører!



Tøsernes spil

De kunne allerhøjest finde på at tage orken til fange og **plage** den med deres **snak**, indtil den ville ønske, at den var **død**

Der er flere ting, du som spilleleder skal gøre, for at vedholde tøsernes interesse, og tro mig, de lader sig ikke tage til takke med den slags, vi andre finder underholdende. For eksempel synes de ikke, at det er interessant at bruge mystiske formler til at smadre storbarmede uhyrer!

Mænd kan lide at jage. Den koncentrerede fanatisme, der ligger i at følge et spor til det endelige mål, er en rigtig mandeting. Det er derfor, at der er så mange "quest" scenarier. Faktisk er "red prinsessen" også en "quest", hvor belønningen bare har **store bryster**.

Tøser derimod kan lide at shoppe. De kan bedst lide at gå rundt og se, om de ikke lige kan finde en smart lille sag frem for bare at få det overstået og komme videre. Og tøser spørger om vej, hvis de bliver væk, så du behøver ikke længere *random encounters*, *wandering monsters* eller eksotiske *wilderness* tabeller. "Undskyld Hr. Ork, De kan vel ikke være så venlig at oplyse os vejen til Dunkelskoven?" Ikke at de har noget at gøre i Dunkelskoven - men det kunne jo være, at de kunne finde noget spændende.

Og tro ikke, at du kan slippe af sted med bare at lade et par orker overfalde dem. Mænd ville selvfølgelig dræbe orkerne, **stjæle deres ejendele** og skynde sig videre, men tøser: De vil forsøge at tale med orkerne. Blive venner med dem. De kunne aldrig finde på at dræbe en ork. De kunne allerhøjest finde på at tage den til fange og plage den med deres snak, indtil den ville ønske, at den var død. "Nej, hvad er det, du har på? Helt ærligt, hvordan kan du få dig selv til at forlade din hule i den mundering. Du ligner jo, jeg ved ikke hvad!"

En anden klassiker du må give afkald på er "Jagten på den forsvundne X". Den køber tøserne ikke, med mindre X er et udsalg! Hvis de hører om et udsalg i

nabobyen, er de over alle bjerge, før du ved af det, men selvfølgelig ikke før de har købt tøj ind til turen. Og alt det postyr skal selvfølgelig rollespilles, så du bliver nødt til at opfinde nogle regler for den slags. Hvad med, "Ok, du prøver dragten og ser dig i spejlet. Lav et *saving throw* mod den-giver-dig-tykke-lår"

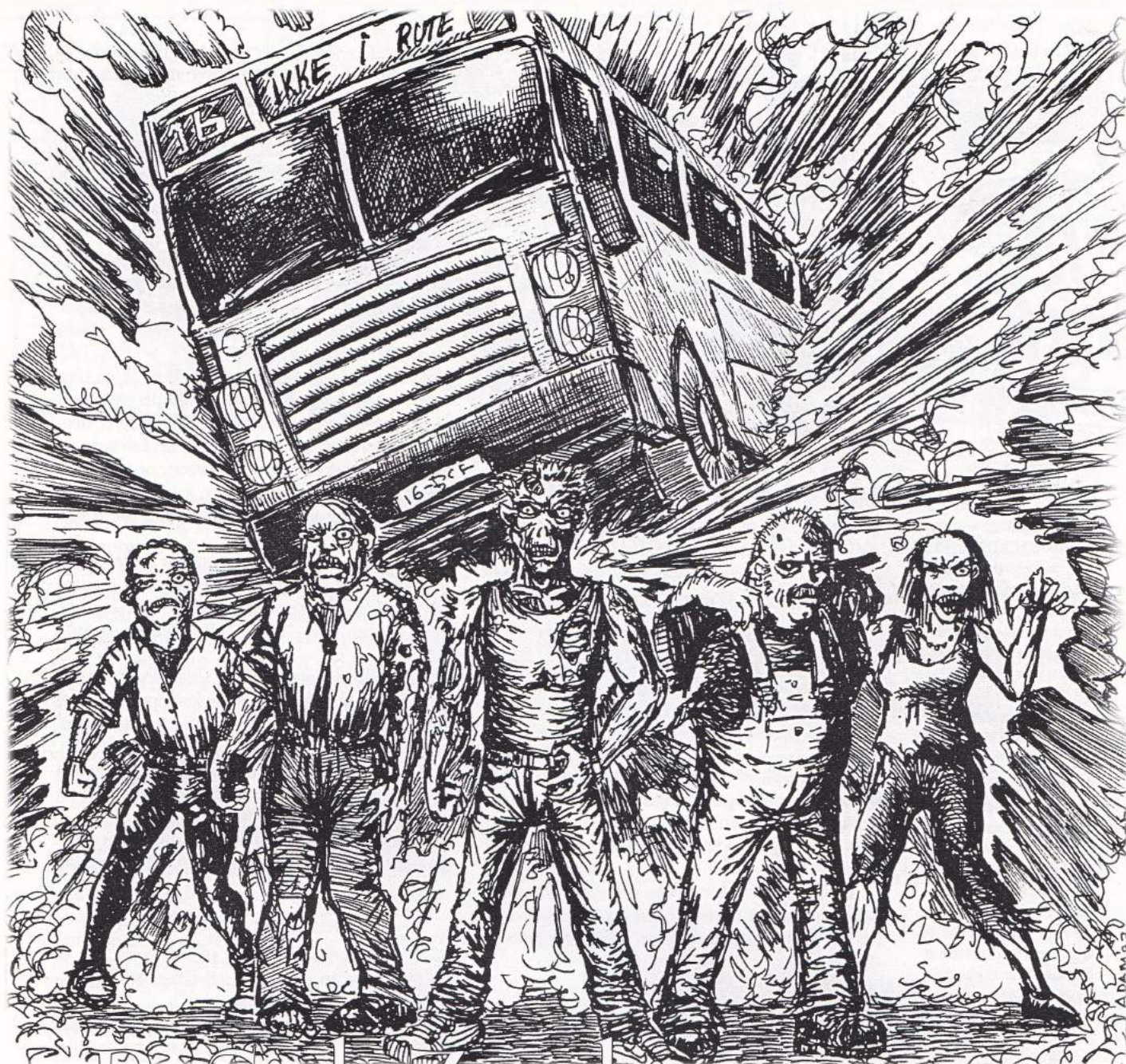
De figurark, du har brugt gennem årene, dur heller ikke mere. Der er slet ikke plads til alle de detaljer tøser kræver. Hvor mænd bare skriver "tøj, slidt" eller slet ingen ting, vil tøserne have det hele med. Hvilken type beklædningsgenstand er der tale om, hvem har designet og udført den, hvordan skal den vaskes, hvor er den købt og hvad kostede den! I stedet for bare at skrive ejendelene ned vil tøserne kaste sig ud i lange beskrivelser, "Langt sværd, elverstil, sølvbelagt med skaft designet af Krados højelver, købt for 10 guldstykker under normal pris hos Krangor Sværd og Udstyr."

Måske skulle man lære at strikke?

I sidste ende er det eneste, spilproducenterne har fået ud af deres anstrengelser, at skifte det ene publikum ud med det andet. I stedet for at sælge til både os og tøserne, sælger de nu kun til tøserne. Det er selvfølgelig i sig selv en lille gevinst, for nu kan de så få tøserne til at skrive, illustrere og producere spillene, og det betyder mere profit, eftersom tøserne ikke skal have lige så meget i løn.

Hvis du nu sidder og tænker, at du da ikke har tænkt dig at give din yndlingshobby til en flok tøser, for det kan da ikke være retfærdigt, så har jeg kun en ting at sige: Hold op med at flæbe din **tøsedreng!** Der er ikke noget, vi kan gøre. Vi mænd skulle have tænkt os om, inden vi gav kvinderne stemmeret. Nu tror de jo, at de kan bestemme det hele ligesom vi gjorde før i tiden. Vi kan ikke længere stoppe dem! Så find dig en ny hobby!





Basick Zombi SAMMENHOLDET

Et splatterhumor-scenarie af Adam Fridal Illemann

“Jeg forsikrer dem fru Stauning, der må være tale om en misforståelse” nærmest pib den svedende overlæge ned i telefonen, imens hans fingre nervøst fumlede med ledningen, “dette er aldrig sket før, der...Ja. Jeg forstår...Deres søns lig kan jo ikke bare være forsvundet fra hospitalets kølerum... jeg ved det. Vi bekl..Ja...Jah...Nej ... Undskyld...Vi skal nok finde det...”

Et helt andet sted var Fru Staunings afdøde søn ved at sætte sin arm fast til skulderen med en Black & Decker sømpistol, men skidtet blev ved med at falde af. Han gryntede irriteret og pløkkede endnu et ni-tommer søm ind i skulderen...

Om systemet:

Vold:

Systemet er totalt baSick, og dog er der lige en enkel særregel:

En Zombie har ikke hitpoints, men derimod sammenholdspoint. Hver gang en zombie mister sammenholdspoint sker der et eller andet splattet, det kan være at den mister en finger, en arm, hovedet eller måske bare flækker bækket, kun din fantasi sætter grænser. Den eneste måde hvorpå en Zombie kan få sammenholdspoint igen, er ved at indtage hjerner. Men zombieerne kan ikke "heale" deres afrevne lemmer, dem må de prøve at fastgøre så godt de kan, med ståltråd, sømpistoler og gaffatape! Så længe det afrevne lem er i kontakt med kroppen, funge-

Hovedet kan dog sagtens fungere normalt selvom det er frigjort fra kroppen (derimod løber kroppen naturligvis rundt og opfører sig fjollet hvis den mangler hovedet).

Det Himmelske Vagtværn: Vagtværnet bliver tilkaldt hvis der er nogen af funktionærerne har problemer med deres klienter. De patruljere korridorerne i Himlen og står vagt de steder hvor det ikke er tilladt at gå ind. Hovedparten af vagtværnet er rekrutteret fra afdøde dørmænd og voldsmænd som kun er alt for glade for at kunne fortsætte deres primitive levned efter døden. Derfor er de fleste vagtmænd ret uintelligente og forstår kun simple ordre som: "Stå vagt", "før denne man bort" og "tæv lige noget fornuft ind i denne genstridige klient".

Vagtmændene er bevæbnet med en næsten lige så absurd stor politistav som stormtropperne.

Færdigheder: Parere ordre: 55%, Vold: 75%. Skadebonus: 1d3, SP: 13.

re det normalt, ellers ligger det bare og spræller. Hovedet kan dog sagtens fungere normalt selvom det er frigjort fra kroppen (derimod løber kroppen naturligvis rundt og opfører sig fjollet hvis den mangler hovedet).

En zombie kan kun miste det sidste sammenholdspoint ved at få knust hjernen (med andre ord: De kan splittes fuldstændigt ad, men stadig være i "live").

Hvad våben gør i skade er helt op til dig som ZombieMaster. Man ved aldrig hvad de kære spillere finder på at bruge som voldsredskaber, så jeg vil ikke forsøge at gætte.

Spilstart: Himlen (onsdag d. 29 Januar 1997)

Spillerne bevæger sig igennem mørke, i en virkelig drømmeagtig tilstand, de føler ingen smerte længere og de kan ikke rigtig fornemme deres krop. Pludselig begynder de at skimte en lysplet i mørket. Denne bliver større og kraftigere, indtil de opdager at de bevæger sig i en tunnel, en tunnel med et blændende hvidt lys for enden.

Det viser sig at være en rulletrappe der fører dem op imod det skærrerende lys. De bliver opmærksomme på, at der er andre skikkelser omkring dem, skikkelser som også kører op af den rullende trappe (dette er de andre spillere). Trappen ender ved en stor svingdør, over denne er der et kraftigt hvidt neonskilt der forkynder; "Himlen: ventesal 34", det er åbenbart dette skilt som oplyste tunnelen.

Rummet bag døren ligner mest af alt ventesalen på en banegård. Langs væggene er der bænkerækker og modsat svingdøren er der en dobbeltdør i materet

glas, over døren hænger et stor håndmalet skilt hvorpå der står skrevet: "VENT". Bagved døren lyder den umiskendelige lyd af larmen fra gammeldags skrivemaskiner.

Når spillerne ser ned af sig selv opdager de, at de ikke har nogen synlige skavanker, det er som om deres voldsomme død slet ikke har mærket deres kroppe.

Efter lidt tid går svingdøren op og ind kommer en lille bleg mand i et kedeligt gråt jakkesæt. Hvis spillerne spørger ham hvornår det er deres tur, kigger manden vredt på dem og peger på "VENT" skiltet, derefter forsvinder han igen.

Endelige bliver det dog spillernes tur, og en bleg mand i et kedeligt gråt jakkesæt henvender sig til dem og beder dem følge med ham. Manden fører dem igennem døren og ind i noget der mest af alt ligner et gigantisk kontorlokale, hvor hundreder og atter hundreder af gråklædte mennesker, både kvinder og mænd, sidder og arbejder ved hver deres lille skrivebord.

Hvis nogen af spillerne spørger hvor de er, vil den grå mand svare: "I Himlen, naturligvis!". Alle andre spørgsmål vil blive besvaret med: "Det kan jeg ikke udtale mig om" eller: "Det vil Sakariasen kunne svare dem på!".

Den grå mand fører spillerne videre ind i en labyrint af gange, korridorer og andre kontorsale, så de til sidst føler sig fuldstændig overvældet af dette tilsyneladende endeløse kompleks.

Til sidst stopper han ved en smal sort dør med et skilt der forkynder nummeret 237, døren befinder sig i en ret øde og mørk korridor.

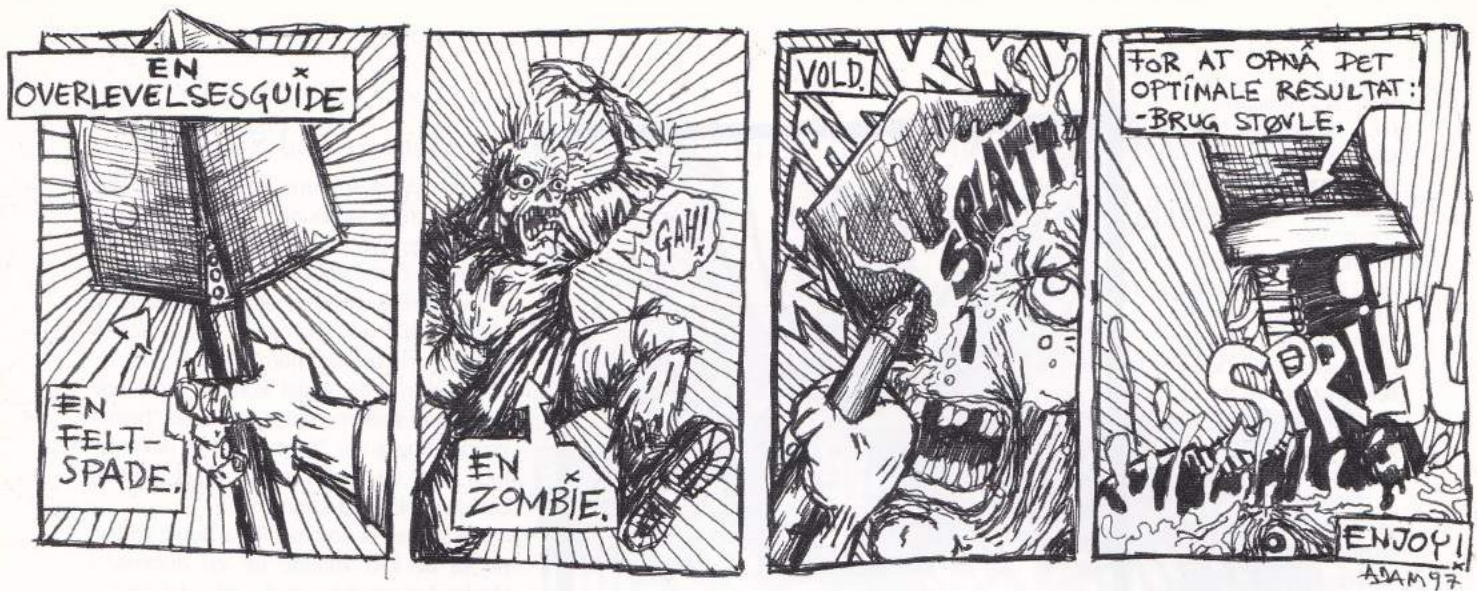
"Sakariasen vil tale med dem nu", forkynder deres grå guide, og forsvinder så ned af en anden korridor.

Mødet med Sakariasen:

Sakariasens kontor er lille og utroligt smalt, det er møbleret med en stol og et stål skrivebord, hvorpå der står en gammel skrivemaskine.

Han præsenterer sig som deres fælles skytsengel og beder dem om at være meget samarbejdsvillige, da han har haft en meget stresset dag. Hvis nogen af spillerne antyder, at han ikke har gjort sit arbejde som





skytsengel, bliver han ildrød i hovedet og svarer vredt med en blanding af beskyldninger og dårlige undskyldninger.

Han beder derefter spillerne hver især at opgive deres alder, fulde navn, sidste bopæl, arbejdsplads og til sidst dødsårsag (han vil, hvis spilleren ikke selv kommer ind på det, indskyde syrlige bemærkninger som: "Og jeg forstår de blev kørt ned af en gummiged?"). Hvis nogle af spillerne begynder at svare ham igen eller bliver decideret voldelige, gør han dem venligt opmærksomme på at det er ham, Sakariasen, der bestemmer om de kan blive i Himlen eller skal sendes til Helvede.

Dernæst sidder han og rasler med nogle papirer, kigger surt på spillerne, og stempler så dokumenterne "Godkendt" og siger så: "I er hermed optaget i Himlen, i vil snart få tildelt jeres poster, men først er der en del papirarbejde der skal ordnes". Herpå giver han dem et stemplet dokument, som han beder dem udfylde og aflevere ved skranke 457c. Hvis de ikke forsvinder, siger han surt: "I kan gå!". Hvis nogle af spillerne spørger hvor skranke 457c ligger, sukker Sakariasen opgivende: "Følg skiltene". Når spillerne først har forladt Sakariasens kontor er det så godt som umuligt for dem at finde det igen.

Skranke 457c:

Når spillerne endelig finder skranken (skiltningen i Himlen er totalt kaotisk og når de spørger om vej får de kun uforståelige eller ingen svar) står her endnu en mand klædt i gråt, som tager imod deres papirer, kigger dem overfladisk igennem, arkiverer dem og giver spillerne nogle nye dokumenter der skal udfyldes og afleveres ved skranke 1267d ...

Skranke 1267d:

Her for spillerne at vide at de har begået en fejl (det må jo være deres skyld, eftersom der ikke opstår fejl i Himlen) og at de skal henvende sig ved skranke 23a.

Skranke 23a:

Når spillerne langt om længe finder frem til denne skranke får de at vide at der mangler et stempel på deres dokument og at de bliver nødt til at henvende sig ved skranke 457c igen for at få ordnet dette...

Når spillerne så endelig vender tilbage og afleverer det stemplede dokument, får de et nyt stempel og besked om at henvende sig i lokale 125r. (Nu er de sikkert også ved at blive en anelse gnavne).

Lokale 125r:

Da spillerne træder ind i dette store rum, er det første de ser noget der mest af alt ligner en stor dykkerklokke, hvortil der er forbundet et utal af rør og ledninger. Spillerne bliver modtaget af nogle små skaldede mænd i orange kjortler, der nikker og smiler og tager imod spillerernes dokumenter. Herefter føres spil-

H.E.T. (Himlens Efterretnings Tjeneste):
H.E.T. arbejder, i modsætning til det Himmelske Vagtværn, både inden og udenfor Himlen og de personer som er ansat i H.E.T. er også gennemsnitligt langt kløgtigere end deres kolleger i vagtværnet.
Det er også H.E.T. agenter der bliver sendt til jorden for at finde eventuelle bortløbne klienter. H.E.T. agenter er altid klædt i sor-

skiltningen i Himlen er totalt kaotisk og når de spørger om vej får de kun uforståelige eller ingen svar

lerne over imod "dykkerklokken". Hvis de prøver at gøre modstand peger de små skaldede mænd på de udfyldte dokumenter, nikker og smiler og peger imod dykkerklokken. Hvis spillerne stadig modsætter sig tilkaldes vagten og de bliver brutalt skubbet ind i klokken. Døren bliver boltet bag dem og spillerne befinder sig nu i et lillebitte rum med glatte vægge. Der er et lille vindue i døren og en af spillerne for igennem denne øje på et skilt der hænger over indgangsdøren hvorpå står skrevet: "REINKARNATIONSNUM 125r". Der sidder også et lille skilt inden i maskinen hvorpå der står:

Fare!
kun buddhister må benytte reinkarnationsmaskinen. For alle andre former for troende er processen ekstrem farlig og forbundet med uforudsigelige konsekvenser

Spillerne kan råbe og skrike alt det de vil, men reinkarnationsmaskinen er fuldstændig lydisoleret. Pludselig begynder maskinen at vibrere og med et befinder alle spillerne sig i et iskoldt mørke....

te uniformer med dertil hørende knæstøvler og kasket.

De er som regel bevæbnede og er specielt trænede til nærkamp. Alle de våben agenterne bærer er velsignet af Ledelsen selv og kan derfor såre ethvert tænkeligt væsen.

H.E.T. har ingen beføjelser overhovedet når det gælder almindelige levende. H.E.T. agenter udstationeret på jorden er usynlige overfor almindelige mennesker.

Færdigheder: Årvågenhed: 80%, Snige: 60%, Undvig: 60%, Vold: 80%. Skadebonus: 1d4, SP: 17.

H.E.T. Stormtropper:
 H.E.T. har beføjelse til at kalde deres frygtede stormtropper ind til enhver tid de føler at en situation kræver det.
 Stormtropperne arbejder altid i grupper på mindst halvtreds mand, de er altid i kampuniform med hjelm og plexiglas skjold. De er bevæbnet med en absurd stor politistav.
 Stormtropper er også usynlige overfor almindelige mennesker.
Færdigheder: Parere ordre: 90%, Vold: 75%.
 Skadebonus: 1d3, SP: 14.



ZOMBIE TIME! (Torsdag d. 30 Januar)

Spillerne opdager nu til deres skræk at de befinder sig i et lillebitte rum på størrelse med en kiste (køleboksene i kælderens på Rigshospitalet). Men samtidig føler de sig utroligt sløve og det er svært for dem at tænke klart. Efter en del spark går lågerne op og spillerne kan kravle ud. I det blege lys ser spillerne nu deres (nøgne) døde kroppe, forfærdeligt skæmmet af deres forskellige skader (skud huller, mærker fra bildæk etc.) og flere er også blevet obduceret. Selvom situationen er afskyvækkende, føler spillerne den

Hvis en af spillerne også køber ham en kold øl, vil denne person have vundet sig en ven for livet.

drømmeagtig og uvirkelig, hvilket måske også er grunden til de ikke mister forstanden ...

Enhver handling kræver den yderste anstrengelse, bare det at holde balancen er nær umuligt.

Nu tager spillerne måske flugten, ellers begynder de at vade rundt på hospitalet og skabe kaos. Men nu er spillerne blevet opmærksomme på, at de er sultne, meget sultne; når duften af hjerne (den første den bedste forbigående) møder deres næsebor går zombierne amok og kaster sig over den uheldige for at stille deres sult ...Velbekomme.

Efter at have indtaget hjerne vender en del af spillernes fornuft tilbage, men du bør gøre det klart for dem at de hver især kun er en skygge af deres gamle jeg.

I: Gensyn med Sakariasen

Når du syntes spillerne har moret sig nok med at sprede skræk og rædsel vil det være tid til et gensyn med Sakariasen. Han kontakter han dem hvor de end måtte være.

Sakariasens entré er altid ledsaget af et blændende hvidt lys og en disharmonisk fanfare fra et usynligt horn.

Den lille fede engel kommer smilende frem imod spillerne mens han siger "beroligende" ting som; "bare rolig, jeg kommer med fred" og; "gør nu ikke noget overilet, det skal nok gå alt sammen".

Sakarinsen er kommet for at hente spillerne så de kan komme for en dommer i Himlen (og sendt lige ned i Helvede), de har jo myrdet folk OG ladet sig gøre til zombier! Han har meget svært ved at skjule hvilken skæbne der venter dem, så spillerne bliver givet meget hurtigt modvillige.

Hvis (når) spilleren bliver tilstrækkeligt trætte af at høre på Sakarinsens ævl og beslutter sig for at angribe ham, får de sig en ubehagelig overraskelse. For lige som de skal til at kaste sig over Sakarinsen for at flå

ham i småstykker, knipser han med fingrene og bliver dermed "uden substans", dvs. at det er umuligt at skade eller få fat i ham på nogen som helst måde. Han ler hånligt af spillerne og gør dem opmærksomme på at ingen kan skade en engel og snerrer dernæst noget om at han skal sætte H.E.T. i hælene på dem og forsvinder så.

II: En Hjælpende Hånd

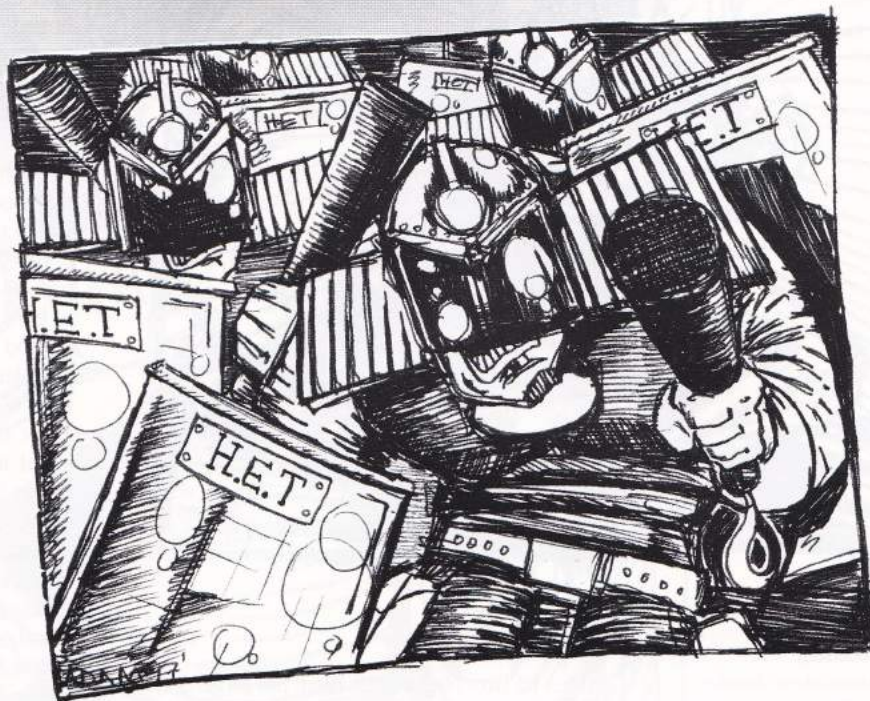
Snart efter Sakariasens er forsvundet træffer spillerne Jensen. Hvor og hvordan han gør sin entré er op til dig. De kan også møde ham tilfældigt, men han ved under alle omstændigheder hvem spillerne er.

Jensen præsenterer sig som freelance engel og fortæller spillerne, at han ikke er ansat i Himlen, men at han derimod modarbejder den så meget han formår.

Grunden til Jensen kender til spillerne, er at han, igennem en af sine kontakter i Himlen, har overhørt Sakariasen fortælle H.E.T. om de bortløbne klienter og han er her for at advare spillerne. Jensen er i den henseende fuldt ud på spillernes side og vil besvare alle deres spørgsmål så godt han kan. Han vil især blive snakkesalig hvis der er en af spillerne der vil gøre ham den tjeneste at købe ham en dåse "7 Reserve" tobak, da han jo ikke er synlig for almindelige folk og derfor ikke kan købe det selv (og han vil meget nødig stjæle, han er jo en engel). Staklen har været uden tobak til sin pipe i flere uger nu og er begyndt at kunne mærke det. Hvis en af spillerne også køber ham en kold øl, vil denne person have vundet sig en ven for livet.

Jensen ved at der er nogle "fortabte" som er vendt tilbage til livet, men han har ingen idé om hvordan (småengle kun har meget begrænset adgang til information i Himlen). Han er dog sikker på at engle højere oppe i hierarkiet vil sidde inde med oplysninger herom. Jensen ved at en engel ved navn Jørgen Gyldenløv tit tager til København for, vistnok, at besøge sin (levende) familie, men han ved ikke hvor

han har langt filtret hår med
et blomstret pandebånd, er
iført trompetbukser og en
hjemmestrikket sweater



det er. Han minder også spillerne om (hvis de da ikke selv husker at spørge om det) at engle ikke kan røres af noget angreb, på grund af deres særlige "evner". Men Jensen fortæller dem også at der er et gammelt ordsprog blandt engle der lyder:

"Tag dig i agt for dem der kaster onde øjne, står du dem i vejen kan du miste din englekraft"

Jensen er ikke helt sikker på hvad det betyder, men han har altid taget sig i agt for folk med alt for bryske blikke. Hvis spillerne ikke har opført sig helt tåbeligt over Jensen, giver han dem sit kort og siger de bare kan ringe hvis der er noget han kan hjælpe med.

III: Et gammelt ordsprog:

Måske er ordsproget ikke et spor spillerne vil følge og det er også helt fint, så må de jo bare selv fortolke ordsproget og hvis de finder på noget rigtigt snedigt, så lad det lykkedes for dem. Men hvis de bruger lidt tid, vil det hurtigt blive klart at det ikke er svært at finde hvad de søger efter. I sagnet fortælles om en ond herremand som gør en guds engel magtesløs ved at "kaste onde øjne på ham" (han kaster gedebukkeøjne på englen).

IV: På gedebukke jagt:

Når spillerne har fundet sagnet om "de onde øjne" vil der sikkert ikke gå lang tid før de beslutter sig til at gå ud og finde sig nogle gedebukke de kan lemlæste. Hvor gør man det i København? Et muligt sted ville være zoologisk have. Det kan også tænkes at spillerne får andre smarte indfald til hvor de kan finde deres ged, være det sig en bondegård i Smørum Nedre, eller noget helt tredje.

I denne del er der rig mulighed for at lade spillerne blive jaget af sure bondemænd, gale dyrepassere og/eller en børnehave der ikke vil have at de slemme mænd (og en kvinde) løber afsted med en af deres "kælegeder".

V: Jagten på Jørgen:

At finde Jørgen Gyldenløvs slægtninge er ikke noget større problem (Gyldenløv er et ret særpræget efternavn), hvis spillerne slår op i "de hvide sider" står her kun 2 personer med efternavnet Gyldenløv:

Grete Yvonne Gyldenløv
c/o: Dronning Ingrid's Hjem
Carl Jacobsensvej 6A.
Valby

Donny Gyldenløv.
Sandbjerggade 17 st th
København N

Hvis spillerne tager ud til Donnys adresse, er der en midaldrende mand som åbner døren, han har langt filtret hår med et blomstret pandebånd, er iført trompetbukser en hjemmestrikket sweater med et motiv der mest af alt ligner 16 små lyserøde pingviner der danser om et fældet juletræ. Donny er alt for skæv til at deltage i nogen form for sammenhængende dialog og han er absolut ikke beslægtet med Jørgen Gyldenløv (Donny fik i '69 ændret sit navn fra Henriksen til Gyldenløv, fordi han syntes det kunne være syret).

Hjerner:

For at opretholde deres ugudelige eksistens må Zombier æde hjerner, friske hjerner, så de kan nyde godt af den store energi nexus som findes her. Hvis Zombien ikke forærer hjerner med jævne mellemrum, vil den først blive sløv og miste den sidste del af sin menneskelige intelligens. Den vil blive til et væsen som kun kan vade formålsløst rundt og kaste sig over den første og den bedste for at stille sin sult. Hvis zombien bliver ved med ikke at spise vil den snart synke sammen og "dø" igen. Hjerner der har været døde i lang tid (frosne fx) indeholder ingen næring for zombierne.

Spilteknisk får en zombie ét Sammenholdspoint igen for hver hjernehalvdel den spiser.



Ledelsen:

Menneskene kender Ledelsen under navne: Vorherre, Gud, Allah, Jehova, Jesus, Elvis, Wanka-tanka, Buddha, etc. Ledelsen er den øverste myndighed i Himlen alle er underordnet den. At Ledelsen skulle bestå af en enkelt man er dog højst usandsynligt.

Men på Dronning Ingrid's Hjem bor Jørgen's søster, hun er efterhånden en gammel dame, fuldstændig døv, næsten blind og en pokkers hård bridgespiller.

VI: Besøg På Plejehjemmet:

Når spillerne har fået fat i øjnene, er deres næste punkt på programmet naturligvis at opsøge en engel og de er jo (forhåbentlig) klar over at der befinder sig en sådan på Dronning Ingrid's Plejehjem i Valby. Så afsted til Valby...

Da de træder ind i plejehjemmet strømmer den

..absolut ægte griseøjne, som nemt vil kunne anskaffes hos din lokale slagter...

hæslige danske slagter; "Lille Sommerfugl" dem i møde. Gør det helt klart for spillerne, at lyden er næsten uudholdelig. Hvis det ikke var fordi at de gamle så ofte bliver besøgt af en engel, var de ganske givet blevet skingrende sindssyge allesammen.

Englen, Jørgen Gyldenløv, går rundt blandt de gamle med hovedet på skrå, smiler kærligt til dem og klapper dem lidt på deres gamle rynkede hoveder. Han tager sig særligt kærligt af sin søster.

Spillerne har måske lagt en slagplan, eller måske kommer de bare stormende ind på plejehjemmet og begynder at smide gedeøjne efter den harmløse

engel. Hvad end de gør er det nu tid til en smule live roleplay...

Spillerne får nu udleveret ... deres gedebukkeøjne! Her i form af absolut ægte griseøjne, som nemt vil kunne anskaffes hos din lokale slagter (erstatninger kan fremstilles af våd køkkenrulle, men det er for tøsedrenge). Tegn silhuetten af en engel på et stykke papir og hæng den op på væggen, bed derefter de personer der i spillet har tænkt sig at kaste øjnene efter englen om at rejse sig fra deres pladser og tage et gedeøje hver og derefter stille sig 2-3 meter væk fra tegningen. Når de så i spillet kommer ind i de gamles "værerum" og ser englen, er det tid til at kyle øjne efter tegningen af englen. De bliver nødt til at ramme ham første gang, ellers kan det jo være han når at flygte! Det bliver ikke noget problem at se om man har ramt, for de snaskede øjne skal nok lave et fugtigt mærke på tegningen.

Når (hvis) spillerne har ramt Jørgen, er det som om han bliver ramt af et pistolskud, han flyver hen over et bord, hvor to gamle sidder og spiller dam og bræger ind i væggen mens hans glorie triller hen af gulvet. Herfra er det ikke noget problem at overmande ham. Men husk at ligeså snart øjnene rammer englen bliver han synlig for de gamle (og spillerne har jo været til at se hele tiden!) så der bliver en hel del påstyr.

Jørgen's hemmelighed: Hvordan spillerne får de oplysninger de har brug for fra Jørgen, ja, det er jo deres problem, men Jørgen er ikke nogen stærk mand og hvis nogen begynder at true ham, begynder han straks at fortælle dem alt hvad de vil vide. Jørgen påstår at den eneste der kan hjælpe spillerne er "Døden fra Dragør". Han skynder sig at fortælle, at Døden er til at snakke med og at han i øvrigt ofte sidder på Dragør kirkegård ved solnedgang.

VII: Hævnen over Sakariasen:

Da spillerne er på vej til Dragør (i bus, i taxi, på cykel eller til fods) henvender deres elskede skytsengel/sagsbehandler Sakariasen, ifølge med to H.E.T. agenter sig til dem igen. Han bebrejder dem på det kraftigste angrebet på Jørgen Gyldenløv og beordrer dem at følge med til en dommer mens de to H.E.T. agenter går truende frem imod spillerne. Hvis en af spillerne stadig har et af "de onde øjne", så er det måske på tide at tage en grusom hævn over Sakariasen. Ellers må spillerne nedkæmpe de to H.E.T. agenter.

Spillerne skulle gerne overleve denne kamp, men der er tilkaldt forstærkninger. Så det er med hele H.E.T. (og deres stormtropper) i hælene spillerne fortsætter deres færd mod Dragør...

VIII: Mødet Med Døden fra Dragør:

Dragør kan med meget få ord beskrives som en lille søvrig by beliggende på vest Amager. Med små nydelige bindingsværkshuse og en gammel kirkegård (med dertil hørende kirke).

Når spillerne ankommer til Dragør, vil de have det meste af H.E.T. i hælene. Et par hundrede stormtropper som kommer løbene ud over markerne med hævede køller vil sikkert gøre dette HELT klart for dem. De har travlt.



ADAM 97'



Så løfter han sin kæmpestore le og hugger hovedet at de resterende spillere.

At finde Døden er ikke så svært, han sidder på en gravsten på kirkegården og kikker surt ud over gravene. Først ignorerer han spillerne, men da de tilsyneladende ikke vil gå væk, spørger han dem med en dyb dommedags stemme, hvorfor de forstyrrer ham, selveste Døden (fra Dragør). Da de fremlægger deres sag for ham, er han først ret uinteresseret, for hvorfor skulle han dog hjælpe dem. Men så får døden en idé og fremsætter sit forslag:

"Hør her, lad os spille et spil, hvis i vinder giver jeg jeres liv tilbage og hvis jeg vinder... Så tager jeg jeres sjæl!" (efterfulgt af en grim latter). Hvis spillerne spørger hvilket slags spil, så svarer Døden; "helst skak, men jeg kender de fleste spil så bare få fat i et eller andet!".

Spillerne må skynde sig ud og finde et spil af en slags (og husk at H.E.T. kan ankomme hvert øjeblik). Men da der er gået ti minutter er det eneste spillerne har kunnet fremskaffe ... et spil ludo. Døden ville hellere have spillet skak men indvilliger dog til at spille ludo, dog med nogle få ændringer til reglerne.

Ludo spillet med Døden (her skal du bruge et rigtigt ludospil):

Særregler:

1. Spillerne får hver især én ludobrik (hvis de alle stadig er i live må to brikker repræsenteres de starte på to forskellige baser). Døden får som den eneste 4 ludo brikker.

2. Hvis en spiller bliver slået hjem af Døden må han/hun besvare en af Dødens udspekulerede gåder, ellers har han/hun tabt sin sjæl til Døden (de andre spillere må gerne hjælpe til med at svare).

3. Når en af spillerne når i mål med deres brik er han/hun frelst, de resterende må fortsætte deres spil med Døden.

4. Hvis Døden får alle sine brikker i mål, så har de spillere der endnu ikke har fået deres brik i mål tabt deres sjæl til Døden (oh ak, oh ve).

Døden har en stor svaghed for spil og han lever sig meget ind i ludospillet mens han konstant udbryder eder og forbandelser ved hvert terningslag (også hvis det er godt), mens han med jævne mellemrum ler sin grumme latter.

Når (hvis) den sidste af spillerne når i mål rejser Døden sig op og siger: "Det var forbandet god underholdning, det var det!". Så løfter han sin kæmpestore le og hugger hovedet at de resterende spillere.

Spillerne befinder sig nu igen i et dybt mørke og har en foruroligende følelse af dejavu, og snart syntes de også at kunne se et lys i mørket. Men med ét eksploderer mørket i et overvældende lyshav og spillerne føler det som om de bliver revet fra hinanden og sat sammen igen (hvilket de også gør). Og pludselig er de tilbage på kirkegården. Både Døden og ludospillet er væk (Døden syntes alligevel at det var et ganske underholdende spil, så han snuppede det).

Når spillerne nu er blevet mennesker igen, har H.E.T. agenterne ingen magt til at pågribe dem, og de bliver nødt til at vende tilbage til Himlen med uforrettet sag.

Og spillerne kan leve lykkeligt til deres dages ende (og derefter er de i store problemer!).

SLUT...





Jimmy Stauning

Alder: 23 år

Beskæftigelse: Professionel sportsmand.

Bopæl: Duevej 100 st tv, Frederiksberg.

Citat: "Vil du ha' min autograf?"

Færdigheder:

Atletik: 80%, vold: 55%, undvige: 55%, naivitet: 75%, andet: 25%.

Skadebonus: 1d4, Sammenholdspoint: 19.

Kommentarer om den afdøde:

J.P. Illumsen, Jimmys Løbetræner:

"Jimmy var sgu en rigtig fighter, der var ikke noget der!- Han var sgu parat til at sætte verdens rekord i 400 meter, så sikkert som fæden i helvede! Jeg mener knægten var jo for satan næsten to meter høj og svulmede af råstyrke og han kunne kraftedeme!... Hmmm, undskyld, han kunne satenedeme' løbe!"

Mette Stauning, lillesøster:

"Jeg er sgu glad for den opblæste flødebolle er død. Han fes altid rundt i sit smarte mærketøj, som om dét at kunne løbe hundrede meter hurtigere end man kan nå at sige; "uintelligent sports idiot", var noget særligt. Hans musiksmag var også rædselsfuld, da han boede hjemme måtte jeg høre på hans afsindige disco pop sange fra hans absurd dyre anlæg, så til helvede med dig brormand!"

Kent Hansen, fan:

"Jeg har hans autograf!"

Benny Kristoffersen, spritbilist:

"Ja, det var sgu' ikke så smart, det indrømmer jeg nu, men jeg kommer jo også ind og brumme for det. Vi var jo nogle gutter der havde fået et par øl og da vi så sku' hjem så tog jeg jo bilen.

Men på vejen hjem dukker den her fyr pludselig ud af ingenting og bang! Så ligger han der. Hvis jeg ikke havde kørt på fortovet og havde haft lygterne tændt, så var uheldet garanteret aldrig sket, men man kan altid være bagklog."



Ejnar Plum Sandager

Alder: 51

Beskæftigelse: Rørlægger.

Arbejdsplads: "Byens Varme og Sanitets Service".

Bopæl: Ejderstedgade 12 4th, Vesterbro.

Citat: "Kone! Stik mig fjernbetjeningen!"

Færdigheder:

Brolægning: 65%, vold: 70%, drikke bajer: 80%, reparere: 65%, køre bil: 55%, andet: 25%.

Skadebonus: 1d6, Sammenholdspoint: 20.

Kommentarer om den afdøde:

Karen Plum Sandager, enken:

"Åhh, min kære elskede mand, nu ser jeg ham aldrig igen, hvordan kunne han dog forlade mig nu? Skæbnen er dog grusom når den så brat tager min stærke gode mand fra mig. Jeg kunne godt have levet med hans druk og obskone hæfter med nøgne piger i. Jeg ville også have fundet mig i at han altid skulle bestemme det tøj jeg skulle gå i og at jeg ikke måtte klippe mit hår. Poker aftenerne med hans støjende venner ville også være i orden. Men nu hvor han alligevel ikke er her mere, kan jeg jo lige så godt få det bedste ud af det..."

Niels Olsen, kammerat:

"Hva' fæn'? Er han død? Han skylder mig satenedeme' to hundrede kroner, den stødder!"

Ib Johansen, svoger:

"Jeg må nu indrømme at jeg ikke rigtig brød mig om ham, han var pokkers svinsk i munden og hvis man sagde ham imod kunne man hurtigt ende med at få et par på skrinet, ham for vorherre nok sit hyr med."

Gunner Frandzen, gummigedsfører:

"Ja, det var fædeme noget lort at jeg ikke så at Ejnar var gået om bag gummigeden, hvis jeg havde vist det var jeg aldrig begyndt at bakke..."



Erling Nøkk Uhrbrand

Alder: 28

Beskæftigelse: Kosmetolog.

Arbejdsplads: Elisabeth Arden, Glostrup.

Bopæl: Smallegade 124, Frederiksberg.

Citat: "Nej, altså, jeg flækkede en negl!"

Færdigheder:

Kosmetologi: 92%, sort snak: 30%, vold: 35%,
årvågenhed: 55%, snige: 75%, undvige: 70%, andet:
25%.

Skadebonus: ingen, Sammenholdspoint: 16.

Kommentarer om den afdøde:

Yvonne von Niederling, kollega:

"Erling var sådan et blidt menneske og han var ganske magnificent i sit arbejde, jeg har aldrig mødt et menneske som kunne lægge en rouge som Erling, han var fantastisk med en pudderkvast i hånden, alle damerne stod i kø for at komme til hos ham og når Erling var optaget af sit arbejde, var der intet der kunne stoppe den lille mand. Må han hvile i fred".

Børge Larsen, underbo:

"Den lille mide og hans forbandede køter til en pudel var fanderne' en skændsel for hele huset!- Hver aften kom han svansene hjem som et andet pigebarn i hans stramme læderbukser og åndssvage lyserøde skjorter, som i øvrigt matchede køterens kulør, og begge stank de langt væk af en eller anden ækel parfume!

John Iversen, nyhedsoplæser i P1

(sendt d. 26/1-97):

"Rocker krigen krævede endnu et offer i dag, da der blev foretaget en såkaldt "driveby shooting" imod den 26 årige Hells Angels rocker Bjarne Dølleberg, også kendt som "Nilfisker", rockeren slap med en skramme på venstre øre, men den 28 årige kosmetolog Erling N. Uhrbrand blev fanget midt i kugleregnet og blev slået ihjel på stedet. Man fandt også liget af en puddelhund på stedet, politiet antager at det er den afdødes hund der her er tale om."



Thorkild Fochdal Schøtt

Alder: 44

Beskæftigelse: Forsikringsagent.

Arbejdsplads: "Flex Assurance"

Bopæl: Nordre Frihavnsgade 58, Østerbro.

Citat: "Mit navn udtales Foh-dahl!"

Færdigheder:

Sort snak: 85%, køre bil: 45%, vold: 45%, undvige:
45%, computer: 45%, jura: 45%, andet: 30%.

Skadebonus: 1d2, Sammenholdspoint: 18.

Kommentarer om den afdøde:

Nicolai Friesen, kammerat:

"Ja, det gik jo ikke så godt for Thorkild her på det sidste han havde en sygelig overbevisning om at konen så en anden og han var også begyndt at se en psykolog, jeg personligt tror ikke det var godt for ham, men han begyndte da at få det bedre her de sidste par uger, jåh og så blev han dræbt, det er en hård og brutal verden vi lever i"

Anis Fochdal Schøtt, enke:

"Stakkels Thorkild, det er næsten slet ikke til at fatte at han er død. Han var altid så glad og munter, ih hvor jeg dog savner hans kække smil og kvikke kommentarer. Men dem skal jeg aldrig høre mere. Ja, vi havde jo været gift i 21 år og vi har to børn, Sine på 2 og Thomas på 11 år, de savner deres far.

Men jeg må jo nok indrømme at vi havde vores problemer her på det sidste, Thorkild troede at jeg så en anden. Nu når han er død kan jeg jo ligeså godt indrømme at han havde ret, jeg har mødt denne her fantastiske aerobic instruktør og han har alt det Thorkild ikke havde, med undtagelse af ølmave.. Nej, undskyld, det var ikke pænt sagt, æhh nej, jeg ER altså meget ked af det, virkelig."

Jønne Bonnesen, HT chauffør:

"Ja, det var selvfølgelig uheldigt at denne Hr. Schøtt ikke var kommet ordentligt ud af bussen da jeg lukkede dørene, men sådan er det i myldretiden, der er stop fyldt i bussen og jeg kan ikke se hvem der går ind og ud. Det var også pokkers uheldigt at han så blev slæbt efter bussen fra Nørreport til Kongens Nytorv, men hvordan skulle jeg vide at det var derfor billisterne dyttede sådan, det gør de jo altid alligevel. Jeg ved at HT sender en stor buket blomster til hans begravelse".



Minna Kvide Ællehøj

Alder: 26

Beskæftigelse: Telefondame.

Arbejdsplads: Sonofon.

Bopæl: Håndelsgade 21 2 th, Kbh SV.

Citat: "Det er Sonofon, godaften".

Færdigheder:

Sort snak: 78%, køre bil: 10%, undvige: 55%, vold: 45%, computer: 55%, andet: 30%.

Skadebonus: 1d2, Sammenholdspoint: 17.

Kommentarer om den afdøde:

Bente Attergang, kollega og veninde:

"Det er jo frygteligt, frygteligt siger jeg, tænk at skulle dø i så tidlig en alder. Der er ingen retfærdighed til! Vi var bedste veninder, mig og Minna, vi blev også ansat på Sonofon samtidig og vi gik til aerobic sammen og alting. Jeg savner hende meget, hun var der altid for én når man ringede".

Michael Polzak, ekskæreste:

"Jeg blev selvfølgelig enormt ked af det da jeg hørte Minna var død, vi boede jo sammen i tre måneder sidste år og havde det også godt sammen, så længe det varede. Grunden til vi skiltes var nok mest at hun snakkede så meget og øhhh... Hun var bare sådan lidt øhh, hvordan skal jeg sige det... Uintelligent at høre på nogle gange..."

Henrik Rasmussen, talsmand for McDonalds:

"Bare fordi en person bliver fundet død med en halvspist BigMac i hånden, er det ikke ensbetydende med at der er noget galt med vores råvarer!"

NPCerne: (in order of apperance)

Hr. Sakariassen, "skytsengel":

Sakariassen er den skytsengel som er blevet sat til at passe på spillerne, årsagen til de ikke har fået en skytsengel hver, er på grund af de nedskæringer der er blevet foretaget i Himlen, så nu tildeles der kun én skytsengel per hundrede personer. Sakariassen er fuldstændig uduelig til sit job, men til alt held for ham, er der endnu ingen som har opdaget dette.

Sakariassen tilhører den laveste rang af engle, hans pjuskede vinger er for små til de kan bære hans lille fede krop og dette er han ekstremt flov over. Han har leverpostejstfarvet hår, redt i sideskilning, er klædt i et lurvet jakkesæt og hans lille gyldne glorie dugger konstant, så han med jævne mellemrum må tørre den af med sit ternede lommeterklæde.

Færdigheder: Sort snak: 70%, Himmelløre: 10%, Være uduelig: 90%.
Skadebonus: ingen, SP: 12.

Jensen, freelance engel:

Der er ingen der ved hvorfor Jensen i sin tid blev engel, men engel det er han. I levende live var han maskinarbejder, og han var en god kammerat og var altid den første mand på barrikaderne når der skulle kæmpes for retfærdighed på arbejdspladsen. Han døde i 1972, da han blev kørt ned af en gaffeltruck. Han blev ekskluderet fra Himlen i 1976, da han ledede en strejke blandt de engle som reparerede Himlens ældgamle elektriske installationer. Strejkens formål var at skaffe bedre arbejdsforhold blandt Småenglene. Men deres opstand blev slået ned med hård hånd, H.E.T. blev tilkaldt og det var kun med nød og næppe Jensen slap væk med skindet i behold. Siden da har Jensen arbejdet som freelance engel.

Færdigheder: Årvågenhed: 68%, Undvige: 65%, Vold: 40%, Agitere: 85%, Reparation: 89%. Himmelløre: 20%.
Skadebonus: 1d3, SP: 16.

Jørgen Gyldenløv, barmhjertighedsengel:

Jørgen har været engel i snart tredive år, han har opnået sin nuværende status i kraft af sit store hjerte og en del klækkelige bestikelser.

Han arbejder til daglig i Himlen (i PR afdelingen) men han tilbringer næsten al sin fritid på "Dronning Ingrid's Hjem", et plejehjem i Valby. Her går han rundt og klapper de gamle på hoveder og spreder en kærlig stemning. Det er svært at sige hvorfor Jørgen føler sig tiltrukket af netop dette plejehjem, men et kvalificeret gæt ville være at det er fordi hans gamle søster er blevet interneret her. Han fremstår som en smuk ung mand med gyldenblond krøllet hår. Han er klædt i en blændende hvid kjortel, har store snehvide vinger og hans glorie er altid skinnende blank.

Færdigheder: Være kærlig: 90%, Himmelløre: 51%, Undvige: 40% og PR: 70%.

Skadebonus: ingen, SP: 14.

Døden (fra Dragør):

Døden er en bitter mand, mest fordi hans storhedsdage forlængst er forsvundet i fortiden. Han husker med nostalgi på de dage for længe siden da han gik gennem landet med sin le og høstede de døende. I dag har Himlen næsten intet arbejde til ham, efter at dødsprocessen er blevet automatiseret (tunneler med lys, rulletrapper og den slags).

Når chancen en sjælden gang viser sig for at svinge den gamle le, så er intet offer for lille.

Udseende: En mørk og skummel skikkelse, næsten 2.5 meter høj, klædt i en sort kutte og støttende sig til en stor (og efterhånden ret rusten) le.

Færdigheder: Vold: 110%, Skak: 66%, Himmelløre: 85%, Mørk magi: 96%.
Skadebonus: Meget! SP: Mange!

Gedebuk:

Færdigheder: Stange: 65%, Springe: 80% og Undvige: 45%.

Skadebonus: 1d3, Sammenholdspoint: 15

Brevkassen

For sidste gang ved Rasmus Rasmussen



Ja, du læste rigtigt, det er sidste gang jeg laver Brevkassen. Der kommer en tid i enhver mands liv, hvor han må videre. Med min afgang, er der således kun Palle tilbage fra den oprindelige Fønix-redaktion. Jeg har givet mig selv lejligheden til at komme med et afsluttende indlæg om, hvordan det har været at være en del af rollespilmiljøet, og hvorfor jeg og andre har meldt sig ud.

Lortejob!

Tal for dig selv!

EN BREVKASSEMANDS FARVEL

Rollespil er en fantastisk ting. Man kan gennem rollespil fortælle nogle fede historier, opleve ting man ellers ikke har mulighed for alt det andet, som er blevet sagt til hudløshed. Og hvis du vil, kan du bruge de erfaringer du har gjort dig i rollespil i andre sammenhænge. Alle har spillet det der scenarie, hvor alting bare kørte. Alle har følt sig sej. Disse oplevelser kan give dig mere end som så. De fortæller dig om nogle sider af dig selv, giver dig nogle redskaber, som du kan bruge i andre sammenhænge. Det kan være alt fra selvtillid over forestillingsevne til lederevne og kreativitet. Rollespil har givet mig masser af den slags oplevelser og vil for altid have en plads i mit hjerte.

I min tid i miljøet har jeg beskæftiget mig med en hel del ting. Jeg har startet og kørt en forening, og senere blev jeg involveret i at køre og skrive scenarier på diverse spiltræf. Her stødte jeg for første gang på begrebet elite i dansk rollespil. Jeg så at der var en gruppe mennesker, som førte an idet de skrev de fede scenarier, arrangerede spiltræffene og forstod at føre sig frem. Jeg higede. Jeg ville være en del af denne elite. Det blev jeg, i det øjeblik jeg fik min faste plads i Fønix's redaktion, men begrebet elite viste sig hurtigt

at dække over noget andet, end jeg havde troet.

Min første åbenbaring kom, da jeg var på spiltræf i Sverige. Her havde jeg min hidtil største oplevelse indenfor miljøet (læs: altså ikke en rollespilsoplevelse). Vi var nogle stykker som hang ud med Mark Rein-Hagen og Keith Herber, og nøj hvor følte vi os seje. Bedre blev det, da Mark tog med os til København og vi gik i byen og fyrede fede på White Wolfs regning. Det var dengang.

Rollespilmiljøet er et sted fyldt af alle mulige mennesker, mange af dem intelligente og kreative. Det kan da godt være vi røg en enkelt joint mere end hvad sundt var dengang, men i hvert fald ændredes mit syn på rollespilmiljøet kraftigt i løbet af de følgende år.

Det begyndte da folk jeg respekterede begyndte at droppe ud af miljøet. Fra Troels Chr. Jacobsen over Merlin til Paul Hartvigson. Sidstnævnte værende en af mine nære venner. Jeg forstod dem ikke. Hvad kunne der være fedt ved at skride, når folk ser op til en, respekterer og bliver inspireret af de ting man laver?

Selvfølger har der altid været folk som har været oppe og toppes indenfor miljøet. Der vil altid være dem, som ikke kan lide de andre af den ene eller den anden grund. Sådan er det i alle lukkede miljøer – spejderbevægelser, skakklubber eller togtællermiljøet. Misundelse, jalousi og bitterhed vil altid være

Vi var nogle stykker som **hang ud** med Mark Rein●Hagen og Keith Herber, og nøj hvor følte vi os **seje**.

der. Men det var ikke derfor, disse personer forlod miljøet.

Først da en masse nye folk meldte sig på banen, faldt brikkerne for alvor på plads. Nu var det dem som higede og kæmpede og sloges om en plads i spotlygten. For mig og en del af min "generation" var det stilnet af. Det har måske også noget at gøre med, at man får andre interesser og et liv at tænke på. Under alle omstændigheder åbnede det øjnene for de folk jeg var omgivet af. I mit tilfælde opdagede jeg, at jeg mere og mere fandt mine personlige venner blandt folk, som ikke selv var en del af miljøet. Det undrede mig lidt, og jeg begyndte at spekulere over hvorfor. Her kommer det jeg kalder "de gustne eksistenser" ind i billedet.

Mange, ufatteligt mange, mennesker i eller omkring eliten, tilhører i mine øjne de gustne eksistensers rækker. Hos en del af dem er det meget tydeligt. De har ganske simpelt ikke noget liv udenfor rollespillet. Dem jeg har talt med, bærer rundt på tunge byrder af frustrationer, fra manglende seksualitet til en ingenstedsværende evne til at fokusere på det virkelige liv – livet udenfor miljøet eller rollespil i det hele taget. Så er der de checkede, som lader til at have styr på deres liv. De har for længst erklæret overfor sig selv og andre, at gu' er de nørder, men det er vi jo alle (undskyldningen), og på trods af smart tøj og dyre parfumer er de lige så gustne som de andre. Jeg kunne nævne navne i flæng, men det er ikke nødvendigt. Se dig omkring, næste gang du er på Fastaval eller Viking Con.

Guderne skal vide, jeg har selv tilhørt denne race



af klamme entiteter. Jeg prøver ikke at pudse min egen glorie. Jeg fortæller bare hvad jeg ser, hvad som har fået mig til at ændre kurs og søge nye græsgange. Jeg prøver at gøre noget ved det – om ikke andet så for mig selv. Det tror jeg også i høj grad var det, som fik bl.a. førnævnte personer til at forlade miljøet. Jeg ved at det var en af de ting, Paul forsøgte at beskrive i sin artikel om Hyggeindustrien (Fønix 9). Dengang slog det fejl, fordi Paul var vred og ikke selv helt ude af sumpen endnu.

Min opfordring skal lyde til alle jer, som sidder solidt plantet i miljøet. Åben jeres øjne. Jeg ved at mange af jer derude har set det samme som jeg, og at de fleste af jer simpelthen har valgt at ignorere det eller tilskrive det enkelte mennesker i ikke kan lide. Men hvad med dig selv? Har du et liv udenfor rollespillet? Hvilke venner deler du andet end rollespil med, hvilke andre interesser har du? Hvis du skal tænke i mere end et halvt sekund, for at finde et svar som tilfredsstillende din egen samvittighed, så tilhører du givetvis gruppen af gustne eksistenser.

Jeg vil aldrig holde op med at spille rollespil. Det er kvalitetsunderholdning på linie med at læse gode bøger, se gode film osv. Men som andre før mig, har jeg simpelthen mødt nok gustne eksistenser, som har hevet mig selv ned på deres plan, til at mit bæger er flydt over. Jeg ønsker held og lykke til alle jer som bliver hængende – det er ikke sikkert, at netop du tilhører dem – men det er sandsynligt, og det er kun dig selv som kan gøre, at du kommer videre.

As for me I'm outta' here.

Rasmus Rasmussen
Bavnehøj Allé 17, 2. Th
2450 Kbh. S
email: rasras@hotmail.com

Sikke noget pjat, Rasmus!

Hvaffen elite? Hvaffen spotlight? Hvaffen et miljø?

Jeg forstår da godt du er bitter, hvis du havde troet du skulle være berømt og noget ved musikken, fordi du skrev et scenarie, eller var en del af det såkaldte rollespilmiljø. Rollespil og gustne eksistenser har ikke noget at gøre med, at få andre interesser og søge nye græsgange. Det har noget at gøre med at blive voksen. Og det er da rart at du er blevet det. Jeg forstår bare ikke, at du synes det er relevant for læserne.

Og det er utroligt, så stor betydning du tillægger folks udvandring fra det såkaldte miljø. Folk får noget andet og lave, måske et job eller en kæreste, eller måske har de bare lagt den indsats i miljøet som de orker? Man kan vel ikke forvente at folk år efter år skal arrangere og skrive og holde deres taburetter varme?! Det er s'gu da kun godt med lidt udskiftning i miljøet, noget nyt blod og friske kræfter. Bare ærgeligt, at de gamle har en tendens til at blive desillusionerede over at miljøet (eller de selv) ikke lever op til deres forventninger. Og ærgeligt, at de altid skal smække med døren når de går. Det er da at udsende et signal om, at "her lades alt håb ude" og "rollespilmiljøet er noget lort, hold jer væk". Det kan da ikke passe, at den eneste måde at drosle ned på sin arbejdsindsats for et bedre rollespilmiljø, kun kan gøres ved at melde sig helt ud med en bitter kommentar.

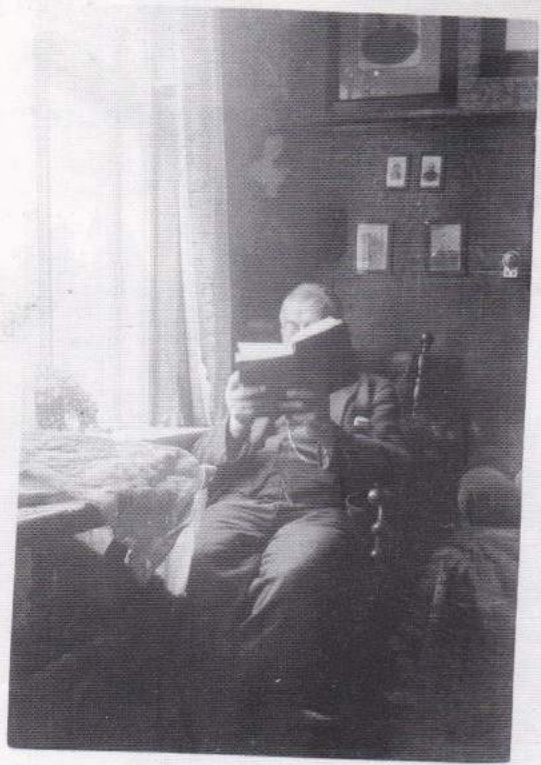
Hvis du virkelig holder af rollespil og dets muligheder, som du skriver, så lad dog være med at skræmme de nye væk!

Jeg har bestemt ikke tænkt mig, at blive ved med at være pisseaktiv i miljøet, men det betyder ikke, at jeg er sur og bitter. Den store udskiftning i Fønix-redaktion, bestyrelse eller con-arrangør-grupper, er en GOD TING! Lad os for helvede flytte os lidt, og ikke bare sidde og flæbe over gamle dage.

Og med hensyn til at være "ude af sumpen" og have opnået et "rigtigt" liv udenfor miljøet: Paul Hartvigson har skrevet et scenarie til dette nummer af Fønix!

Stor ståhej for ingenting.

Palle Schmidt, Produktionschef lidt endnu



...NÆSTEN

Jeg har jo lige denne sidste Brevkasse at gøre færdig. Så lad os springe ud i det, med et brev fra to gutter, som bare har skrevet ind for at fingre i den labre Ronni-disk med 13 Ronnis billedet. Måske skal det lige nævnes, at de to har lavet en brøler, idet de har glemt at vedlægge en tom disk. Det bliver sgu lidt svært at sende nogen billeder uden.

NUL HITPOINTS

Dette brev henvender sig til HitPoint-fanatikere og andet D&D-afskum (fnise undertrykt). Vi mener, at alle skal dø en grusom død uden at miste HP!

..Vi er to hatogbriller-rollespillere, der ikke ser fornuften i brugen af HP til kalkulering af skade på spillere g NPC'ere. Vi tager afstand fra denne urealistiske håndtering af problemstillingen. Man kan således med tilstrækkelig tålmodighed dræbe en mand ved at sparke ham over skinnebenet et tilpas antal gange (1/4). Dette er PLAT, ja det er.

OK. Brok nok. Sagens kerne ligger i, at man bør koncentrere sig mere om den konkrete skade på konkrete sted - i hvert fald efter vores mening. Slår du en dværg på skulderen med din +5 stridskølle, ha du naturligvis kvast hans skulder. Dværgen mister ikke dette og hint antal HP, men må døje med en ubrugelig skulder og et let nedsat humør. Det er fejlagtigt at alle individer i vores fantasi udelukkende består af en bunke HP, så man både skal slide terninger og bordplader op på at slå dem ihjel. Vi ser det i Káhl áf Káduluh, Viking, Gurps [her følger en længere oprensning. -ras] (...) samt i VP og Sværd & Trolddom! Som I ser, findes der ikke et eneste anerkendt system, som ikke gør brug af disse vederstyggelige matematiske beregninger (...). Vi foreslår total opdæmning for denne tvangstanke og åbner muligheden for, at rigtige rollespillere kan komme til. Man kan GODT sige: "Dø Usle Skum!" til et 5 meter højt rummonster og springe på den uden anden bevæbning en en urtekniv og stadig klare sig uden synderlige skrammer -am skal bare lige vide hvordan og hvorhenne. Der er meget mere gang i den end i HP-systemet. (...)

Så glem alt om HitPoint, LivsPoint, KraftPoint og lignende benævnelser for samme. Skær struber, spark nødder, kvas kranier og bræk figre! Spillerne skal vide, hvad de laver. Lad dem tage stilling til, om de vil paralisere, dræbe eller bare gennemtampe. Lad dem vide om de gør det langt og pinefuldt eller

kort og kontant.

(...) Man kan godt give undvære HP uden at skulle give afkald på terningerne. Vi vil bare have mere rollespil og mindre slitage på i forvejen godt gennembrugte terninger. Vi synes godt, man kan dø en grusom død uden at skulle bøvl med HP, men da debatter er så smarte og hippe nu om dage, kan vi blive nødt til at høre jeres mening. (...)

Farvel og med ydmyg hilsen
Frank Thomsen og Bjarke Christensen

PS. Rasmus, du er sej. Komer der ikke snart et nøgenbillede af din krop i bladet? (Evt. på forsiden med Helena Christensen og evt. med bladet udgivet i A2-format.)

PPS. Hvornår får vi vores billeder af Ronni?

! Alignment: Chaotic Neutral

Tak for et om end ikke særlig seriøst, så i det mindste helt uinteressant indlæg. Jeg er sikker på, at en del vil prøve jeres model. Der er selvfølgelig dem som opfatter HP-systemet på følgende måde (som jeg selv mener, kan retfærdiggøre HP): Den skade du tager, repræsenterer hvor ondt det gør og dermed også hvor du rammes. Det giver klart mindre kontrol idet, spillerne så ikke selv bestemmer hvor de vil ramme modstanderen. Men det virker udmærket som en lap på det ellers urealistiske system. Man kan jo så spørge, om et system der kræver en "lap", ikke lige så



godt kunne afløses af et bedre system.

For så vidt angår nøgenbilleder af mig, så er det kun de få udvalgte (læs: KVINDER) som kan få den slags at se - men så er det også live, og ikke bare et kedeligt billede. Det med Helena Christensen kan vi da godt snakke om - hvis i betaler hyren. Og så vil jeg lige gentage, at man selvfølgelig ikke kan få Ronni-billederne, hvis ikke man sender en tom diskette og en konvolut med frimærke (5 kr) og adresse på. Vi har ikke råd til alle de disketter/frimærker selv.

Tak og højrøvet hilsen
Rasmus Rasmussen

Man kan GODT sige:

"Dø Usle Skum!" til

et 5 meter højt

rummonster

Det næste brev er den eneste kommentar, som vi har modtaget til de sidste par numre Sleipner-debat. For mig, siger det lidt om, hvor interesserede den almindelige rollespiller er i den slags sager, og at der måske er håb endnu for de fleste...

PISSEHAMRENDELIGEGLAD

Hej med jer. Øv, øv og øv. Hvorfor skal Brevkassen fyldes ud med altdet der pladder om konflikter i Sleipner. Hvis Ask Agger og Kasper Nørholm vil diskutere, synes jeg, de skulle skrive til hinanden i stedet for til Fønix. Det kunne jo være at der blev mere plads til bedre og mere interessante breve. Nå, nok om det. For det første er Fønix et brandgodt blad. Såvidt jeg har forstået, er det Danmarks eneste rollespilsmagasin og det bliver nok også det eneste foreløbig, for konkurrencen bliver hård hvis man vil ind på markedet. Ronni sparker røv. Jeg har dog lige en lille ting. Jeg tror at Mads og Bjarne, der skrev kampagneoplægget til Warhammer 40.000 i Fønix nr. 18, lige skulle prøve at kigge en ekstra gang på en seksidet terning. Det er endnu ikke lykkedes mig at slå 17 med D66. Ud over det, var det en fed artikel. Jeg vil slutte af med at sige at ulækker er også en måde at være lækker på. Husk det!

Søren "Fusker" Fischer

! ADBADURG – AMNAMJAH ???

Der skal være plads i Brevkassen, når nogen har noget på hjerte. I sidste ende er det mig, som beslutter, hvad som er interessant nok til at få den store spaltepads. Jeg mener at diskussionen om Sleipner principielt er interessant, om ikke for alle, så for dem som har noget med Sleipner at gøre (f.eks. de klubber som er medlem af Sleipner). Asks brev var ikke et brev til Kasper Nørholm. Det var et brev til alle som gad høre på ham. Derfor var det lige det rigtige stof til Brevkassen. Om svar og kommentarer nummeret efter, kan det godt passe, at Kasper fik lige lovlig meget plads. Og så lige en kommentar til din påstand: Du må selv være ulækker, for at kunne mene noget sådant. Har du held med damerne?

Rasmus "Fester" Rasmussen

Det var det og det var alt, ikke bare for denne gang men for altid. Men bliv endelig ved med at skrive til Fønix. Den nye adresse er:

Rollespilsmagasinet Fønix
Adam Bindslev C/o Paloma
Gråbrødre Torv 15, 2. Th. 1154 Kbh. K
email: adam@inform.dk

Hav det godt og spil højt

ulækker er
også en måde at
være **lækker**
på

tarot, astrologi, hypnose, magi, reinkarnation, clairvoyance, økkultisme, UFOer, spiritisme, hekse, psykologi o.s.v.....

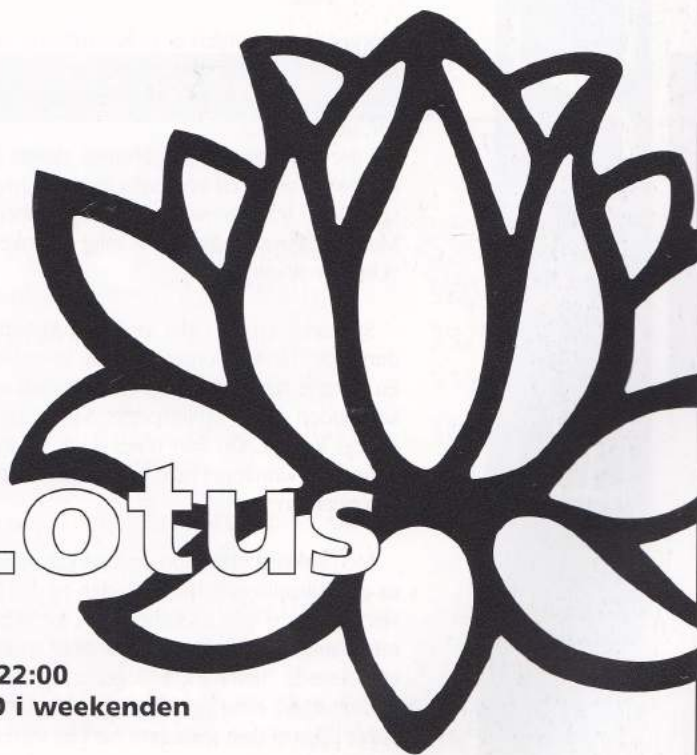
Radio Lotus

København

87,6 MHz & 90,6 MHz hybridnet

hele ugen 7:00 - 8:00 & 20:00 - 22:00

samt 14:00 - 16:00 i weekenden



Vision

&

Virkelighed



I slutningen af januar får du muligheden for at deltage i to virkeligt store og gennemtænkte scenarier i København. Begge scenarier er baseret på magt og intrigespil i den futuriske storby. Morgendagens Orden viser dig sider af København, som du aldrig før har set - gennem adrenalinbriller. [Endorphimore Induced Syndrome] bringer dig til fremtidens Sarajevo i byens hurtige, trendy barmiljø. De to arrangørgrupper har koordineret deres projekter således, at det er muligt at deltage i begge scenarier uden at gå glip af noget.

Forbered dig på en hård uge...

Morgendagens Orden

24.-30. januar 1998.

Beskrevet af Ask Agger

Morgendagens Orden er et live-rollespil for 200 deltagere, der forløber over en hel uge med København som ramme. Der spilles 24 timer i døgnet, uden pauser, uden nåde.

I live-rollespil er arrangørernes største udfordring normalt at skabe en troværdig illusion. Omgivelser og scenografi trækker rammen op og skaber scenen. I Morgendagens Orden har vi valgt en enkel løsning - vi bruger virkeligheden.

Scenariet forgår i det vintergrå København med dens spir, tårne, monumenter og spraglede nattelev. En historie rides bedst op af kontraster og mod virkeligheden virker rollespillets løgne og illusioner særligt kraftigt. Du kan blive skudt foran din egen hoveddør, kidnappet i din bager og monstret kan ligge under din seng.

Med virkeligheden som kulisse kan vi koncentrere os om rollespillets kerne; historien og dens konflikter. Her trækker vi igen på København, for storbyen rummer allerede det stof som historier er spundet af; der er allerede hemmelige loger, politiske intriger, rockeropgør, new age fanatikere og narkobander. Vores opgave som spillere har blot været at stille et

forstørrelsesglas op foran byens skyggesider og trække konflikterne op.

Som spiller bliver du del af en lille gruppe f.eks. et firma, en bande eller et politisk parti. Gruppen er din kerne under spillet, men du har også personlige ambitioner, konflikter og drømme. Selv om spillet kører døgnet rundt har du stadigvæk mulighed for at passe arbejde, kæreste etc. I historien er du også et menneske, der har en hverdag at passe og pligter at se til.

Er du interesseret, så indsend en tilmeldingsseddel eller kontakt Jeppe (35838218) eller Ask (32967432).

Arrangørerne er bl.a.: Asta Wellejus, Kasper Eskildsen, Jeppe Norsker, Simon Nielsen, Sara Cederstrand, Gimle Larsen, Jesper Hyllested, Anders Skovgaard-Petersen, Christian Hviid Mortensen, Anders Jønson, Max Møller, Johannes Bjerrum-Niese og Ask Agger.

[Endorphimore Induced Syndrome]

23.-25. januar 1998

Beskrevet af Hans Peter Hartsteen

EIS er fortsættelsen på scenariet [The Endorphimore Document], der blev omtalt i Fønix nr. 17.



v/ Hans Peter
Hartsteen
-Gutten med
kutten!

Det er forår 1951, atomvinterens andet år. Danmarks sidste år som land. En gruppe mænd sendes af sted fra København til Aarhus med en officiel last. Før afgang myrdes en af deltagerne på grusom vis. Rejsen fører deltagerne ind i noget der ligner fortiden. I skæbnen og vejrets vold ender ekspeditionen på Skarvø i det tilfrosne Kattegat. Og på Skarvø indrodes ekspeditionsdeltagerne i intriger, før Ragnarok kommer til øen i deres fodspor.

Morderens Historie

af Paul Hartvigson

grafik af Kongen

en Danmarkshistorie i Ask Aggers
HOLOCAUST
Verden

Spillestil:

Eventyret foregår i en tid, hvor man siger De, og er meget korrekte. Samtidig er civilisationens klædning flænset af vinterstormen. Du bør skildre det døende land i medfølelse for de mennesker, der stædigt ignorerer marevidtet og gør et heltemodigt håbløst forsøg på at leve normale liv.

En spilleperson bliver hurtigt myrdet og erstattes med en ny. Du skal sørge for at bruge dette til at befæste din myndighed over for spillerne. I det hele taget er spørgsmålet om magt og respekt vigtigt i eventyret.

Brug spillepersonernes gensidige mistro og gensidige afhængighed. Jeg er selv glad for at tage spillere til side for at opdyrke en passende følelse af usikkerhed. Pas på at ingen spiller stjæler din tid.

Drama-scener skal være hektiske og spillerne skal ikke føle sig sikre når blodet flyder. Se deres adfærd; brug det du ser; dem, der taber hovedet under pres, bliver lette ofre for fjenden. Byg op til et apokalyptisk undergangs-klimaks af gøtterdämmerungagtige dommedagsproportioner.

Det er en Kold tid

København er hyllet i mørke, og man bevæger sig gennem grofter gravet i meterhøj sne over Rådhuspladsen og Kirkeministeriet, der har overtaget Københavns Rådhus. Sortklædte ministerialbetjente holder vagt, og alle vægge er hvidkalkede nu. En gruppe mænd er til møde.

Et Møde i Ministeriet

Kontorchef Olsen er høj, skaldet og kadaveragtig, og underretter deltagerne om opgaven med en tør, tonløs stemme. Han modtager nogle af dem

enkeltvis og veksler fortrolige kommentarer med næsten alle i gruppen. Først skal der sendes forordninger til Jylland, med nye forordninger til brug af Sognefogederne. Dernæst skal Professor Vermund overbringe visse ... optegnelser til Bisbekontoret i Aarhus.

Departementschefen ser mod snefoget udenfor. Desværre er farvandene stadig tilfrosne her i April, men disse to sager kan ikke udsættes. De vil blive sendt af sted næste morgen med det ugentlige tog mod Kalundborg. Derfra kan de rekvirere transport over isen til Jylland.

En nat på Hotel Plaza

Tre ministerialbetjente med lygter følger deltagerne gennem rørtågen til Hotel Plaza ved Hovedbanegården, hvor de venter et måltid af Sellerisuppe og Roegullasch med ægte kødtrevler, og måske en kort snak før de går til deres rum. Du kan give nogle af spillerne drømmesyner, der har noget med dem selv at gøre eller måske et forudblik til noget, der sker senere.

Midt om natten lyder et skrig i hotellets iskolde gange - og så lyden af knust glas. Døren til et værelse står åben, og de hurtigste kan få et blik ind i et raseret værelse, hvor blod er sprøjtet på væggene, og en krop er slængt midt på gulvet.

Den døde er professor Vermund. [Se stift i øjnene på spilleren. Magten er din] Han er død af at få bryst og strube flået op. Men hans hænder og fødder var knust i forvejen. Der er spor af store nøgne fødder i blodet på gulvet, og de fører til vinduet. Det sneer udenfor, og man kan kun følge sporene det stykke ned langs Hovedbanegården.

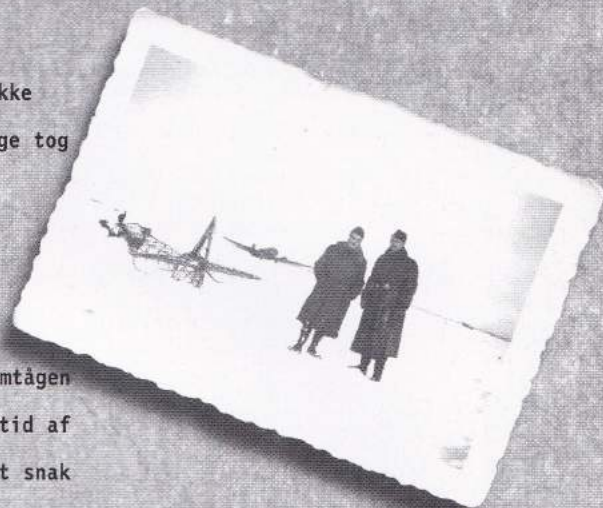
Det er svært at se, om de mangler nogle af professorens pakker. Spredte papirer viser sig at være optegnelser fra Grønlandsekspeditionen i 1936. Ministerialbetjentene vil opfordre deltagerne til at holde sig på hotellet.

NB. Spilleleder: Nu ved de hvem der bestemmer! Uddel fra nu af beskrivelsen af Kordegn Høj til den afdøde professors spiller og lapperne med "eftertanker" til de andre, efterhånden som de får tid til at overveje situationen.

Hvis du vil vide om morder og motiv, må du læse eventyret!

Efter en halv time ankommer Departementschef Olsen. Han samler deltagerne og minder dem om afrejse få timer efter. Han overlader en taske til Johansen: "Professor Vermund skulle overdrage dette til Biskoppen i Aarhus. Pas nu godt paa!"

Det banker på døren, og en lille sortklædt mand træder ind. Et stort rosa modermærke dækker venstre del af hans surladne ansigt. Han går over til Departementschefen og giver ham et visitkort.



Olsen rømmer sig nervøst: "Af hensyn til missionens fuldbyrdelse har Departementschefen besluttet at lade Kordegn Høj følge d'herre".

En Rejse København-Fortiden.

Det er mørkt, da de udsendte bevæger sig gennem Hovedbanegården mod indkvarteringen af de husvilde. På perronen holder lokomotiv og tre vogne. I den bagerste "almindelige" passagerer, folk der har skaffet en eftertragtet passerseddel. I den midterste en postvogn, hvor de udsendte diskret føres ind sammen med tretten kasser forordningner og fem kasser proviant. Forrest er en godsvogn, fire værnemagts-soldater geleiter tolv trætte arbejdsløse ind i den. Soldaterne taler et fremmed sprog, deres officer er en syttenårig dansker.

Toget tøffer ud i det bidende kolde morgengry. Valby. Glostrup. Over et snedækket Sjælland. Tåstrup. Roskilde. Flere gange må det stoppe, for at de arbejdsløse i forvognen kan rydde sporet under bevogtning. Lejre. Hvalsø. Under et ophold lyder tre skud. Tølløse. Holbæk. Mørkøv.

Lyset blev væk i snefoget for timer tilbage, og toget har stået en halv time. Mindst. Ulvehyl blander sig med vindens tuden. Lidt forbi Nyderup. Hvoornår var det ulvene kom til Danmark, drevet af nordenvinden? Forbandet som de trives. Toget sætter sig i bevægelse i et ryk. Et skrig. Toget går i stå igen.

Det banker dumpt på døren. Udenfor står den danske forbindelsesofficer. Er der en læge? Der er brug for hjælp til at rydde. Han er udmattet og bange, næsten trygler om hjælp. To arbejdsløse med tomme øjne er ved at slæbe en af soldaterne væk. Hans ben er knust under toghjulene, og han bræger sin smerte på ukrainsk. Ulvene hyler. Nogen skal skovle, andre skal holde vagt mod ulvene.

Måske er mødet med elementerne udfordring nok. Og skyggerne af ulve, eller et oprør fra tvangsarbejderne. Særligt hvis de alle bliver i vognen. Måske sidder toget fast. Måske humper det videre. Stormen er ovre, og månen skinner blegt. Men det når ikke helt til Kalundborg.

En skare ryttere spærrer sporet, og der er tyve mand med rifler derude også. Alle passagerer kaldes ud. De udsendte skilles ud som myndighedspersoner.

To ryttere rider frem. En søvner, gråsprængt mand. På sjællandsk anråber han dem i Guds og Kongens navn. Han er Sognefoged Johnsen fra Diskinge sogn. Med ham er Johnsen Junior i Frikorps-uniform, med Jernkorset med Egeløv.

Sognefogden regerer over denne del af Sjælland og bryster sig med titlen Landshøvding. Hans søn har samlet hans hær. Han har trællet til at få toget fri. Han vil gerne stå sig godt med København. Og han er glad for de nye beføjelser, som han mener at Forordningen giver ham. Så fører han dem til Kalundborg, og viser dem tilfreds den halobrændte by. Dele af byen er brændt, og fjorten stiofrosne lig hænger på galgebakken over byen. Junior har lært den slags på Østfronten.

Den erobrede by byder han de udsendte på et festmåltid med sul og gule ærter. Og kvindfolk til dem der vil have.

Over isen

Få ord fra Landshøvdingen er nok til at få stillet en slæde til rådighed. Og otte "tølperer" som trækdyr. Eller fire heste, hvis de har mod på at presse Johnsen rigtig hårdt.

Hans eskorte følger dem gennem Fjorden, ud til enden af Røsnæs. Og så er de for sig selv.



Først går det anstændigt over det frosne hav, men over middag bliver det underligt varmt, og en tåge omgiver dem, og om aftenen blæser det hårdt med tunge våde snekys, og pludselig en isnende storm. Det skal give Kaptajn Falch lejlighed til at styre ekspeditionen mod Skarvø.

Men giv dem snestorm og helvede, og lad dem prise sig lykkelige for at have fundet en "mellemstation". De får landkending af øen i en oase af klart vejr, lige før himlen formørkes som Odins åsyn. De skal kæmpe sig gennem stormen, før de når forkomne frem til øen ved nat.

Øen i Vinterens Græb

Skarvø by ligger tæt med tækkede gårde i meterhøj sne, med en brugsforening ved havnen, og et par kuttere og både. De ankommer om natten og i snefog, og kun langsomt vil Skarvøs verden røbe sig for dem. Skarvø er frosset inde i en knugende strid. Der er Sognefogden og bønderne, der er matroserne fra et tysk flådefartøj, og der er de indremissionske fiskere.

Bønderne og Sognefogeden

Det er syv gårdmandsfamilier der er de fine på Skarvø, tyve mand, deriblandt Sognefoged Østergaard og hans fem drikkebrødre i Sognerådet. Der er en tolv husmandsfamilier, der aldrig har udfordret gårdmændene og tredive landarbejdere, som er bitterligt afhængige af deres mestre for mad og husly.

Hans Østergaard bor i den store gård, og skærer en næsten overbevisende figur i den første tid. Han vil virke velvillig, og godtager påfaldende gerne deres krav om at have officiel status. Han håber, det kan bringe dem i konflikt med tyskerne, som han ikke fortæller dem om. Han skal mindes om at give dem mad, og han vil prøve at stole, hvad de har af forsyninger, hvis han kan gøre det ubemærket. De er sikkert for udmattede til lige nu at bemærke hans viltre hår og stirrende øjne. Eller bordet med et rod af spillekort og tomme brændevinsflasker.

Ja. Sognefogeden er et ynkeligt orag af et menneske. Østergård tror, at verden er et komplot mod ham og dyrker intriger for at undgå "uundgæelige" angreb. Han frastøder alle dem, der kunne hjælpe ham. Sin gamle ven Scheepelern, Roogeman eller sin kone. Og også spillerne.

Østergårds kone flyttede over til den tyske kaptajn først på vinteren, og Sognefogeden omgiver sig med sine venner, der er fordrukne og forskræmte. De har en fire gamle geværer gemt et sted, og Østergård drømmer om at "befri" øen. Måske vil han inddrage spilpersonerne.

Kriegsmarine og Kaptajn Roogeman

Snart efter ankomsten, bliver de udsendte hentet af bevåbnede tyske matroser. Deres officer gør honnør og beder dem følge med. Ved dagslys kan man se, at det største af skibene er en konverteret trawler med bestykning og Kriegsmarine-farver. Båden hedder Lottie II, og er i god stand. Det tyske hovedkvarter er indrettet i Brugsforeningen, hvor gulvet i stueetagen er frosset havvand.

Officeren sætter sig bag skrivebordet i brugsuddelerens kontor. Han har vandblå øjne i et spidst og kantet ansigt og enkelte grå hår næsten usynlige blandt de blonde. Han trækker dem igennem et langt og omstændeligt forhør og smiler træt en gang imellem.



Theo Roogeman er en intelligent mand og en god leder. Nu for-
hører han den umage gruppe over for ham. Deres historie er nok sandsyn-
lig, men han mistænker at deres ankomst har med "morderens historie" at
gøre. Kaptajn Falch. Passerseddel til Professor Vermund - navne han
kender. Han ser tavst på dem. Så kommer en lille krølhåret kvinde ind
i stuen og spørger om hun kan byde på noget. Kaptajn Roogemans ansigt
lyser op. Han afslutter forhøret nogenlunde hurtigt, og tør op over
roesuppen. Hanne var Hans Østergaards kone, nu er hun den tyske kapta-
jns kvinde.

Tyskerne frøs inde her, og har den virkelige magt på øen, som
de egentlig lader passe sig selv. Matroserne skiftes til at holde vagt
og gå på jagt. De går tit ud på næsset og besøger "Morderen". De synes
han er det eneste mandfolk på øen, og de elsker at lytte til hans
skrøner. Kun kaptajnen mistænker at "Morderens" rablerier har betyd-
ning. Roogeman tænker. Han ønsker at gøre det rette. Han vil redde sine
mænd ud. Han vil sejle bort med sin elskede, men han frygter at
skæbnen har bud efter ham. Han er splittet.

Fiskerne og Prædikanten.

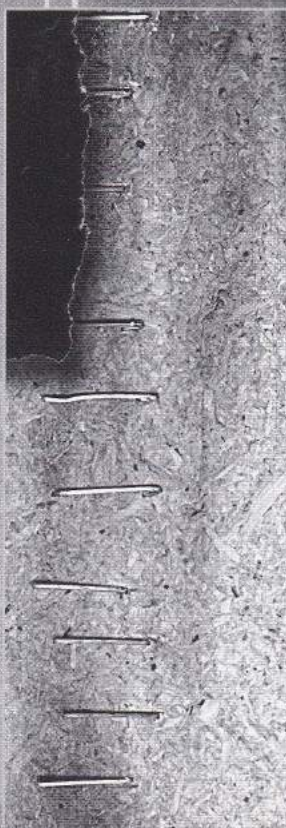
*Øsen holder otte kuttere i sit frosne greb. Skarvø's fyrrer fiskere og
deres familier bor nøjsomt i de små huse omkring havnen, de deler med
hoerandre som de første kristne, og vender verden ryggen. Mændene
har ikke kunnet sejle i månedsois, og deres vrede kan nemt blive til
oretæver. Men heldigvis er de kristne mennesker.*

*Samuel Kristensen er blevet deres leder og hans blå øjne
brænder med isnende ild, når han fordømmer verdens syndighed: hor,
kortspil og drukkenskab. Så peger han op mod byen, og fiskerne nik-
ker tavst og ved godt, hvem han taler om. Han antyder ikke noget om
Morderen, men han ved han er endt i Satans klør gennem omgang
med ukristelige folk. Og når de fremmede kommer, får han mere at
tale om.*

Sære tider og strid på Skarvø

*Vejret fortsætter med at være underligt. Varmt og diset, bidende
koldt, og det er umuligt at forlade Skarvø. Spillernes ankomst for-
stærker de konflikter, der lurar på øen. Nogen mener de nyankomne
bliver fodret på indbyggernes bekostning. Andre siger, de har store
forsyninger med. Mens de er der, vil der opstå problemer og sammens-
tød, der langsomt udarter sig. Hvis personerne er uforsigtige vil de
blive rodet ind i dem. Men hvis de passer på, kan de måske bryde isen
og komme i kontakt med normale indbyggere og få overblik over intri-
ger og historier.*

Efterhånden vil de udsendte nok ønske at få Morderen i tale,
men i den første tid er han bare en skygge i skoven. Han har mange
gemmesteder og fælder ude på næsset. Måske råber han særlige varsler til
indtrængende eller fanger dem enkeltvis i snefoget for at sige dem en
skinger sandhed. Som Ragnarok stunder til, kan de møde ham, men først
efter at Fjenden er kommet til øen.



Den sidste Gæst

En dunkel dag løber et kobbel gale hunde ind i byen og angriber alle der er på gaden. De er budbringere for den fjende, der er på vej. Vakilende, over isen. Måske i menneskeskikkelse. Det er Professor Vermunds morder, der er nået frem for at finde sit bytte.

Sigmund er født som produkt af SS-avlfsforsøg. Og når han bare sidder, kan han ligne en pæn ung mand. Næsten menneske, men for mange muskler i så lille en krop, selvom kroppen er over to meter. Alligevel er han ren arier. Kun en knægt med en ond troldagtig snedighed og få menneskelige følelser. Han jager efter Nordbo-sagaen. Efter de afskrevne runer, Jochumsen aftegnede i templet i 1939-ekspeditionen.

Først vil han observere. Men siden vil han puste til den strid, der brænder, og han vil søge at samle forbundsfæller. For han kan mærke, at han har en mægtig modstander på øen.

Morderen ved Verdens Ende

Ved næsset bor morderen. Klarer man sig gennem skovens labyrint, kan man stå over for en mand med strittende skæg, dybe, formørkede øjne, iført anorak og med spyddet hævet.

Vilhelm Schepelern er gammel Grønlandsforsker, og manden der reddede ekspeditionen i 1939. Men et halvt år efter hjemkomsten myrdede han sin kone med de bare næver. Han sad i fængsel til 1945, hvor cellerne skulle bruges til politiske fanger. Så trak han sig tilbage til glemsel på Skarvø. Hans ungdomsven Hans Østergaard ville ikke vide af ham, og han blev eneboeren, der råber i skoven og har synet om verdens ende. Før tyskerne kom, har han kun set mennesker ved fāmælte byttehandler med nogle af bønderne. Denne vinter er han den eneste på øen, der ikke sulter. Han fanger sæl gennem isen.

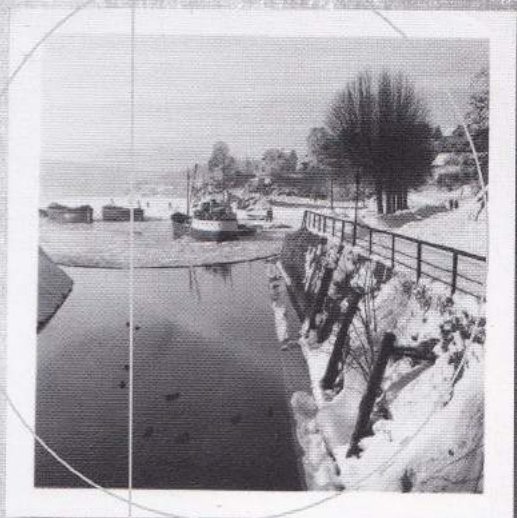
Når de får Morderen i tale er han usammenhængende og taler forbi pinefulde dele eller blander med drømme.

Morderen er væk i sin egen historie. Konens blod på hans hænder, arktiske vinterstorme og synet af Midgårdsormen glider i et for ham.

Roogeman har prøvet at skabe orden i Morderens rablerier. Brug sætninger som disse når han taler. Det er Roogemans egne noter i parentes.

Seddel 1: Ekspedition 1939.

"Den syvende fjord. Over Hanefjeldet. Slangens tænder (Fjæld?). Fem mand og intet mad, jeg måtte gå ned i Logens Fjord. Bjørn der går som en mand. Dens øjne var ild Isak, Isak, lad dem ikke dø. (Isak Kleist?) ... Der er væsener, forstår I, lavet af troldmænd, der er ikke dyr og menneske. Det talte vi om allerede før vi fandt det. (Ruiner?



Tempel?) Den skal ikke få mig ... Og inde i fjældene, en dør af sten og vægge med indhuggede tegn. Hvordan kunne de Jochumsens nysgerighed blev hans skæbne, men runerne fik han aftegnet. (Eks. Deltager!) Og som om ulven slugte solen, og isnende vinter. (Mytologi, eller det mørke Halvår i Arktis???) ... NB. ca. 4/12; S: Denne vinter er som dem, vi får ikke solen at se denne vinter... Vermund er en veltalende mand jeg har set han savle af angst... Jeg har dræbt mere end det I tror, også Væsener der ikke burde være, og jeg har drukket andet blod... Tupilak. Det hedder de, men hvorfor her? (Tupilak; eskimoisk sagnvæsen?).... Husker ikke kampen, men husker blodet på mine hænder. Thora, Thora. Jeg var ikke vendt tilbage, hvis jeg vidste... Gennem mørket, Falch, han holdt skibet tilbage. Reddede os. Fire dage efter natten faldt...

Seddel 2: Drabet og så videre.

Visne blade fik mig til at græde. Og hun så på mig, men hvad kunne jeg sige Jeg husker det ikke. Husker det ikke, men jeg stod med hende i hænderne. Død ... Ingen beviser, men jeg vidste jeg har gjort det. Intet forsvar Husker ikke kampen, men husker blodet på mine hænder. Thora, Thora. Jeg var ikke vendt tilbage, hvis jeg vidste ... Lader mig ikke sone. De lod mig gå, udsløttet forbrydelsen af alle andres tanker end mine ... En ven der forråder dig. Du vil se ham død. Se ham lide ... De frygter mig. Jeg fortalte dem om Fimbulvinter før denne vinter. Deres frygt ... (7/1; S. forudser storm med nøjagtig længde). En ny dag gryr, men først ser jeg solen sluges... Dens døende sol kan være som blod, og dine hænder er ikke hænder mod dem (den?). (Grønland, måske drøm).

(13/4; S: de kommer med en slæde, og de er forfulgte. Gennem isen, og vinteren varer ved, varer ved. Siger pludselig: Jeg taler om nu, Theo, ikke om dengang).

(11/4; S: Vermund du vidste det aldrig. Troede det ikke. Vermund.

Splid og Undergang.

Ragnarok opstår af et kaos af mistro og tvædragt. Først virker det som alles kamp mod alle, og først langsomt tegner omridset sig af de to sider, der er. I stormvejr, blodstorm og kulde skærpes hunger og mistro og vanvid. Oboerne mistror de udsendte og matroserne. Kaptajn Roogeman tror, at de udsendte bringer døden med sig. Og alle mistænker Morderen eller tror, han er den, der ved noget. Jo længere de venter, jo farligere er det at opsøge ham.

Jätten holder sig skjult, indtil det sidste slag står. Imedens kan han afstedkomme flere begivenheder. Hans blotte spor skræmmer, men en nat bliver en husmandsfamilie slagtet. Folk forsvinder sporløst, mens de prøver at dræbe de gale hunde. Frygten breder sig og beskyldninger svirrer.

Sigmund gnider sine hænder. Når han kan mæske sig på menneskekød, vil han få styrke til også at møde sin fjende derude på næsset. Men som kampene står på, opsøger han Østergaard og gør ham til sin tjener, og alle andre, der lader sig styre af frygten, kan han narre.

Dem, som søger blodsudgydelse og vil svælge sig i vrede, er



I disse for vort Land saa Alvorlige Tider ...

I det tiende Krigsjaar er det fredelige Kongeriges Aasyn ændret til Ukendelighed. Regeringen forsvandt i 1943, men Embedsmændene fortsatte Styret. Nædkæmpelsen af Opstande i Byerne i 1944, Københavns Bombardement og Brand i 1946, og Ny-ordningen i 1947 er Milepæle i Vejen til det Mørke land i Fimbulvinteren 1949-51

I ti Aar er Befolkningen blevet Beriget med Formaninger, Rationeringer og Kontrol. Der er snart ikke den Dansker der ikke i søvne kan gentage Argumenterne for at deltage i Riget. Den Fælles Mark, Den Europæiske Arbejdsdeling. De bøjer hovedet.

Men i mellemtiden er det blevet en mindre Bekymring. Landet er nemlig begyndt at gaa i Opløsning. Vandstanden er steget med en Meter. Sidste Vinter var farvandene tilfrosset december til marts, og i April 1951 har Isen endnu ikke sluppet sit Greb. Folk har sultet, og nogle er døde.

Værnemagten har Delinger i landet. Men det er mest andre Udlændinge; Tjekker, Franskmand, Ukrainere, med danske og Tyske Forbindelsesofficerer. Efter høsten slog fejl lader Germania Danmark sejle i sin egen sø. Der er siden 1943 intet Politi.

Hipokorpset var oprindeligt Tyskvenlige danske Bejente. I dag ter de sig som Forbryderbander. Det samme gælder

Modstandsbevægelsen, der dominerer som By-guerilla, med højborg paa det delvist oversvømmede Amager.

Heldigvis er der Ny-ordningen med større beføjelser til Myndighederne. Arbejdsløse og Husvilde er underlagt Myndighederne. I

Byerne er det Byraad, der halvt udpeges af Etaten, halvt ved et knudret Valgsystem, baseret paa Kvarterer og Arbejdspladser.

Dem paa offentlig Forsørgelse stemmer ikke. De faar mad for Arbejde, eller smides ud af Byerne. Ud hvor Ulve nu jager.

Kirkeministeriet har faaet en stor Rolle, for Sogneraadene er blevet lagt under det. Og det er Sogneraadene og deres

Formænd der nu styrer Landdistrikterne. Sogneraadformændene hedder Sognefogeder, og er dømmende og udøvende Magt i eet. De har ret til at udnævne bevæbnede Jægere for at holde Ulvebestanden nede, og undgaa Krybskytteri.

Kirkeministeriet har faaet den lovgivende Magt lagt under sig. Derudover har Ministeriene lov til at udpege Betjente til at beskytte deres Ejendomme. Kirkebetjent-korpset det nærmeste man kommer paa en Hær.

I Kirken er der konflikt mellem Højkirken under den nye Ærkebisk i Roskilde Oluf Mørding og Grundtvigianerne. Indre Mission er splittet mellem Arvefjenden og en daarlig Smag i Munden over præcis den verdslige Rolle Kirken skal spille i de yderste Dage.

Grundtvigianerne tænker meget i Myte og i Sammenhængen mellem gamle Gudesagn og nyere Verdenshistorie. Rygtet siger, at Højkirken i Danmark har "faaet" landet af SS mod bl.a. at knægte Grundtvigianerne.

Landet stander i Vaade.

lette ofre for Jätten. Dem, der står imod at følge frygten, er Asernes udvalgte.

Kampene.

På det dårligste tidspunkt vil Østergaard kalde til oprør mod tyskerne. Det består i at nogle bønder og karle sniger sig rundt og skyder på dem, de kan. Et skud fra mørket og en skikkelse falder lydløst sammen, og alting er meget værre.

Udgangen kommer i skarpe ryk med blodsudgydelse, efterfulgt af frosne døde perioder. Og de Udsendte sidder i en virkelighed, der langsomt knuses af vinteren, og før eller siden må de handle eller blive sindssyge. Måske snige sig ud og opsoge Morderen.

Den yderste Dag.

De kommer til at møde Morderen en nat, hvor torden ruller over himmelen. Bevæbnet med spyd og rifel, byder han dem at deltage i kampen. Den yderste dag er kommet, og siderne er valgt.

Vintervind blæser og huse brænder, ulve huler, og de døendes skrig fylder klagende luften. Lyn slår ned, og sære skygger befolker luften. Men en kamp er ikke til at undgå, og de vil stå over for væsenet, der er mægtigere end nogen enkelt af dem. Muskelbuntet, halvjätten. Dens tjenere virker vanskabte og umenneskelige nu. Lynene farver himlen rød.

Men hvis nogen anråber de højere magter, når denne kamp raser, så brydes himmelen, og et lyn rækker ned gennem skyerne og rammer dem, der kæmper mod uvæsenet. Ikke dem der flygter.

En kæmpe kraft gennemstrømmer den ramte, og det sejler for hans øjne. Den følgende kamp går over grænser. Træer rykkes op med røde og store sten kastes. Blodet banker i øjnene, og krigeren vandrer på luft. Slaget bliver en sang, skrålet af vinterstormen, og kun øjeblikket findes.

Før ... før de får bevidstheden tilbage. Et kæmpe brag, og isen brød. Havet omkring dem er et kantet landskab tætpakkede isflager. Det er en blygrå dag. De står på øens højeste punkt, og ser ned over ødelæggelsen. Den brændte by, træer væltet af storm, og små sorte skikkelser i klatter af rødt i sneen.

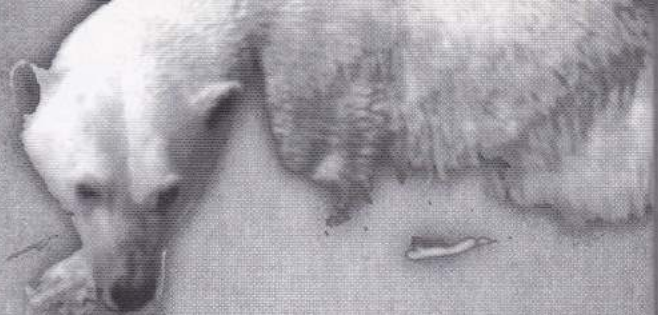
Efterskrift

Forsommer 1950: en fiskerbåd sejler gennem Kattegat. Isen er brudt, men der er stadig flager her og der. Landet er vissengrønt og muddersort. Rygende ruiner og halvt oversvømmede byer ligger langs kysterne. Sne ligger på nordvendte skrånninger. Ingen træer har blade.

Hvem er de. Hvor er de på vej hen? Mod en anden ø under varmere himmelstrøg? Eller vil Gudernes Vilje trække dem nordpå mod næste træfning i den Endelige Kamp, en træfning på Grønland?

Ude i nordsøen vugger isflagerne, og Jylland forsvinder bag horisonten, som om havet har opslugt landet.

Farvel til Danmark.



De Udsendte:

Personer til Morderens historie

Fire spilpersoner er vigtige. LaRoche og Hoff-Jespersen kan bruges som bipersoner eller udelades. Høj er selvfølgelig erstatningskarakter for Vermund, der bliver myrdet tidligt.

De følgende oplysninger er STIKORD til personerne. + en eftertanke til at servere dem efter Professor Vermund er blevet myrdet.

Johansen:

Lovende ung mand i ministeriet, der tjener nok til at sætte mad på bordet for kone og to børn. Tænker på at gøre karriere, og være rede til at hjælpe Danmarks ære. Han sympatiserer hemmeligt med Modstandsbevægelsen. Og ingen gør karriere ved at udbrede sig om egne meninger.

Johansens eftertanke

Du er i konflikt. Forordningerne er led i et stortillet slag mod grundtvigianere og andre fritænkere. Du er agent for Frit Danmark. Hvis du ikke gør noget vil hundreder af jeres folk blive fanget. Men hvis de ikke når frem, så har du sat karrieren og måske din tilværelse over styr.

Kaptajn Falch:

Du har været skipper for mange Grønlandsekspeditioner, og nu fungerer du som kurer i denne isvinter. Så føler du dig stadig i live. Der er alt for meget tysk interesse for Grønlandsekspeditionerne - de er ude på noget. Du kender Vermund fra dengang, du hentede de overlevende fra 1939-ekspedition.

Kaptajn Falchs eftertanke

Professoren er død. To andre overlevende fra den ekspedition. Fangeren Isak Kleist deroppe, og Schepelern. Det var ham der reddede ekspeditionen. Dræbte en gal bjørn der forfulgte dem og fik dem blåfrosne om bord. Et år efter hjemkomsten dræbte han sin kone, og sad i fængsel indtil de fyldte dem op med højskolelærerne. Så trak han sig tilbage fra verden til Skarvs.

Jespersen-Hoff:

Han er en ung forsker, der er for nylig er blevet ansat i Statens Lovdepartement, men han drømmer om videnskab. Han er meget interesseret i overførslen af Nordboskrifterne til Aarhus. For nylig var der - af alle mennesker - en katolsk munk der prøvede at få adgang til dem. Det er uacceptabelt at så spændende dokumenter skal bruges som politisk skakbrik! Og så er de i Vermunds hænder! Manden har i årevis omhyggeligt sørget for at der ikke blev forsket i de papirer! Og nu skal de overgives!

Jespersen-Hoffs Eftertanke

Den eneste andet overlevende medlem af ekspeditionen var Schepelern, der myrdede sin kone brutalt et år efter hjemkomsten. Han er sluppet ud for nogle år siden. Se det var en videnskabsmand. Og nu bor han på Skarvs, langt fra alle. Du må observere og tilstræbe at dokumenterne ikke falder i de forkerte hænder. Undtagen hvis disse forkerte hænder skulle være ... dine egne.

Schultze:

Major i Værnemagten, og ansvarlig for eskorte af forordningerne. Han har været på Østfronten, og har prøvet at blive beskudt af partisaner i månedsvis, og har knust byopstande. Og det gider han ikke mere. Han er magelig og arbejder for at lave så lidt som muligt og i øvrigt overleve. Han kan ikke forstå at vejret i Danmark er så dårligt.

Schultzes Eftertanke:

Professoren blev likvideret på grund af de der dokumenter. I er i fare så længe nogen bare tror I har dem. Bedst ikke at stikke halsen for langt frem. Det er sikkert SS der står bag, og dem skal man ikke blive involveret med. Og det er helt sikkert at der venter ubehageligheder når I kommer til Jylland.

Lieutenant LaRoche:

Du er en fransk adelsmand, der slap ud af krigsfangenskab ved at stille sig i tysk tjeneste. På det tidspunkt havde du genlæst "de tre musketerer" otte gange. Du har haft heldet med dig og er blevet adjutant hos kære gamle Schultze. Du regner ikke med at vende hjem, men at blive lykkelig. Fest, Forførelse, og ædel strid drømmer du om. Og aldrig, aldrig frontkrig mere! Majoren mumlede noget om optegnelser fra en polarekspedition, der skal med forordningerne denne gang. Det har da lidt eventyr over sig.

LaRoche's eftertanke

Aul en af de ting. Du har hørt rygter i krigsfangelejren. Der er væsener som varulve og den slags man ikke taler om. Tyskerne siger at det er englænderne der opfører uhyrer, men de hvisker at SS også gør det. Hvad du kender til Værnemagten, så kan franskmænd og tyskere sagtens komme overens. Men de Sorte. Dem skal man holde sig fra.

Professor Vermund:

En noget fyldig herre, der modvilligt er revet ud af sit studerekammer. De gamle Skifter. Blikket Stirrer, sig tanken forvirrer. I Taage de gamle. Det var ikke dig der fandt dem på Grønlandsekspeditionen 1939, selvom det tror alle. Men efter stakkels Schepelern blev sindssyg efter at have reddet hele ekspeditionen, måtte du tage dig af dem. Og hvad så mere. Du ville gerne vide, hvorfor både tyskerne og den katolske kirke interesserer sig for disse oldnordiske skrifter. Var der noget du har overset i dem? Se de andre deltagerer an. Måske ved de noget.

[Efter Vermund myrdes, overtager spilleren Kordegn Høj]

Høj:

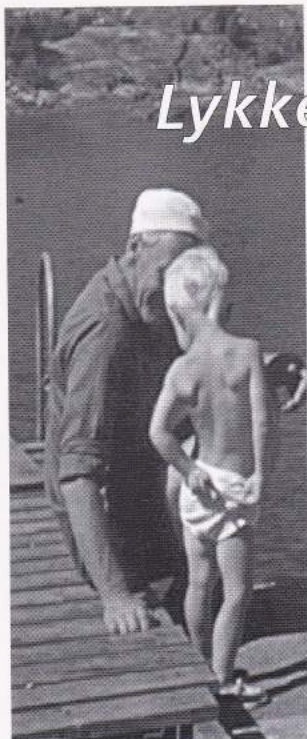
Høj er en lille grå mand med et stort rødt modermærke i ansigtet. Han er ikke en lattermild mand. Han ved at Danmark er fuld af dem der vil undergrave Ministeriets myndighed, og hindre Herrens Værk. Han ser folk an før han betror sig til dem, særligt dem der kalder sig kristne. Høj bekymrer sig ikke om Forordningerne, men han vil sørge for at Optegnelserne ikke falder i de forkerte hænder. Og de hænder tilhører SS, som søger dem. Han leder efter et alternativ til at overlade dem til Romerkirken. Høj har papirer med bemyndigelse til stort set alt, men han bruger dem kun ugerne. Magtudøvelse fører til stolthed, og stolthed er en dødsynd. Og syndere ender i den Ondes Klær.

NB. Høj godkendte Professor Vermund som kurer, og er bekendt med hans viden.

Centralen

Efteråret er slut.

Con'ernes højsæson er slut. Det er snart **jul** og hvis du gerne vil tilbringe hele december måned på en **con** må jeg **skuffe** dig. Der sker ikke ret meget. Invitér vennerne over til et slag **rollespil** og en **julebryg** i stedet.



Lykken er lige om hjørnet

Der er mange veje til succes som con-arrangør. Et godt råd er at give Centralen besked i god tid. Vi vil også meget gerne høre om andre ting der kan have interesse for rollespillere. f.eks. interaktive teaterforestillinger, en international kult eller andet. Skriv eller ring til:

Jeppe Norsker
Nordbanegade 18,
3.tv
2200 København N
tlf. 3583 8218

Confekt II

5-7/12 på Byskolen i Hillerød

Rygtet siger at Rikke tager til England før connen, men det passer ikke. Hvis det nu alligevel er rigtigt, kan du kontakte Mikkel Brunberg i stedet.

Kontakt:

Rikke Munchkin Sørensen, tlf. 42250547,
tskb@post6.tele.dk
Mikkel Brunberg tlf. 42254534

Sconnert - 7th Platoon

2-4/1 1998 i Skive

Sconnert er en oplagt mulighed, hvis du stadig ikke er inviteret til fest nytårsaften. Bliv hjemme og mød frisk og veludhvilet op på connen. Du kan selvfølgelig også deltage i nytårsfesten forud for connen, men det har jo ikke noget at gøre med rollespil...

Kontakt:

Jesper Bøje, tlf. 97529275
Jesper Wøldiche, tlf. 40555850

Morgendagens Orden

24-30/1 1998 i København

Forberedelserne til dette store live arrangement er i fuld gang. Smuglerne fra Baltikum er netop ankommet med luksuslinjer ved Langelinie, imens politiet indretter kontorer i en gammel fabriksbygning på

Life Manager™ præsenterer:

Nytårsforsæt nummer et: Jeg vil spille mere rollespil i 1998

Islands Brygge.

Hvorfor er den tidligere direktør i Engelmann & Gruber A/S blevet likvideret? Hvem har givet rockergruppen Copenhagen Avengers penge mellem hænderne til at købe stoffer? Privatdetektiverne holder øje med alt og intet, men ved ikke, hvor de skal begynde.

Tilmeldingsfristen til Morgendagens Orden er stadig 15. december. Se tilmeldingsblanketten og foromtalen i dette nummer af Fønix. Spillet er udformet så det er muligt at være med, selvom man deltager i Endorphimore Document II

Kontakt:

Ask Agger, tlf. 32967432
Jeppe Norsker, tlf. 35838218
Asta Wellejus, tlf. 40284404

A:M:O:K

28/2 - 1/3 1998 på Nr. Herlev Skole i Hillerød

Temaet på Helios' første con er cyberpunk, og hvis du ikke fik spillet det meget omdiskuterede og højt roste Operation Faust på Fastaval i 1993 har du nu muligheden. Der bliver også spillet M/S Queen of Sao Paulo, Ligesom et live-scenarie er på plakaten.

A:M:O:K er arrangeret af Helios - en nystartet rollespilsforening i Allerød.

Flex-Location[®]

Har du svært ved at lade fantasien løbe løbsk, fordi du sidder i et grimt **klasselokale**, som kommunen har stillet til rådighed? Eller er din **MOR** bare snothamrende irriterende, når hun diskret banker på døren, for at spørge om i vil have en kop varm **kakao** og lidt hjemmebakte **boller**? Fønix har en løsning. Flex-Location er et koncept for den **kræsne** rollespilsgruppe, der ønsker **totaloplevelser**.

Flex-1

Under alle skoler og gymnasier er der Ingeniørgange, hvor man har ledningsføring, varmerør, ventilation osv. Når man spiller cyberpunk eller et skummelt nutidsrollespil er der derfor ingen grund til sidde i et stemningsforladt lokale med idolplakater på væggene, når man bare kan gå ned i kælderen med et klappbord og en båndoptager.

Flex-2

Ring til Bilsby Containerudlejning og køb en gammel, rusten container, der står til ophugning. Med lidt rør og ledninger ligner det snart et rumskib, men en varmeblæser og en subwoofer er nu heller ikke at foragte. Det er helt klart den hårde akustik, der gør containerløsningen attraktiv.

Flex-3

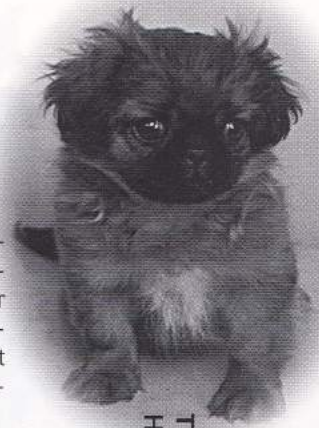
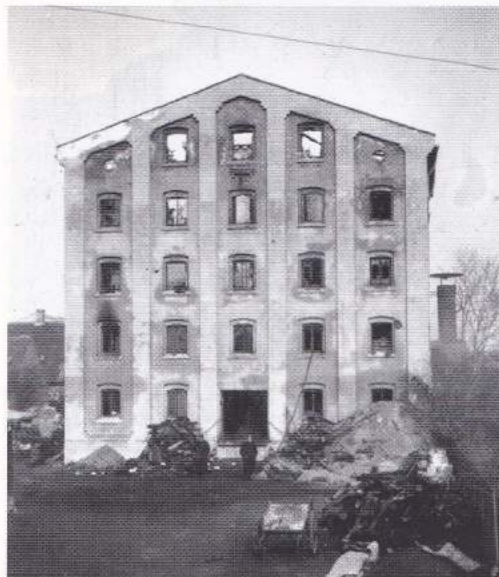
Middelgrundstortet er et oplagt sted til live rollespil. Man kan låne fortet gratis, hvis man skriver en god ansøgning og påtager sig det fulde ansvar, hvis noget går galt. Det er der til gengæld stor risiko for. Fortet er fyldt med underjordiske katakomber, og i et uop-

mærksomt øjeblik er der gode muligheder for at falde i et brøndhul eller snuble over et stålør og smadre tænderne i betonen. Hvis man passer på, er der dog ingen tvivl om stedets kvalitet. Middelgrundstortet er langt bedre end f.eks. Flakfortet, som er hærget af lystsejlere, men til gengæld er det sværere at komme til Middelgrundstortet.

Flex-4

Kysthospitalet i Kalundborg er nedlagt og har ligget øde hen i mange år, men stanken af formalin hænger stadig i lokalerne. Halvdelen af ruderne er knuste, Trappegelænderet på 2.sal mangler og rundt omkring står de tomme hospitalsenge og vidner om bygnings fortid. Den skumle kælder og ovnene i krematoriet kan jeg ikke beskrive med ord. Jeg tør ikke befinde mig på dette sted alene - ikke engang om dagen.

Bygningen er privatejet og skal desværre rives ned, så der er ikke lang tid igen.



TT-Figurspilservice på
[HTTP://home3.inet.tele.dk/jr/dmu/index.htm](http://home3.inet.tele.dk/jr/dmu/index.htm)

køb en
gammel,
rusten
container,
der står til
ophugning

Kongreskalenderen

Navn	Tid	Sted	Kontakt	Tlf.
Vintervap	5- 7/12	Fåborg Gymnasium	Morten Jørgensen,	tlf. 6261 2304
Confekt II	5-7/12	Byskolen i Hillerød	Rikke Munchkin Sørensen,	tlf. 42250547
Sconnert	2-4/1	Skive	Jesper Bøje,	tlf. 9752 9275
Morgendagens				
Orden	23-30/1	København	Ask Agger,	tlf. 3296 7432
A:M:O:K	28/2-1/3	Hillerød	Morten Kæhler	tlf 4817 4258

LÆDER, LATEX OG MUDDER

Om
liverollespilsfestival
i England

af Martin A. Agersnap.

Det hele startede med, at jeg læste en artikel i Fønix nr. 17, om Liverollespil i England. Jeg læste artiklen med stor fryd, og da jeg til sidst så, at vi danskere var blevet inviteret til deres største årlige begivenhed, "The Gathering", greb jeg straks telefonen og meldte mig til det hold der skulle afsted.

Herefter gik der en rum tid uden nogen tegn på udvikling, men efterhånden kom der orden i sagerne. Desværre blev resultatet at, af den flok mennesker der havde meldt sig til turen, blev vi kun to der tog afsted. Så den 21. august stod Mette Markert og jeg i Kastrup lufthavn - parate til eventyr.

Selve turen derover blev lidt småproblematisk, da vores fly blev udsat p.gr.a. tekniske problemer, men takket være Mettes mobiltelefon, gik vores rejseplan ikke helt i vasken. Vi landede i Stansted lufthavn kl. ca. elleve, engelsk tid, og efter vi havde fået vores bagage udleveret, mødte vi Roy (stor og venlig amerikaner, der tog sig af os derovre) ved indgangen.

Køreturen til Locko Park tog ca. fire timer, og undervejs fik vi en grundig indføring i hvordan historien og systemet i The Gathering er opbygget. Det var et par spændte danskere, der sidst på eftermiddagen ankom til festivalen. Ved indgangen betalte vi og fik udleveret karakterkort, brochurer, og et kort over pladsen. Det syn der mødte os, da vi kørte ind var mildest talt imponerende, et kæmpestort areal fyldt med telte og boder i alle mulige størrelser og farver,



og mennesker der så ud som om, de lige var trådt ud af et eventyr. Vi læssede af ved ulvenes lejr og mødte vores kampfæller, de stolte riddere fra Vinland (Tyskland). Det skulle senere vise sig, at de var skrappe i kamp, og de festligste drikkekammerater omkring langbordet.

De næste par dage blev særdeles spændende, og jeg fik virkelig prøvet min rolle som spion, tyv og budbringer af. Tyveriet blev det ikke så meget til, for jeg fandt hurtigt ud af, jeg ikke i længden ville kunne holde til at skulle spæne fra en flok svært bevæbnede krigere med hang til blod (her skal det nævnes, at jeg skriver det meste af denne artikel ud fra mine egne oplevelser, idet Mette og jeg tit gik ud af lejren, hver for sig). Jeg drev derfor rundt på pladsen på må og få, og prøvede at få fat i oplysninger ved at lytte til sladder. Ellers var jeg spejder og løb med budskaber for Lord Granell, som Roys person i spillet hed.

Jeg fik også set en del af de magiske ritualer, som klanerne udførte i det magiske område, for at give deres folk styrke, kampånd, og i nogle tilfælde for at holde diverse dæmoner og udøde væk. Det magiske område var en stor koncertscene i jordhøjde, hvor der var forskellige kulisser, man kunne bruge, og folk der sad og sendte røg og lys ind på scenen, når klanernes magikere fremsagde deres formularer. Det virkede efter hensigten, jeg blev i hvert fald grebet af stemningen, når klanerne dansede og sang deres bønner til guderne.

Ulveklanen afholdte selv et ritual den sidste aften, hvor vi skulle havde de udøde til at forsvinde, men hvor nødigt jeg end vil indrømme det, så var jeg mere eller mindre beruset under forløbet, så jeg fik ikke fat i så meget, men det må have virket efter hensigten, for vi så ikke mere til de udøde den aften.

Ved siden af det magiske område lå markedspladsen med øltelt og mange andre boder, med enten mad, eller varme og kolde drikke. Der var gang i omsætningen hver dag, for som vi alle ved, så er det kaffe og smøger der holder en rollespiller på benene efter 48 timer uden søvn.

Så var der de andre boder der solgte alt lige fra livevåben til tøj, smykker og nipsgenstande. Kvaliteten varierede meget fra det mest sublime, til ting jeg ikke engang ville røre med en ildrager. Man kunne købe rustninger i læder, latex og stål. Der var steder hvor man kunne få tegnet karikaturer og man kunne købe håndsyede støvler, kapper, krus, kort sagt alt en liverollespiller kunne ønske sig. Det er blev solgt mest af var dog livevåben - især sværd. Der var kun meget få boder der ikke havde mindst et sværd til salg. Desværre var det nok kun fire-fem boder, der kunne byde på kvalitet, men det var så til gengæld kram.

Der var også armbrøster og buer, og jeg fik megen tid til at gå i det telt hvor de blev solgt, her skød jeg til måls sammen med bodens indehaver. Sælgerne var meget gavmilde med tips om hvordan man bygger et livesværd efter deres standarder, så jeg er i fuld gang i værkstedet herhjemme.



Jeg fik også set en del af de magiske ritualer, som klanerne udførte i det magiske område

Selve historien i The Gathering var lidt svær at komme ind på, for os førsteårsdeltagere, så vi holdt os til de små historier og intriger der kørte undervejs, og det var bestemt ikke kedeligt. Min største bekymring var ud over at spejde og spionere for min herre, også at skaffe penge til vores gruppes fælleskasse, og til min egen figur. Mine første sølvmonter forsvandt dog hurtigt, idet jeg på et tidspunkt blev rullet af en flok krigere iført sorte kutter, men det var ikke så stort et tab. Man kunne tjene penge på at sælge oplysninger, eller spille monster. Jeg tjente penge på det sidstnævnte, da de fleste af de oplysninger jeg fik fat i, hurtigt blev forældede.

Når der var behov for monstre samlede spillelederne dem, der var interesserede, gav dem en monstermaske hver, og sendte dem ud på et amok- eller plyndringstogt mod klanerne. Det kunne også hændes, at de sendte en gruppe eventyrere ud på en opgave, og så skulle de bruge nogle røvere eller monstre til at give eventyrerne nogle problemer. Disse små jobs gav mig god mulighed for at øve mig i kamp uden at min spilfigur blev skadet af det, samtidig med at jeg tjente to sølvstykker pr. gang.

The Gathering blev sluttet af med et gigantisk slag, hvor alle klaner mødte op på en af de mange marker der lå rundt omkring, og tævede hinanden til lirekassemænd, og det gik virkelig ikke stille af. Hele dette arrangement blev afviklet først på eftermiddagen mandag, og den stemning, der hvilede over stedet, var så tyk, at man kunne skære i den. Klanerne marcherede til slagmarken, og undervejs skrælede de slagsange og ukvemsord efter hinanden. Efter at

vores våben var blevet gennemtjekket i våbenkontrollen besteg vi bakken til krigsskuepladsen, hvor stillede vi os op i de klaner og grupper vi tilhørte, og nu tog vi for alvor fat på fornærmelserne. Forestil jer ca. 2500 kampklædte mennesker i alle afskygninger, der står og råber og skriger af hinanden!

Pludselig, som ved et trylleslag, samlede vores styrker sig i kampformation. Der blev dannet en skjoldmur, og vi begyndte at gå frem mod vores fjende, med fældede spyd og lanser. Kort efter var det hele kaos. Vores styrker stødte frontalt sammen, og efter nogle mislykkede forsøg på at genoprette ro i geledderne, blev der kæmpet vildt og blodigt. Da slaget blev afblæst var det tydeligt, at vores klan havde tabt, men vi får revanche næste år!

ca. 2500 kampklædte mennesker i alle afskygninger, der står og råber og skriger af hinanden!

Det havde været fire spændende dage, hvor vi fik oplevet en stor portion rollespil, morskab og galskab - og vi fik mødt en masse spændende men-

nesker. Min vurdering af det hele er, at man som førsteårsdeltager ikke skal kaste sig direkte ud i det store plot, medmindre man har studeret det meget grundigt hjemmefra, for det kunne engang imellem virke lidt uoverskueligt. De små historier var virkelig sjove, og det at spille monster var et godt afbræk fra ens spilperson. Stemningen var i top. Folk var kommet for at spille rollespil, og havde det sjovt, og de gjorde noget ved det. Både med kostumer, våben og figurer, og det kom der mange små sjove begivenheder ud af. En af de sjovere var, da vi skulle købe ind i det lokale supermarked. Jeg vil sent glemme de forbavsede blikke der kom fra diverse pensionister, husmødre og andet godtfolk, når der kom en goblin trilende forbi med en fyldt indkøbsvogn.

Jeg tager gerne derover igen for at føle stemningen og spille rollespil. Hvis nogen af jer derude i det gan-



ske, danske land har fået blod på tanden, så kontakt Mette Markert og meld jer til den næste tur til The Gathering.

Mette Markert
Følfodvej 212
2300 København S
Tlf. 32 50 04 14 lok. 317
e-mail: mette@nightcall.dk

I kan finde mere information om The Gathering på internettet via denne adresse:
<http://www.melgir.demon.co.uk/lrp/lorien/lorien.html>

Vi glæder os til at høre fra jer derude.



v. Mads Lunau.

Danmarks Magiske Gulddreng

Svend Geertsen, 17 år og 2 g'er fra København, har for alvor slået sig fast i Magics verdenselite. Hans placering i top 4 til Verdensmesterskabet og høje placeringer i ProTour'erne, senest som nr. 17, har skaffet Svend en invitation til The Duelist Invitational. Verdens 16 bedste spillere skal dyste i slutningen af januar i Rio de Janiero om penge og ære.

Svend har efterhånden rundet de 6 cifre i præmiepenge for sit dygtige Magicspil og nu fået udgivet sit VM-deck, Senor Stompie, et grønt myldre-deck. Svend siger til Fønix, at han vil arbejde videre med decket, trods en ny fjende fra den nye Tempest udvidelse: Perish (U), en sort og 2 fjerner alle grønne væsner.

Hotline

Ny mand på Midgaards Magic-Hotline er Peter Thorsbro, der bemander telefonen mandag, onsdag og fredag 13-18. Peter svarer på spørgsmål om Magic og andre kortspil. Nummeret er: 329.666.29.

Dommer?

Efterhånden som turneringsmiljøet for Magic vokser i Danmark er der brug for flere kvalificerede dommere. Synes du selv du er god til det med regler og har lyst til at stå for at dømme i Magic-turneringer kan du komme til dommerprøve. Kontakt Thomas Bisballe på Magics Hotline, 329.666.29.

Svenskerne kommer

De to kvalifikationsturneringer til Pro Tour'en i Mainz i starten af december havde stor søgning fra vore nordiske broderfolk. Specielt i København, hvor der var flere svensk- end danskstalende. Af de fire kvalifi-

cerede var blot to, Karsten Hoppe og Jacob Steinaa, fra hjemlige (dog østdanske) himmelstrøg. En svensker og en nordmand løb med de sidste to.

Mekka

Mekka er det nye store spillecenter i København. Med masser af plads til forskellige slags spil og en fast sanktioneret Magic turnering hver lørdag fra kl. 12. Mekka ligger Skindergade 27.1th lige ved strøget og Fiolstræde i København, tlf. 333.25.900.

Tempest

Endnu en stå-alone serie til Magic er udkommet. Den hedder Tempest, der betyder storm/uvejr. Med Tempest er Ice-Age, Homelands og Alliances gledet ud af Standard (type II) turneringsspil. Det mest populære kort i serien, målt i priser, er Timewarp, der for to blå og 3 giver dig en ekstra tur. Men hold også øje med den blå Propaganda (U) og den hvide Humility (R), der er meget defensive og de røde Jackal Pup (U) og Mogg Fanatic (C), der er meget offensive.

DM-98.

Så er kvalifikationskriterierne til Danmarks-mesterskabet 1998 i Magic på plads. For at deltage skal du enten: være blandt top 4 fra 1997, vinde en Protour Qualifier eller en Prerelease-turnering, være på top 10 på ratinglisten for Standard (type II) pr. 1.4.98 eller ende i toppen af kvalifikationsturneringerne i foråret. Held og lykke.

KORT OM KORT
KORT OM KORT

Danmarks Magiske Gulddreng, Svend Geertsen (i midten), er inviteret som en af verdens 16 bedste spillere til Rio de Janiero for at vise sin kunnen. Til højre i billedet ses verdensmesteren, tjekken Jacob Slemr.



Sleipner

Bestyrelsen i Sleipner

Formand

Christian B.L. Sørensen
P.S. Krøyersvej 5, kld.,
8270 Højbjerg
tlf. 40 19 51 04

Næstformand

Anders Tychsen
Borgskrivervej 7, 4. tv.,
2400 Kbh. NV
tlf. 35 82 84 08

Kasserer

Geert Lund
Axelborg 8E,
8700 Horsens
tlf. 75 62 21 14

Sekretær og

Atlantis-ansvarlig

Mikkel Rode
Horsehøj 152,
4000 Roskilde
tlf. 46 34 10 21

Bestyrelsesmedlem

Charlotte Nielsen
Snogebakken 5,
2880 Bagsværd
tlf. 44 98 82 63

Med gode kort på hånden, går det meget nemmere, og bestyrelsen har så sandelig fået gode kort på hånden, her ved spillemiljøets runde pokerbord.....

Vi har i bestyrelsen mange planer, visioner, projekter og masser af gode ideer til hvordan det hele kommer til at gå meget bedre. Een af vores fornemste opgaver er at sørge for at det danske rolle- og konfliktsspilmiljø får den information ud til medlemmerne der er nødvendig.

Information om Sleipner, dens bestyrelse og daglige ledelse, landsorganisationens netværk, arbejdsgruppernes personligheder og information om alle de projekter der rører på sig i det danske miljø.

Information der skal bringes ud til alle i klubbernes bestyrelser, medlemmerne der bærer spillemiljøet og dem der spiller lidt derhjemme.

Information som også kan bruges bare for at få tiden til at gå, og til at have det sjovt med. En sådan informationsmængde, der bruges sjovt og som man griner lidt ad, er bedre end 50 foldere vi sender ud.



og arbejder nu på regnskabet 1997. Vi har desuden forsøgt at minimere de umiddelbare udgifter i alle vores projektgrupper, og har måttet sande at dette var en mere besværlig process end vi regnede med.

Bestyrelsen har valgt at blive en politisk ledelsesfunktion som kun skal lede, administrere og koordinere det der sker i miljøet. Vi vil og bør ikke selv sidde i arbejdsgrupper, det har vi masser af gode kammerater og kolleger der hellere end gerne vil gøre.

En af de helt store opgaver er det der med at nogle har magt og andre føler sig forsmået. Dette vil vi til livs, bestyrelsen skal ikke have magt, men bør arbejde på at få spillemiljøets respekt. Vi er ikke interesseret i at sidde i alle arbejdsgrupper, beholde alle informationer for os selv og "koppe" i vores eget net. Alle de løse rygter, fiktive magtkampe, vennetjenester og alt det andet pladder gider vi ikke forholde os til, det tager for mange ressourcer.

Jeg vil gerne bruge tid på Sleipner, men det skal være på seriøst arbejde for miljøets skyld, hvor også jeg vokser med opgaverne. Vi i bestyrelsen forventer respekt for vores arbejde, har vi ikke denne bør vi ikke sidde i Sleipners bestyrelse.

Denne respekt får vi kun hvis vi er effektive, dette kan vi kun være hvis vi giver os lov. Lad os hjælpe med i alle de projekter der er i spillemiljøet, vi er til for det samme.

Christian

Alter Ego

1.suppleant

Kasper Nørholm
Elbagade 20, st. th.,
2300 Kbh. S
tlf. 32 84 04 84

Kasserer-suppleant

Søren Parbæk
Magisterparken 339,
9000 Ålborg
tlf. 98 14 56 31

Scenario Service

Lars Konzack
Dorthesvej 23, 1 mf.
8220 Brabrand

Såfremt denne information bliver en integreret del af Fønix, og kan styrke interessen for dette magasin, skal Sleipner som ejer gøre dette.

Alter Ego, produceres stadigvæk, der har længe været trange kår i stalden, men nu er krikken igen på banen så kom med dine ODDS. Okay den er måske lidt søgt, men bestyrelsen er nu færdig med at bestige brokkebjerg, nedkæmpe det onde sladdervæsen, tæve det onde regnskabet for helvede, og til at høre net-op Din mening om banens beskaffenhed.

Sleipner har i den forgangne tid været utroligt meget igennem, vi har haft rigeligt at lave og masser af tråde at rede ud. Rent konkret har vi knoklet med at få regnskabet for 1996 færdigt,

Dragons Lair

Sct. Hansgade 31 • 4000 Roskilde • Tlf. 46 36 53 00

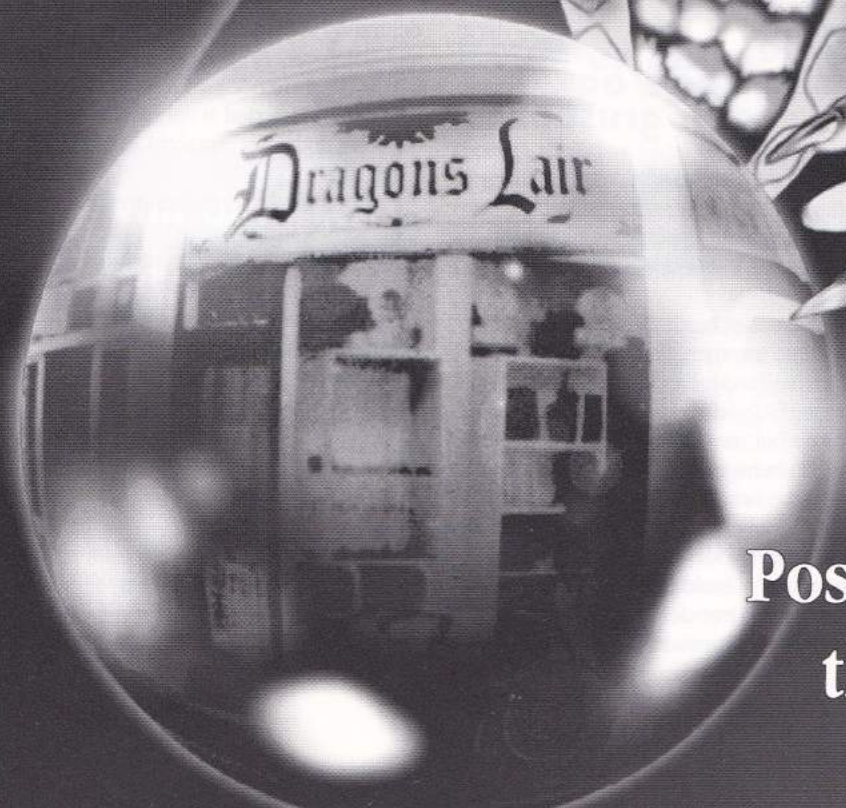
[Http://www.Dragons-lair.dk](http://www.Dragons-lair.dk) Dragons-lair@eclipse.dk

Nu er Dragons Lair på Nettet!

Katalog - Rollespil - Warhammer

Video - Magic - og meget meget mere.

[Http://www.Dragons-lair.dk](http://www.Dragons-lair.dk)



Postordre - ring på:
tlf. 46 36 53 00

Sympathy for the Devil



Illustrationer af Peter Snebjerg

Bipersonerne er det der får historien til at leve og ånde.

Den gode ven, den onde skurk, den smukke femme fatale.

Men hvordan får man sine spillere til at stole på vennen,

hade skurken,

og blive forelsket i femme fatalen?

Det mest irriterende ved at være spilleleder, er at de elendige spillere løber om hjørner med ens historie. Man skulle tro de var betalt for at gennemskue plottet alt for hurtigt, ikke fatte noget som helst, myrde de forkerte og synes at alle dine helte-agtige bipersoner er latterlige. Men du KAN faktisk få dem til at elske og hade de rigtige personer. Det kræver bare flid, fedt og snyd.

introduktion Den gode, den onde og den grusomme

Man bør gøre sig det helt klart, hvilken funktion en biperson indtager i historien, og hvilket indtryk man ønsker at give af personen. Skal han være sympatisk, ubehagelig, uhyggelig, irriterende eller ligegyldig?

Ubehagelige personer burde det ikke være nogen stor kunst at skrue sammen. Tænk bare på, når en fed, sved- og urinlugtende mand sætter sig ved siden af dig i bussen, og begynder at udspørge dig om hvad du laver, hvor du bor, om du har en kæreste etc. Vi møder masser af ubehagelige mennesker i vores dagligag, og det er ikke svært at sætte en finger på hvad det er der gør dem ubehagelige. Det samme gælder irriterende personer; sladdervorne gamle damer med pibende stemmer, brokkerøve, skrankepaver, bureaukrater, folk der tror de er morsomme men i virkeligheden bare er højrystede, folk med store hun-

de, trendy teenagere og oversmarte solariefyrene med mobiltelefoner. Brug sidebar'en som huskeliste, og lad dig inspirere ude i virkeligheden (den er godt nok et skræmmende sted at opholde sig, men af og til kan det være godt som research).

Ligegyldige personer behøver man selvsagt ikke forberede særligt grundigt - faktisk bør man SLET ikke forberede noget, som man ikke vil have spillerne skal pille i. Hvis du nu f.eks. for krydderiets skyld, udstyrrer købmanden med et besynderligt modermærke, en eksotisk accent eller en passioneret interesse for tropeskildpadde, risikerer du jo at vække spillerens nysgerrighed. Og hvis det ENESTE du har forberedt på købmanden, er en interesse for tropeskildpadde, så kan du hurtigt komme på arbejde, når spillerne begynder at bore i det.

De efterlader os med to typer personer; dem man skal kunne lide og stole på, og dem man skal være bange for. Begge typer kræver forberedelse, og præsentationen af dem i spillet er en balancegang på

et barberblad over et hajbassin. Du er nødt til at vække spillerens interesse for personen, piske en stemning op og undgå det frygtede antiklimaks, hvor de sidder og griner af Grev Dracula og hans latterlige accent, eller mistænker den gode politimand for alt fra kannibalisme til snyd i kortspil.

præsentation af bipersoner **Dr. Livingstone, I p'ssume?**

Førstehåndsindtrykket er det allervigtigste. De ord du beskriver en biperson med, er det eneste spillerne har at hænge deres billede op på. Havde man en Robert de Niro eller en Harvey Keitel i sin omgangskreds, ville en stor del af problemet være løst. Du har kun din egen stemme, kropssprog og eventuelt fjollet udklædning, som jeg dog vil fraråde i de fleste tilfælde. En "gadget" derimod, kan være en god måde at holde en biperson fast på - en pibe, et par briller man kan sidde og tygge på, en kuglepen eller en elastik. Forbered evt. en lille scene der kan introducere spillerne for bipersonen. Det er de færreste personer der står stille og venter på at blive kontaktet. Lad dem være igang med noget, eller befinde sig et sted der har noget med deres personlighed at gøre. Hvis SP'erne eksempelvis skal tale med en politimand, så lad ham stå og dirigere trafikken imens, eller pludselig sætte efter en lommetyv. Eller lad ridderen sidde og fulde sig i krostuen og være højrystet og utålelig (undskylder senere = sympatisk træk). Spil på klicheen, og giv den et lille twist.

Hvis du kun leverer en grundig beskrivelse af de bipersoner der er vigtige for historien, bliver det for

**Du har kun din egen
stemme, kropssprog
og eventuelt fjollet
udklædning**

nemt for spillerne at skøjte udenom de "uvæsentlige". Find på undervejs, og hav måske en beskrivelse og lidt baggrund klar til en person der dybest set er ligegyldig for historien (Det er de færreste bipersoner der finder sig i at være papfigurer, og de bliver sure hvis man behandler dem sådan). En anden mulighed

**Han skal være i
stand til at udøve
den ultimative
grusomhed, kunne
være høflig og
beleven, levere
den seje replik,
og være snedig
som bare fanden**

er helt at lade være med at beskrive nogen bipersoner med andet end deres funktion (en luder, en politimand, en anden politimand, politichefen), spille dem forskelligt, og så lade spillerne spørge sig frem til udseende hvis de gider. Det gør det sværere for dem at gennemskue dine kluntede forrædere, og I er hurtigere færdige med at spille - spørgsmålet er; hvor sjovt er det?

skurken **Hvem er bange for Virginia Woolf?**

I mødet med den onde, onde skurk er det enormt vigtigt med førstehåndsindtrykket. Da et scenarie eller en kampagne tit står og falder med skurken, skal der være gods i ham. Spillerne skal gide jage ham, de skal hade ham og de skal frygte ham.

Spillerne bør få en vag ide om hvad de er oppe imod, før de kaster sig over skurken. Forvarslers, legender og amnestuehistorier kan være en introduktion, men du kan også vælge at lade skurken være helt anonym, indtil de står over for ham. Du risikerer bare, at de tænker; "Hvem er nu det?" - Og det er jo altså ikke særligt uhyggeligt eller episk.

De fleste spillere har deres yndlingskurk i hovedet, eller monster-manualen ved hånden. Købte scenarier gør ligeledes meget ud af at beskrive hvor ond, sadistisk og grim som en grønlander skurken

Huskeliste

Udbyg med dine egne noter! Nogle spillere vil synes det er tillidsvækkende at være voldelig og grusom, og dybt skeptisk at drikke vin til maden.

Sympatiske træk:

Kender sine grænser
Æreskodeks
Sælger ikke ud
Fordomsfri
Åben
Drikker alkohol(!?)

Usympatiske træk:

Ufejlsbarlig
Smålig
For flink
Magtmisbruger
Skrankepave
Fordomsfuld
Selvretfærdig
Hykler
Religiøs(!?)
Knudemand

er. Uuuh. Men det er ikke nødvendigvis respektindgydende. Hvis dine spillere virkelig skal ryste i bukserne ved tanken om skurken, gælder følgende regler (se også afsnittet "Den Store Mand"):

1: De skal ikke kende alle hans evner og hemmeligheder, dvs. de skal IKKE kunne slå ham op i monster-manualen! En skurk der viser sig at være vildt meget sejere end først antaget, er også en mulighed.

2: De skal ikke vide hvor de har ham, hvad han kan finde på etc. Han skal være i stand til at udøve den ultimative grusomhed, kunne være høflig og beleven, levere den seje replik, og være snedig som bare fanden.

3: Han skal kunne ramme dem hvor det gør ondt. For nogle spillere er dette deres rolleark, deres Hit Points og deres udstyr. For andre er det SP'ens nærmeste, SP'ens ære og SP'ens hemmeligheder.

Hvis en skurk skal virke rigtig ond, så skal SP'erne se ham gøre noget rigtigt ondt, og/eller høre detaljerede historier om hans ondskab. Grusomheden må for alt i verden ikke virke plåt (herremanden der pisker sine undersåtter) men derimod fremstå iskoldt, uberegneligt og uhyggeligt nærværende.

Eks: SP'erne taler med en tjener der tidligere var ansat hos skurken. Han fortæller historien om hvordan skurken stak hans øje ud, da han blev taget i at lure på skurkens elskerinde under middagen. Skurken tog sin gaffel, jog den i øjet på ham, tørrede gafflen af i en serviet, som han gav tjeneren, hvorefter han satte sig og spiste roligt videre. Som bevis på sin historie, kan tjeneren fremvise den blodige stofserviet med skurkens initialer broderet i hjørnet.

Helten Mænd af den rette støbning

Det sværeste er nok, at få spillerne til at fatte sympati og respekt for en biperson. Hvis de griner af Grev Dracula, kan du bare lade ham få en spilpersons ryggrad ud og slå ham med den. Det er straks sværere for den gode politimand, at overbevise dem om at han faktisk ER god. Specielt hvis han virker FOR god.

For at en person skal virke troværdig og sympatisk, er det vigtigt, at han er menneskelig. Der er ikke noget mere irriterende end en der ser både godt ud, er stærk og klog og retfærdig og gavmild. Man lader

sig ikke imponere, og klicheen er simpelthen for tyk. Den ædle ridder i dit fantasy-scenarie kan sagtens besidde alle disse egenskaber, men for at give ham den ekstra dimension, så udstyr ham med en fejl eller to.

Det er menneskeligt at fejle, og det ved spillerne. Hvis den ædle ridder klokker i det, vil de holde lidt mere af ham - naturligvis kun sammenholdt med de

**Hvis de griner
af Grev Dracula,
kan du bare
lade ham få en
spilpersons ryggrad
ud og slå ham
med den**

ovennævnte egenskaber. Det kræver ligeledes en stor mand at indrømme sine fejl, og sige undskyld. En god virkning kan være, at når spillerne presser den ædle ridder, så lad ham hidse sig op og råbe og skribe og smække med døren. Spillerne vil muligvis indse, at de gik over stregen, og ridderen vil senere undskylde sin noget ufine opførsel. Der er blevet markeret en grænse, og en gensidig respekt er opnået.

Du kan også lade ridderen være smaskforelsket i en staldpige, på en fjoget og kejtet teenagemåde, eller måske er han lovet væk til en borgherres datter, og dybt ulykkelig over det? Der bør være en eller anden form for kontrast til det ædle, ophøjede og riddelige. Ridderen kunne være klodset, drikfældig, jovial eller besidde en bidende sarkastisk humor, der bestemt ikke passer sig for en nobel ridder. Noget der gør at han stikker lidt udenfor.

generelle retningslinier

Odd man out

En person defineres af sine omgivelser. Hvis du hele scenariet igennem har præsenteret spillerne for





indavlede, primitive, racistiske og snævertsynede rednecks, så vil en bebrillet sort universitetslærer være en kærkommen afveksling. En person kan kun virke sympatisk eller usympatisk i kontrast til noget andet. Der findes kun godt, fordi der er ondt, kun sort, fordi der er hvidt osv. Denne præsentationsmetode afhænger i høj grad af timing, og af din evne til at trætte spillerne. Lad dem gå til det ene snobbede middagselskab efter det andet, og møde overfladiske,

som de regner med SP'erne ordner samtidigt med deres eget mål?

De "onde vil ofte give SP'erne længere snor end de egentlig har fortjent, men pas på det ikke bliver for utroværdigt. Hvis skurken gang på gang har chancen for at dræbe SP'erne, men hver gang lader dem slippe, så de kan genere ham igen, begynder historien at halte lidt. Hav derfor et motiv parat til, hvorfor han IKKE bare slår dem ihjel. Måske beundrer han deres mod eller respekterer deres målrettedhed? Eller skal han bruge dem i en lumsk plan. Eller har han slet og ret ikke lyst til at slå nogen ihjel, hvis han kan undgå det? Eller måske morer det ham, at have nogen rendende i hælene på sig, og ser det som at lege tag-fat?

Der kommer først rigtigt liv i personerne, hvis de indeholder nogle modsætninger og særpræg. De kan være deres selvopfattelse den er gal med (skurken der tror han er en helt), eller nogle indre stridigheder der gør, at det liv de lever ikke svarer overens med deres oprindelige mål. Pas på ikke at overrisle spillerne med disse dybdepsykologiske betragtninger, men lad dem selv bore i det og se om de fatter den. Det er en fed gimmick, hvis den gode politimand på et tidspunkt indrømmer, at have modtaget bestikkelse ved enkelte lejligheder, men det virker ikke hvis det er det første han fortæller. Folk der åbner sig op fuldstændigt umotiveret, falder let i "irriterende"-kategorien, men hvis spillerne selv får dem til det, er der ikke et øje tørt.

**Modstridende
forklaringer, løgne
og røverhistorier
blandes i med
nænsom hånd,
indtil spillerne
bliver mætte**

arrogante stivstikkere, til de hader scenariet (og dig) - og SÅ præsenterer du dem for Texaneren. Og HAM vil de elske!

Outsidere er generelt en god ting, hvis du vil give spillerne venner og allierede. SP'erne er ofte selv outsiders, og det er jo nødvendigt at have noget til fælles, for at opnå et fællesskab.

It's alive!

Enhver biperson skal kunne leve uden spilpersonerne. De er IKKE sat i verden kun for at hjælpe SP'erne eller gøre livet surt for dem, men har deres egne mål og motiver. Lad de "gode" sætte grænser for hvad de vil finde sig i fra SP'ernes side, og du vil kunne holde respekten længere. Hvis de hopper op ad stolen hver gang SP'erne beder om hjælp, begynder de at falde over i den "irriterende" kategori, nærmere betegnet "fedterøve". Ingen "rigtige" mennesker er vel interesseret i konstant at rende ærinder for en flok utaknemmelige og uopdragne eventyrere. Gør det klart for dig selv HVORFOR de hjælper. Er det fordi de bare er flinke? Er det fordi de skylder SP'erne en tjeneste? Er der faktisk opstået et venskab eller anden respekt? Håber de på, at SP'erne kommer til at skyldte DEM en tjeneste? Har de et fælles mål? Har de et skjult mål,

Den store mand

Nogle bipersoner er forudbestemt til storhed. Men det kræver arbejde, at få banket respekt, ærefrygt og måske næsegrus beundring ned over hovedet på spillerne. De lader sig ikke imponere af billige effek-

**Ingen "rigtige"
mennesker er
vel interesseret i
konstant at rende
ærinder for en
flok utaknemmelige
og uopdragne
eventyrere**



ter, og bare fordi kongen sidder på en trone betyder jo ikke, at han ikke også af og til sidder på lokum.

Believe the hype!

Det er en god id, at forberede spillerne på Den Store Mand, før de møder ham. Rygter og skrøner kan

**Den frygtede
røverbaron kunne
sagtens være en lille
vindtør mand med
krykke og hvæsende
vejrtrækning**

være med til at indgyde en sund respekt for manden. Lav et par gode historier om manden, som du kan præsentere spillerne for i løbet af scenariet. Tænk bare på, hvordan navnet "Keyser Soze" får det til at løbe koldt ned ad ryggen på alle i *The Usual Suspects*. Eller den lange vej mod oberst Kurtz i *Apocalypse Now*, der krydres med baggrundsmateriale om den hæderkronede og sagnomspundne soldat der pludselig forsvandt ud i junglen af ukendte årsager. Modstridende forklaringer, løgne og røverhistorier blandes i med nænsom hånd, indtil spillerne bliver mætte.

Når du nu har bygget et image op omkring Den Store Mand, bliver du desværre nødt til at følge det op i mødet med selve personen. Derfor er det første møde med Den Store Mand af uhyre stor betydning. Hvis Kurtz bare kom sjuskende ud af en hytte med fremstrakt hånd, ville hele den opbyggede respekt være spildt på gulvet. Marlon Brandos mumlende enetaler i halvmørket er med til at bevare mystikken og respekten omkring Kurtz. Men nu er det jo de færreste spilledere der er Marlon Brando, og det hjælper næppe at mumle! Til gengæld kan det være en god ide, at dæmpe lyset. Folks forestilling om djævelen, vil til enhver tid være mere uhyggelig og

virkelig, end en mand med paphorn og gummitrefork, så lad for Guds skyld være med at klæde dig ud!

Beskrivelsen af personens fysiske fremtoning, bør være velovervejet. Som nævnt ovenfor, skal en vigtig person sættes i kontrast til sine omgivelser, men også gerne i kontrast med sit image. Der findes næppe en mere kedelig udlægning af en negerkonge, end en der faktisk er neger! Den frygtede røverbaron kunne sagtens være en lille vindtør mand med krykke og hvæsende vejrtrækning, men med et uhyggeligt vågent glimt i de gamle øjne. Lad ikke spillerne vide hvor de har Den Store Mand. Han skal virke som om, han er istand til hvadsomhelst, og han udviser ingen frygt. Han møder spillersonerne alene, og uden våben, men de tør ikke røre ham. Hvorfor? Fordi de har set (eller til nød hørt) hvad han er istand til. Lad dem se ham lægge fire mand ned uden brug af våben, skyde hovedet af en tilfældig for at understrege en pointe, eller forvandle sig til en røgsky. Dette kan f. eks opnås ved en "snigpremiere".

Undskyld, har vi ikke set hinanden før?

Snigpremieren går i al sin enkelthed ud på, at lade SP'erne møde en person, uden at vide det er DEN

**du kan opnå stor
effekt ved netop
IKKE at lade en
person leve op til
forventningerne**

person. Det kunne f.eks være de ved et uheld overværer en grusom henrettelse på en øde landevej, og da de senere vil anmelde episoden til politiet, genkender de politikommisæren som en af bødlerne.

Eller i fantasyland, hvor de har hørt de grufule historier om den Sorte Baron der styrer lenet med hård hånd; En dag ser de en familie blive smidt på

gaden af baronens mænd, men en kappeklædt rytter, en overordnet af en slags, forhindrer episoden i at udvikle sig til et blodbad. Familien får udsættelse af deres betaling, og en skilling til føden. Da SP'erne flere uger senere får foretræde for baronen, viser han sig at være identisk med den kappeklædte rytter.

Fra filmens verden kan nævnes Luke Skywalkers møde med Yoda, før han ved at det er Yoda. Også denne scene spiller på overraskelsesmomentet, og på forventninger der bliver vendt på hovedet. I det hele taget er overraskelser jo noget folk elsker (tænk bare på Kinder-æg), og du kan opnå stor effekt ved netop IKKE at lade en person leve op til forventningerne. F.eks den onde baron der ikke er ond, den hæltemodige kriger der viser sig at være en skvatnavle, luderer med et hjerte af guld etc.

Vend det på hovedet

De generelle retningslinier angivet i denne artikel, er naturligvis ikke skudsikre. Selvom de fleste vil synes det er et sympatisk træk at give penge til den lille tiggerpige, så er der andre der straks vil se det som sleskhed, falskhed eller tegn på pædofili. Det kommer helt an på spillerne og på situationen.

I det hele taget,
vil jeg anbefale alle
former for tyveri og
kidnapning af andre
folks personer

Når du nu har luret, hvad det er dine spillere stoler på, og hvad der får dem til at skælve i frygt, kan du med god samvittighed tage røven på dem. Men pas på - de stoler ALDRIG på nogen igen, efter at være blevet forrådt af den godmodige, uskedelige krøbling. Der skal ihvertfald nok gå noget tid, før du kan lave tricket igen. Husk på reglerne for sympatiske bipersoner, også når du planlægger det store forræderi. Spillerne hopper ikke på den, hvis krøblingen er FOR flink.

At alt ikke er hvad det ser ud til at være, er en af verdens ældste og bedste dramatiske effekter, og du skal derfor heller ikke afstå fra at "snyde" spillerne så vandet driver. De vil synes det er fedt at kunne udbryde: "Jeg VIDSTE det! Vi skulle aldrig have stolet på den politimand!". Men vær opmærksom på, at der KOMMER efterdønninger, og du skal gøre endnu mere arbejde ud af den næste "sympatiske" biperson.

Kill your darlings

Der vil komme tidspunkter, hvor alle dine tricks vil falde til jorden. Du kan altid risikere, at dine planlagte allierede kommer til at fremstå latterlige eller direkte usympatiske i dine spilleres øjne, fordi de lægger mærke til nogle andre detaljer end dig, og at de istedet kaster deres kærlighed på en fuldstændigt ligegyldig biperson, som du overhovedet ikke har forberedt. Du har gjort præcis som du skulle for at gøre den gamle politimester sympatisk, men spillerne kan bedre lide den korrupte gadebetjent. Hvad gør du nu? Du BYTTER! Gadebetjenten bliver god, og politimesteren ond. Den scene du havde planlagt, hvor politimesteren skulle komme blæsende og redde SP'erne ud ad gangsterfælden, bliver modificeret så det istedet er gadebetjenten der redder dem.

Eller du har en biperson, som du virkelig har forberedt og kælet for. Du har udstyret ham med en detaljeret baggrund, særegen opførsel, fede replikker og seje scener. Men spillerne gider overhovedet ikke tale med ham (eller endnu værre; de slår ham ihjel)! Istedet for at forsøge at presse personen ned over hovedet på spillerne, så de bliver irriterede istedet for interesserede, så gem personen til senere. Vent til der er en person de GIDER snakke med. Nåh ja, han får et andet navn og måske ser han lidt anderledes ud, men du får brugt baggrunden, replikkerne osv. Du kan også genbruge nogle af de træk du måske ikke fik fyret af til en anden god gang. Spillerne kan jo ikke vide, at gangsterens lommefilosofi er "hugget" fra den politimand de mødte i sidste scenarie.

I det hele taget, vil jeg anbefale alle former for tyveri og kidnapning af andre folks personer. Stjæl fra film bøger og dårlige TV-serier, miks karaktertræk sammen og fordel dem som du ønsker, hug alle de fede formuleringer, beskrivelser og scener du kan komme afsted med. Men bliv ikke overrasket hvis de hader din helt, og elsker din skurk.



Slyngelstuen

Slyngelstuen er et persongalleri til en fantasy storby, som f.eks. Altdorf, Lankmar eller Waterdeep. Slyngelstuen er skrevet til Anders Skovgaards fantasypunk scenarie "Magre tider i Altdorf", som bliver trykt i næste nummer af Fønix.

Selvom personerne er skrevet til "Magre tider i Altdorf" er der intet i vejen med at bruge dem allerede nu. Personernes forhistorie har ingen direkte sammenhæng med scenariet i det næste nummer af Fønix, så du kan roligt spille løs. Bare sørg for at slynglerne er løbet tør for penge, når de kommer til "Magre tider i Altdorf".



I et hjørne af slyngelstuen sidder fire mænd i en tyk sky af røg. To afdankede drukkenbolte, en fed ung mand med dunet skæg og en skaldet velklædt herre, der forsøger at se vigtig ud mens han bakker på sin pibe. Ålen, Krille, den unge Gorm og irriterende Stein - venner i første øjekast, men i bunden af ølkruset lurer intrigerne og hemmelighederne.

Tekst:
Jeppc Norsker

Illustration:
Jakob Hansson

Idé:
Allerød Ungdomsskole



Luigi "Ålen",

43 somre og hustler.

Lækkert hår og ny skjorte. Rammeme er som altid i orden, selvom maven spiler skjorten ud og håret har fået lidt grå stænk. Luigi er en rigtig charmetrold og har ikke rigtig tal på, hvor mange kvinder han har været sammen med. Der går dog længere tid i mellem erobringerne som årene går. En gang kaldte pigerne ham for "ålen", hvilket han var ganske stolt af, men nu hvisker de om "brændenælden".

Rygter er Luigis levebrød. han snakker flittigt med folk i miljøet og skaffer viden om alle tænkelige ting. Herefter sælges oplysningerne videre. Jo mere kunderne betaler, des mere sandt siger han. Blandt de faste kunder finder man Altdorfs vagtværn, Inkvisitionen, lederen af Tyvenes Laug og en skummel bagmand kaldet Skaden.

Hemmelighed: For 15 somre siden påstod en kvinde at Luigi var far til hendes barn. Krille hjalp Luigi med at skræmme hende ud af byen. Måske var det lidt ondt gjort, men Luigi var ikke parat til at forsøge en luder og en grim horeunge.

De andre:

Den unge og fede Gorm Totengraber er graver og må have et eller andet moderkompleks, siden han altid drikker fløde. Gorm og Stein er vist temmelig gode venner.

Stein Sternkopf. Bagklog og irriterende at høre på, selvom han mere end en gang har hjulpet Luigi ud af vanskeligheder.

Heinz "Krille" Gutenmeier er god at være ven med. Hvis man først rager uklar med ham, har man ikke langt igen. Luigi er derfor temmelig tolerant.



Gorm Totengraber,

17 somre, tidlige graver.

Er det Gorms blege, udspilede hud der får ham til at ligne et barn? Eller er det hans dunede skæg, som aldrig har set en ragekniv? Gorm vil gerne se voksen og brutal ud, men det er ikke helt let i en alder af 17 år. Typisk finder man ham i slyngelstuen efter fyraften med jord under neglene i færd med at drikke en kop fløde eller et krus øl.

På overfladen virker han glad og fro, men indeni vokser tomheden og savnet af sin mor. Hun rejste bort, da han var lille og er endnu ikke vendt tilbage. "Hvorfor rejste hun?" "Hvorfor tog hun ham ikke med?" Spørgsmålene plager den unge Gorm, og svarene lader vente på sig. Ingen lader til at vide noget. Gorm kender intet til sin far og er vokset op på en opdragelsesanstalt.

Siden Gorm fyldte 11 har han arbejdet som graver på den adelige kirkegård, Grünbaum Kirchhof. For nyligt skete der dog noget, som ændrede hans liv markant. Gorm havde i en længere periode leveret lig til Alkymiske forsøg på Akademiet sammen med sin ven Stein Sternkopf, men i sidste uge blev deres kontakt brændt på bålet under anklager af sort magi. Hverken Stein eller Gorm ved hvorvidt, kontakten har afsløret deres lille forehavende, men angsten nager dem. For en sikkerheds skyld er Gorm gået under jorden. Det er slut med penge til druk og hor. Han er arbejdsløs.

De andre:

Luigi er lidt for gammel og alt for smart. Alligevel beundrer Gorm ham for hans hurtige bemærkninger.

Stein Sternkopf har Gorm kendt siden han var helt lille. Han har lært Gorm alt hvad han ved, og det sætter Gorm pris på, selvom Stein godt kan virke lidt for faderlig i sit ordvalg.

Gorm er temmelig flink imod Heinz "Krille" Gutenmeier. Ikke fordi han har fortjent det, men hans blik er så brutalt, at det får ham til at give efter. Gorm lader ham altid vinde i spil og giver ham gerne et krus øl oveni, for at mildne hans temperament. Krille har engang set Gorm grave et lig op på kirkegården om natten. Pinligt for Gorm, men hvad lavede Krille egentlig der?



Stein Sternkopf, 26 somre og på vej ned.

Stein har aldrig forstået, hvad det er ved ham, som skræmmer folk væk. Er det fordi han har en mening om alting og ofte ved bedre end dem? Er det fordi han altid er så enormt alvorlig og ryger sig konstant skæv i svampe, for at kunne holde tilværelsen ud? Det er svært at sige, men resultatet er, at Stein lever blandt byens mindre intelligente individer. Han bruger tit de samme vendinger igen og igen, fordi ingen fortæller ham, at det lyder åndssvagt. Og når Stein forklarer noget, følger han altid op med et "ikk'!" for ligesom at understrege vigtigheden af det han siger.

Stein har i en længere periode hjulpet den unge Gorm Totengräber med at levere lig til alkemiske forsøg på akademiet. For nylig blev deres kontakt og aftager brændt på bålet, på grund af nogle anklager om sort magi. Stein kunne jo ikke vide hvad forsøgene gik ud på i detaljer, men summa summarum er, at det er slut med overforbrug og velstand. Han er arbejdsløs.

Hemmelighed: Gorm tror at hans mor er bortrejst, men Stein ved bedre. Gorms mor blev brutalt myrdet i sit eget hjem, hvor hun fik brækket brystkassen op, og flået hjertet ud. Gerningsmændene eller bæsterne er aldrig fundet.

De andre:

Luigi er lidt for primitiv i sin attitude og så skal man ikke fortælle ham noget, som resten af byen ikke må få at vide.

Den unge og fede Gorm Totengräber virker glad og hjælpsom. Stein har kendt ham siden han var helt lille og har efterhånden hjulpet ham ud af temmelig mange pinlige episoder.

Stein er bestemt ikke tryk ved Heinz "Krille" Gutenmeier. Mere end en gang har Stein overværet ham smadre tilfældige krogæster, fordi de kommenterede hans mindre tiltalende kropslugt.



Heinz "Krille" Gutenmeier, 37 vintre, slyngel

"Bleg og usoigneret" siger folk om ham i krogene. "Sindssyg stodder" skulle en enkelt have sagt, men han benægtede alt, da Krille konfronterede ham med det. Krille hader folk, der ikke tør stå ved Deres ord. De fleste respekterer heldigvis Krille og siger, at han er vældig flink.

Krille erkender sit temperament, og det er sket en del gange, at han har været lidt hurtig med kniven. Bagefter har han smidt offeret i floden og forsøgt at glemme hændelsen.

Krille er lidt af en poet og sidder tit under stjernehimlen med en flaske rom og taler til de døde, som hjem søger hans sind. Han vil gerne skrive digtene ned, men har aldrig lært at stave.

I Krilles drømme er han aldrig alene. De døde plager hans indre og fortærer hans liv. Flere gange har han været nødsaget til at finde frem til ofrenes gravsteder i nattens mulm og mørke og befri deres sjæle. Med en kniv har han lirket ribbenene fra hinanden og løftet hjertet ud, så sjælen har kunnet komme ud. Så vidt det er muligt skærer han folk op på stedet, så sjælen kan slippe ud med det samme. Det lindrer hans samvittighed en smule.

Det var på kirkegården at han mødte Gorm. Det var midt om natten og Krille havde netop fundet frem til et offers gravsted, da Gorm kom rullende med et lig i en trillebør. "Overarbejde" forsøgte han at bortforklare. "Ja, pigen her skal flyttes over til familiegravstedet på den anden side af Pamfilius Friedhof". Siden den dag har Gorm givet den ene omgang efter den anden på den lokale.

Hemmelighed: For 15 år siden havde Luigi et problem med en kvinde som påstod, at Luigi var far til hendes barn. Krille ville hjælpe Luigi med at skræmme konen ud af byen. Hændelsen gik lidt over gevind, og pludselig faldt hun bagover og knuste baghovedet mod ildstedet. Ungen sad lamslået på et tæppe og kiggede på, imens Krille proppede hende ned i en tønde og rullede hende bort. Krille har aldrig fortalt Luigi om kvindens tragiske skæbne, da han har en tendens til at tale over sig.

De andre:

Krille har fulgt Luigi gennem tykt og tyndt, siden han kom til byen for knap 25 vintre siden. Luigi er altid frisk på et spil terninger eller et slag kort, og så kender han en masse piger.

Den skaldede Stein Sternkopf har en tendens til at gå Krille på nerverne. Hans bemærkninger er tørre som sand og Krille har svært ved at styre sit temperament i hans selskab.

Den unge Gorm Totengräber er altid flink og rar.



disse anmeldersider er tilegnet herr slumstrup.
med respekt.

redigeret af
kasper nørholm.

med respekt.

Blue Planet - Science-Fiction Roleplaying on the New Frontier.

NYT Rollespil

af Jeffrey Barber.

BioHazard Games.

352 sider; 249,00 kr.

Af Bjarne Sinkjær.

Teknisk science-fiction har det ikke let i disse år. Det skyldes muligvis dens trang til fysiske umuligheder, men sikkert også, at man fiser fra den ene planet til den anden uden rigtigt at få et reelt indblik i deres unikke biologi og kultur.

For dem, der stadig spekulerer på, hvad der mon gemmer sig bag stjernerne, kan Blue Planet være besøget værd. Året er 2199. Jorden er gået i hundene, men menneske har alligevel formået at tage det første vaklende skridt ud mellem stjernerne. Ikke ved hjælp af utopiske hyperdrev, men via et Ormehul, der forbinder Jorden med Poseidon, en vandplanet – og måske håbet om en ny start for menneskeheden.

Blue Planet består af 246 siders baggrundsbeskrivelse, og knap hundrede siders regler. Det er lidt af en moppedreng, men skønt der næsten ikke er nogle illustrationer, så synes jeg ikke, at bogen var svær at komme igennem.

Ud over Jorden og solsystemet, beskriver Blue Planet kun én planet – det gør den til gengæld god og troværdigt. Bogen går i dybden både, hvad angår historie, politik, erhverv, teknologi og økologi. Miljøet er meget cyberpunket, med de evindelige Onde, Onde megacorps og trodsige miljøbevægelser og en vækkelvorn verdensregering, der prøver at forhindre dem i at voldtage den jomfruelige planet. En noget stereotyp baggrund, men der er mange konflikter at bygge videre på.

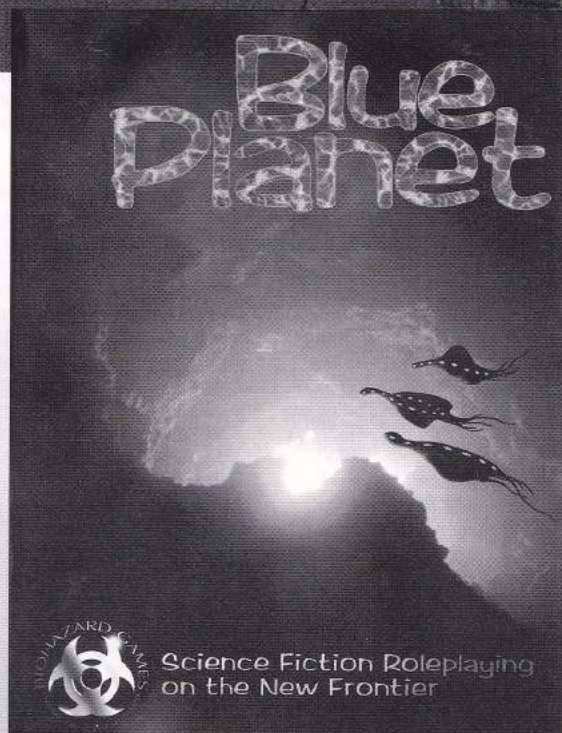
Reglerne bygger på Basic Roleplay, dvs. procenttællinger.

Persongenereringen er en noget besværlig proces, men den giver både mening og dybde til karaktererne. Systemet har nok noget af det mest gustne skadesystem, jeg nogensinde har set - det giver måske nok mening, at man skal tilbringe tre måneder på hospitalet efter, at man har fået skudt en lunge ud, men er det særligt heldigt for kampagnen? Der er regler for teknologi, inklusiv cyberware og biomodificerede mennesker - og tålmodige spillere kan såmænd også få lov til at spille delfiner eller dræberhvaler. Alt sammen meget godt.

Blue Planets svage side er, at fyrene bag spillet ikke er særligt hjælpsomme over for nye og knap så erfarne spillere. Der er opdiset en masse konflikter, men ingen gode ideer. Hvis du søger nye, originale ideer, så tror jeg, Blue Planet vil skuffe dig. Men hvis du søger en grundig gennemarbejdet og logisk baggrund for lidt cyberpunk og udforskning, så kan jeg varmt anbefale Blue Planet.



Anmeldereksemplar hentet fra Kongen af Erebors Hofarkiv.



Fønix anbefaler:

Battle Cattle

Figurkrigsspil
af Aldo Ghiozzi & Matt
Stipicevich.
Wingnut Games.
46 sider; 67,50 kr.
Anmeldt i nr. 16.

Tag et stykke kvæg, fx. af
plastic, forklæd det som en
soldat fra Space Hulk og
tæv din nabos, før hans
tæver din! 4½ rotte.

Age of Renaissance

Brætspil
af Jared Scarborough &
Don Greenwood.
Avalon Hill.
Stor papkasse; 490,00 kr.
Anmeldt i nr. 17.

Kulørfuldt spil om handels-
folk i renæssancen. Drag
ud i verden, byg nogle ski-
be og brænd nogle kættere.
Great fun... et must i
enhver klub eller liebhav-
ers spilbibliotek. 4 rotter.

noir: the film noir role- playing game.

Rollespil
af Jack Norris, Brian S. Roe
m.fl.
Archon Gaming, Inc.
234 sider; 225,00 kr.
Anmeldt i nr. 18.

En atmosfærisk nydelse
om weltschmerz og den
romantiske dyrkelse af
lidelsen i en verden af
moralisk forfald. noir er
dekadence - i ordets positi-
ve forstand. 5 rotter.



The Marches - Revelations II.

Supplement til In Nomine
af Sam Chupp, David Edelstein, Steve Henson, S.
John Ross & John Tynes.
Steve Jackson Games.
128,00 sider; 161,00 kr.

Af Magnus Nygaard.

Den nye udvidelse til den amerikanske udgave af det franske In Nomine Satanis/Magna Veritas (der slet og ret hedder In Nomine, red.) hedder The Marches og omhandler drømmenes verden. Menneskenes drømme danner de marker, hvorpå slagene mellem Beleth (mareridtenes dæmon-dronning) og Blandine (drømmenes ærkeengel) foregår.

Visse drømmere er i stand til at dele deres drømme med andre, fx. forfattere, malere og kunstnere i det hele taget. Men drømmenes verden var også hjemsted for alle de andre religioners guder skabt af tilbedernes drømme og ofre. Det er nu tolv hundrede år siden, at ærkeenglen Uriel førte et korstog imod disse guder og de - efter hans mening - overnaturlige væsner (fx. drager, alfer og feer). Beleth tilbød nogle af disse guder og væsner tilflugt på hendes del af drømmemarkerne. Således introduceres andre religioner altså i In Nomine.

Derudover finder man i The Marches også regler for troldmænd, som kan tvinge dæmoner til at gøre dem tjenester, og man finder beskrivelsen af et nyt *choir* og et nyt *band*, der henholdsvis tjener Blandine og Beleth samt en nærmere beskrivelse af ærkeenglen Gabriel og dæmonprinsen Belial.

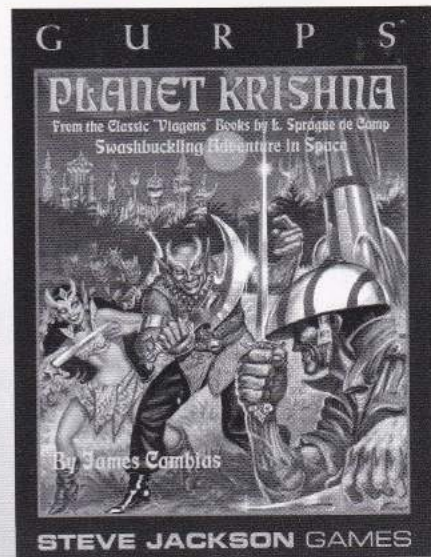
Jeg har siden udgivelsen af den amerikanske version af In Nomine/Magna Veritas undret mig over, at de har valgt at give nogle af ærkeenglene og dæmonprinsene andre køn (Gabriel er en pige? Gad vide om muslimerne er klar over det?), men det er muligvis et forsøg på at være politisk korrekte. I så fald tager den amerikanske version endnu et skridt i den retning i The Marches. Før Faldet var Blandine og Beleth elskende; de første blandt englenerne, der elskede hinanden, hvilket logisk set gør dem til lesbiske (både Beleth og Blandine er hunkøn i den amerikanske version). Dermed svækkes et af mine kritikpunkter mod den amerikanske version. Nemlig, at den ikke er vovet nok. Lesbisk kærlighed, det tager jeg hatten af for.

Desuden nærmer den nye udvidelse sig også den franske original på et andet punkt. Den nævner virkelige begivenheder fra Jordens historie og forklarer dem ved dæmonisk eller guddommelig indblanding. Hiroshima, bombningen af Dresden og forskellige store brande i løbet af historien nævnes. Men de kunne dog godt have brugt virkelige navne som eksempler på fx. de kunstnere, der er så vigtige for Blandine og Beleth (var Picasso styret af Beleths tjenere eller beskyttet af Blandines?). Det ville give et sjovt touch til dette geniale koncept.

Fordelen ved drømmemarkerne er, at spillederen kan få afløb for sine vilde fantasier, mens den "virkelige" verden bør være så tæt på virkeligheden som muligt. Alt i alt er The Marches et skridt i den rigtige retning for den amerikanske version af In Nomine Satanis/Magna Veritas og - efter min mening - meget sjovere at læse end grundbogen. Layoutet er godt, men de kunne godt have undladt nogle af deres henvisninger (fx. på side 52 er der en henvisning til slutningen af samme paragraf på side 53). Illustrationerne er ok uden at være geniale.



Anmeldereksemplar sponsoreret af Goblin Gate.



GURPS Planet Krishna

Supplement til GURPS
af James Cambias.
Steve Jackson Games.
128 sider; 179,00 kr.

Af Brian Rasmussen

Jeg må indrømme, at jeg ikke har det så godt med science-fiction og slet ikke den gammeldags slags. Derfor er det måske ikke så mærkeligt, at jeg end ikke havde overvejet at se på GURPS Planet Krishna, for Kasper spurgte, om jeg ikke kunne anmelde den. Jeg må desværre også bekende, at jeg aldrig har læst noget af L. Sprague de Camp (hvis Viagens-bogserie spillet er baseret på, red.), så det er med ret begrænsede forudsætninger, at jeg anmelder denne bog.

Baggrunden i Planet Krishna er vores egen jord i det 22. århundrede. Det er lykkedes menneskeheden at rejse ud i rummet og komme i kontakt med andre intelligente racer. I den forbindelse er man stødt på Krishna, en planet beboet af grønne menneskelignende skabninger og andre eksotiske væsner. Krishnas teknologi er meget underlegen i forhold til Jordens, men som følge af en intergalaktisk embargo er det forbudt at indføre ny teknologi på Krishna. Derfor kommer besøg på Krishna til at bære bræg af tidsrejser, og flere af scenarierne vil naturligt komme til at dreje sig om den verserende teknologikonflikt. Baggrunden gør meget ud af at fremstå troværdig samtidig med, at der lægges op til heroisk action.

Jeg må indrømme, at Planet Krishna præsenterer en rig, detaljeret verden, der med sikkerhed kan bruges til mange slags scenarier, og bogen er bestemt ikke dårligt skrevet, men jeg er bare ikke sikker på, at det var forfatterens mening, at jeg også skulle more mig over indholdet. Jeg har altså utrolig svært ved at tage æglæggende, grønne persere med store buskede olfaktoriske øjenbryn eller seksbenede elefanter med tvesnabel alvorligt. Bevares, Krishnas beboere er da ikke meget mere eksotiske end så mange andre fantasy racer, men jeg har altså svært ved at tage den slags alvorligt.

På mange måder minder Planet Krishna om en science-fiction udgave af Robert E. Howards' Conan. Begge var de ret originale, da de i sin tid udkom, men i dag virker de knap så originale og en smule slidte. Derved ikke sagt, at man ikke kan få sjov ud af Planet Krishna, og hvis science-fiction igen er ved at blive moderne, kan Krishna da være lige så god en baggrund som så mange andre, men det tiltaler bare ikke mig.



Anmeldereksemplar sponsoreret af Midgaard Distribution A/S.



Total Fuzion™ Basic Rules

Rev 4.4.3 Web Edition
Af The Fuzion Group ©1997
50 siders PDF format
Gratis over internet

Af Adam Bindslev.

Hvorfor give flere hundrede kroner for et rollespilssystem, når man kan hente et ganske gratis på internettet? For det er faktisk det man kan. "Total Fuzion" er et komplet system på 50 sider - til 0 kroner (bortset fra download tid og printerpapir).

Hvad får man for nul kroner? Faktisk en del. Man får et system, men uden nogen særlig setting. The Fuzion Group påstår hårdnakket, at det kan bruges til alle genrer. Men det lægger unægtelig op til nutid / sci-fi / cyberpunk settings. Og det er nok ikke helt tilfældigt. Folkene bag Fuzion er nemlig de samme der skrev Cyberpunk 2020 i sin tid. Og systemet er 100% kompatibelt med Cyberpunk 2020. Dette betyder at alle supplement-

terne (der tit kan findes i billig kasser i rollespilbutikkerne) kan anvendes som baggrundsmateriale, regeludvidelser etc. til en kampagne i Fuzion.

Det er ikke kun Cyberpunk 2020 som systemet har som baggrund. Det baserer sig også på, og er også i dette tilfælde 100% kompatibelt med, Hero systems "Champions". Regler for konversion fra Champions findes i Total Fuzion.

For dem der er bekendt med disse to spil, vil Total Fuzion bringe minderne frem. For det er opbygget næsten ligesom Cyberpunk 2020. Blot er kampregler, hitpoint system etc. stærkt forenklet. Det er bestemt ikke noget svært system at arbejde med.

Karakterer genereres. Ingen terningslag og ingen tilfældigheder. Det er en karaktergenerationsmetode som jeg tidligere har hadet af et godt hjerte. Dette hænger utvivlsomt sammen med at GURPS er mit hade-system! Men jeg må indrømme, at Total Fuzion har overbevist mig en smule om det modsatte. Måske fordi der ikke er alle disse ulemper, der lægger op til maksimering ud i det ulidelige. Det farligste i GURPS er jo en mand der lider af dværgvækst, er blind, lam og døv. Så har han nemlig grotesk mange point til stats og skills! Det sker ikke i Fuzion. Men får blot den karakter man gerne vil have.

I spil fungerer det let og smertefrit. Man behøver vitterlig ikke mere en disse halvtreds sider og en anelse kreativitet for at lave en kampagne. For systemet er så smidigt opbygget at det let kan tilpasses ens kampagnestil.

Det får 4 rotter fordi det ikke er det fyldigste regelsystem i verden. Men til prisen skulle det naturligvis have 5.



GorkaMorka: The Greenskin Buggy Gungame

Nyt figurkrigsspil
af Rick Priestley
Games Workshop, Inc.
Stor papkasse; 500 kr.

Af Jacob Jørvang.

Med forventningerne i top er man så endelig på vej hjemad med det sidste nye fra Games Workshop - GorkaMorka. Er indholdet nu så fedt, som det plejer eller er det federe, for de laver jo nogle fede ting, trods prisen. Så står pakken på bordet, af med plastikken og låget og så ud med det hele, det ser jo fedt ud det her, det lever jo op til reklamerne.

Humoren fejler så sandelig ikke noget, da mange ting er skrevet på "orksprog". F.eks. hedder de to bøger som følger med spillet Da Rulebook og Da Uvver Book (den anden bog). Biler, motorcykler, store våben og så selvfølgelig en stor bunke elskelige orker er der også. En god del af disse skal dog købes separat i dyre domme.

Når så man læser reglerne, opdager man hurtigt, at det sådan set bare er Necromunda med orker i biler, eller har du aldrig spillet figurspil før? Okay okay, Necromunda er da også et rimelig godt spil. Men tilbage til GorkaMorka, det er jo det her "nye" spil, vi snakker om. Man laver en mob/gruppe/bande, slår for et scenarie på tabellen og stiller den medfølgende og ellers ret flotte fæstning på bordet. Man stiller sine mobs op og slår for, hvem der får første tur.

Okay, så langt så godt. Det her er jo set før, så det kan man jo. Har man fra starten sine tænder i orden (orc penge), rykker man sine køretøjer fremad og begynder at skyde. Man finder dog hurtigt ud af, at selvom det er rimelig nemt at ramme en bil, er det absolut ikke nemt at gøre nogen skade.

For god ordens skyld kan jeg - for de af læserne, som kender Necromunda - oplyse, at orker ikke bliver *pinned*,

har en *toughness* på 4 og alle har masser af våben med goblinstyrke. Med almindelige våben er det derfor meget svært at gøre nogen skade overhovedet.

Det er næsten plat umuligt at skade køretøjer. Jeg har været ude for et spil, hvor vores to orc buggies stod foran hinanden og skød i hele fire ture, dette vel at mærke efter at være drønet ind i hinanden op til flere gange, men forbindingskassen blev der ikke ligefrem brug for.

Først da jeg var så heldig at såre lederen af hans *mob*, og han skulle tjekke på sin moral med de klassiske 2d6, gik det endelig fremad. Han fejlede og hans *mob* flygtede. Det skal lige nævnes, at da jeg tog hans leder til fange, var hans *mob* vist mere end solgt. Da lederen i GorkaMorka er vigtigere for sin *mob*, end lederen er for sit gang i Necromunda, besluttede han sig for at skrotte *mobben*.

Om min medspiller starter forfra med en ny *mob* er endnu uvist, men han nævnte noget om at "det er sgu godt, jeg ikke har malet min *mob*", så vi får se. Sådan er stort set alle mine GorkaMorka kampe foregået. Så den første, der er heldig at ramme og såre den rette ork har stort set vundet.

Det skal så lige siges, at jeg mest er til spil, hvor man kan lægge en strategi og udføre nogle taktikker, hvilket man ikke kan i GorkaMorka. Men er man til skægge navne, sjov i gaden og en latter, når noget uventet og vildt sker, så er GorkaMorka et rigtig lærklasker-rally, for der sker ofte underlige ting i spillet.



Anmeldereksemplar er sponsoreret af
Clemens Papir/Bog & Idé, Århus.

Neonian Culturebook.
Supplement til NeverWorld
af Erin Laughlin.
ForEverWorld Books.
188 sider; 162,00 kr.
Anmeldt i nr. 18.

Så kom den endelig.
Bogen om den menneskelige race i NeverWorld - og tilmed med en forenkling af karaktergenerationssystemet (svært ord...). Og det er ret fantastisk. 4½ rotte.

Werewolf: The Wild West.
Ny setting til Werewolf:
The Apocalypse
af Justin Achilli & Ethan Skemp.
White Wolf, Inc.
296 sider - med skudhull!
249,00 kr.
Anmeldt i nr. 18.

Varulve og John Wayne?
Nej, vel? Jo, faktisk! 4 rotter.

Delta Green.
Supplement til Call of
Cthulhu
af Dennis Detwiler, Adam
Scott Glancy & John Tynes.
Pagan Publishing.
304 sider; 240,00 kr.
Anmeldt i nr. 19.

Pagan Publishing tilføjer med dette sublime mesterværk det klassiske horror-spil sprudlende nyt liv - i 1990'erne. 5 rotter.



Jeg læser
også Fønix

Cthulhu Live.

Live-Action Rollespil
af Robert McLaughlin, Dan
DePalma, Scott Nicholson
& Cindy Schneider.
Chaosium, Inc.
160 sider; 158,00 kr.
Anmeldt i nr. 19.

Et must for lidenskabelige
live-rollespillere med hang
til amorfte, cthulhoide skab-
ninger, der gør dig mærke-
lig i hovedet. Heri finder du
svaret på, hvordan du for
The Being of Ib til at virke
troværdigt i fysisk form.
4½ rotte.

TWERPS - The World's Easiest Role-Playing System.

Rollespil
af Jeff & Amanda Dee, Lou
Zocchi og Niels Erickson.
Reindeer
Games/GameScience.
10 sider; 27,00 kr.
Anmeldt i nr. 19.

Tjah... Verdens Næmteste
Rollespilssystem, mine
damer og herrer. Lige til at
gå til. Og så er det oveni-
købet rigtig, rigtig fedt. 4½
rotte.

HårnMaster Magic - Tome of the Shek-Pvar

Supplement til HårnMaster

af N. Robin Crossby.

Columbia Games.

Løsblade til mappe; ???,?? kr.

Af Kenneth Larsen og Adam Bindslev

Dette er et godt gammeldags rollespilssupplement. Det har
rødder i den tid, hvor man skulle have regelbøger til sit rollespil.
HårnMaster Magic er et magisystem. Det hører til Columbia
Games' HårnMaster system. Vi har tidligere anmeldt det uheldige
supplement Nasty, Brutish, and Short.

Lad det være sagt med det samme, HårnMaster og dermed også HårnMaster Magic er ikke for folk, der ikke vil have
regler og terningslag. HårnMaster Magic er et regel-supplement til 2. udgaven af HårnMaster. H. M. er et løsskætsæt,
lige til at sætte ind i sit HårnMaster regel- ringbind. Hvorfor man så i Nordamerika har besluttet at bruge 3 huller i ste-
det for at bruge europæisk standard er mig en gåde, men sådan er det.

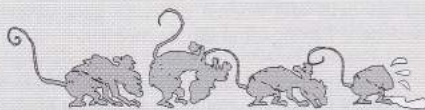
Udseendet er godt. Det er lavet på solidt papir, typerne står tydeligt med den rigtige skydning og layoutet er over-
skueligt. Det er ikke fancy som Kult og WoD-produkterne. HårnMaster Magic er til hurtige opslag - og det er layoutet til
det formål. Her må de andre firmaer gerne kigge med! For der er meget dårligt layout i rollespilsværdenen.

HårnMaster Magic er i forhold til Shek-Pvar - som er det tilsvarende supplement til 1. udgaven - mere enkelt at bru-
ge og forstå. HårnMaster Magic kan ikke umiddelbart bruges i andre systemer, uden man kender lidt til HårnMaster-
reglerne, men kender man disse er HårnMaster Magic ganske anvendeligt i andre systemer, jeg har selv hentet lidt
inspiration og regler fra det.

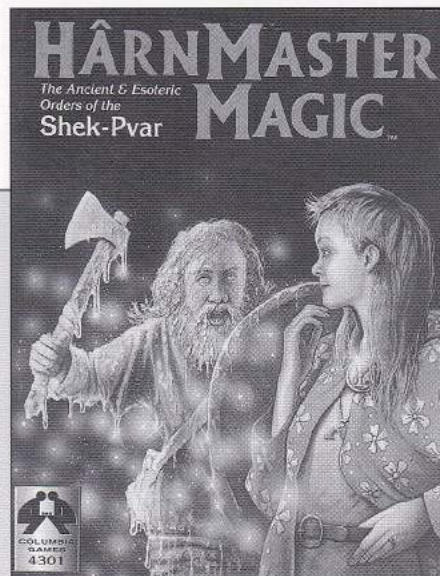
I Hårnverdenen er Magi en svær kunst. Først skal man finde en specialitet inden for en af de seks elementer. Dernæst
skal man i lære i nogle år, og først derefter er man klar til eventyr, som man bliver tvunget ud i af sin mester, ikke noget
med at side hjemme og studere. I HårnMaster Magic er hver spell en skill, dvs. at man sagtens kan være dygtig til sin
favorit spell, men et fjols til de andre man har lært.

HårnMaster Magic arbejder med flere succes-niveauer: Jo bedre man klarer sin skill, desto større effekt har ens magi,
og jo mindre kræver magien af dig. Omvendt på samme måde: Jo dårligere man ruller, desto værre bliver det. Et mis-
set rul og ens spell slår fejl; et critical miss kommer du til at betale en hård pris for.

Magisystemer og kampsystemer er altid det mest regelunge i et rollespil. Det er HårnMaster Magic også - men det
virker gennemarbejdet og brugbart. Ideerne er måske ikke vanvittigt nyskabende, men det behøver det faktisk ikke at
være. Dette er rollespil for dem, der har brug for nogle gode regler til en kampagne. Hvis du ikke selv kan finde på scen-
arier, men skal have det hele serveret, så er HårnMaster ikke sagen. HårnMaster henvender sig til den erfarne regel-
bruger.

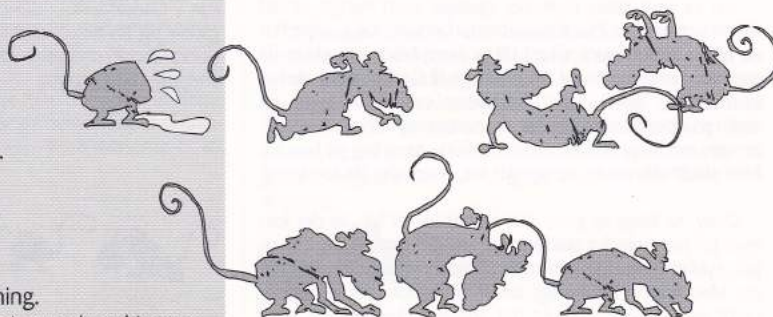


Anmeldereksemplar sponsoreret af Columbia Games.



Rottens Karakterbog:

- ½ rotte: Rotteføde!
- 1 rotte: Makværk!
- 1½ rotte: Nogen fik en idé. Den skulle de ikke have fået.
- 2 rotter: OK, OK. Hvad skal man sige? Godt forsøgt...
- 2½ rotte: Gennemsnitsprodukt. Ingen overraskelser her.
- 3 rotter: Afpudset og gennemarbejdet, men ikke det mest innovative, man har set.
- 3½ rotte: Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.
- 4 rotter: Fremragende; en løber lille pakke, der sætter mit mundvand i gang.
- 4½ rotte: Sublim! Står det ikke på din reol, er det en fejl i din opdragelse.
- 5 rotter: Rottens føde! En kosmisk oplevelse...



JA, vi har stadig alle de gamle numre på lager!



Fønix nr. 1 indeholder bl.a. Interview med Mark Rein-Hagen, AD&D-scenarie, CALL-scenarie, Cyberpunk-artikel



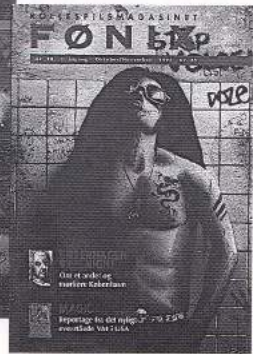
Fønix nr. 5 indeholder bl.a. "Fuldt hus" - Fantasy-locations, baggrundsartikel om FBI, KULT-scenarie, nørd-quiz



Fønix nr. 6 indeholder bl.a. "Skyggesider" - Dystert SciFi-scenarie, Fantasy-baggrund, HMSBR om drømme,



Fønix nr. 8 indeholder bl.a. "Tropical Zombies", middelalderklostre, skydevåben, okkulte bøger og magi



Fønix nr. 10 indeholder bl.a. "Copenhagen By Night" - Vampire-baggrund, Fantasy-scenarie, kampsport-artikel

Fønix nr 21 udkommer 1. Februar!

Indeholder bl.a.

"Magre tider i Altdorf" - FantasyPunk-scenarie

"Action!" - hvordan du kommer mere drama på drengen!

"Skyggernes Sønner" - okkulte sammensværgelser og kulter

Fotografen er på vej!

Få gaver hele året!

Indsæt dit eget navn, og vis denne side til din mor!

Kære _____'s mor

Vi er en flok pæne unge mennesker, der bruger al vores fritid, på at lave dette blad, til lige netop _____ og hans venner.

De ved sikkert, hvor interesseret _____ er i rollespil/brætspil/kortspil, og vi håber derfor De har lyst til, at forære _____ et abonnement på Fønix. Specielt, når vi nu fortæller Dem, at et *helt års abonnement* (6 numre) kun koster **175 kr.**
De sparer 65 kr (altså over 10 kr. pr. nummer!).



Fønix bringer nyheder, anmeldelser, artikler og inspiration til alle former for rollespil, og er desuden en god måde at holde sig ajour med hvad der sker i det danske rollespilmiljø.

Vi kan ikke love Dem, at _____ bliver mindre plagsom i det nye år, men vi lover, at _____ i hvert fald bliver glad hver anden måned, når der dumper et funkende nyt nummer af Fønix ind ad brevsprækken.

På forhånd tak, og glædelig jul.

Rollespilsmagasinet Fønix udkommer hver 2.måned. 6 numre i abonnement koster 175 kr
Abonnement for biblioteker og foreninger: 225,-

GIROINDBETALING		KVITTERING
		<small>Checks og lignende accepteres under forbehold af at BG Bank modtager betalingen. Ved kontant betaling på posthus med terminal er det udelukkende posthusets kvitteringstryk, der er bevis for hvilket beløb, der er indbetalt.</small>
Beløbsmodtagers kononummer og betegnelse	Beløbsmodtagers kononummer og betegnelse	Beløbsmodtagers kononummer og betegnelse
Fønix 1-657-2101 c/o Geert Lund Axelborg 8 E 8700 Horsens	Fønix 1-657-2101 c/o Geert Lund Axelborg 8 E 8700 Horsens	Fønix 1-657-2101 c/o Geert Lund Axelborg 8 E 8700 Horsens
PostDanmarks stempel	PostDanmarks stempel	PostDanmarks stempel
Gjort af _____		Gjort af _____
Jeg ønsker at starte med nr.: _____		Gebyr for indbetaling betales kontant
Kroner _____ Øre _____	Betalingsdato _____ eller _____ Betales nu _____	Kroner _____ Øre _____
Dag _____ Måned _____ År _____ Sæt X _____		
Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i nedenstående felt		4031S (04.97) Giro 180-4960

Goblin Gate • Rollespil • Brætspil • Tabletop • Kortspil • Figurering • Maling • Terninger • Romaner • Video • Playstation • Cd-Rom spil • Caf
Danmarksgade 66 - 68, 9000 Aalborg, Tlf: 98 13 37 24, Fax: 98 13 45 24 (Butik og postordre) • Graven 27, 8000 Århus C., Tlf: 86 19 43 11 (buti



Anastasia, Goth Chic:

"Li' som blod ik' ... og så er der også så dejli' mørkt!
-Et digt: Jyhad cards - papercut - artery - black hole!"



Anders "Spock" Mikkelsen, Nørd:

"Goblin Gate to godeely go where mo nan has done!"

DERFOR



Fox Mulder, Special Agent, FBI:

"Goblin Gate - Watergate - Colgate - Rossgate...eh -
Rosswell Gate? Se Scully... En UFO!!!"



Cthulhu, Great Old One:

"Ia Goblin Gate catanga fh'we vre-mlagn pthe!
(Oversat: Goblin Gate sender altid portofrit!)"



“Der er ingen storm som denne. Den er en sygdom på himlen. Den er skabt af kaos, hvor selv mørket ånder.”

-Orim, Weatherlights logbog... Ved ankomsten til Rath.

TEMPEST™

The Rath Cycle

Fra Raths forvængede verden kommer Magic: The Gathering's nye vilde kaos. *Tempest* er en stand-alone udvidelse der trækker dig med ind i et mystisk rige hvor galskab råder.

Behersk "shadow creatures", overjordiske væsner, der ikke kan blockes af andre end deres egne. Bliv fristet af "Time Warp's" styrke, en "sorcery", der giver dig en ekstra tur! Ud af kaos kommer "Slivers", forræderiske væsner der vokser i evner jo flere de bliver.

Hyad der først er sluppet fri, kan ikke spærres inde.

Kommer i oktober '97



Wizards of the Coast® customer service: +32 14 44 30 44
<http://www.wizards.be>

