

Rollespilmagasinet Fønix

Nr. 21 Februar 1998 4. årg. Kr. 39.95

Danmarks
eneste
magasin om
Rollespil,
Brætspil, Live og
Kortspil

To scenarier!

**Digt af Paul
Hartvigson!**

Action!



5 705710 000009

Dragons Lair

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

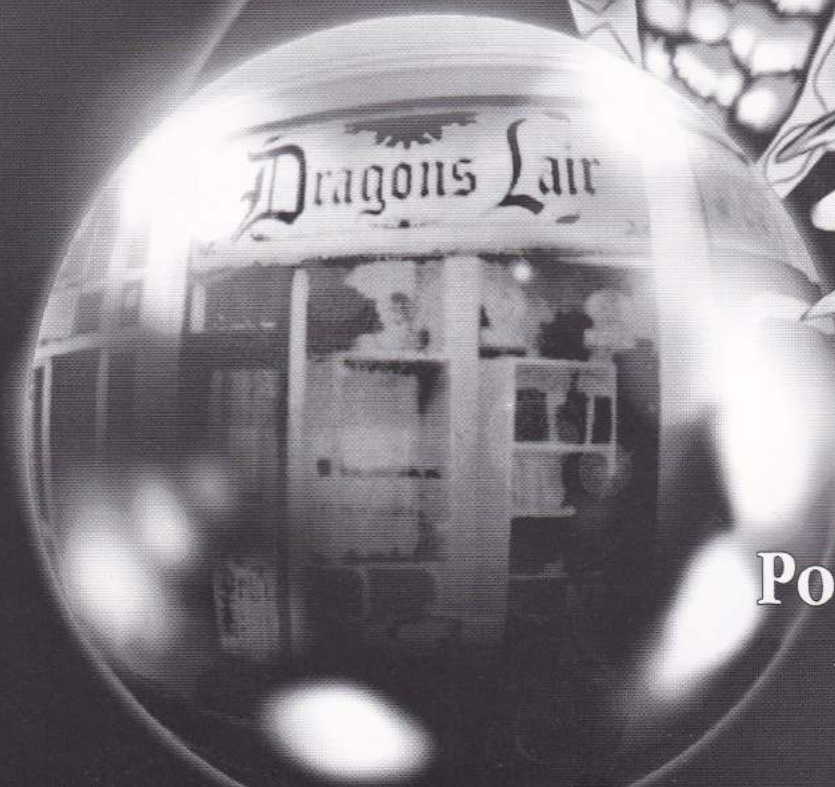
[Http://www.Dragons-lair.dk](http://www.Dragons-lair.dk) Dragons-lair@eclipse.dk

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

Indhold no 21



Leder	4
Nyheder v/ Brian Rasmussen	5
Magre tider i Altdorf af Anders Skovgaard-Petersen - Fantasy-punk scenarie	8
Rollen i action af Ask Agger	14
Galleri - Carl Johan Sennels	24
Læserbreve v/ A. Bindslev	20
Imperium 3000 - Tema anmeldelse af Brian Rasmussen	24
Skyggenes sønner af Lars "Georg" Jensen - Kulter og kultister	26
Persongalleriet - inspiration til din rollespils-kampagne	32
Børn er dumme af Hr. Vagner - Et scenarie om dumme børn	34
Centralen v/ Jeppe Norsker	46
Livespalten v/ H. P. Hartsteen	49
Kortsiderne v/ Mads Lunau Madsen	52
I skaberens køkken af Sebastian Flamant - Verdens skabelse 6. dag	54
Anmeldelser v/ Kasper Nørholm	61

ADAM BINDSLEV

Chefredaktør/Ansv./Brevkasse

JEPPE NORSKER

Produktionschef/Spilmiljø

MORTEN FREDBERG-HOLM

Konge/Layout/

KASPER NØRHOLM

Anmeldelser

BRIAN RASMUSSEN

Nyheder

HANS PETER HARTSTEEN

Liverollespil

MADS LUNAU MADSEN

Kortspil

MAX MØLLER

Lagerkommisær

SEBASTIAN FLAMANT

Annoncer

JOHAN SENNELS

PALLE SCHMIDT

THOMAS MUNKHOLT

JAKOB HANSSON

Illustrationer

Fotos venligst udlånt af kongens private billedarkiv

JOHAN SENNELS

Forside

HJØRRING BOGTRYK

Tryk

Tlf: 98 92 03 02

UDGIVER:

Sleipner - Landsforeningen af rolle og konfliktspillere i Danmark.

ISSN: 0909-007x

REDAKTIONENS ADRESSE:

Fønix v/ Adam Bindslev

c/o Paloma

Gråbrødretorv 15 2. th

1154 København K.

adam@inform.dk

ABONNEMENTSSERVICE

Pris kr. 175 for 6 numre

Biblioteker og foreninger kr. 225 for 6 numre

Geert Lund 75 62 21 14

DISTRIBUTION TIL FORHANDLERE OG KIOSKER M.M.

Forhandler-service

Tlf: 44 92 70 22

ANNONCER

Tlf: 35 37 57 89

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

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



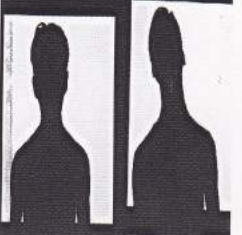
Business

Leeder

Handbo

WEREWOLF
THE WILD WEST

CHANGELING
The Circumvent



Rollespil er industri. Industri betyder massefremstilling. Vi ved det alle sammen. Enhver rollespiller har hørt udtrykket rollespilsindustri. Det betyder således massefremstilling af rollespil. Hvis det ikke skurrer i dine ører – så er du nok fortabt. For rollespil er en intellektuel proces. Det er litterært. Det er, eller kan i hvert tilfælde være, kunst. Alligevel accepterer vi blindt at der er en industri der fremstiller rollespil.

Kunst kan ikke massefremstilles. Det udspringer af en kreativ nerve. Af intellektuel energi. Det er ikke foreneligt med samlebåndstankegangen. Så det er ikke Wizards of the Coast, White Wolf eller Steve Jackson Games der fremstiller kunst. Det er dig!

Du har faktisk et ansvar som rollespiller. Hver gang du sætter ord på andet og skriver et scenarie er du med til at skubbe rollespillet frem – eller sætte det tilbage. Dine kreative udfoldelser er med til at skabe kunstarten rollespil. Her på Fønix er vi med til det. På alle landets conner er man med til det.

Rollespil er så ny en kulturform, at det ikke er fuldt defineret endnu. Det er os der skal definere det. Således står vi med en mulighed som digtere, filminstruktører, malere og alle andre der udfolder sig kunstnerisk kan misunde os. Vi behøver ikke at omdefinere – vi skal definere. Vi kan sætte standarden for hvad rollespil er og, endnu vigtigere, hvad det skal blive. Vi bryder nye grænser og sætter nye standarder.

Men hvad så med industrien? Af helvede til med industrien! De prøver at sælge os Spice Girls når vi vil have musik. De fodrer os med junkfood når vi vil have en steak. De giver os det ene underlødige supplement efter det andet, bøjer deres egne koncepter til ukendelighed, presser citronen efter at kun skallen er tilbage. Hvis ikke de kan give os en ordentlig vare – så må vi jo boykotte dem. Det er jo så populært i disse tider. Der er da nogle produkter der er værd at købe, men den store politiske korrekte amerikanske grød – den gider vi ikke æde. Vi kan jo gøre det bedre selv. De bedste ting jeg har spillet har været skrevet af danske forfattere til deres danske spilgrupper eller til danske conner. Vi må sige både pik og dæmon. Vi må lade de "onde" vinde. Vi må omtale emner og have pointer som de amerikanske spildesignere ikke engang må omtale i kantinen hos Steve Jackson Games – og da slet ikke i deres supplementer.

Brug endelig industriens produkter. De laver en masse af det kedelige arbejde. Hvorfor lave regler, når Chaosium gør det for dig? Hvorfor tegne kort når Columbia Games er så gode til det? Men gennempul dem, maltrakter dem og misbrug dem efter din egen lyst. Når alt kommer til alt leverer de kun et lærred – det er dig der leverer maleriet.

Adam Bindslev

Nyheder

ved Brian Rasmussen

Tog-zombier i min PC

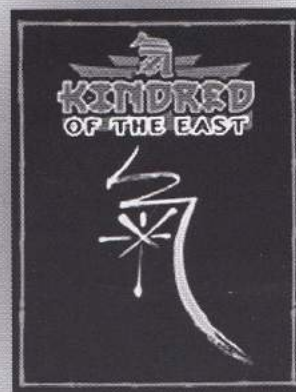
Pinnacle Entertainment Group arbejder i øjeblikket på **Crimson Rails** - et computerspil med baggrund i deres syrede *Weird West* verden kendt fra **Deadlands**. Spillerne kæmper som jernbanemagnater om først at få bygget den transkontinentale jernbane fra *Mississippi* til *The Great Maze* i *Californien*.

At domme efter omtalen tegner det til at blive en blanding af **Rail Road Tycoon** og **Army of Darkness**. Og de lover tilmed mulighed for netværksspil, så du kan zombie-futte med dine venner.

I samme ombæring skal det måske lige nævnes, at **Pinnacle** søger programmører, så hvis du ved alt om tog, zombier og **C++**, skulle du måske sende dem en ansøgning. Læs mere på <http://www.peginc.com>.

Vampyrer: Made in Hong Kong

Da jeg for mange år siden var ved at blive lidt træt af **AD&D**, var det en glædelig overraskelse at opdage **Oriental Adventures**. Pludselig fik jeg mulighed for at skifte min gotiske stridskølle ud med et katana og banke eksotiske drager, hvis navne jeg stadigvæk ikke kan udtale. Nu træder **White Wolf** belejligt til med en lignende hjælp til **Vampire** spillere, der er ved at synes, at det hele er ved at blive lidt for forudsigeligt.



Kindred of the East udvider **Vampire**-universet med en hel ny verden så at sige. De mystiske orientalske vampyrer nedstammer ikke fra Cain og besidder selvfølgelig masser af nye evner. Så ny baggrund, nye regler og det hele er bare lækkert, men jeg ved ikke, om det "*ligger godt i maven*".

Grundbogen skulle være på trapperne, når du læser dette. Og som sædvanlig skal man altså være voksen, før man må læse den. Du kan læse mere hos **White Wolf** på <http://www.white-wolf.com>.



Efter **Wizards of the Coast** offentliggjorde historien om deres nyligt erhvervede patent på "*The Trading Card Game Method of Play*" (Fønix nr. 20) blev stort set alle rolle- og kortspilsrelaterede nyhedsgrupper oversvømmet af breve fra folk, der udtrykte deres vrede og frustration over **Wizards** hidsige fremmarch.

Ikke alene sidder firmaet på langt størstedelen af kortmarkedet, men med opkøbet af **TSR** sidder de nu også på en væsentlig del af rollespilsmarkedet. Med indtægter fra **Magic**, netværksudgaver af ditto og royalties fra andre firmaers kortspil, ser

Var der et liv før Magic?

Wizards ud til at have det økonomiske fundament som de fleste andre spilfirmaer kæmper for. Og den slags pengestærke monopoler kan amerikanerne ikke lide.

I et indlæg i **Gaming Intelligence** (<http://rpg.net/gi>) sammenlignede **Jeff Freeman** (*Tøser og rollespil*) **Wizards** med en krydsning mellem en stor kærlig hundehvalp og **Darth Vader**! Så længe **Peter Adkinson** er direktør for **Wizards**, vil hundehvalpen dominere, fordi han selv er spillefreak, men hvordan vil det se ud den dag, der pludselig sidder en mere forretningsorienteret leder i chefstolen? Dødsstjernen?

Uhyggelige superhelte

Som tidligere nævnt har **Mayfair Games** desværre været nødt til at dreje nøglen om. Det betyder, at rettighederne til spil som **Chill** og **Underground** ikke bliver udnyttet, så skulle du have lidt guld på kistebunden tilovers, har du nu (igen?!) muligheden for at blive din egen spiludgiver.

Chill er et klassisk horror-rollespil uden de sygelig perverte-rede undertoner, der er så populære i rollespil i dag. At **Chill** ikke blev en succes, siger måske mere om rollespillere end om **Chill**. I er fandeme nogle perverse svin hele bundtet! Ups, den smuttede...

Underground er langt mere kinky og tilmed uhjækknebli-veheltvildt godt produceret. Baggrunden er - hvis ikke tyvstjålet - så i hvert fald kraftigt inspireret af **Pat Mills** og **Kevin O'Neills** geniale tegneserie **Marshal Law**. Med andre ord: **Underground** er den perfekte blanding af superhelte og cyberpunk - Super-punk.

Interesseret? Slå hul på sparegrisen og kontakt wurfel@aol.com.



"EN BRØDRISTER!", SAGDE MANDEN

Brødristeren: Køkkenets tredje vidunder. Den er simpel, men alligevel fleksibel. Den kan bruges af alle, og det er kun ganske få opgaver, der ikke kan løses med en brødrister. Brødristeren som metafor er udgangspunktet for **ToasterRPG** - et nyt rollespil, der frit kan hentes på nettet.

ToasterRPG er klassisk og i følge forfatteren ikke nyskabende på nogen måde, men det kan bruges i næsten alle henseender, og det koster ikke en krone.

Sulten? Se <http://users.aol.com/toasterrpg/toaster-rpg.htm>. Om der også begynder at lugte brændt, når noget går galt, melder historien ikke noget om.



ÆON bliver til Trinity

Kun få uger efter premieren på **ÆON** (Fønix nr. 20) modtog **White Wolf** sagsanlæg fra **Viacom International** (der blandt andet står bag MTV), der mener, at titlen på **White Wolfs** nye science fiction spil overtræder brugen af **Viacoms** trademark **Aeon Flux**. **White Wolf** mener ikke, at der er tale om overtrædelse af **Viacoms** rettigheder, men har ikke desto mindre indvilliget i at omdøbe **ÆON** til **Trinity**, så længe sagen verserer.

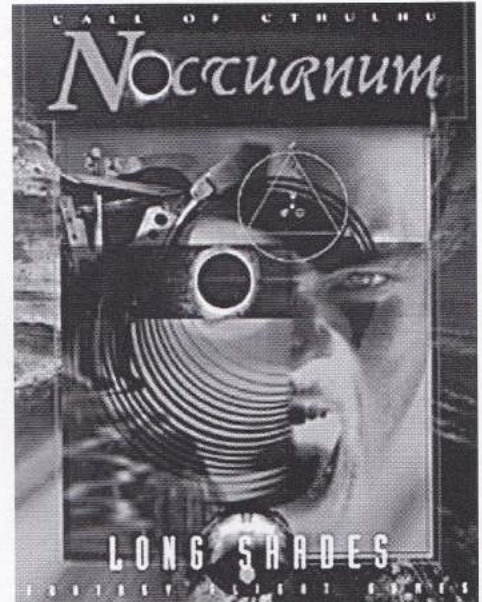
Det betyder, at der ikke længere vil blive sendt **ÆON** produkter på gaden, og **White Wolf** har endda anmodet forhandlerne om at fjerne de originale produkter fra hylderne. Og vupti! **ÆON** er med et blevet samlerobjekt - hvem der bare havde nået at få fingrene i et eksemplar.

Omdøbningen skulle ikke få indflydelse på den nuværende udgivelsesplan, og **White Wolf** er da også i gang med en hidsig markedsføring af spillet på nettet - under det nye navn selvfølgelig! Check **White Wolfs** hjemmeside på <http://www.white-wolf.com> og dyrk deres fede **Trinity** sider.



Skygger over Cthulhu

Fantasy Flight Games har netop lanceret **Long Shades** - den første af i alt tre udgivelser til deres **Nocturnum** kampagne. I den klassiske **Call of Cthulhu** stil er der igen tale om nogen, der er så onde og har ventet så længe på at knuse verden, at man næsten har helt dårlig samvittighed over at skulle forsøge at standse dem.



Long Shades indeholder en detaljeret baggrund og tre komplette scenarier med forladte landsbyer, mystiske sammensværgelser, makabre mord og rasende vanvid, der tilsammen udgør første del af **Nocturnum** kampagnen. Scenarierne er skrevet til **Call of Cthulhu**-kompatible regler, men bygger ikke decideret på det samme univers.

Læs mere på <http://www.angelfire.com/biz/fantasy-flight/nocturnum.html>.

Gratis borgerkrig

Om det skyldes manglende salg eller bare et anfald af boblende filantropi, skal jeg ikke gøre mig klog på, men under alle omstændigheder har Columbia Games i hvert fald anlagt en af de mere aggressive markedsføringsstrategier, man har set: De forærer deres spil væk! Nu kan alle interesserede få to starter decks til kortspillet om den amerikanske borgerkrig - Dixie - helt gratis. Så hvis du vil starte din egen lille borgerkrig og banke de yankeer en gang for alle, skal du bare kontakte:

Columbia Games
POB 3457
Blaine, WA 98231
USA
Tlf.: (+1) 800 636-3631 eller (+1) 360 366-2228

Tilbudet gælder til 31 marts 1998, og de \$7.95 i porto skal du selv punge ud med.



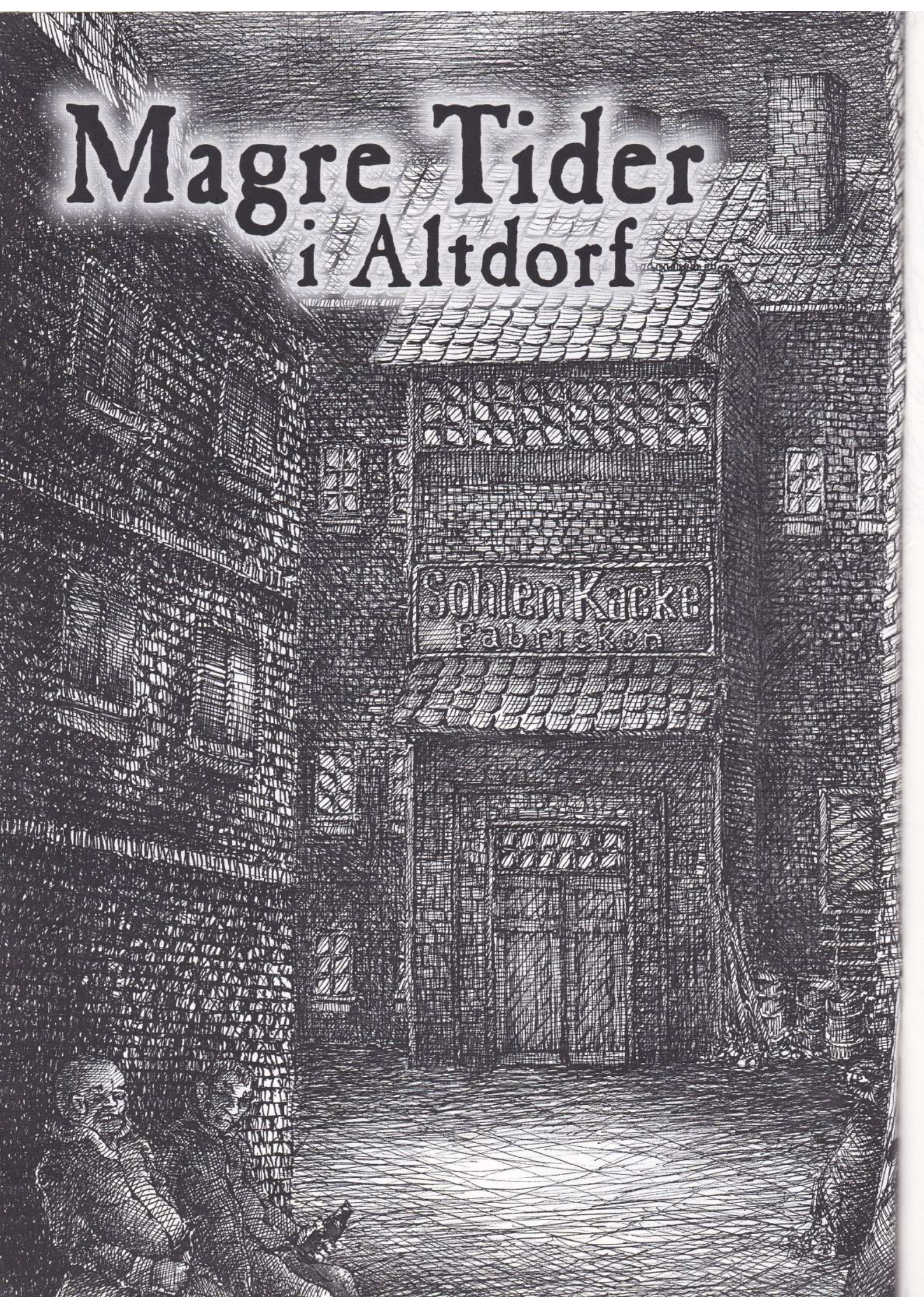
Måske skulle man skrive en bog

Hvis du gang på gang har ærgret dig over, at dine evner som fortæller ikke bliver værdsat til fulde af dine spillere, eller hvis du i al beskedenhed mener, at verden går glip af din kunst, skulle du måske overveje at få udgivet dit materiale. **David Pulver**, der selv har forfattet adskillige supplementer til bl.a. **GURPS**, har stykket en lille vejledning sammen til, hvordan man gebærder sig som *freelancer* i spilverden. Læs den på <http://www.sjgames.com/general/guidelines/writers/freelance.html>.

Gaming Intelligence (<http://rpg.net/gi>) bragte for nylig en undersøgelse af forholdene for *freelancere*, og her fremgik det blandt andet, at man som førstegangsforfatter kan forvente 3 cents per ord og typisk ingen *royalties*, og det kan jo godt forklare hvorfor, der til tider er så meget intetsigende ævl i supplementerne - det giver brød på bordet!

Magre Tider i Altdorf

Sohlen Kacke
Fabriken



Et fantasy-punk scenarie for en gruppe hårdkogte spillere i verdens største by.

Scenariet finder sted i en af verdens største byer i din favorit fantasy-verden. Waterdeep, Lankmar eller Altdorf er oplagte, men alle store middelalderagtige byer kan bruges.

Spillerne:

En gruppe af hårdkogte sværdkæmpere, småsvindlere, luderkarle og fattigrøve vil passe bedst. Når spillet tager sin start, skal spillerne (som sædvanligt) være helt på røven. De har lige brugt deres sidste usle kobberstykker, og de skylder krofatteren for den sidste uges overnatninger. Deres elskere har slået hånden af dem, alle deres gode idéer er gået i vasken, og ingen af de normale arbejdsgivere har brug for folk for tiden. Vejret er råddent, og de politiske forhold har umuliggjort deres normale levevej: eventyr. Kort sagt er de åbne for forslag af enhver art.

Synopse:

Hårdt presset accepterer spillerne et ussel tilbud, fra en småhustler om at plyndre en pelshandler på vej væk fra byen. De overfalder ham, og stjæler hans lading. Tilbage i sikkerhed opdager de at der blandt pelsbundterne ligger en lille læderpose, som viser sig at indeholde et særdeles kostbart nydelsesmiddel. De stjæler det sikkert, men selv hvis de ikke gør det er der problemer i vente. Stoffet tilhører nemlig en af byens to største bagmænd, nemlig lederen af Tyvenes Laug, og den hustler der hyrede dem, er stråmand for den anden, en mystisk figur der går under navnet Skaden. Den bestjålne og hans store håndlangere lader nu høre fra sig. Han lader dem forstå at han gerne vil have sine varer tilbage. Spillerne befinder sig nu som lus mellem to negle. Lige meget hvad, er de sikre på at ende op med halvdelen af byens underverden imod sig.

Prolog: På Røven (igen)

Spillerne sidder i krostuen, med deres sidste krus øl foran sig. Krofatter har lige gjort dem opmærksomme på at han ønsker sine penge snart, hvis de ikke vil have besøg af en pengeopkræver fra Slagsbrødrenes Laug. Lige nu står han henne ved baren og stirrer surt på dem. Folk omkring dem undgår deres blikke, og bag deres rygge fnises der af deres situation.

Henne ved et af bordene sidder der en lille skrutrygget mandsling, der af og til lader til at holde

øje med dem. Efter et stykke tid rejser han sig og går op til krofatteren. De snakker sammen et stykke tid, tydeligvis om spillerne. Mandslingen ryster til sidst opgivende på hovedet og forlader kroen. Dette bør køres som endnu en påmindelse af spillernes ydmygende situation.

Scene 1: En Ven i Nøden

Da de lidt senere bliver gennet på porten af krofatteren, og står med deres pakkenelliker i regnen, kalder en stemme på dem fra gyden bag kroen. Her står mandslingen, der præsenterer sig som Fenspen Svartnakke, handlende med lidt af hvert og omgår af dårlige love. Han har et job til dem. Lønnen er lille, men risikoen er tilsvarende minimal. Offeret er en sølle pelshandler, som Fenspen ønsker plyndret. Han er knap nok bevogtet, og da han altid følger den samme rutine, er han nem at få bugt med. Fenspen vil have dem til at tage ud gennem byporten i løbet af den næste dag, for at overnatte derude, og plyndre pelshandleren, når han ankommer til byen tidligt om morgenen dagen efter igen. De skal mødes igen om aftenen den dag, de plyndrer pelsmanden i et pakhuis Fenspen har lejet. Han vil da overtage vognen og betale dem en lille løn. Nok til at betale deres gæld af og holde dem kørende i den næste månedstid.

De aftaler at mødes næste dag på en af de små pladser i den skumle ende af byen. Her får en god beskrivelse af offerets udseende og rejseplan. Fenspen er ligeglad med hvad der sker med pelshandleren. Men som han siger: "En død mand vidner ikke".

Samtidig får de også nøglerne til et pakhuis han har lejet til dem. Her kan de overnatte det næste lange stykke tid, for lejen er betalt for måneden ud. Fenspen omtaler ejeren af pakhuset, der bor ovenpå, som en flink gammel dame, der ikke bekymrer sig om, hvad hendes lejere foretager sig. "Hun har det med at blive både blind og døv på de rigtige tidspunkter, hah hah hah ..."

Scene 2: Røveriet

De forlader byen for at overnatte i skoven nær vejen. Denne overnatning kan eventuelt krydres med angreb fra skoven og en følelse af at blive iagttaget. Skaden har nemlig sendt en mand ud for at overvåge,



Baggrunden:

Altdorfs underverden har i den seneste tid svirret med rygter om at en ny bagmand er ved at overtage nogle af de områder Tyvenes Laug hidtil har kontrolleret. Han kendes kun under navnet Skaden. De fleste spår ham en kort fremtid, da Bagmanden er kendt for at handle hurtigt og skånselsløst når han støder på sådanne problemer.

hvordan røveriet forløber.

Raste Heineken dukker som beregnet op med sin vogn tidligt om morgenen. Der er ikke andre på vejen, og da det tilmed pludseligt bliver tåget er alt perfekt. Selve røveriet forløber glat, selvom der er en god håndfuld vagter med vognen. En af dem slipper dog væk, ind i skoven. Spillerne vil måske undre sig over at en simpel pelshandler er så godt bevogtet, men det er hårde tider, og Fenspen sagde jo at det var meget værdifulde pelse.

Der er heller ingen problemer med at slippe igennem porten, og tilbage ind i byen. Vognen foran dem bliver grundigt gennemrodet, mens vagterne bare nikker grinende til pelsvognen og vinker den forbi.

Scene 3:

Tilbage i Pakhuset

Ude foran pakhuset sidder gamle Frau Knodel og holder øje med gadelivet. Hendes lille møgkøter af en hund (König) kaster sig gøende over alle spillerne, på



nær én som den straks accepterer som sin ven og overslikker (vælg den mindst hundeelskende). Frau Knodel byder dem velkommen og hjælper dem indenfor. Derefter går hun sin vej, mens køteren bliver tilbage.

De har nu et par timer inden Fenspen vil dukke op. Hvis ikke spillerne selv finder på at gennemrode pelsbunken, kan man lade König hoppe logrende og køende op i læsset. Den bliver helt tosset over duften af Skørrod.

Om de beholder narkoen eller ej er egentlig lige meget. Fenspen vil nemlig, da han dukker op lidt efter, bede om at få Skørroden udleveret, hvis de har nuppet den. Og da Fenspen ankommer med kraftig backup, er det klogest at føje ham. Hvis spillerne har nået at fortynde roden, eller tage en lille smule af den, opdager Fenspen det ikke (endnu, men senere er der måske nogen som vil!).

De får deres usle løn, og Fenspen forlader dem efter at have truet dem med følgerne, hvis de ikke holder deres mund med hændelsen.

Interlude:

Og en tid gik alt vel ...

Spillerne lader nu til at være kommet over deres problemer. De kan betale krofatter den sum penge de skylder ham, de kan bo gratis i pakhuset måneden ud og så er der tilmed en lille klat penge tilovers. Men

som den kvikke (eller paranoide) spiller sikkert finder ud af, er alt ikke så lyserødt endda. I underverdenen går rygten nemlig, at nogen har stjålet et stort parti smuglergods fra Tyvenes Laug. Bagmanden har sendt beskrivelser ud, der med lidt god vilje kunne minde om spillerne. En eftermiddag hører de at nogen har været og spørge efter dem på kroen. Selvom de forsøger, når de ikke at flygte før ...

Scene 4: Hva' siger du...? Er du blevet busted?

Hjemme i pakhuset, eller nede ved havnen, eller i en mørk gyde, venter en hoben store muskelmænd fra Tyvenes Laug. En af dem er den vagt som slap væk fra overfaldet. Efter at have overmandet spillerne, og dækket deres ansigter med sorte hætter, fører de dem ned i byens underjordiske kvarterer. Spillerne mister hurtigt orienteringen. Antallet af trapper, døre, gange, kloakker og grotter løber sammen i en stor forvirring. At de desuden føres ad en stor omvej gør det ikke bedre.

Da hætterne bliver taget af dem befinder de sig i et aflåst, mørkt rum med nøgne klippevægge. Bag døren høres afdæmpede stemmer, mens man bag bagvæggen kan høre løbende vand. Der er fugtigt og koldt, og den svageligste af spillerne begynder hurtigt at hoste og snøfte. Hvor lang tid de tilbringer i rummet ved de ikke, men det føles som en evighed.

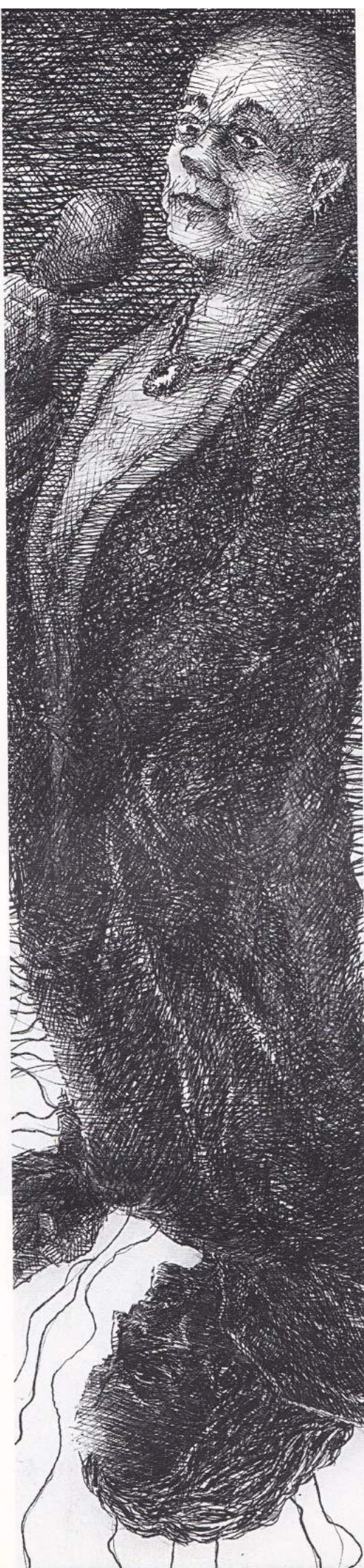
Senere bliver de hentet, og, med bind for øjnene, ført videre helt ind til Bagmandens audiensskammer. Her bliver de anbragt for enden af et stort spisebord, dækket op med alskens lækkerier. For enden af bordet sidder Bagmanden. Smilende og høfligt beder han dem tage for sig af retterne, mens han begynder at forklare dem om basale forsikringsprincipper, frugtbare tanker om monopolhandelens fortræffeligheder, nødvendigheden af at stjalne varer leveres tilbage til deres retmæssige ejermand, samt det vigtige i at bevare sit sunde helbred. Kort sagt fortæller han dem at de, hvis de ikke skaffer Skørroden tilbage, vil dø en langsom og smertefuld død, mens de i det modsatte tilfælde måske vil kunne slippe fra situationen med både livet og deres forlighed i behold. "Det var, når alt kommer til alt, ikke til at vide at I, da I gik med til at bestjæle en stakkels pelshandler, begik en så fatal fejltagelse. Fejlen bør snarere tilskrives den, som tilbageholdt disse, for jer så vigtige, informationer. Ikke sandt?"

Hvis spillerne på nuværende tidspunkt endnu ikke har opdaget forbindelsen mellem deres hemmelige boss og Skaden er det godt, så sørg for at underspile Bagmandens vurdering af hvem de skal ud at jage.

Scene 5: Jagten

Spillerne har nu ikke rigtigt andet valg end at forsøge at finde frem til Fenspen Svartnakkke.

Præcis hvordan dette kan lade sig gøre er op til spillelederen, men der er flere muligheder. Ved at spørge sig for hos byvagten kan de måske finde frem til en der genkender Fenspen på hans udseende, men Skaden vil ikke reagere roligt på nyheden om at



Varen:

Skørrod er et nydelsesmiddel der i sin rene form er særdeles kostbart. Det kommer som et groft rødbrunt pulver bestående af revet rod fra en sjælden plante. Pusherne blander det op med tobak og andet godt, og sælger det som krydderi, snustobak, skrå og rygetobak. Misbrug af Skørrod finder både sted i de øvre sociale lag, specielt i forbindelse med diverse nydelses-kulter, og i de fattigste samfundslag, hvor det tjener til at dulme livets uretfærdighed. Stoffet er forbudt i hele Kejserriget, bl.a. på grund af en række dødsfald på dansekroerne, der er sat i forbindelse med indtagelse af Skørrod. Posen Raste Heineken har i sin vogn er over 1500 guld kroner værd i gadepriser. Folk med en baggrund i byens underverden vil kunne anslå prisen til at være mindst 1000 guld kroner værd.



folk leder efter hans højre hånd. De kan også prøve sig frem på gaden, på værtshusene eller hos de smuglere og hælere de selv kender til, igen er der dog en pæn chance for at Skaden vil opfange dette. En sidste mulighed er, at Frau Knodel ikke er så gammel og glemsom som hun lader til. Hun foreslår at de sender König ud for at lede efter Fenspen, da den bestemt ikke brød sig om ham. Hunden nægter dog at røre sig ud af stedet for ham, som den har kastet sin kærlighed på, beder den om det.

I alle tilfælde ender det med at spillerne finder frem til en gammel rønne, der ligger klos op ad den gamle alkymiske fabrik, SohlenKacke Fabricken, der producerer ildelugtende kemiske præparater til universitetet og byens mange uafhængige Alkymister og Troldmænd. Bygningen er et slags pensionat, hvor alsken slyngler og sære eksistenser holder til. Alt fra lommetyve, over gademusikanter, til fattige kunstnere og det der er værre, holder til her. Stedet er indhyllet i en mørk sodet stinksky 6 ud af ugens 8 dage, og ingen ved noget om nogen. Fenspen Svartnacke holder til i et af kælderlokalerne, sammen med sin samling af smuglergods, hælervarer og diverse andre ting (f.eks. en pæn samling våben der ser virkelig gode ud, men som vil gå i stykker i løbet af de første par kampe).

Det kloge ville nu være om spillerne forsøgte at skygge Fenspen, men også almindelig vold vil løse problemet. Enten følger de ham ned i kloakkerne til Skadens skjulested, eller også truer de det ud af ham. Lige meget hvilken metode ender de op med følgende spor: Fenspen arbejder for Skaden, han er hunderød for Skaden men ved ikke hvad hans rigtige identitet er, og Skaden viser sig for Fenspen i et lille kælderrum med udgang til kloakken, bag en flettet skillevæg med en kraftig lampe bag sig.

Det er nu sikkert gået op for spillerne hvilken kattepine de sidder i. Fanget mellem Altdorfs to største bagmænd, uden mulighed for flugt. De bliver nødt til at vælge side.

Hvad der sker herefter er helt op til spillerne. De kan spore kælderlokalet til et lejet hus, hvis lejer viser sig at være Thorkel Mantelschwinger. Ham kan de nu enten slutte sig til, eller de kan angive ham til Bagmanden. De kan beslutte sig til at forsøge at stjæle Skørroden tilbage, eller de kan forsøge at svindle sig ud af situationen. Bagmanden har naturligvis fået nogle af sine dygtigste folk til at skygge dem hele tiden. Han dukker selvfølgelig mandstærkt op på det mest passende tidspunkt, for enten at redde dem, eller forsøge at stoppe dem, hvis de beslutter sig for at snyde ham. Selvom de slutter sig sammen med Bagmanden, er der en stor risiko for at Skaden slipper væk (han er jo tidligere klatretyv), og så har de pludselig en ærkefjende, der kan dukke op når som helst.

Kort sagt skal de helst finde ud af, at det ikke er sjovt at blande sig når de store drenge leger.



Bagmanden:

Lederen af Tyvenes Laug kendes som Bagmanden. Han holder til i byens underverden, og kun lidt vides om hans identitet. Det siges at han startede som simpel lommetyv i Midtbyen, og nu er endt som toppen af poppen. Bagmanden er eksemplet på Den Urbane Drøm; alle kan blive til alt, hvis de blot har energien og viljen. Hans karriere forsøges dagligt efterlignet af utallige svindlere, tyve og pushere.

Selv er Bagmanden dog ikke særligt venligt stemt over for konkurrence. Den sidste der krydsede hans veje, var en medarbejder der tillod sig at lægge an på en af Bagmandens elskerinder. Han blev smidt ud fra et af den kejserlige garnisons mange høje tårne. Nogen siger at medarbejderen blot tilbød damen en fodmassage.

Bagmanden er stor og tyk, skaldet og lader til at have en stiv nakke. Han taler med en utydelig næsten mumlende stemme. Han er særdeles sympatisk, men under overfladen lurar et ubehageligt væsen men helst ikke vil møde. Han kører sin organisation næsten som et forsikringsfirma. Man hører ham ikke direkte komme med trusler nogensinde, men man ved hvad han er i stand til at sætte i gang.



Offeret:

Pelshandleren hedder Raste Heineken. Han ankommer altid til byen tidligt om morgenen, lige når portene åbnes. Han har en vogn med en hest, samt en eller flere bevæbnede vagter. Raste er kurer for Bagmanden. En gang om ugen mødes han med nogle kontaktfolk ude i skoven, og fragter en sending Skørrod ind til byen. Hans dække er at han henter pelse hos en gruppe jægere, og vagterne ved byporten er bestukket til at overse hans vogn (der er tydeligt markeret med nogle kraftigt malede hjul) når han skal igennem porten.

Fenspen Svartnakke:

Fenspen er en undermåler af en vammel slyngel. Han har arbejdet med alt fra afpresning og alfonseri, til giftmord og smugling. Fenspen er en rigtig rotte der efterlader sig et spor af slim hvorend han befinder sig. For tiden er han en af Skadens mest betroede medarbejdere. Fenspen er således en af de få der har talt med den hemmelighedsfulde bagmand, men heller ikke han kender Skadens rigtige identitet. Fenspen udgiver sig i starten for at være pelshæler og smugler (hvilket han sikkert også har været).

Han er lille og skrutrygget, med halvlængt fedtet sort hår, dårlige tænder og udstående øjne. Han er typen der dunker folk lidt for hårdt i ryggen og kalder dem "kammerat" og "gamle ven".



Skaden:

Det er nu efterhånden et par måneder siden man først hørte at Tyvenes Laug var blevet snydt af den nye bagmand som med tiden blev kendt som Skaden. Det er ikke sket før at en konkurrent til Tyvenes Laug har holdt så længe. Folk taler om at det enten må være en meget indflydelsesrig person, eller et medlem af Tyvenes Laugs Råd, da han ellers ikke ville have kunnet udmanøvrere Bagmanden så længe.

Skaden er i virkeligheden Thorkel Mantelschwinger, kaptajn i Altdorfs Byvagt. Han har udnyttet sin viden om underverdenen til at starte sin egen bande, der nu i et stykke tid har udfordret Tyvenes Laug. Før han blev ansat i byvagten arbejdede Thorkel som klatretyv, hvilket har givet ham en række evner han ivrigt anvender i sin nye profession. Han kører sin organisation meget hemmeligt. Ingen kender hans rigtige identitet. Når han taler med folk foregår det gennem en skærm af flettet træværk, og med en lampe bag ham, således at han kun optræder som en utydelig silhuet.

Thorkel Mantelschwinger er høj og tynd, han bærer sin uniform med stolthed om dagen, mens han går klædt helt i sort når han optræder som Skaden. Han skyr ingen midler i sin kamp mod resten af byens underverden.

Rollen i action



Action er et naturligt element i de fleste scenarier, det gælder også størstedelen af alle film og bøger. Desværre er der en tendens blandt spillere til at glemme rollespillet, når faren truer og kampen raser - den indre papskubber kommer frem og trænger rollespillet i baggrunden til fordel for taktisk problemløsning.

Dette er et par forslag til hvordan spillederen får mere rollespil ind i kamp- og action-scener.

Det uventede

Rollespillere elsker overraskelsen. Det gælder især under kamp og action, hvor tilfældighedernes element er med til at sætte adrenalinet i omløb. Hvis spillerne fra starten ved, hvad der vil ske, falder spænd-

ingen og scenen reduceres til noget, der blot skal overstås for at høste et par XP og komme videre i scenariet. Det er improvisationen, der sætter pulsen i vejret - man skal konstant tilpasse sig situationen og træffe hurtige valg.

Et element af tilfældighed (f.eks. terninger eller kort) er en god start. Personligt har jeg haft stort udbytte af fumbles - når spilpersoner eller bi-personer træder i spinaten og kaster handlingen i en helt ny retning. En pistol jammer, en bombe sprænger ikke, eller en tyv taber sit glasøje - overraskelser som ændre situationen og tvinger dig og spillerne til hurtigt at træffe nye valg. Som det er blevet formuleret tidligere her i bladet: det kan altid blive værre!

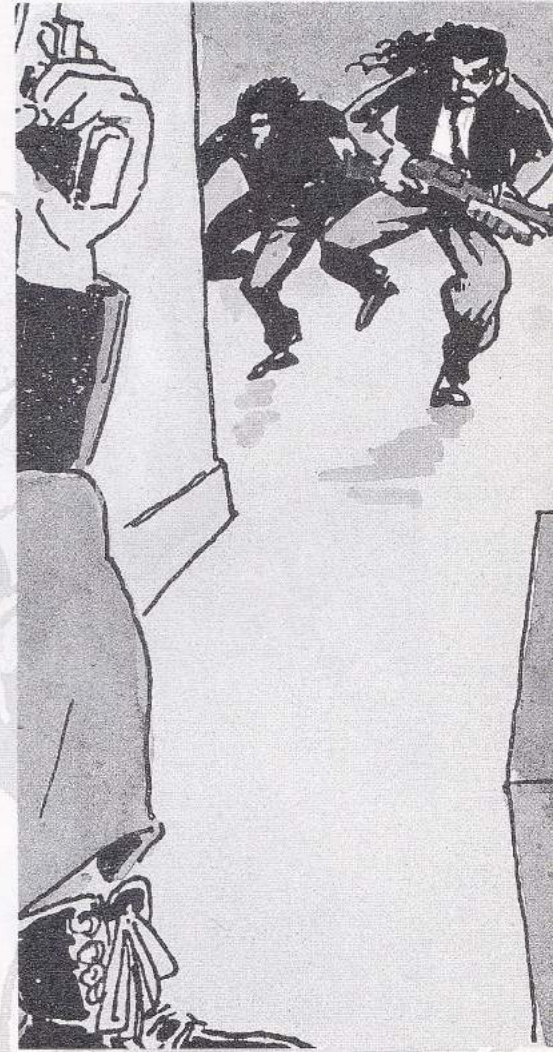


Konflikter

Det gælder om at træffe valg - spillerne skal løbende tvinges til at vurdere situationen rollens synspunkt. Hvis der aldrig er tvivl om hvad der bør gøres, bliver fokus forskudt fra rollespil til regler og terninger, og det er ikke meningen med rollespil.

Alle konflikter kan bruges, men moral og livssyn er oplagte temaer - skal du flygte med den uvurderlige superkonverter, eller skal du redde din sårede ven, selvom det betyder, at I begge tages til fange?

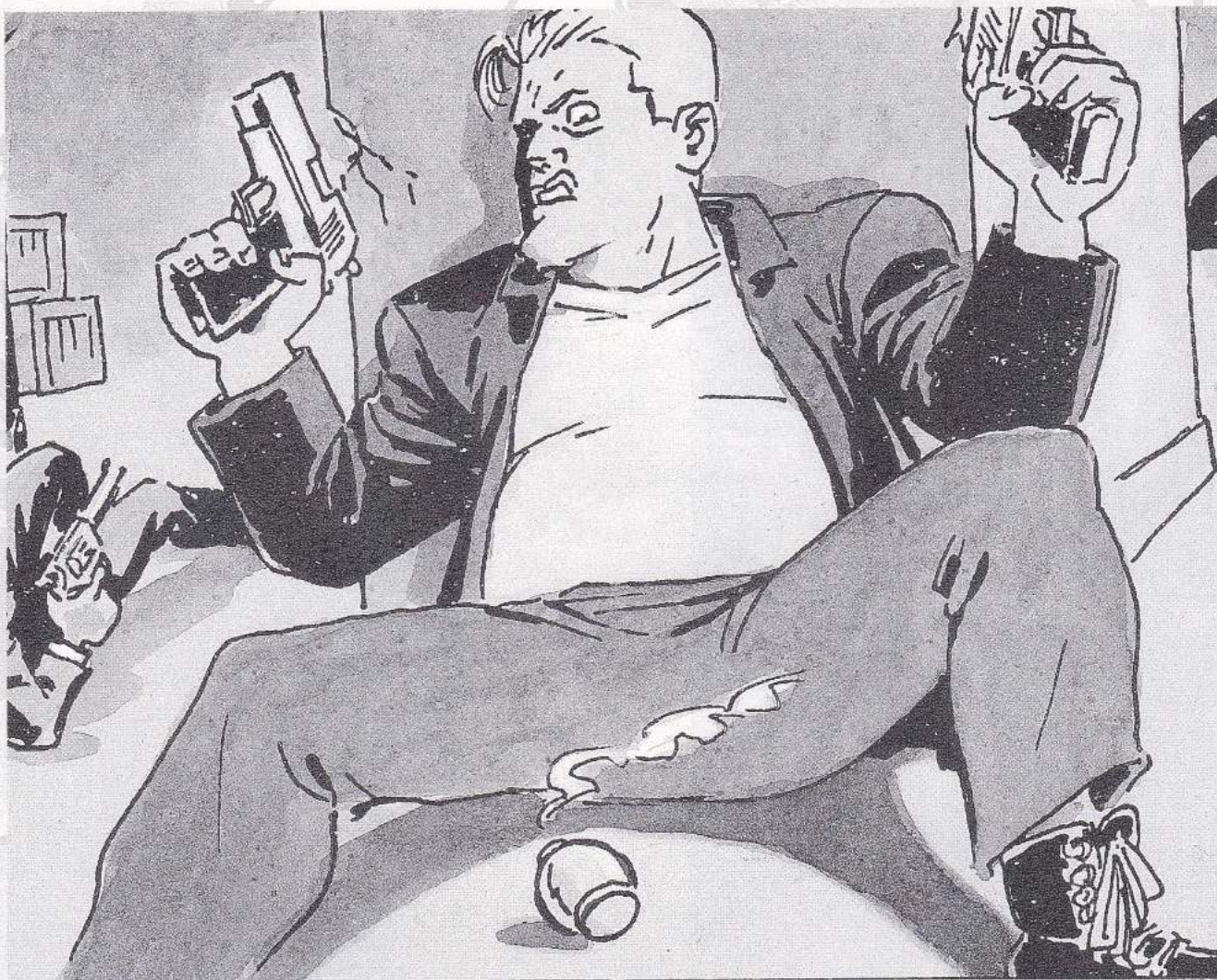
Det er primært scenarieforfatterens opgave at lægge konflikter ind i scenerne, men du kan selv gøre noget f.eks. ved at køre på spilpersonernes fællesskabsfølelse, griskhed og frygt.



Komplekse omgivelser

Det er langt fra ligegyldigt, hvor kampen og den episke action udfolder sig. Udvælg og skab omgivelser, der underbygger stemningen og danner variationsmuligheder - sammenlignet med et brændende højhus i akut nedstyrtningsfare er det begrænset, hvad der kan ske i et standard tyve gange tyve fods dungeon-rum.

Omgivelserne giver spillerne og dig selv valgmulighed mellem forskellige taktikker og løsninger - i et kørende tog har man muligheden for at færdes inde i selve toget, på taget, kravle langs siderne, eller endog at hage sig fast under bunden. Flere flugtveje, samt mange forskellige dækninger og skjulesteder følger med.



Et tidsmæssigt pres er også et effektivt redskab. Enten kan en kort frist være indbygget i selve handlingen (f.eks. skal troldmanden dræbes inden midnat), eller omgivelserne kan selv sætte en tidsmæssig begrænsning for handlingen (f.eks. den løbske diligence eller det brændende hus).

Hvad gør du, når der står i scenariet, at spillersonerne angribes af skurkens skydedrenge i en standard kontorbygning? Hvis omgivelserne ikke som udgangspunkt lever op til dine krav, så ændre dem - vildfarne skud rammer et sikringsskab og lyset går ud, en klodset biperson rammer brandalarmerne, hvilket udløser de automatiske sprinklere, der sætter alt under vand etc. Du skal selvfølgelig have plausible forklaringer for alt, hvad der sker, men tilfældige hændelser og lidt god fantasi kan udløse mirakler, og især katastrofer.

Stilhed før stormen

Action skal være hæsbæsende og medrivende, men velplacerede kunstpauser er vigtige. Under den voldsomme skydning og de drøje sværdhug får spillerne sjældent tid til at vise de rollespils-mæssige facetter af deres spillere - de kæmper for deres liv. Pauser bruges til at få personligheden frem, til kommunikation, hvad enten det være sig seje punch-lines eller sigende blikke.

Før stormen. Indenfor flere genre er der tradition for lange optakter til action-sekvenserne. De to samuraier, der kredser om hinanden med hævede sværd, eller Clint og Lee Van Clef, der udveksler hårde blikke før det endelige skudopgør. Indledende pauser kan med effekt opbygge et følelsesmæssigt forhold mellem spillere og skurkene - f.eks. den klas-

Rollen i action



siske superskurks svaghed for at blære sig med sin guddommelige plan.

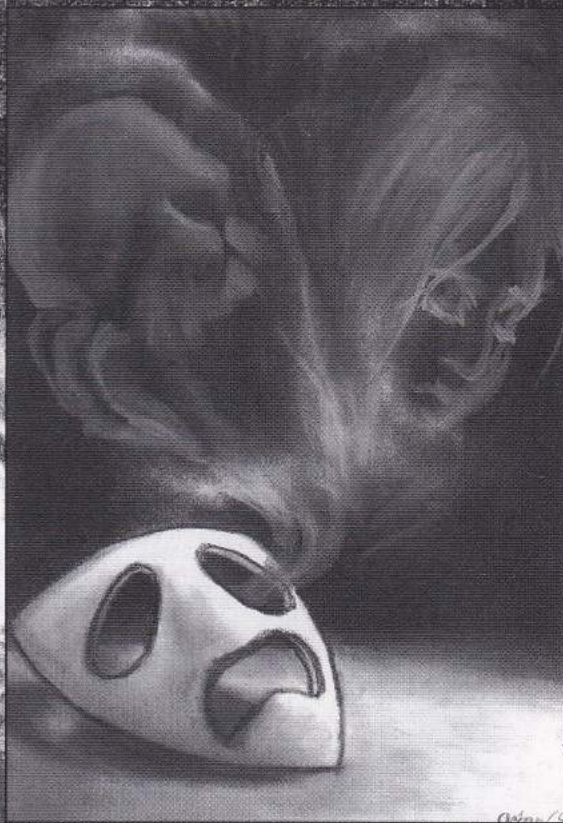
Stormens øje. Skab små pauser under selve kampen, hvor spillere og skurkene får pusten og udveksler velvalgte bemærkninger. Det er ikke kun overfor modstanderne, at pauser kan bruges; indbyrdes får spillerne også tid til et sidste "Jeg vil altid elske dig!" eller "Søn, du skal vide at jeg ikke er din rigtige far. Din mor blev voldtaget af en ork!".

Stormens tinde. Dvæl ved klimaks. Når du gør dig så umage med den indledende opbygning er det en velfortjent belønning at kunne dvæle en stund ved klimaks - Det forløsende sværdhug i slow-motion, superskurkens dødsrallen, afsluttende hans fald mod foden af det sorte tårn. Overfor spillerne hjælper det korte stop til at markere klimakset og forløse spændingen.

Efter stormen. Et godt klimaks følges gerne op af et godt anti-klimaks. Når skurkene er hug-get ned og prinsessen reddet, så springer ridderen ikke op på sin raske ganger og drøner hjem i tide til aftenstuden. Nej, han skal først kysse lidt på prinsessen, sparke til dragens lig og fylde saddeltaskerne med guld. En sidste ralle på dødslejet, og en afsluttende bemærkning til at slå scenariet eller situationens morale fast hører med.

Det er ikke kun spillerne du skal tænke på - velkørt action er også med til at ændre dit hverdagsliv fra sur pligt til en udfordrende oplevelse.

Galleriet

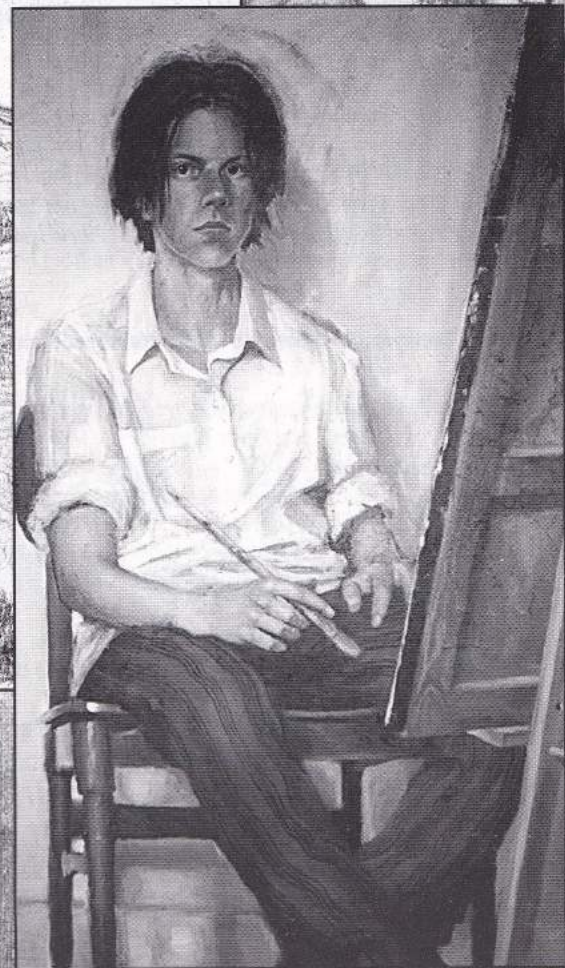


Carl Johan Sennels

Johan er 16 år og bor i Brabrand. Hans inspirationskilder er tegneserier, drømme (!?) og kunstnere som Kurt Trampedach og H. R. Giger. Han håber på engang at finde ud af hvad kunst er, siger han selv.

Palle Schmidt siger: "Den lille lort! Han er fan'ne ti år yngre end mig og så tegner han så så pisseuhæmmet sejt! Jeg smadrer hans fingre med en mursten, den møgunge!!"







Læserbrevve

Rasmus sluttede sidste gang med et indlæg om "gustne eksistenser". Og det fik en af de i brevet omtalte personer til at fare i blækhuset – jeg giver ordet til Paul Hartvigson.

Min stolthed stak andre i øjnene
og i min stolthed
stak andre mig i øjnene.
Og derfor lo jeg så tårene trillede.

Men da jeg atter højede mig for at fortsætte,
da var sporet koldt,
og skyggerne blevet lange i skoven.
Og jeg var ene med mit skrig.

Hvem skreg jeg af i min smerte?
Hvem hånedede jeg i min vrede?
Og hvem forbandede jeg i min sorg?

Og det var nat og ulvehyl jog i mit hoved
og uden frænder trak jeg blankt mod skovens skygger
jeg holdt sværdet skarpere end hovedet var koldt
og huggede mod det forvredne trolldøj
men for alle de jeg traf og sårede
var een skygge som altid undveg.

Mit sidste stød var i blinde,
og jeg følte det gik ind.
Men selv blev jeg såret,
vakkede i vildelse,
i en nat længere end jeg ønsker at erindre
til morgengryet mødte mig på åben mark.

Endnu sanser jeg smerte,
og stadig søger mit skridt stierne.
For i mit bryst
mærker jeg mit hjerte
levende.

Paul Hartvigson

Jeg vil ikke kaste mig ud i kommentarer, men blot med glæde se frem til en tid hvor flere af brevkassens indlæg kommer på vers. Og der er mere fra samme debat. En af de virkelig gustne eksistenser (efter eget udsagn) har følgende kommentar til Rasmus' afsked:

Farvel til en Brevkassemand

For snart længe siden - vist nok helt tilbage i de gamle Saga-dage - skrev Troels Chr. Jakobsen under pseudonymet Christine Gjørtz-Drageholm et indlæg om nørder i det danske rollespilmiljø. Herr Jakobsens skarpe pen langede ud mod disse "nørder" med briller, bebumsede ansigtstræk og dårlig kropshygge. Dette skulle blive indledningen på en privat vittighed om begrebet "nørd" blandt den daværende redaktion, der senere startede Fønix, hvor samme private vittighed eskalerede i udbredt dårlig stemning - og nørd/elite-debatten var en realitet. Denne blev kort efter den "nye" Fønix-redaktions indtræden slået ihjel - og vi troede, at nu var den historie ude.

Men, nej! I sidste nummer glammede Den Indre Svinehund atter på Fønix' læsersider. Nu var det den den afgående Brevkassemand, Rasmus Rasmussen (der dog i det mindste havde nosser til at underskrive sig med eget navn), der førte pennen. Denne gang blev der imidlertid ikke fokuseret på "nørdernes" ydre, men på deres indre. Og "nørderne" blev fremmet til "gustne eksistenser". Dette indlæg er dels ment som svar til Herr Rasmussen og dels ment som

en prævention mod, at historien gentager sig: I Fønix ønsker vi ikke at være foregangsmand for en ny diskussion om "gustne eksistenser" til endnu engang at sprede dårlig stemning.

Rasmus, du synes at mene, at rollespilmiljøet i Danmark er overbefolket af disse "gustne eksistenser". Du skriver: "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 uden for miljøet eller rollespil i det hele taget."

Dine ord fylder mig med harme. Ikke fordi, jeg decideret mener, du tager fejl. Jeg har gennem tiden mødt adskillige, der passer til beskrivelsen. Jeg kan kun gisne om, hvorvidt der er flere af dem i rollespilmiljøet end i andre grupperinger i samfundet. Måske, måske ikke. Da jeg opfatter rollespil som en kunstart og dermed rollespilmiljøet som et kunstnerisk miljø, tenderer jeg til at give dig ret. Mine fordomme siger mig, at der blandt kreative, skabende og udøvende kunstnere er en større procentdel af "gustne eksistenser", som du så flatterende kalder dem end blandt andre "samfundslag". Det er nemlig min opfattelse, at det meget ofte er deres "tunge byrder af frustrationer", der er den kilde deres kunstneriske udfoldelser springer ud fra. Det er måske en misforståelse, men som sagt min fordom. Sådan er det.

Grunden til min harme er således ikke, at du siger dette højt - selvom jeg undrer mig over pointen. Det, der gør mig sur, er din ringeagt. Jeg har - som dig - mødt en del mennesker, personlige venner, med store frustrationer; mennesker, der af den ene eller anden grund ikke kan få sit liv til at fungere. Mennesker for hvem rollespillet og anden kreativ udfoldelse er den ventil, der holder dem ovenvande. Jeg har gennem min tid lagt øre og skulder til et par af disse og deres frustrationer, når krisen krasede, ligesåvel som jeg har haft deres øre og skuldre, når jeg selv havde behovet for det. Og jeg må sige, at jeg finder det ualmindeligt hensynsløst og smagløst at pege fingre af folk, der måtte have så svære problemer. Specielt, når eller hvis, det resulterer i en flugt ind i rollespillet (dette er nu sjældent



Din egen
Ronni-
påklædningsdukke

saml alle kostumerne
byt med dine venner!



min oplevelse, tværtimod synes rollespillet at være et værktøj til at behandle og give aflast fra disse frustrationer, end egentlig flugt). Det ville klæde dig bedre at forsøge at være en hjælp og en støtte for disse mennesker, i stedet for at svine dem til i Fønix, hvis du mener, at du selv har så fantastisk meget mere tjek på tilværelsen end os andre.

Det er ethvert menneskes lod at forvalte sin egen sjælerejse. Sådan er det for dig, sådan er det for mig og sådan er det for alle andre. Hvorvidt rollespillet er en hæmsko eller en hjælp i den proces, kommer vel an på den enkelte. Med dine afgangssord i sidste nummer af Fønix, frygter jeg, at du har taget et skridt i den forkerte retning. En undskyldning til de mennesker, du angriber ville være på sin plads

og modtages gerne på Brevkassens nye adresse. Hvis ikke, ja, så rend mig i røven, Rasmus. For så er du intet mere end endnu en hykler under Solen; en skinhellig svinehund, der bliver meget svær at savne.

Farvel, Rasmus.

*Kasper Nørholm,
En gusten eksistens.*

Og så må det være nok med den debat for denne omgang – med mindre der er nogen der har noget nyt og spændende at bringe ind i sammenhængen.

Bent Holm har sendt følgende efterlysning:

Er der nogen af jeg der har nogle gode plot til længere Call-kampagner? For jeg savner desperat noget inspiration. For øvrigt - plejer Call at være et pige-venligt spil? For "mit" Call-hold består i øjeblikket af fire piger, og der er endnu to, der gerne vil være med. Er det usædvanligt? Send jeres ideer, plot, scenarier og generelle svar til: smoelfine@hotmail.com.

Mvh. En ydmyg læser

Først vil jeg sige til alle, at hvis i har scenarier, gode plots eller svar til læserbreve er i også meget velkomne til at sende dem til dette magasin! Det er jo det vi er her for.

Pige-venligt? Det er Call-måske nok. Jeg har i hvert tilfælde hørt om rene pige Call-grupper før. Men generelt er det min opfattelse at i grupper hvor der er to piger, kommer der hurtigt to til. De taler jo sammen de kvinder. Vil man have mere information om pige-venligt rollespil, henviser jeg til artiklen "Tøser og rollespil" fra Fønix nr. 20.

Der er rent faktisk kommet endnu et brev.

Hej Fønix

Angående jeres lille reklame for de gamle Fønix-blade: Hvor meget koster de? 35 kr.? Eller har I ændret prisen pga. "forældelse"? Jeg overvejer, om jeg skulle købe nogen ...

Jeg var for resten så lykkelig for at få Ronni-"wallpaper" til min computer for nogle måneder siden – men! Hvad var det for en virus, der lå på den? Jeg opdagede det først, da en ven ville installere det på hans computer og hans computer så meldte "viralarm". Jeg havde selvfølgelig allerede installeret det på min computer, men der er ikke rigtig sket noget. Eneste ting er, at hver gang jeg prøver at køre viruskontrol på computeren, går programmet HELT AMOK!

der siden – men! Hvad var det for en virus, der lå på den? Jeg opdagede det først, da en ven ville installere det på hans computer og hans computer så meldte "viralarm". Jeg havde selvfølgelig allerede installeret det på min computer, men der er ikke rigtig sket noget. Eneste ting er, at hver gang jeg prøver at køre viruskontrol på computeren, går programmet HELT AMOK!



Meget mystisk.

Ellers: held og lykke i det nye år. I formår stadig at komme med gode artikler og inspirerende ideer, så tak for det.

Må gralen være med jer

*Med venlig hilsen
Andrea Jørgensen*

Ps.: Jeg fik reglerne til Smølfquest af en flinker fyr fra Jylland, så selv brevkassen har I succes med!!

Først de gamle numre. Prisen for de gamle numre er 25 kroner (inklusive forsendelse) – og det er meget billigt (hvis jeg selv skal sige det). Vi glemte at skrive det – og forstår nu bedre hvorfor at ordrene ikke er væltet ind.



ANNONCE

Fønix har ingen fastansatte skribenter. Alle vore artikler er skrevet af frivillige amatører. Så sidder du med lysten til at skrive eller tegne for Fønix, så skulle du gøre det!

For alle interesserede holder vi skribentmøde

mandag den 24/2 1998 klokken 19:00

i Rollespilsforeningen Erebørs lokaler, Læssøesgade 7, kld. Tv, 2200 København N (lige ved søerne og Sankt Hans Torv). På mødet vil der være mulighed for at møde redaktionen, få feedback på dine ideer og høre lidt om hvordan vi laver bladet.

Har du ikke mulighed for at komme til mødet, kan du altid sende dit materiale til bladet:

Rollespilmagasinet Fønix

Adam Bindslev

C/o Paloma

Gråbrødre Torv 15, 2. Th

1154 Kbh. K

eller via email: adam@inform.dk

Vi glæder os til at høre fra dig.

Derefter virussagen. Jeg har talt med både Rasmus Rasmussen som har viruschekket alt på sin maskine – og som ikke kan finde nogen virus. Derefter har jeg talt med Brian "Webmaster" Rasmussen, som udtaler at det er vanskeligt, for ikke at sige umuligt, at få virus af en billedfil (som tapetet jo er). En virus er et program, og et program skal afvikles – hvis ikke man afvikler fremmede programmer får man heller ikke virus. Så vi anser det for meget usandsynligt at du skulle have fået Virus fra vores diskette. Men rådet, i al almindelighed, er: check dine disketter før du anvender dem!

Det var alt for denne omgangsbrevkasse. Har du noget på hjerte er du velkommen til at skrive til os. Adressen er:

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

Klip fra fønix.rpg.dk:

Fra dette nummer ville vi begynde at bringe uddrag fra Fønix' online konference. Dette er ment som en service til alle de læsere der ikke har adgang til Internettet, samt en mulighed for at få endnu flere emner med i brevkassen. Har du svar eller kommentarer til nogen af disse breve er du velkommen til at sende dem til brevkassen.

Vil du se alle brevene, svarene og debatten så kig forbi <http://www.agora.dk/fonix> og klik på fønix.rpg.dk

Det første klip kommer fra Kenneth Larsen, som stiller et spørgsmål:

Rollespil og Rollespillere i Danmark

Hvad er en dansk rollespiller, eller rettere hvad er en dansk forenings rollespiller? Nogle kalder sig rollespillere selvom de ikke spiller et eneste scenarie.



Andre er med i en forening men det er også det, man ser dem aldrig hvorfor? Så er der dem der altid er i foreningen, og ikke laver andet?

Er nogen af ovenstående typiske danske forenings rollespillere?

Hvornår sker der noget i dansk rollespil? Nogen mener selv de er noget så banebry-

Misfarvede Gnaver™



dende og seje, til trods for at det er år siden vi har set noget nyt fra dem. Andre mener bare de har check på alt indenfor dansk rollespil, selvom ingen ny tilkomne i miljøet overhoved har hørt deres navn.

Så er der dem der ikke lave noget til conner, men kommer i foreninger og måske kører en

kampagne, og laver lidt forenings arbejde i ny og næ. disse mennesker får aldrig ros af nogen for noget, de er de ukendte soldater der dør for deres hobby, mens nogen få høster hæder og ære for noget de lavede for 10 år siden, er det fair, kan det ændres.

Det hænder at jeg bare ikke gider mere, der sker sgu ikke rigtig noget, og når nogen så får en fed ide, som de behøver hjælp til, siger alle det lyder fedt, men jeg har ikke tid/råd.

Jeg mener vi står i stampe her i danevang. Hov hov, er der nok nogen der siger vi spiller både system og terningløst rollespil. Spiller er sgu nok så meget sagt. I fortæller en historie, hvordan kan man kalde det at spille når alle ved at det er GM der tager den endelige beslutning om hvorvidt man overlever eller ej?

MVH

Kenneth (25/11 1997)

Christian havde prompte et svar til Kenneths indlæg:

Kenneth, jeg forstår ikke din kritik af systemløst rollespil! Rollespil handler, efter min mening, ikke om at overleve/vinde. Det handler om at leve sig ind i en fiktiv persons tankegang og spille personen efter bedste evne. Systemet sikrer en hvis logisk realisme, men begrænser fantasien. At spille systemløst rollespil, har det mål at sikre størst mulig indlevelse. Det handler ikke om XP, stats, levels eller lignende. Den indlevelse man opnår, kan bidrage til nye tilgangsvinkler og tankemåder, som er spændende at udforske.

Svaret på dit spørgsmål:

Hvordan kan man så kalde nonsystem for rollespil...tjo...det er jo nok fordi man spiller en rolle! :-)

Venlig hilsen Christian Theil Have.

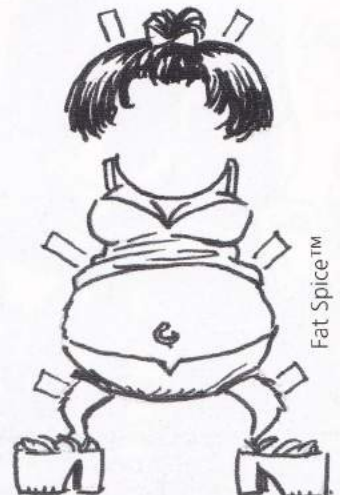
Det er ikke kun det danske miljø der bliver debatteret på nettet. Wizards of the Coast får følgende kommentarer med på vejen:

Og sidst, men ikke mindst kom der en kommentar til "Tøser og rollespil" i sidste nummer:

Jeg er i hvert tilfælde en pige, og jeg interesserer mig for rollespil. Så nu kan i blive ved med at klage over det problem. Der er ikke mange piger til rollespil, så måske skulle i sætte lidt mere pris på os der er. Vi klager jo ikke over, at der ikke er nok søde fyre til liverollespil (f.eks.), vi glæder os over dem der er.

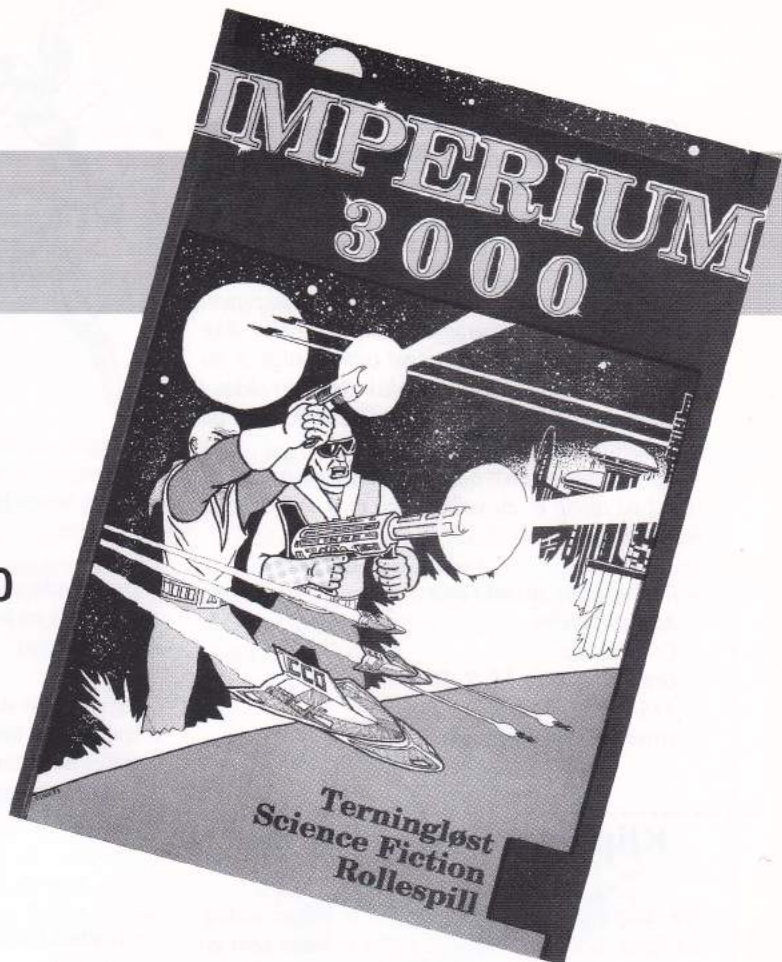
hilsen Julia W.D. (20/12 1997)

Jeg håber ikke at vi har stødt nogen for meget med "Tøser og Rollespil". Det er ikke vores mening at støde nogen – men provokere en smule har vi nu ikke noget imod. Men det har du vist heller ikke Julia – hvis jeg var liverollespiller ville jeg overveje hvad du mente med den sidste kommentar ...



Imperiet slår igen

Løvehulen Spilldesign
genudgiver Imperium 3000



Temaanmeldelse af Brian Rasmussen

Imperium 3000 (I3K) udkom første gang i 1993, og var det første norske rollespil. Spillet udmærkede sig ved at have et terningløst system samt en dystre science fiction baggrund, hvilket må siges, at være lidt af en satsning for at få et lokalt rollespil ind på markedet. Desværre udeblev succesen og udgiveren FROST valgte derfor at lukke projektet.

Herefter lå I3K stille, indtil årskiftet 96/97 hvor spillets ophavsmand Torbjørn Lien startede Løvehulen Spilldesign med det formål at genudgive og markedsføre I3K. Indtil videre er grundbogen samt to moduler, der er blevet til i samarbejde med det norske spilfanzine Imagonem, udkommet, og der er planer om fire yderligere moduler i løbet af 1998. Et nyhedsbrev, der beskriver begivenhederne i spillets verden, udkommer regelmæssigt på I3Ks hjemmeside.

Præsentation

I3K er meget let at gå til. På bare 64 sider beskrives reglerne og baggrunden, og der er endda blevet plads til et kort scenarie. De to supplementer Renkespill (baggrundsmateriale om organisationerne i galaksen) og Guvernør Karvedins testamente (scenarie) er hver på 14 sider. Materialet er velskrevet, og man kommer hurtigt igennem bøgerne selv med begrænsede evner ud i det norske. Naturligvis kan man påpege, at der simpelthen ikke er nok baggrundsmateriale på så få sider, men man kan også glæde sig over, at man ikke sidder med følelsen af at denne bog partout skulle være på 64 sider og ikke de 12, der egentligt var materiale til, som det ofte er tilfældet med f.eks. White Wolf udgivelser.

Fælles for I3K bøgerne er, at de er lavet for ganske få midler, og det er nok den største anke ved I3K. Der i den grad er tale om et discountprodukt. Man kan med rette hævde, at indholdet hæver sig over produktionen, men det opdager man aldrig, hvis man vrager systemet på grund af det billige udseende. I en tid hvor produktionen af rollespil bliver stadig bedre, vil I3K få svære kår, og det er synd. Et bedre finish ville hjælpe I3K langt på vej i mine øjne.

Det ugentlige internetnyhedsbrev Imperia familiarum er udformet som avisartikler fra I3K universet og er et glimrende supplement til bøgerne, idet det giver baggrundsmateriale på en meget levende måde. Ironisk nok virker det ikke så lavbudgetagtige som bøgerne, til trods for at det næppe har kostet en krone at lave.

Baggrunden

I3K foregår i en fjern og dystre fremtid. Alting startede ellers så godt. Opdagelsen af "hyperrummet" i 2015 muliggjorde rumrejser med overlyshastighed, og det blev starten på en ny æra. De nærmeste planeter blev hurtig koloniseret, og man søgte nye grænser. Desværre var der en bagside af medaljen. En mystisk epidemi kaldet blåpesten forårsaget af bakterier fra rummet dræbte det meste af Europas befolkning i 2038 og efterlod de resterende nationer endnu mere ivrige for at komme væk fra jorden.

De næste par hundrede år fortsatte koloniseringen af rummet, og menneskeheden fik efterhånden opbygget et kæmpe imperium. Og så kom chokket.

De computere, der havde været et vigtigt redskab i ekspansionen, rystede Imperiet ved at erklære menneskeheden krig! Skønt maskinveldet, som den nye modstander blev kaldt, var en menneskeskabt trussel, var den mere end en værdig modstander. Overalt var Imperiet afhængig af teknologien, og det gav computerne en kæmpe fordel i kampen. Den første rumkrig blev lang og blodig, og Jorden og de nærmeste planeter blev tabt til maskinveldet, som syntes uovervindelig.

Året er nu 3241 og menneskeheden er splittet i fraktioner, der slås indbyrdes, og i kulissen lurer truslen om et altudslettende angreb fra maskinveldet. Jorden og de omkringliggende planeter er reduceret til golde atomrøknere, hvor maskinerne lægger deres skumle planer i kæmpe underjordiske komplekser.

I3K lægger meget op til løsning af opgaver i spion/militærstilen, og miljøet giver gode muligheder for denne type scenarie. Det første scenarie, Guvernør Karvedins testamente, er da også meget opgaveorienteret men desværre ikke særlig godt i mine øjne. Hvis man skal lave "opgavescenarier", skal man sørge for at opgaverne er interessante og samtidigt give karaktererne spillerum. Guvernør Karvedins testamente er simpelthen for tyndt til at være spændende.

Systemet

Karakterer opbygges meget traditionelt, ved at man "køber" evner og egenskaber, men ulig mange andre systemer er der ingen "skill levels" i I3K. Hvis man har en evne, kan bruge den. Så simpelt er det. Eventuelle komplikationer fastsættes af spillelederen under spillet, og i mine øjne er det rigeligt til langt de fleste situationer.

Reglerne for kamp/action er ligeledes meget simple, og jeg må indrømme, at trods min indledende skepsis, lader det terningløse system til at fungere fint. I stedet for at afgøre situationer via terningslag, bruges et system hvor spillerne og spillelederen i hemmelighed "byder" på resultatet ud fra en pulje af point, som hver figur har til rådighed. Udfaldet afgøres herefter ved at via tabelopslag baseret på de fremsatte "bud". På den måde tillader systemet praktisk talt de samme muligheder som et terningbaseret system, men undgår de komiske og urealistiske resultater, man til tider kan opnå ved disse. Dog har jeg min tvivl ved, om det i virkeligheden er meget nemmere.



Et meget positivt træk ved I3K er, at bogen giver mange gode råd og ideer til spillelederen, uden at nærme sig det nedladende eller bare stupide niveau, man til tider støder på, når amerikanske bøger forsøger det samme.

Fremtiden

Løvehulen Spil design har planer om at udsende mindst yderligere fire supplementer til I3K i løbet af 1998. De to første bliver Renkespill II med flere organisationer og Circus Moris om voldscirkus i Imperiet. Derudover er der to nye rollespilsprojekter og et play-by-mail spil på vej fra det norske.

De hårde facts

Grundbogen (64 sider) til 90,- NOK og de to moduler (14 sider) til hver 20,- NOK kan bestilles hos

Løvehulen Spil design
Postboks 13, N-6101
Volda - Norge
Tlf. (+47) 700 78 701
e-mail:
ld_gamedesign@hotmail.com

Læs mere om I3K på
<http://samson.stud.hivolda.no/~tl/lionsden/i3k/index.html>



En artikel til Call of Cthulhu
af Lars "Georg" E. Jensen
Illustreret af Thomas Munkholt



SKYGGERNES

- Hvordan man får

Indledning:

Kulter, loger, broder- og søsterskaber. Kært barn har som bekendt mange navne. Når folk spiller Call of Cthulhu, så siger det sig selv at de før eller siden stifter bekendtskab med kultister. Andre rollespil kan dog også have gavn af disse skrivelser, for de knytter sig ikke specifikt til CoC.

Med hensyn til kultisterne kan man selvfølgelig vælge den nemme løsning og bare benytte sig af nogle unavngivne personer iført sorte kutter og lange knive. Hvis man derimod er interesseret i at benytte en kult som er lidt mere indholdsrig, så følger her undertegnedes betragtninger omkring emnet.

De ved hvem jeg er og hvor jeg bor. Hvordan jeg er kommet til at afsløre mit kendskab til denne sammensværgelse ved jeg ikke. Helt sikkert er det at denne loge eller kult vogter nidkært over sine hemmeligheder. Vil jeg nu også forsvinde som alle de andre der har lært for meget? Hvert andet øjeblik synes jeg at høre den frygtindgydende, svage lyd af poter på min trappe ...



SØNNER

kultisterne ud af kulisserne

Kultens fokus:

Praktisk taget alle kulter har et væsen, en guddom eller en genstand som er det centrale for deres virke. Det som de tilbeder og ærer. Det behøver ikke at være en af de mægtigste, gamle guder som Cthulhu, Azathoth eller Shub-Niggurath. Det kunne udmærket være en mindre guddom eller en enkelt repræsentant for en såkaldt Servitor Race, der tilbedes lokalt. Det kunne sågar være en genstand, som f.eks. en sort, rektangulær stenblok.

Når først man har fastslået hvad kultens samlingspunkt er, kan man så overveje hvordan den er blevet det. Er et antal personer blevet draget til guddommen



i deres drømme? Har de selv tilkaldt den og tilbudt deres tjeneste? Kort sagt under hvilke omstændigheder opstod kulten? Husk at kulten behøver ikke nødvendigvis at have set deres guddom nogensinde, blot troen på den er til stede.

En ung, britisk gentleman ved navn Dexter Crawford finder sig jaget af et overnaturligt væsen, som han har god grund til at tro snart vil dræbe ham. Konventionelle våben synes ikke at have nogen effekt. I et øjebliks vild desperation prøver han et magisk ritual, som involverer en statuette han for nylig har hjembragt fra Ægypten. Til hans store forbløffelse bringer det ham i kontakt med katte-gudinden Bast, der tilbyder at indgå en aftale med ham: Hun vil slå det væsen som jager ham ihjel, hvis han til gengæld vil gøre Hende "en lille tjeneste". Crawford accepterer tøvende. Skønt befriet fra den oprindelige trussel, finder han sig selv draget mere og mere ind i Hendes tjeneste. Efter nogen tid bekymrer det ham ikke mere og han opgiver al modstand.

Det er også vigtigt hvor synlig kultens organisation er udadtil. Er den helt skjult for omverdenen, eller er den forklædt som noget andet? Det vil være yderst sjældent at en kult åbenlyst proklamerer hvad den er og står for. Graden af synlighed og hvor grundigt et dække kulten har, er i høj grad afgørende for hvor sårbar kulten er over for udenforstående.

Den unge Crawford finder sig selv som ypperstepræst for Katte-gudinden. Gennem nogen tid indvier han andre i Bast-kulten og hverver dem som tilbedere. Han bliver det naturlige samlingspunkt, da Bast oftest giver sine meninger til kende igennem ham. Der er ingen rangfølge i kulten og derfor ingen omrøringer, medmindre Bast giver udtryk for andet, selvfølgelig. Bortset fra enkelte specifikke opgaver for Hende, beskæftiger kulten sig mest med at sørge for kattedyrs ve og vel. Udadtil er det en slags "Kattenes værn"-forening på privat initiativ.

Organisation:

Kulter kan ikke fungere som anarki. Selv i de tilfælde hvor en kult ikke har nogen formel leder, så vil der i praksis altid være en uformel leder. Der kan være en enkelt leder, eller måske en lille gruppe som leder i fællesskab. Under kultens leder(e) kan der så være flere lag eller rangfølger. Måske er der lærlinge, mestre og stormestre. Hvordan fungerer kultens magt-strukturer? Hvordan udpeges kultisterne til de enkelte grader? Hvilke pligter, ansvar og rettigheder har de enkelte rangfølger? Den slags kan være meget relevante at fastlægge på forhånd.

Målsætninger:

En kult vil oftest have et eller flere mål. Disse mål er ikke nødvendigvis kendt af de almindelige kultister, ja, måske ikke engang af kultens ledelse. Måske er kultens ultimative mål kun kendt af den guddom som de tilbeder, der blot giver dem besked om at gøre visse ting og ikke fortæller dem hvorfor. Ofte vil en del af målene dog være kendt af kultens ledelse.

Hvorfor er det nu vigtigt? Jo, det er afgørende at kende kultens mål, for det gør at dygtige, heldige, initiativrige spillere efterhånden kan ane at der er en

sammenhæng imellem tilsyneladende meningsløse begivenheder. Uanset hvor vild og forvreden den måtte være, så er der altid en grundlæggende logik bag en kults handlinger.

Efterhånden som Bast-kulten opbygges, får den unge Crawford en anelse om at Hun har et andet motiv til at støtte dem. Bortset fra at hædre og ære kattedyr og ellers tilbede Bast igennem festlige seancer (denne gudinde holder faktisk af musik, dans o.l.), så ser det ud til at Hun ønsker at få mere indflydelse på verden. Crawford's mistanke bekræftes af Bast selv, da Hun byder ham og kulten at berede vejen for Hendes søn. På dette tidspunkt kan han naturligvis ikke nægte, og sandt at sige har han heller ikke megen lyst til det.

Højtider og ritualer:

Man bør fastlægge hvordan en kults dyrkelse af dens fokus foregår. Har de en påkaldelse af guddommen på faste datoer? Kræves der ofringer? Ifører kultisterne sig specielle klæder? Manifesterer guddommen sig ved ritualerne eller sker der intet synligt? Indtager kultisterne noget specielt? Skal ritualerne foregå et bestemt sted? Skal der bruges nogle faste remedier til ritualer?

Navnlig kultens "højtider" er et vigtigt punkt der er med til at forme kultens "sjæl". Hvis deres vigtigste ritual f.eks. går ud på at ofre et menneske på en smertefuld og modbydelig måde, så kan man være sikker på at kultisternes psyke formes herefter til noget

sygeligt og absolut ondsindet, forudsat at den ikke var det i forvejen. Som alle andre mennesker formes de af de valg og gerninger som de foretager.

Bast-kultens ritualer starter som almindelige fester hos den unge Crawford, hvor der ofte er inviteret ikke-medlemmer. Aftnerne går med sang, dans, musik og deslige. Sent, efter alle øvrige gæster er gået, samles kultens medlemmer i et specielt indrettet kælder-lokale hvor en noget mere frivol udgave af festen udspiller sig. Her introduceres også nye medlemmer til kulten. En del katte er til stede og fra tid til anden dukker Bast selv op, fulgt af en stor mængde katte. Det sker dog kun ved meget særlige lejligheder.

Beskyttelse imod opdagelse:

Kultister er også mennesker (sådan da), og kan naturligvis begå fejl. De fleste, hvis ikke alle, kulter må før eller senere stå over for det problem at nogen har fundet ud af noget om dem. Da det sjældent vil være ønskeligt for en kult at få deres eksistens udbasuneret, så må de uundgåeligt reagere.

Her er det at kultens dække kommer ind, som tidligere omtalt. Hvis de har et godt dække, så kan de uden videre "holde skansen" imens de gør noget ved den opståede læk. Har de et mindre godt dække, så kan der godt opstå en del omtale i pressen og lignende problemer, hvilket kan sætte en kults arbejde år tilbage. Har kulten intet eller et meget dårligt dække, så kan de formodentlig forvente besøg af myndighederne eller lignende.





Kultens endeligt:

Ingen kult er uovervindelig. Selv om opgaven kan være svær, så kan en kult naturligvis ødelægges. For effektens skyld kan der dog være fordele i at lade en eller flere af kultens medlemmer overleve dens undergang. Lad spillerne få fornøjelsen ved at ødelægge en kult efter en længere kampagne og talrige sammenstød med kulten ... og derpå finde ud af ved en senere lejlighed at nogen slap fri og har startet forfra.

Man kan dog også lade en kult gå under, så snart den har overlevet sit formål. Der er altid nye farer og trusler i verden som kan fange spillerne opmærksomhed. Frisk blod til en kampagne kan virke forfriskende. Bemærk imidlertid at eftervirkningerne af kultens virke stadigvæk kan hjemsoge spilpersonerne og deres omverden. Det er godt materiale til at give dem mareridt med.

For at få en episk slutning på kulten bør man lade det indgå i en naturlig sekvens af begivenheder, så den kult spillerne har kæmpet med i lang tid ikke bare pludselig synker i knæ og dør uden videre. Det virker ikke synderligt realistisk. Hav en god grund til at kulten går under på netop dette tidspunkt, selv om spillerne ikke nødvendigvis finder ud af årsagen.

Da Basts barn er vokset til en ung mand, oplever kulten pludselig voldsom modstand fra en anden kult: en gruppe af de hybride mennesker som er blevet avlet af Deep Ones forsøger at slå dem alle ihjel. Den unge pilot som Bast-kulten i sin tid var ved at blive afsløret af, har i stadigt mere nervesvækket tilstand opnået kontakt med denne anden kult og henledt deres opmærksomhed på Crawford's folk. Til tak ofrede de ham til Mother Hydra. Utak er som bekendt verdens løn. Dexter Crawford får anbragt Basts søn i sikker pleje og kultens medlemmer spredes over hele verdenen og skjuler sig under nye identiteter. En efter en slås de dog ihjel af den angribende kult, bortset fra Basts barn og Crawford som aldrig bliver fundet.

Afhængigt af situationens alvor og hvor ondsindede/hæmningsløse kultisterne er, vil deres reaktioner over for nysgerrige udenforstående være mere eller mindre nådeløse. Bortset fra den indlysende reaktion, nemlig at dræbe de nysgerrige, så er der også flere andre muligheder. F.eks. kunne kulten fjerne eventuelle beviser vedkommende har samlet, så det kun er vedkommendes ord imod kultens. Den mere intelligente udgave heraf består i at miskreditere indtrængerens ord komplet; at kaste stærk tvivl om personens mentale sundhed. En alternativ mulighed er at prøve at hverve den udenforstående, eller i givet fald afpresse vedkommende til tavshed.


En af Dexter Crawford's bekendte fra Royal Flying Corps under Den store Krig (Første Verdenskrig), opdager ved et tilfælde kulten. Udøvende stor diskretion prøver han at finde ud af hvad der foregår nede i kælderen efter de fester, som Crawford holder. Han får et glimt af Bast, der bringer Crawford et drengebarn og siger at det er Hendes søn og at han skal passe godt på barnet, for han er den første af Hendes børn, som skal blive til mange. Forfærdet flygter den unge pilot, uvidende om at han er blevet set af en af de mange katte.

Bast pålægger kulten at sørge for den unge mands tavshed, da Hun ellers selv vil tage sig af det. For at redde den unge pilots liv sørger Crawford for at miskreditere ham, ved at plante belastende materiale i hans hjem og give politiet et tip.

Afsluttende ord:

Endelig skal det bemærkes at ovenstående langt fra er alt hvad man kan finde på at notere omkring en kult. Alle små og store detaljer som man kan finde på kan komme til gavn. Samlet giver de et stort og broget maleri, som spillerne med tiden får afdækket flere og flere bidder af. Kun fantasien sætter grænser. Skønt skrækjagende i sin helhed, må det meste afdækkes hvis en kult skal bekæmpes med succes.

Medmindre spillerne efter lang tids modstand har mistet deres modvilje mod kulten og måske ligefrem erhvervet sympati for den. For det er værd at erindre at ikke alt som er anderledes nødvendigvis er ondt, ligesom det velkendte ikke nødvendigvis er godt.



It's SAFER
OUTSIDE...

Each creature with power greater than the number of cards in your hand cannot attack.

STRONGHOLD™

The Rath Cycle™

Within *Stronghold™*, ebon forces and lethal magic lie waiting. This limited-edition expansion set features new creature types, and expands on abilities introduced in the *Tempest™* set. *Stronghold* also chronicles the journey of Gerrard and the crew of the *Weatherlight* into the dark heart of Rath to confront the sinister Volrath.

Available in 15-card booster packs, or new *Stronghold-Tempest* preconstructed decks that are playable out of the box.

STEP INTO THE DARKNESS MARCH 1998.

Wizards
OF THE COAST®

Kundeservice: 32 96 66 29

www.wizards.be/Magic

MAGIC
The Gathering

WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering, THE RATH CYCLE, and Stronghold are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Illus. by Kev Walker. ©1997 Wizards of the Coast, Inc.

Persongalleriet

Fu-Li Avatar

Genre: Alle

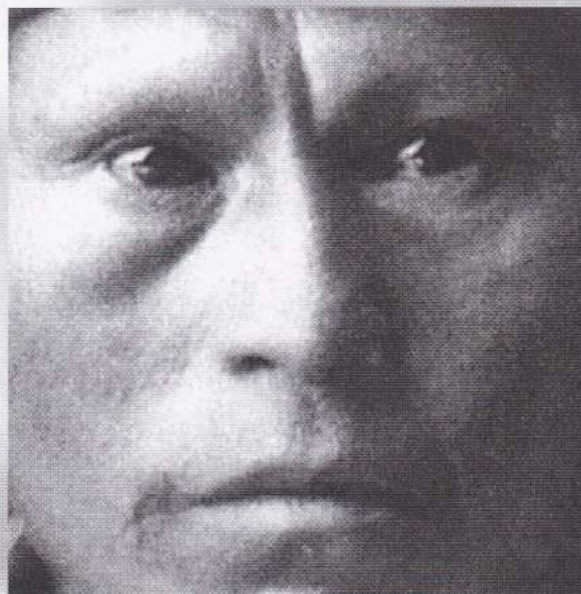
I Kina er han næsten glemt. Tusinde års undertrykkelse, manipulation og hjernevask har gjort sit. I Vesten er han en legende, kendt og respekteret af de største helte på lysets side.

En gammel beretning fra før det første kejserdynasti fortæller om en gud, der modigt kæmper mod mægtige mørke kræfter. Efter et stort slag besejres han dog og forvises væk fra Kina med livet i behold mod et løfte om aldrig selv at kæmpe direkte mod de mørke kræfter igen. Efter at have elimineret deres fjende følte de mørke kræfter sig sikre, nu var Kina og de omliggende territorier deres helt og holdent. Så kom den første af mange invasioner af krigeriske mongolstammer og besatte store dele af riget. Mongelernes leder, den Gyldne Kahn, var blevet ansporet til dette felttog af sin nye rådgiver, en gammel kineser kaldet Fu-Li. De mørke kræfter indså straks at deres oldgamle fjende havde omgået pagten og var vendt tilbage for at styrte dem. Trods at de var rystede, fik de mørke kræfter alligevel smidt de fremmede barbarer ud. Det skulle komme til at gentage sig utallige gange ned gennem historien.

Fu-Li har, i sin fysiske form, brugt årtusinder på at rekruttere krigere fra Vesten til at slutte sig til sit korstog og kæmpe mod de mørke magter. Det er hans hellige pligt at befri sit elskede Kina fra ondskabens favntag, men også de andre asiatiske, hvor de mørke mørke kræfter prøver at få kontrol, er også Fu-Lis slagmarker.

Fu-Lis fysiske fremtoning varierer fra møde til møde. Een dag kan han være en gammel gådefuld mand i munkekutte een anden en ung yuppie i jakkesæt, men altid kineser. Hans fremgangs måde til at hverve helt varierer ligeledes. Hvis det er ærlige mennesker vil han ligge kortene på bordet fra starten af. Men hvis heltene derimod har en mere tvivlsom moralsk indstilling (læs: er lejesoldater), vil Fu-Li bruge list. Afpresning og manipulation ligger ikke fjernt fra ham, og med næsten ubegrænsede midler til sin rådighed er penge ikke noget problem.

Normalt blander Fu-Li sig ikke i de missioner han uddeler, men hvis de udvalgte krigere har problemer,



giver han gerne en hjælpende hånd i form af information, hjælpere, penge, magi, udstyr eller endog sin personlige tilstedeværelse. Fu-Li er en gud med alt hvad det indebærer. Han kan kun slås ihjel på det astrale plan, og hans avatar på jorden har fysisk kraft nok til at holde stand mod en større hær.

Af Samuel Krygier

Barney Wittoski, Plainclothes Policeman

Genre: Noir/Strømer, Call



Barney er arketypen på en korrupt politimand, af den slags der fra 1920'erne og helt op i 50'erne var mere reglen end undtagelsen i Guds Eget Land.

Men Barney er også religiøs, eller det vil sige, hans kone er. Når hun ikke er ude at bruge hans penge, sidder hun og lytter til prædikanter i radioen eller læser i Bibelen. Barney knokler som en psykopat, for at tjene penge til familien og datteren der læser Jura på østkysten. Han tager imod bestikkelse og render ærinder for mindst to store mafiosoer, hvilket ikke gør hans liv specielt meget nemmere. Barney sørger for altid at arbejde sent, eller slet ikke komme hjem, for han ved, at hans kone kan lugte synden på ham, som en hund kan lugte frygt.

Hans liv som politimand er præget af vold og korruption. Det er få tilståelser eller problemer der ikke kan løses med en afkortet gummislange eller en lille sandsæk. Forbryderne får et lag tæsk, eller også betaler de sig ud ad kniben og giver den hårdtarbejdende ordenshåndhæver lidt ekstra at rutte med i weekenden. Barney var med ved likvideringen af Sonny Feldstein - det var hans .32 revolver der blev plantet i Feldsteins livløse hånd. De stod og ventede på ambulancen og deres backup, da Barney opdagede at Feldstein ikke var død. Han lå der og stirrede op på dem, med et stort sortsvedent krater istedet for sin venstre kind, og så var svinet sgu ikke død! Tit har Barney tænkt på, hvad der mon gik gennem Feldsteins hjerne i disse minutter, hvor hans to bødler stod og sludrede om ham, som om han var død, vel vidende at han indenfor få timer faktisk ville være det. Var det hævn han tænkte på? Tilgivelse for sine synder? Gud? Eller gik hans tanker til den sidste champagnepige han havde kaldt sin kæreste, og derefter skåret i med en flaske, så hun ikke skulle tækkes andre mænd?

De seneste par år har Barney måttet skrue ned for blusset. Hans gambling har slugt opsparingen, konen har elimineret hans potens og jobbet har givet ham et svidende mavesår. Og mavesåret gør, at han nu må drikke sin whiskey blandet op med sødmælk. Barney har få fornøjelser udover den brændende fornemmelse i svælget og den mørke ro der sænker sig over baren. For nogle måneder siden begyndte han at stjæle småting fra gerningsteder - nylonstrømper, undertøj, smykker - og det giver ham en vis pervers glæde.

Men Barney ved, at hans tid er ved at rinde ud. Italienerne er begyndt at stille spørgsmål ved, hvorfor han aldrig benytter deres stående tilbud om gratis måltider på restaurant Verdi. Politichefen er begyndt at holde øje med Barneys makker, og fra ham er der ikke langt til Barney. Hans kone er begyndt at vise nysgerrighed overfor arbejdsskuret i haven, der rummer hans private samling og de penge han har sparet op. Og hans synder? Hvornår indhenter de ham?

Hvis Barney bliver knaldet, bliver han buret inde sammen med folk der stadig har mærker efter gummislangen på deres senede kroppe, og Barney ser ofte i drømme deres gullige smil blinke over ham som rustne knive. Alle får hvad de fortjener på den yderste dag. Men... Hvis der nu var en måde at undslippe sin skæbne? Et smuthul i Guds regnskab? Kunne man blot score den store gevinst. Et sidste trick der kunne give monetas nok til en beskednen hacienda syd for grænsen, med et nyt navn og et nyt liv. Hvis man kunne starte forfra...

Plotideer:


SP'erne kan bestikke Barney, de kan blive knaldet af ham, eller de kan måske hjælpe ham med sin flugt til Tijuana, forfulgt af Cosa Nostra og LAPD.

Barney kan indgå som biperson i de fleste scenarier hvor politifolk optræder, eller bruges som inspiration til en spilperson. Han kan også lure i kulissen i scenariet "Manden fra Jacksonville" (se næste nummer af Fønix!) hvor hans makker lige er blevet myrdet.

Palle Schmidt



af
hr. Vagner
redigeret af
Nicholas Demidoff



Børn er Dumme

England, år 1900. Seks personer er i alvorlig økonomisk knibe og glæder sig over, at de skal arve en velhavende bekendt. Dennes barnebarn arver imidlertid langt størstedelen og må derfor skaffes af vejen – hvilket viser sig at være vanskeligt, fordi den afdøde er magiker og har overført sin sjæl til barnebarnets krop. Det, de seks tror er et barn på syv år, er således i virkeligheden en ond (og meget begavet) gammel troldmand – som vil de fleste af dem til livs.

Forhistorie

Charles Jefferson Shaw tog i sine unge dage til Indien og vendte hjem til England som en ualmindeligt velhavende mand. Det var også i Indien, at han fandte den interesse for det okkulte, som senere skulle udvikle sig til en besættelse. Han blev optaget i The Hermetic Order of the Golden Dawn kort efter selskabets officielle åbning i 1888, men blev ekskluderet i 1889 pga. utilregnelighed.

Den samme opførsel betød, at han brød med sin familie i 1890 og isolerede sig på Raven's Hill, en afsidesliggende residens opført til samme formål.

Mr. Shaws kone, søn og svigerdatter omkom i 1895 under en rejse til Bayern, og barnebarnet, Erasmus, blev anbragt i pleje. Men i 1899 gjorde Mr. Shaw pludselig krav på forældremyndigheden over barnet, som derfor flyttede til Raven's Hill.

Året er nu 1900, og Mr. Shaw er død efter lang tids sygdom. Det er den officielle historie, og liget er da også blevet begravet. Mr. Shaw fandt imidlertid i 1899 et magisk ritual, som gjorde ham i stand til at overføre sin sjæl til en anden krop – og hvad ville være mere ideelt end den krop, som tilhører ens arving? Mr. Shaw lever nu videre i Erasmus' krop, mens den ægte Erasmus' sjæl holdes fanget i børneværelset på Raven's Hill.

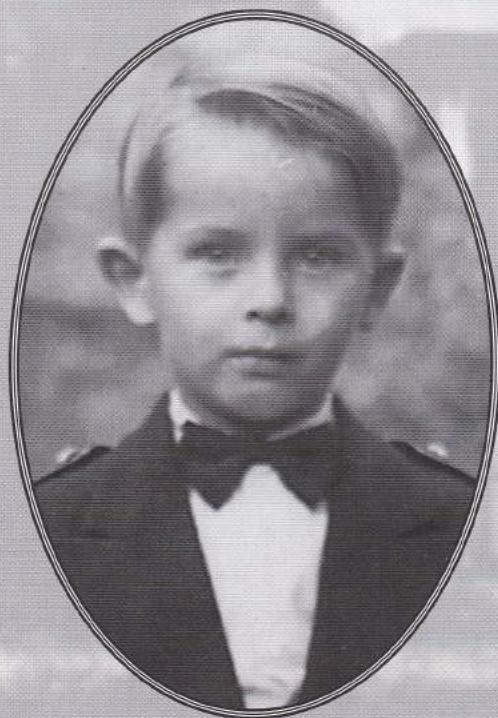
Mr. Shaws plan

Når der fremover skrives Erasmus, er der tale om Mr. Shaws sjæl i barnekroppen. Det vil gøres klart, når der er tale om den ægte Erasmus.

Erasmus er mindreårig og skal derfor adopteres, nu hvor hans værge er død. Nogen skal desuden administrere formuen, indtil han bliver myndig, og han har udset sig seks kandidater i spilpersonerne. Som erfaren spiritist og astralvandrer kender han til deres tanker og spøgelse fra fortiden. Han ved med andre ord alt det, som står i personbeskrivelserne!

Da de alle er mere eller mindre skruppelløse og desperate efter at komme til penge, har han lavet et stort nummer ud af, at de skal arve: lang rejse til Raven's Hill, oplæsning af testamente, etc. Spilpersonernes arvelodder er imidlertid så små, at de nærmest bliver holdt for nar.

Mr. Shaw ved, at spilpersonerne nok vil forsøge at komme Erasmus – og senere hinanden – til livs. Testamentet er nemlig formuleret, så dette kan betale sig for den enkelte. Han har tænkt sig at udpege sin værge efter en samlet vurdering af forløbet, og derefter give sig til kende og fremlægge sit tilbud for én eller flere af spilpersonerne.



Spilpersonerne

Spilpersonerne har tre ting til fælles: De kendte Mr. Shaw overfladisk, de mangler en formue, og de hader børn. Derudover er de meget forskellige – så forskellige, at der er basis for, at de modarbejder hinanden. Nogle af dem har imidlertid kendskab til pinlige detaljer fra én af de andres fortid, hvilket kan danne grundlag for intensivering af modarbejdningen, men også for frivillige eller ufrivillige alliancer, og måske endda afpresning. Det kan du læse om i personbeskrivelserne, men spilpersonernes indbyrdes forhold skal lige kort oprises her.

Rev. Sloan og Miss Jennings

Rev. Sloan er præst i den kirke, hvor Miss Jennings arbejder for fattigforsorgen. Miss Jennings ved, at Rev. Sloan har omgang med en eller anden form for dårligt selskab, men ikke hvem.

Du kan i løbet af scenariet lade Erasmus placere et gammelt avisudklip et sted, hvor Rev. Sloan finder det. I udklippet er det nævnt, at Miss Jennings var sygehjælper hos den velhavende familien Everton for nogle år siden, da sønnen i huset døde ret pludseligt.

Miss Black og Grevinde Charlotte

Grevinde Charlotte – en svindlerske, som i virkeligheden hedder Emma Smith – boede for længe siden på det børnehjem for piger, hvor Miss Black er forstanderinde. Her så Emma Miss Black banke en af de andre piger ihjel.

Du bør, efter at spilpersonerne har præsenteret sig, sende Miss Blacks spiller en note om, at Grevinde Charlotte forekommer hende bekendt. Du kan så senere i scenariet lade Miss Black huske hvorfor og dermed konkludere, at grevinden er en bedrager.

Professor Piwick og Mr. Stanton

Professor Piwick greb Mr. Stanton i at snyde på universitetet og truede ham til at ophøre med at se sin (professorens) datter.

Du kan evt. via Erasmus lade Mr. Stanton finde en notits fra en avis, som detaljeret beskriver, hvordan Mrs. Piwick døde – helst efter at professoren har afsløret sit kendskab til magi og dermed til brugen af en athame (en kniv, som bruges til rituel magi).

Scenariets opbygning

Scenariet er inddelt i fem faser. De er tænkt som en rettesnor, men jeg vil anbefale dig at være fleksibel – især i et scenarium af denne type; det indeholder både elementer fra det plotbaserede scenarium (spilpersonerne mod en fælles fjende) og intrigescenariet (spilpersonerne mod hinanden). Et handlingsforløb er uhyre svært at forudsige, da det i høj grad afhænger af, hvad spillerne vil.

En ren plotbaseret udgave af denne historie vil betyde, at spilpersonerne arbejder sammen mod Erasmus. En ren intrige-udgave vil betyde, at de udelukkende modarbejder hinanden. Du bør tilstræbe en kombination af de to typer og kan evt. bruge det nedenfor præsenterede forløb, men prøv at lade udviklingen i scenariet bero på, hvad du synes, der er stemning for.

OBS: Det er absolut essentielt for scenariet, at spilpersonerne beslutter sig for at slå ungen ihjel (men det burde ikke være noget problem).

Fase 1

Indledning og præsentation. Spilpersonerne ankommer til Sedgewick og derefter til Raven's Hill. Testamentet vitterliggøres, og Erasmus viser sig at være en irriterende, men relativt harmløs unge. En langt større kilde til irritation er, at spilpersonerne kun arver ganske ubetydelige beløb, mens Erasmus arver en formue.

Denne fase skal bruges til at gøre spilpersonerne så vrede, at de er parate til at slå ungen ihjel. Spilletid ca. ½ time.

Fase 2

Spilpersonerne plottes mod Erasmus, som imidlertid undgår alle deres anslag – tilsyneladende ved held og tilfældigheder. Selv fortsætter han sine drillerier, som tager til i styrke.

Denne fase skal bruges til at gøre spilpersonerne endnu mere irriterede på ungen og dermed endnu ondere. Spilletid ca. 1 time.

Fase 3

Erasmus begynder at slå igen. Der sker mystiske ting omkring spilpersonerne, og de bør fatte mistanke om, at noget er galt. Erasmus lader, som om han vil dem til livs, og hans ondskab er blevet tydelig.

Denne fase skal bruges til at gøre spilpersonerne bange og give dem det indtryk, at det måske ikke kun er Erasmus, som er i overhængende livsfare. Spilletid ca. 1½ time.

Fase 4

Her gøres det klart, at Erasmus på ingen måde er harmløs. Dette er også fasen, hvor spilpersonernes mordplaner lykkes – tror de. Mr. Shaws sjæl lever nemlig videre i andre kroppe og forsøger både at sætte spilpersonerne op imod hinanden og at skræmme dem.

Spilpersonerne skal først opdage den grufulde sandhed i slutningen af denne fase, således at de modarbejder hinanden indtil da. Formålet med denne fase er netop at skifte den fælles fjende ud med spilpersonerne selv. Spilletid ca. 1½ time.

Fase 5

Da spilpersonerne nu kender den – mere eller mindre – sande historie, er det op til dem, hvilken drejning spillet skal tage. Vil de arbejde sammen mod den fælles fjende og til sidst dele rigdommene? Vil de lave en aftale med den ægte Erasmus om at hjælpe ham – mod betaling eller for at skaffe ham af vejen senere? Vil de acceptere fjendens tilbud om at skaffe hinanden af vejen, således at den overlevende bliver værge for den falske Erasmus og kommer til at administrere formuen?

Formålet med denne fase er at skabe en unik slutning på scenariet. En slutning bestemt af det samlede forløb, kombineret med spillernes ønsker og dine evner til at improvisere. Spilletid ca. 1-1½ time.

Mr. Shaws spøg med ...

Erasmus har en grovkornet spøg parat til hver spilperson, som du skal strø ud over scenariet. Du bestemmer selv rækkefølgen og tidsintervallerne. Der vil nok melde sig nogle tidspunkter, som er oplagte, men du bør ikke lade disse episoder snuble over hinanden. Det vil stemme bedst overens med Mr. Shaws plan, hvis han kan bruge dem til både at skræmme spilpersonerne og sætte dem op imod hinanden.

Rev. Sloan

Rev. Sloan ankommer til sit værelse, hvor der er dækket op til kortspil for fire personer. Kortene er givet, men der er kun stole ved to af pladserne overfor hinanden.

Kortene ved de to stoleløse pladser er henholdsvis de fire treere og de fire sekser (henholdsvis Guds og Satans tal). Ved den tredje plads ligger hjerter dame og hjerter knægt, pakket ind i sørgebånd (Sloans kone og ufødte søn), samt hjerter konge, knækket på midten (Sloan selv), og til sidst ruder syv (Sloans manglende formue). På pladsen overfor ligger ruder konge, ruder dame og ruder es (ruder symboliserer rigdom), men i stedet for ruder knægt ligger et papkort, hvor der står: "Hvem mangler her? Jeg ser mig selv i spejlet. Hvad ser du?"

På natbordet foran spejlet ligger ruder knægt med et hul brændt gennem hjertet i den ene ende (ruder knægt symboliserer arvingen til rigdommen, dvs. Erasmus – både den ægte (intakt halvdel) og den falske (med hul gennem hjertet)).

Miss Black

Miss Black ankommer til sit værelse, hvor et gardin flager. Bag gardinet er en rude knust, og blandt glasskårene ligger en sten. Der er bundet en snor om stenen med en lille lap papir, hvor der med fin skrift står: "Kig i skabet."

I skabet ligger en dukke. Der er malet tårer i dens ansigt med blod. Dukken holder en side fra et stilehæfte mellem hænderne, hvor der står: "Jeg kaster aldrig mere med sten, jeg kaster aldrig mere med sten," etc. Nederst på siden står der: "Ruden, som er knust, kan man ikke camouflere ... men Victoria knuser ikke flere."

Grevinde Charlotte

Grevinde Charlotte ankommer til sit værelse og finder en kuvert stukket halvt ind under døren. På den står: "Grevinde Charlotte Saint-Duprés." Indeni ligger et kort, hvor der med barnlig skrift står: "Jeg ved, hvem du er."

Da hun åbner døren, hører hun en klirrende lyd og opdager, at der var bundet en snor til døren på indersiden, fæstnet til en bakke med glas. Bakken er nu faldet på gulvet og glassene knust. På bakken ligger endnu en kuvert. Der står "Emma Smith" på den, og på kortet indeni (med barnlig skrift): "Mere knust glas. Hvem tager skylden for det? Se dig selv i spejlet, og sig mig, hvad du ser."

På spejlet står skrevet med blod: "DIN ER SKYLDEN ALENE. DIT ER ANSVARET FOR MIN DØD."

Miss Jennings

Miss Jennings ankommer til sit værelse og opdager, at hendes seng er uredt. Ved siden af sengen står en karafel vand og en lille flaske opiumsdråber. Det ser ud, som om nogen lige er stået ud af sengen, og der ligger en varm sengevarmer i den. Et blodspor fører hen til sarkofagen (se beskrivelsen af det ægyptiske værelse), hvor et lille stykke stof sidder i klemme i låget.

Åbner hun sarkofagen for at få fat i stoffet, falder det straks ned på bunden, da det er viklet om noget tungt. Det er et blodpletet lommestørklæde med Miss Jennings' initialer viklet om en flaske æter og et stykke papir, hvorpå der står: "Tilgiv hende ikke – thi hun vidste, hvad hun gjorde."

Mr. Stanton

På Mr. Stantons værelse er der dækket op til kortspil for fire personer. Ved en af pladserne ligger de fire esser i en vifte. Resten af kortene er placeret i stik ved de sidste tre pladser. På stolen ved de fire esser ligger en joker, og et fotografi af Mr. Stanton er klippet til og limet på under narrehatten. På en seddel ved siden af står

der: "Hvad nytter det at sidde med de bedste kort på hånden, hvis man ikke forstår at spille dem rigtigt?"

Professor Piwick

Professor Piwick kommer ind på sit værelse og ser, at der ligger nogen i hans seng. Der er et lagen trukket over. Oven på vedkommende (som ligger helt stille) ligger en athame. På et papkort ved siden af står der: "Til døden os skiller." Trækker professoren lagenet væk, vil han opdage, at "personen" er den træskulptur, som mangler i galleriet. Der er malet en Ankh i panden på den med blod, og på en andet papkort står følgende: "Stakkels Charles – altid alene."

Tiden

Vi skriver den 21. september år 1900 ved scenariets start, og Dronning Victoria regerer det britiske imperium fra Buckingham Palace. Hun er ved at være gammel, og det er hendes værdinormer også. Det betyder, at omgangsformen er høflig, formel og måske lidt stiv – især advokatens.

Det er efterår, hvilket skulle give dig mulighed for at trylle med vejret nogenlunde efter forogdtbefindende. Der er både mulighed for en smuk solnedgang og et godt stormvejr. Det betyder også, at du har nogenlunde frit slag, mht. hvornår tågen sætter ind. Som regel sker det dog ved 17.30-tiden, kort før solen går ned.

Stedet

Raven's Hill Manor er en større herskabsbolig opført i 1870'erne i forlængelse af en klosterruin fra 1200-tallet. Huset er omringet af søer og sump, og man kan kun komme dertil – og derfra! – hvis man kender stedet. Omkring huset findes en park med Mr. Shaws mausolæum, samt nogle få tegn på, at her engang var en kirkegård i forbindelse med klosteret.

Vi er i England, og vi er langt ude på landet. Her er idyllisk om dagen (hvis det ikke lige var pga. den dumme unge ...). Sumpen ligner nærmest en frodig græsmark, og man kan se til landsbyen, og høre kirkeklokken fire gange i døgnet. Om natten er det ravende mørkt, og de fleste gæster på Raven's Hill besidder en naturlig ulyst til at opholde sig udendøre (hvis det ikke lige var pga. den dumme unge ...).

Stemning

Scenariet er både en gotisk gyser og en komedie. Hvor meget gys og hvor meget komedie er op til dig og spilgruppen, men intentionen er, at komikken skal opstå så naturligt som muligt. Lad være med at overdrive.

Med hensyn til gotiske gysere er her et par ting, du kan have i baghovedet:

Husk kontrast. "Dracula" er ikke hæsblæsende uhyggelig hele tiden; der er også romantiske, smukke og maleriske passager.

Vejret er et godt middel til at beskrive stemning. Lad vejr og natur afspejle spilpersonernes humør – er et skænderi på vej mellem spilpersonerne, kan diskret torden i det fjerne f.eks. fint underbygge det.

Isolation er også et nøgleord i forbindelse med gotik, ligesom efterår og tussmørke, farverige solned-

gange, døden, når den er smukkeste, malerisk forfald og romantisk dyrkelse af lidelsen.

Raven's Hill

Raven's Hill Manor er opført i 1870'erne og indrettet således, at Mr. Shaw kunne praktisere sin lidenskab – magi – uforstyrret. Her er indlagt vand og opvarmning, men ikke elektricitet; huset er oplyst af olielamper.

Lokalerne i bygningen har fået numre (se kortet) og er beskrevet i det følgende. Steder, som ikke er på kortet, er beskrevet bagefter.

1. Klosterruin fra 1200-tallet

Gotisk ruin med revnet flisegulv, slyngplanter og enkelte intakte spidsbuer. Raven's Hill Manor er bygget således, at ruinen ligner en nedbrændt fløj af bygningen. Ruinen er i ét plan og har ikke noget tag.

2. Bibliotek

Væggene i dette rum er dækket af bøger. Lad spilpersoner, som undersøger hyldeerne, finde kuriositeter som f.eks. en signeret førsteudgave af "Dracula" eller originalmanuskriptet til LeFanus "Carmilla". Her er alt muligt, men ikke okkult litteratur (det er i kælderen). En trappestige fører op til en smal gang, som går langs hele væggen. Herfra kan man nå de øverste bøger samt de fire lysekroner, som oplyser lokalet. Disse er lavet af smedejern (og kan nemt falde ned, hvis nogen piller ved dem ...). En dobbeltdør fører ud til ruinen.

Hjørnet med X er en rest af det gamle kloster. Det er dækket med gobeliner, og der står en rustning på hver side. Disse ting har til formål at skjule den vindeltrappe, som fører op til Mr. Shaws private værelse og ned til den hemmelige kælder.

3. Hall

Her er høje, blyndfattede ruder, et tigerskind med gabende hoved på gulvet, store grønne planter, en gigantisk lysekrone og en større samling indiske våben (som bøm holder af at lege med ...). En bred trappe fører op til 1. sal. Langs trappen hænger gamle, mørke portrætter, og på platformen midtvejs står en skulptur af Shiva i menneskestørrelse. I hall'en er der også en dør ud til parken.

4. Herreværelse

Tykt, rødt gulvtæppe, tunge lænestole af mørkt læder, en gammel globus samt en imponerende samling måleinstrumenter af messing fra renæssancen. To Tiffany-lamper og en større Rembrandt på den ene væg, gamle kobberstik på de andre vægge. Skakbord og bar med whisky, cognac og portvin, samt en stor mahognikasse med Havanna-cigarer. Her er også udgang til parken og en kort gang, som fører til opholdsstue og wc.

5. Stor opholdsstue

Her er ægte tæpper på gulvet, grønne planter, to sofagrupper og et flygel. På væggene hænger en række store, patriotiske malerier – Britannia som giver den franske Marianne dødsstødet i en duel, overvåget af en tusindtallig engleskare, etc. Her er også en gramofon, en marmorstatue af Venus og to høje spejle.

6. Den store sal

Her er et meget langt træbord, hvor der kan dækkes op til 36 personer. Butleren har dækket op til ni – Erasmus, Miss Pemble, Mr. Walton og spilpersonerne. De sidste 27 stole står langs væggene, hvor der også hænger en stor samling gamle våben – sværd, økser etc. – over kors i par, samt skjolde.

7. Anretterværelse og nedgang til kælder

8. Lille stue

9. Jagstuen

Udstoppede dyrehoveder på væggene (vildsvin, bjørn, hjort etc.) og en stor pejs.

10. Galleri og gang

Der er åbent herfra ned til hall'en. I galleriet for enden af trappen står seks skulpturer i menneskestørrelse (markeret med * på kortet). Skulpturen markeret med ** er den, som på et tidspunkt dukker op i Professor Piwicks seng. Det er en kvindelig helgenfigur med foldede hænder og et bedrøvet ansigtsudtryk.

11. Badeværelse

Stort og prangende.

12. Det kinesiske værelse (Mr. Stanton)

Her er rødt fløjlstapet med sorte striber på væggene. Møblerne er sortlakerede med kinesiske motiver. Alt metal i dette lokale er guld eller forgyldt, og her står en smukt malet påklædningskærm af rispapir. På væggene hænger indrammede visdomsord i kinesisk stil, men ved nærmere eftersyn kan man se, at de er fup ("Konfucius siger: Sku ikke hunden på hårene," etc.).

13. Det røde værelse (Miss Black)

Dette værelse har røde vægge og røde puder på de lidt grove træmøbler. På bordet med den røde dug står en elizabethansk tinlysestage med et vokslys. Her er i det hele taget en række ting fra denne periode (1558-1603). Her hænger også to malerier i elizabethansk stil. Det ene forestiller Kristus omringet af små børn og har titlen "Lad de små børn komme til mig". Det andet forestiller en fortvivlet kvinde, som forsøger at vaske blod af sine hænder, og har titlen "Lady Macbeth".

14. Det sort/hvide værelse (Rev. Sloan)

Her er hvide vægge og paneler af sort træ. Sengen er ligeledes af sort træ og sengetøjet kridhvidt. Rummets møbler er i barokstil, dvs. tunge træmøbler med snørklede udskæringer. På bordet står et skakspil, og på den ene væg hænger et maleri af Kristus, som fristes af Den Onde i ørkenen. Overfor sengen hænger et stort trækraks med en Kristusfigur, som har et meget lidende og bebrejdede udtryk i ansigtet.

15. Det ferskenfarvede værelse (Grevinde Charlotte)

Stilen her er rokoko, dvs. starten af 1700-tallet. Ferskenfarvet tapet med franske liljer og ferskenfarvet betræk på de spinkle, hvide møbler. En stor himmelseng dominerer værelset, og på væggene hænger portrætter af franske adelsfolk fra den pågældende periode og et stort spejl.

16. Det grønne værelse (Professor Piwick)

Væggene her er af mørkt træ. Gardiner og dug er af mørkegrønt, lidt groft stof. Sengen er en alkoveseng med et halvgennemsigtigt forhæng, og sengetøjet er grøn- og hvidstribet. Møblerne er af mørkt træ og udskåret i rustikke mønstre. På væggene hænger store gobeliner med gamle græske skovmotiver, bl.a. et med en kvinde og en satyr, men også et med Orpheus og den døde Eurydike.

17. Det ægyptiske værelse (Miss Jennings)

Farverne i dette værelse er turkis, mørkeblå og guld. På væggene er malet scener fra det gamle Ægypten i den tids stil. Sengen bæres af fire sfinxer, og i rummet findes også en skulptur af en kat og en sarkofag. Billederne på sarkofagen viser, at manden, som blev begravet i den, var en højstående minister, som blev forgiftet. Mumien er der ikke.

18. Mr. Shaws soveværelse (Mr. Walton, advokaten)

Dette lokale er stort og dyrt indrettet. Hjørnet markeret med X på kortet er den hemmelige vindeltrappe, som fører til loftet og – via biblioteket – til den hemme-

lige kælder under klosterruinen. Her er også en hemmelig dør til børneværelset. Døren til gangen er låst.

Advokaten, som er blevet dræbt af et glas forgiftet madeira efter vitterliggørelse af testamentet, ligger på sengen – medmindre Mr. Shaws sjæl har besat kroppen.

19. Bad og wc

Mr. Shaws private badeværelse.

20. Børneværelset

Her er små billeder af tinsoldater og trommer på tapetet, og i rummet findes en gyangehest, en tavle med kridt, en spilledåse, en bold og andet legetøj. Gardinerne er trukket for.

Væggene, ruderne og døren er overmalede med en tjærelignende substans. Det er de magiske tegn, som holder den ægte Erasmus' sjæl fanget i lokalet. Tegnene kan ikke fjernes, og sjælen kan ikke komme ud herfra. Den kan derimod "besætte" genstande i lokalet (se beskrivelsen af Erasmus' sjæl) og åbne og lukke døren.

Kommer en spilperson i nærheden af værelset, vil den ægte Erasmus forsøge at gøre opmærksom på sin eksistens. En seance eller et ouija-bræt kan med fordel bruges til at komme i kontakt med sjælen. I så fald vil han fortælle, hvad der er sket, og han er villig til at lave en handel – han vil meget gerne tilbage i sin krop.

Den falske Erasmus giver naturligvis indtryk af at bo her og holder for syns skyld døren ulåst.

Efter at have malet tegnene i sin tid gav Mr. Shaw i Miss Pemples påsyn den ægte Erasmus en ordentlig omgang med spanskrøret for at have smurt tjære på væggen. Miss Pemble har af og til undret sig over tegnene – der synes at være lidt for meget system i dem, til at de kan være Erasmus' påfund.

Professor Piwick vil straks være i stand til at se, at der er tale om magi. Bruger han en times tid på det, vil han også kunne se, at der er tale om et magisk fængsel.

Kælder

Husets officielle kælder dækker området under lokalerne 6-9. Herfra opvarmes huset, og her er køkken, vaskerum og tre værelser, hvoraf butleren og barnepigen bebor de to. Desuden er her oplagingsrum for grønsager, kul etc., samt en vinkælder.

Loft

Loftet er ikke inddelt i rum. De bærende konstruktioner er synlige, og lyset, som kommer ind af nogle få små vinduer, er sparsomt. En række møbler og kunstgenstande er opbevaret her. En vindeltrappe fører ned til Mr. Shaws soveværelse (og videre ned til den hemmelige kælder), og en stor lem i gulvet over gangen giver mulighed for at hejse ting op og ned. Her er også hemmelig lemme og kighuller til hvert af værelserne på 1. sal, undtagen børneværelset og Mr. Shaws afdeling.

Den hemmelige kælder

Dette er det eneste intakte lokale fra det gamle kloster. Det ligger under lok. 1 og har samme størrelse. Dengang blev det brugt til opbevaring af fødevarer, nu bliver det brugt som okkult studerekammer.

Her er fire bærende piller, som danner hvælvinger, og her er meget mørkt. Stedet kan dog oplyses af de utallige vokslys, som står overalt. Her ser ud, præcis som du forestiller dig: en pult med et kranie, en magisk cirkel på gulvet, sorte og røde vokslys etc. Spar ikke på eksotiske genstande, når du beskriver stedet. Her er naturligvis også en stor reol med okkult litteratur, hvor man blandt andet kan finde Professor Piwicks stjalne trebindsværk om Ægypten (der står navn i).

Her kan spilpersonerne forsøge sig med magi. Resultatet er op til dig, men bør bero på, hvilken udvikling der er stemning for, at scenariet skal tage.

Husk, at Erasmus vil forsøge at holde dette lokale skjult for spilpersonerne. Du bør under ingen omstændigheder lade dem opdage det for tidligt i forløbet, men skulle de opdage det, vil Erasmus give sig til kende som Mr. Shaw, og fremsætte sit tilbud om, at én af dem kan blive hans væрге – de bestemmer selv hvem.

Området Raven's Hill

Dette er den "ø" i sumpen, hvor Mr. Shaw i sin tid byggede sit hus. Stedet er meget svært tilgængeligt, og det var også grunden til, at her i sin tid blev anlagt et kloster.

Området er forholdsvis stort. Her er plads til Raven's Hill Manor med tilhørende park. Her er klynger af træer og buskads, og stedet er meget smukt. Sumpen ligner nærmest en stor, våd græsmark og har også andre (mindre) "øer" med træer og buskads.

Landsbyen Sedgewick

Formålet med landsbyen er at stå som kontrast til Raven's Hill. I afsnittet med bipersoner er kuskens, landbetjentens og restauratørens beskrevet. De kan nemlig gå hen og få betydning i scenariet (restauratøren kan f.eks. lokkes til at fortælle nogle rygter om Raven's Hill). Landsbyens øvrige beboere er bønder og pensionister, som bruger tiden på at fiske, bage kager og passe deres haver.

Bipersoner

Erasmus, alias Mr. Shaw

Mr. Shaws sjæl befinder sig som nævnt i Erasmus' krop. Alle fysiske egenskaber er altså et syvårigt barns. Erasmus er lidt spinkel af bygning, har lyst, glat hår med sideskilning og er iført blåt matrostøj (undtagen ved testamentets vitterliggørelse, da er han i sort).

Når andre end spilpersonerne er tilstede, er han en sand engel. Ellers er han indbegrebet af djævleyngel. Hans narrestreger i fase 1 kunne være udført af enhver mægning – folk snubler, fordi deres snørebånd er bundet sammen, sætter sig på nåle etc. I fase 2 er hans narrestreger af lidt mere sadistisk karakter: glaskår i mæden, snore spændt ud i fodhøjde ved det øverste trappetrin etc. Find selv på flere.

Når Erasmus er sammen med spilpersonerne (i fase 2 og fremover), vil han lade elementer indgå i samtalen og gøre ting, som han ved, vil gøre spilpersonerne vrede (nævne navnet Victoria, spille Mozart på klaveret etc.). I fase 3 lader han, som om han vil prøve at slå dem ihjel, hvilket du naturligvis ikke må lade ham gøre.

I fase 4 er Mr. Shaws sjæl fri af barnekroppen. Han vil nu tage plads i, hvad han måtte have af ledige kroppe. Han kender dog ikke så meget til sine nye "værter" personligheder og kan komme til at lave fejl (såsom at undlade at tale som et vandfald, når han "bor" i kuskens Brett Harris). Han vil sørge for at bringe Erasmus' krop i sikkerhed, da han jo skal bruge den senere i sin plan.

Alle mentale færdigheder er Mr. Shaws. Det betyder, at Erasmus ved meget om spilpersonerne, og at han er kyndig udi magiens kunst. Han kan se alle rum i huset for sit indre øje og vide, hvad der sker i dem på det pågældende tidspunkt, ved at koncentrere sig (Erasmus falder i staver, når han gør det).

Mr. Shaws sjæl kan også flytte sig fra en krop til en anden og vil så vidt muligt opholde sig i en krop hele tiden, da det er ubehageligt at være uden. Men husk, at han ikke kan være i flere kroppe (eller flere steder) på én gang. Opholder han sig ikke i en krop, er han usynlig – undtagen i spejle. Der vil man kunne se en transparent udgave af en gammel, gråhåret mand med et stort overskæg. Det bør

ikke ske mere end et par gange i løbet af scenariet.

Erasmus' sjæl

Erasmus' sjæl holdes fanget i børneværelset ved hjælp af magi, indtil Mr. Shaw får lejlighed til at udføre det bandlysningsritual, som skal skaffe den helt af vejen.

Erasmus' sjæl kan ikke tale, men kan besætte en genstand i kort tid – f.eks. en bold eller en spilledåse – og han kan åbne og lukke døren til værelset, hvis den ikke er låst. Du kan også lade ham besætte et stykke kridt og skrive på tavlen i værelset med ubehjælpelig barneskrift.

Den ægte Erasmus var en begavet dreng og ikke noget problembarn. Han vil gerne tilbage i sin krop, og skulle en spilperson komme ind i værelset, vil Erasmus' sjæl forsøge at få opmærksomhed og komme i kontakt med den pågældende. Det er afgjort en mulighed, at spilpersonerne – eller nogle af dem – kan lave en aftale med sjælen.

Skulle nogen bringe et spejl ind i værelset, vil de kunne se en transparent udgave af Erasmus i det.

Miss Pemble, barnepige

Miss Pemble er en bastant ældre dame med ansats til fedme. Hun fulgte med (den ægte) Erasmus til Raven's Hill, og hun ser en ære i at tage sig godt af barnet.

Miss Pemble vil gøre alt, for at ingen krummer et hår på hovedet af det kære barn. Hun er ikke bange for at slå en agtværdig professor i hovedet med noget tungt eller skælde en grevinde ud, så vinduerne skælver, hvis de gør mine til at gøre barnet fortræd. Erasmus er uskyldigheden selv, når Miss Pemble er tilstede, og hun aner intet om, hvad der er sket.

Miss Pemble er en velegnet biperson i fase 1, hvor hun kan være en væsentlig faktor til at forpurre spilpersonernes planer. Skulle hun dø i løbet af scenariet, vil Mr. Shaws sjæl være i stand til at besætte liget, ganske som han har gjort det med sit barnebarn.

Mr. Hawkins, butler og kok

Mr. Hawkins er den typiske engelske butler – diskret, formel og reserveret. Han er altid korrekt klædt på og synes at have to standardbemærkninger: "Very well, Sir" og "Indeed, Sir". Mere har han sjældent brug for, og skulle spilpersonerne tale med ham, vil de opdage, at han ikke er vant til den slags; han vil bruge tid på at overveje de korrekte ord, før han taler.

Mr. Hawkins er også kok. Han laver forbløffende god mad, og hans bisquits – som serveres til teen kl. 17.00 – er fremragende.

Mr. Hawkins kender stedet godt og er bekendt med Mr. Shaws okkulte studerekammer. Han ved ikke, hvad der er sket med Erasmus, men har observeret ændringer i barnets opførsel. Mr. Hawkins er i det hele taget god til at observere, og han er bange for, at noget mystisk har fundet sted: Den nat Mr. Shaw døde, sov han (Mr. Hawkins) meget dybere, end han plejer. Desuden vågnede han først kl. 9.00 næste morgen og var svimmel (Mr. Shaw havde puttet sovemedicin i husholdningens aftensmad).

Mr. Hawkins ved meget om Raven's Hill og om Mr. Shaw – præcis hvor meget afhænger af, hvad du synes vil være bedst for spillet. Han kan bruges til at

besvare spørgsmål fra spillersonerne, men husk, at han normalt ikke taler uopfordret.

Skulle Mr. Hawkins dø, kan Mr. Shaw selvfølgelig også besætte dette lig.

Mr. Walton, advokat

Mr. Walton fra firmaet Waybridge, Walton & Burns er Mr. Shaws advokat. Han ankommer til Raven's Hill samtidig med spillersonerne for at vitterliggøre testamentet.

Mr. Walton er en sur og tvær midaldrende mand – indbegrebet af den stive, humørforladte victorianer. Han vil gerne have sit arbejde hér overstået, så han kan komme hjem til London, og han er tydeligvis ikke interesseret i spillersonernes selskab.

Så snart testamentet er vitterliggjort, trækker Mr. Walton sig tilbage til sit værelse; han har taget noget arbejde med fra London, som han vil se på, indtil kusk kommer. På værelset drikker han et glas mad-eira, som Erasmus imidlertid har forgiftet, så han dør. Det har Erasmus gjort for at have en krop fri i nødstilfælde.

Butleren har fået besked om at stille alle måltider foran døren til værelset, og Erasmus stiller dem indenfor. Men efterhånden som tiden går, bør spillersonerne undres over advokatens totale fravær.

Twiggs, vagabond

Twiggs er et hjemløst (og tandløst) skrog, som faldt i sumpen i en brandert for fire dage siden, men på mirakuløs vis reddede sig i land – på den forkerte side. Nu sidder han og ryster i en klynge træer bagerst i parken på Raven's Hill og aner ikke, hvordan han skal komme derfra igen. Raven's Hill er berygtet blandt vagabonder, og nu sidder han her ... alene.

Twiggs er ualmindelig bange for spøgelser, og levende mennesker har han heller ikke så gode erfaringer med. Derfor vover han sig kun ud af sit skjul, når det er tvingende nødvendigt, og kun i ly af mørke.

Twiggs kan bruges som en naturlig forklaring på mystiske lyde, en skygge i parken eller lignende. Han kan også dukke op, død, som et led i Erasmus' planer eller bruges til slavearbejde af spillersonerne. Twiggs er meget bange og kuet (han tisser i bukserne, første gang nogen taler til ham) og kan trues til meget.

Brett Harris, kusk

Brett er den eneste, som kender vejen til (og fra!) Raven's Hill gennem sumpen. Han kører varer dertil og bringer post og eventuelle besøgende frem og tilbage i sin hestevogn.

Brett taler uafsladeligt – om vejret, om sig selv etc. Han er heller ikke bleg for at bruge store armbevægelser (så vognen nær kører i sumpen). Alle historier akkompagneres af syden og sprutten fra hans pibe, som laver store skyer af tung, helbredstruende røg. Er Brett alene, taler han med sig selv eller sin hest.

Så snart Brett har afleveret de sidste spillersoner, kører han tilbage. På tilbagevejen dolkes han af Erasmus og gemmes på en lille ø i sumpen sammen med vogn og hest. Således isolerer Erasmus spillersonerne helt. Meningen med dette er, at Mr. Shaws

sjæl senere vil tage plads i Bretts krop og "komme tilbage" til Raven's Hill for at hente spillersonerne.

Mr. Adams, krovært

Mr. Adams ejer og driver kroen "The Raven's Nest". I dens lavloftede stue samles landsbyens mænd ved aftenid, og de ældre lystfiskere beriger fremmede med farverige historier, om hvor store fisk de har fanget. Spørger man til Raven's Hill, holder samtalen op, og alle piller ved deres ølkrus eller stirrer på den formastelige, som stillede spørgsmålet.

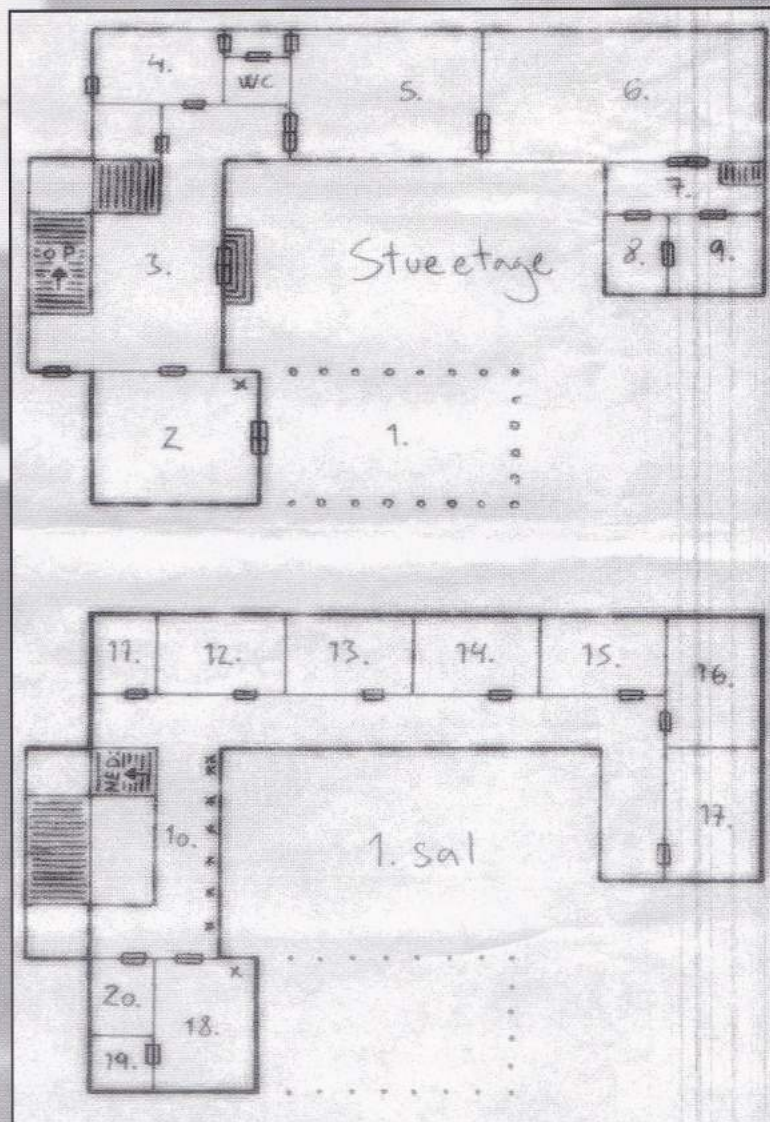
Mr. Adams selv er omkring 50 år gammel. Han synger ikke godt, men til gengæld både højt og længe – og gerne for kroens gæster. Hvis det ikke giver resultat for hans kone at råbe "Sidste omgang!", beder hun ham blot om at synges en sang.

Mr. Adams er høj og tynd og har snoet overskæg og brilliantinehår. Han er harmløs af natur og lefler for folk, som ser velhavende ud.

George Poppets, landbetjent

Landsbyens betjent er ikke altid på pletten, når loven skal håndhæves i Sedgewick eller omegn (hvilket ellers er sjældent). Han bruger nemlig en del tid på sin hobby, brevduer. Det bør spillersonerne være bekendte med (nogle af dem hører måske om det i kroen), således at de ved, hvor den due, der evt. skal bringe dem i kontakt med omverden, kommer fra. Men sådan en due kan være forbandet svær at fange ...

Kort over Raven's Hill Manor



Testamente

for Charles Jefferson Shaw

Raven's Hill Manor,
Sedgewickshire, England

den 14. november 1899

Jeg, Charles Jefferson Shaw, født den 11. juni 1828 i Whitechapel, London, der er ved mine sansers fulde brug og skriver dette i overværelse af min advokat, Mr. Northrop Walton fra Waybridge, Walton & Burns, London, gør herved vitterligt, at mine beiddelser ved min død skal fordeles saaledes:

Til Reverend Elliot Sloan, Birmingham, udbetales 25 pund Sterling.
Til Professor Charles Pinwick, Oxford, udbetales 45 pund Sterling.
Til Miss Christine Jennings, Birmingham, udbetales 40 pund Sterling.
Til Grevinde Charlotte Saint-Duzres, Colombey-les-deux-Eglises, Frankrig, udbetales 50 pund Sterling.
Til Miss Angelica Black, London, udbetales 30 pund Sterling.
Og til Mr. Frederick Stanton, Equire, London, udbetales 35 pund Sterling.

Resten af min formue (per 1. november 1899 øgejort til 236.744 pund Sterling), mit jordiske gods og alle mine ejendele tilfalder min sønnesøn, Erasmus Benjamin Shaw.

Hvis drengen skulle bortgaa ved døden, inden han bliver myndig, fordeles arven mellem de ovennævnte personer, eller dem af dem, der maatte være i live paa det tidspunkt, hvor drengen bortgaaar.

Underskrevet
(Charles Jefferson Shaw)

Til vitterlighed
(Northrop Walton)

Reverend Elliot Sloan

51 år, præst ved Holy Trinity Church i Birmingham, enkemand

Da Reverend Sloans kone ikke blev rask efter lang tids lægebehandling og bøn, så han ingen anden udvej end alternativ behandling, selvom han som kristen følte sig dårligt tilpas ved det. En mand ved navn Mr. Shaw tilbød sin assistance, men Mrs. Sloan, som var gravid, overlevede ikke behandlingen – som i øvrigt havde ruineret præsten.

Ude af sig selv af sorg og vrede truede Rev. Sloan Mr. Shaw med at anklage ham for kvaksalveri. Mr. Shaw erklærede, at han i så fald ville fortælle, at præsten selv havde bedt om hjælp, hvilket nok ikke ville sætte ham i gunstigt lys hos hans menighed eller overordnede. Rev. Sloan var tvunget til at tie.

Nu var Rev. Sloan uden familie og uden penge. Og efter det hedenske ritual, som Mr. Shaw havde udført, følte han, at han havde trodset Gud, og mistede sin tro. Ikke troen på Guds eksistens, men på Hans nåde – Rev. Sloan føler sig forrådt af Gud.

For at komme på fode igen begyndte han at spille hasard. Men nu er han i større vanskeligheder, end han troede muligt: Kirkesølvet er væk, og Rev. Sloans gæld er nærmest bundløs.

Hans ulykke har gjort ham kynisk og indelukket. Han bekymrer sig ikke om sine sognebørn og kan i det hele taget ikke lide dem. Arbejdet med de fattige har han helt overladt til Miss Jennings. Især er det børn, han ikke bryder sig om. Hver gang han ser et barn, mindes han om sin kone og det barn, de aldrig fik.

Han kan ikke finde trøst i sine egne prædikener. Han føler sig ensom, men finder mest ubehag i andre menneskers selskab. Kreditorerne opsøger ham oftere og oftere. De er sågar begyndt at true ham på livet.

Rev. Sloan føler, at Mr. Shaw er skyld i hans ulykke; han tog hans familie, og Sloan ønsker hævn. Det er derfor med nogen undren, at han har modtaget den besked, at han skal arve Mr. Shaw. Er arven mon stor nok til at betale gælden og købe kirkesølvet tilbage? Måske er der håb.

Rollepilstips: Rev. Sloan er en mand med evige bekymringer. Sure opstød og kyniske bemærkninger falder ham naturligt, og børns tilstedeværelse gør ham bitter. Vær overfladisk høflig og lidt indelukket.

Rev. Sloan handler lejlighedsvis anderledes, end folk forventer – han kan f.eks. pludselig eksplodere i vrede eller bande højt og ukristeligt.





Miss Angelica Black

52 år, forstanderinde på Sct. Annas Børnehjem for Piger

Angelica blev opdraget af stærkt religiøse forældre og har, så længe hun kan huske, arbejdet for velgørende organisationer. Som barn under tvang, senere fordi det syntes naturligt, og de sidste femten år fordi det nu var "for sent" at blive gift – for sent at få et liv i det hele taget.

Angelica savner den barndom, hun aldrig har haft, og betragter det som skæbnens ironi, at hun gennem sit arbejde er tvangsindlagt til børn. Hun er bitter, men for godt skolet til at vise sine følelser.

En gang har så meget aggression dog hobet sig op, at det fik katastrofale følger. Det skete for ca. tyve år siden, samme dag som Angelica fik at vide, at hendes yngste søster skulle giftes. En pige ved navn Victoria kom ind på Angelicas kontor og fortalte grædende, at hun var kommet til at slå en rude itu. Men det, der skulle have været en rutine-reprimande, endte med at Victoria blev banket ihjel.

Angelica gemte liget i et skab og havde nok ikke anet, hvad hun skulle stille op, hvis ikke en ældre herre dagen efter havde opsoget hende. Han præsenterede sig som Mr. Shaw og tilbød at skaffe Victorias lig af vejen, hvis Angelica til gengæld ville gøre ham nogle tjenester i fremtiden. Hvordan Mr. Shaw havde fået kendskab til historien, anede Angelica ikke, men hun accepterede tilbuddet.

Få dage senere blev Victorias lig fisket op af Themsen. Den officielle historie var, at hun var flygtet fra børnehjemmet pga. sit lille uheld og derefter var kommet i dårligt selskab og myrdet af bøller.

I løbet af de næste år "flygtede" flere børn fra St. Annas Børnehjem for Piger. Angelica holdt nemlig sin del af aftalen – Mr. Shaw skulle bruge børn, og hun kunne skaffe dem. Hvad Mr. Shaw skulle bruge børnene til, aner Angelica ikke, og hun er ligeglad.

Da Angelica fik at vide, at hun skal arve Mr. Shaw, blev hun både lettet og glad. Hun behøver aldrig mere have med børn at gøre, og hun har udsigt til en formue, som hun har tænkt sig at købe det liv, hun aldrig har haft, for.

Rollespilstips: Angelica taler påtaget korrekt. Hun er snerpet, bedrevidende og opdragende. Irriteres hun, taler hun med tilkæmpet ro og rettesætter straks synderen.

Nævnes navnet Victoria, bliver Angelica fjern, og den, som bringer hende til nærvær igen, vil sandsynligvis blive offer for et voldsomt vredesudbrud.

Angelica er misundelig på mennesker, som virker glade, uskyldige eller begge dele, så dem er hun især hensynsløs overfor. Hendes følelser over for børn er regulært had.



Miss Christine Jennings

32 år, ugift lærerinde, revolutionær

Christine har aldrig kendt sine forældre. Moderen døde i barselsseng, og faderen, der var udstationeret i Indien, døde, da hun var to år gammel, så Christine er vokset op hos sin onkel og tante i Birmingham. Onklen var læge og arbejdede i sin fritid som frivillig for kirken. Han opdrogede Christine til at vise omsorg for de mindrebemidlede og sørgede for, at hun fik en uddannelse.

Da onklen døde for to år siden, arvede Christine 9000 pund Sterling. Det viste sig, at en Mr. Shaw siden hendes fars død havde indsat 500 pund Sterling årligt på en konto, som onkelen var bemyndiget til at administrere indtil sin død. Mr. Shaw gav i et brev den begrundelse, at han var en nær ven af Christines fader, som han havde gjort tjeneste med i Indien, og at han (Mr. Shaw) havde lovet at sørge for hende. Udbetalingerne er fortsat lige siden.

Christine begyndte tidligt i sit liv at hjælpe den lokale præst, Reverend Sloan, i arbejdet med de fattige. Hun fandt dog med tiden ud af, at hendes onkel havde været den drivende kraft i dét foretagende.

Christine er vred på Rev. Sloan, som burde være et lys i mørket for samfundets svageste, vred på kirken i det hele taget. Hun føler, at Guds ord er nyttesløse – tom snak og blændværk, der giver falsk håb. Det bliver ikke bedre af, at hun nu og da har observeret Rev. Sloan konversere med lyssky personer og sent om aftenen har set ham liste væk fra kirken.

Christine tror på fordeling af godeme – så længe hun fordeler dem. Hun tror på beskyttelse af de svage – så længe det er hende, der beskytter dem. De nuværende magthavere er intet bevendt. De er enten rige eller de riges lakøjer. Det er på tide at tage kampen op, men det kræver kapital, hvis det skal gøres ordentligt.

Heldigvis er der lys forude: Hun skal arve Mr. Shaw. Jo større arv, desto mere gennemslagskraft for Christines revolution. Det passer hende godt, at revolutionen til dels bliver finansieret af den overklasse, som den skal vælte.

Christine har et liv på samvittigheden. For ti år siden var hun ansat som ung pige hos en velhavende familie, hvis søn var dødeligt syg. En aften, da resten af familien var i teatret, fik sønnen pludselig brug for sin medicin. Men i stedet for medicinen vædede Christine et lommeterklæde med æter og gav ham det. Efter at have hostet lidt blod op sov han ind.

Christine har ikke dårlig samvittighed. Morgendagens magthavere bør ikke være forkælede børn af velhavere, som ikke har andre kvaliteter end en formue, som de ikke selv har skabt – og som de ikke har tænkt sig at dele med dem, som virkelig behøver den.

Rollespilstips: Christine hader velhavende mennesker og ser ned på fattige og børn. Hun er en hensynsløs og kompromisløs idealist, der ingen midler skyr. Verden kunne være god, hvis bare hun kunne få magt til at ændre tingene.

Vær svær at overbevise, når du selv har talt. Bliv irriteret, når nogen siger dig imod. Husk, at du har ret! Tro ikke, at nogen kan gøre noget bedre end dig – og stol ikke på andres evner, med mindre det er tvingende nødvendigt.



Professor Charles Piwick

55 år, professor i klassisk litteratur ved Oxford University

Som dreng var Charles Piwick en særting, som de andre børn ikke ville lege med. Han blev indadvendt og gemte sig bag stakke af bøger.

Som ung fattede han interesse for de græske dramatikere og var som sekstenårig så kompetent på dette område, at han – under pseudonym – udgav tre afhandlinger om henholdsvis Euripides, Aischylos og Sofokles. Allerede som studerende ved Oxford var han en ledende kompetence mht. græsk drama.

Hvor Charles havde succes med sin karriere, syntes hans barndoms problem at forfølge ham i ungdomsårene. Med-studerende havde han ikke meget med at gøre, og kvinder forstod han sig slet ikke på, men han fortrængte problemet ved at fordybe sig i sine studier og senere sit arbejde.

Charles opnåede som den yngste nogensinde et professorat på Oxford. Her er han kendt og respekteret, men hvad folk på universitetet ikke ved, er at Professor Piwick også er ekspert på et helt andet område: okkultisme.

Interessen for det okkulte bragte for nogle år siden professoren i forbindelse med Mr. Shaw. Det var på en rejse til Ægypten, hvor også en ung dame ved navn Elizabeth McPherson deltog. Mr. Shaw og Professor Piwick gjorde nogle indkøb de samme steder, og ingen af dem kunne være i tvivl om, at den anden købte ind til magi. De udvekslede synspunkter og aftalte at bevare forbindelsen.

Elizabeth var på rekonvalescens efter at have været vidne til en dødsulykke. Hun fascineredes af den tænksomme, unge akademiker, og de fattede sympati for hinanden – endelig én, som accepterede Charles! De blev gift i 1877 og fik samme år en datter, Sarah.

Kort efter fik Professor Piwick en invitation til at besøge Mr. Shaw i hans klub i London, hvor de to herrer diskuterede esoteriske emner næsten uafbrudt i to døgn.

Professoren kom hjem til en tragedie. Der havde været indbrud i hans hjem, og Elizabeth, som åbenbart havde grebet tyven på fersk gerning, var blevet dræbt – dolket ihjel med hvad retsmedicineren beskrev som en skarp, krum genstand. Desuden var et kostbart værk om ægyptisk mytologi i tre bind blevet stjålet.

Siden da er Professor Piwick blevet mere indelukket og menneskefjendsk end nogensinde. Han arbejder atten timer i døgnet og studerer det okkulte med endnu større iver end før. Og han prøver gennem spiritisme at opnå kontakt med sin afdøde kones ånd – dels fordi han savner hende, og dels for at finde hendes morder. Men uden held.

For fire år siden så Sarah en del til en charlatan ved navn Frederick Stanton, men denne Stanton – en studerende fra et af Professor Piwicks hold – lykkedes det Charles at få ud af Sarahs liv. Stanton skulle skrive opgave om Euripides, men stjal fra en gammel afhandling, som imidlertid viste sig at være en af dem, Professor Piwick havde skrevet som sekstenårig. Under trusler om afsløring valgte idioten selvfølgelig at droppe både Sarah og sit studium.

For et par år siden kom Professor Piwick på sporet af et kompliceret ritual, som kan bringe ham i kontakt med Elizabeth. Ritualet skal udføres i et Osiris-tempel den 1. maj 1901, for kun den dag står månen og stjernerne helt rigtigt. Han skal bygge og indvie et tempel og udføre et kostbart ritual, så han mangler en mindre formue. Arven efter Mr. Shaw kan blive hans redning. Intet må komme i vejen.

Rollespilstips: Du er den inkarnerede akademiker. Du ved, at du er klogere end langt de fleste, og sætter gerne folk på plads – især "Stanton-typen".

Du hader børn. Børn er ofte ondskabsfulde, og hvis ikke, er de alligevel ofte i stand til at bringe dig i forlegenhed. Selv som barn hader du andre børn.





Grevinde Charlotte Saint-Duprés

alias Emma Smith, 27 år, svindlerske

Emma var den, de andre piger så op til på St. Annas Børnehjem for Piger i London. Hun ville kun omgås nogle få udvalgte, og de fungerede nærmest som tjenere for hende.

En dag kom Emma til at slå en rude itu. For ikke at skulle stå skoleret for forstanderinden, den strenge Miss Black, sagde Emma til en pige ved navn Victoria, at hvis hun tog ansvaret, kunne hun komme med i Emmas inderkreds. Hvis ikke, ville Emma gøre livet surt for hende. Victoria gjorde som budt.

Af nysgerrighed gemte Emma sig bag nogle frakker i et skab på forstanderindens kontor for at overvære forløbet. Hvad hun så, vil hun aldrig glemme: Den ellers så retlinede forstanderinde gik fuldstændig amok. Hun blev ved med at slå Victoria og sparkede hende sågar, efter at hun var faldet omkuld. Da Miss Black kom til sig selv, tog hun Victoria og lagde hende ind i skabet, hvor Emma sad. Victoria var død, og Emma var fanget sammen liget i flere timer, indtil forstanderinden forlod kontoret.

Bagefter fandt Emma en afsides krog af børnehjemmet, hvor hun satte sig og græd. Pludselig stod en venligt udseende ældre herre foran hende og spurgte, hvad der var i vejen. Hun fortalte ham det hele. Han sagde, at hvis hun lovede ikke at fortælle historien til nogen, så skulle han sørge for hende, når hun forlod børnehjemmet.

Mr. Shaw, som manden kaldte sig, holdt sit løfte. Da Emma flyttede fra børnehjemmet, fik hun hvert halve år et anseligt beløb udbetalt og skulle til gengæld stå til rådighed, såfremt Mr. Shaw fik brug for en tjeneste.

Bange for arbejde, pligter og ansvar fik Emma en ide. Som tyveårig tog hun til Frankrig, og to år senere vendte hun tilbage som Grevinde Charlotte Saint-Duprés og gjorde sit indtog i det finere selskabsliv.

Smuk, charmerende og tilsyneladende altid glad; iskold, arrogant og i stand til at bringe andre i forlegenhed; det hele passer på Grevinde Charlotte, som hun nu hedder, og hun er perfekt i rollen som aristokrat. Det passer derfor Charlotte fint, at hun skal arve Mr. Shaw. Nu kender ingen hendes hemmelighed, og jo flere penge hun arver, desto længere kan hun holde forestillingen kørende, hvilket helst skulle være for livstid.

I øvrigt kan Grevinde Charlotte ikke fordrage børn; hun synes, de er ulækre, og deres nærvær minder hende om hendes egen baggrund.

Rollespilstips: Grevinde Charlotte fører sig frem som verdensdame. Hun har vænnet sig til, at folk bukker og skraber, og hun holder af at ydmyge andre mennesker. Især børn af velhavende familier hader hun.

Vær nedladende og kølig. Tal overdrevet affekteret. Snak om alle de fine mennesker, du omgås. Træd på tjenestefolkene.



Frederick Stanton, Esquire

26 år, bachelor

Første gang Frederick skuffede sine forældre var ved fødslen – de ville hellere have haft en datter end søn nr. tre. Som yngste barn i flokken fik Frederick dog så meget opmærksomhed, at det var et stort slag for ham, da den ønskede datter endelig kom til verden syv år senere. Nu var en kolbøtte eller en tegning ikke længere nok til at begejstre.

I løbet af de kommende år forsøgte Frederick sig bl.a. med klaverspil, bridge og diverse gentleman-sportsgrene, men det rakte ikke langt nok til at imponere. Uanset hvad han gik i gang med, måtte han indse, at han aldrig ville blive mere end middelmådig til det.

I skolen var hans præstationer mildest talt på det jævne, og faderen lagde ikke skjul på, at høje forventninger var spildt på Frederick. Den ældste broder skulle arve godset og titlen (lord), den næstældste klarede sig glimrende på Oxford, og lillesøsteren spillede allerede som otteårig bedre klaver, end Frederick nogen sinde ville komme til.

Da Frederick begyndte at studere i Oxford, opdagede han, at der var noget, han var god til. Det var ikke arkæologi og klassisk litteratur, som han studerede, men skuespil – Frederick har en uovertruffen evne til at lyve og bedrage. Han talte om Alexandria, Konstantinopel og Athen, så folk troede, at han havde været der. Han talte om de græske tragedieforfattere, som om han havde læst deres værker. Og han lod, som om de klaversonater, han havde brugt år på at lære, var noget, han lige havde opdaget.

Folk blev betagede af den charmerende, unge adelsmand – ikke mindst Sarah Piwick, datter af Charles' professor i klassisk litteratur. Og Sarah og Frederick begyndte at se en del til hinanden.

Omtrent samtidig skulle Frederick skrive en opgave om den græske forfatter Euripides. Frederick vidste imidlertid, at den ikke ville blive særlig god, hvis han selv skrev den. Derfor opstøvede han en gammel afhandling af en ukendt filolog, og uddrag af dette værk blev – lettere omskrevet – afleveret til Professor Piwick, signeret F. Stanton.

Kort tid blev Frederick kaldt op på professorens kontor. Professor Piwick sagde ligeud, at han havde gennemskuet Frederick som den bedrager, han var. Han kendte godt den afhandling, som Frederick havde skrevet af fra, og hvis Frederick ville undgå afsløring, skulle han holde sig fra Sarah.

Frederick ophørte øjeblikkeligt med at studere og med at se Sarah, og flyttede til London, hvor han bor på sin families regning.

Alt dette skete for fire år siden. Frederick er siden begyndt at interessere sig for religiøs mystik. Han har en del penge til rådighed fra sin familie og samler nu på rituelle genstande (statuetter, daggerter osv.). Denne interesse har bragt ham i forbindelse med Mr. Shaw, som han mødte for et års tid siden ved en auktion. De to herrer har truffet hinanden to gange siden, og Frederick har fortalt Mr. Shaw hele sin historie – der var noget tillidsvækkende ved ham.

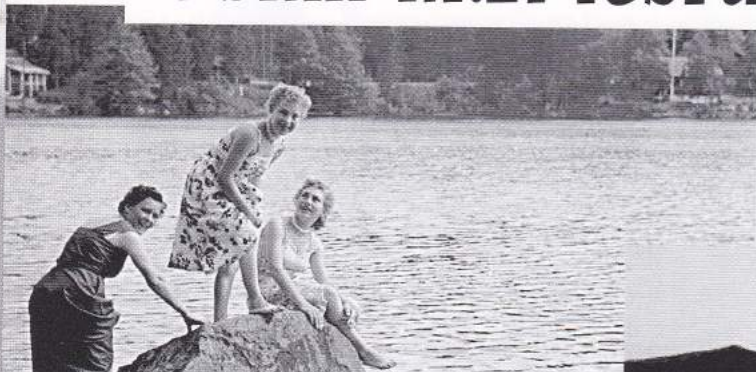
Nu er Mr. Shaw død, og det glæder Frederick, at han skal arve. En formue, som ikke kommer fra familien, er lige, hvad han har brug for. Så behøver han ikke at komme krybende, hvis han skal bruge penge – og det skal han! Han vil nemlig rejse til Amerika, hvor der skulle være bedre muligheder for at gøre karriere med de talenter, han besider. Intet må komme i vejen.

Rollespilstips: Vær arrogant, og før dig frem som den aristokrat, du er. Du elsker opmærksomhed og vil gøre alt for at være i centrum. Lyv, når det passer i dit kram.

Du hader akademikere, og du hader børn – især dem, som er dygtige til et eller andet. De gør dig rasende, og de bringer dig i forlegenhed. De burde udryddes.

Centralen

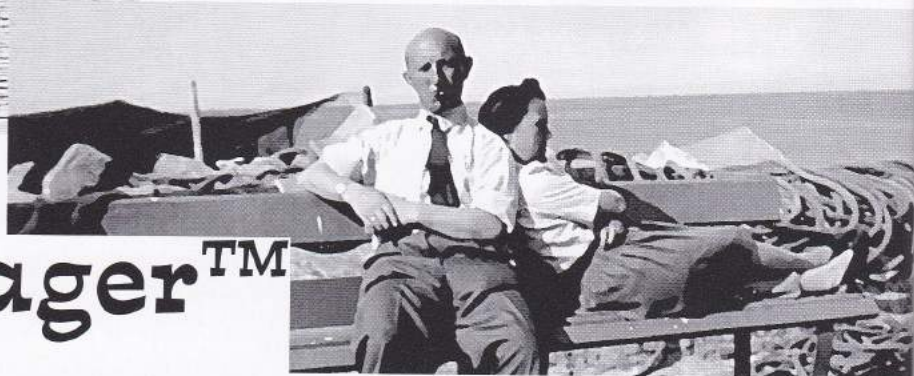
Fønix nr.21 februar 1998



Af Jeppe Norsker

Life Manager™

præsenterer:



Rettelser til din telefonliste:

Lars Konzack, tlf. 8625 7252

I Fønix nummer 19 byttede vi rundt på fire cifre i Lars Konzacks telefonnummer. Det betød at en stakkels E. Poulsen fik snakket med en masse nye mennesker fra hele landet. Det er vi rigtig kedede af og det var slet ikke meningen.

Balder Asmussen, tlf. 9812 1504

Også her har vi tidligere bragt et temmelig misvisende telefonnummer, men det skulle der være rettet op på nu. Balder står for Englandsprojektet under Workshop 2000.

Huskeliste til spilkongresser:

villatelt
campinghegn
raketstyr til live
koffeinpiller til kedelige scenarier
"Avanceret Kabale - en manual til den ivrige kort-spiller"
nødrationer, hvis maden er knap
en t-shirt

Morgendagens Orden

Aflyst på grund af manglende tilslutning. Arrangementet gennemføres efter planen i den sidste uge i juli, hvor folk forhåbentlig har mere tid.

A:M:O:K

28/2 - 1/3 1998

Nyt sted: Lyng Skole, Allerød

Denne con byder både på gamle fønix scenarier, som Tropical Zombies og Kappelstriden, et paranoia scenarie og desuden noget Live Cyberpunk. Mon ikke tilmeldingsprogrammet er færdigt?

Kontakt:

Morten Kæhler, tlf. 4817 4258

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



Gothic 98

28/2 -1/3 1998

Rollespilsforeningen Erebor, Læssøesgade 7, kld.
Tv. 2200 København N

Minicon arrangeret af Rollespilsforeningen Erebor. Der er ikke mulighed for overnatning, men der er mulighed for at hygge sig weekenden igennem med scenarier og socialt samvær. Temaet er, som navnet siger, Gothic.

Kontakt:

Bjarne Sinkjær 21 28 38 78

B-con

6-8/3 1998 på Mellervangskolen i Ålborg

B-scenarier, B-film og B-mennesker samlet på et sted. Sådan lyder beskrivelsen af TROA-cons afløser, B-con. Arrangørerne er skiftet ud og connen kommer generelt til at skille sig lidt ud fra de tidligere TROA kongresser. Det var ved redaktionens slutning ikke muligt at skaffe flere oplysninger om kongressen, men ring til Christian, hvis du ønsker mere detaljerede informationer.

Kontakt:

Christian Nørgaard, tlf. 9812 0608

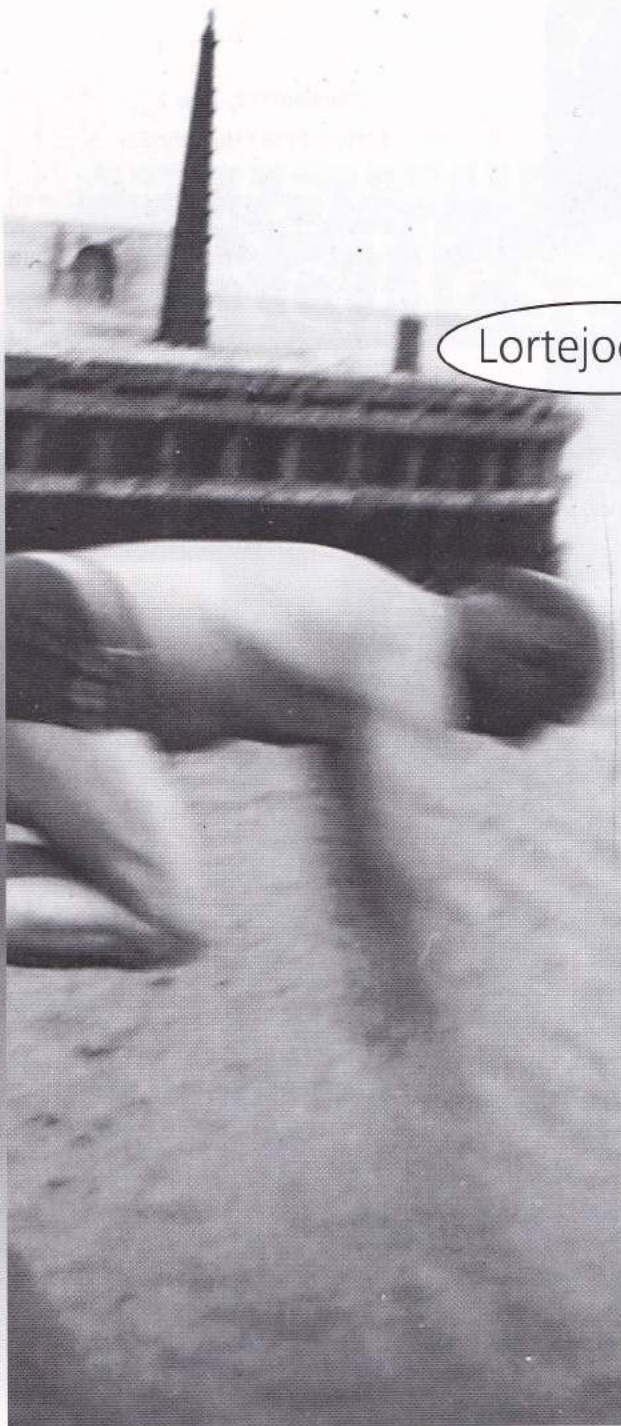
Fastaval

8-12 April på Skjoldhøjskolen i Århus

Årets tema er "himmel og helvede" med Fanden og hans pumpestok og alt hvad det indebærer. Baren er helvede, kiosken himlen og en bådsmænd leder folk ned af floden Styx til spillelokalerne. Hvad angår maden bliver den måske ikke ligeså himmelsk som sidste gang, men der bliver til gengæld en helvedes masse af den.

Fastaval byder i år på intet mindre end tre live-scenarier; et stort cyberpunk scenarie fredag aften, en gang himmel og helvede, og et werewolf scenarie i en nærliggende skov. Derudover sidder 30 rollespilsforfattere rundt omkring og lægger sidste hånd på nye scenarier, og som sædvanlig bliver de bedste præmieret under banketten søndag aften. Hvis alt går vel kommer Graeme Davis som æresgæst, og inspireret af Pentacon kører Fastaval et særligt arrangement, "Retssalen".

Der er kun 500 pladser i år; 200 færre end i 1997, så der er ingen grund til at tøve, hvis man vil sikre sig en plads på dette års Fastaval.



Lortejooooob!

Fastaval programmet udkommer den 16. februar og sendes ud til Sleipners medlemsforeninger og landets spilbutikker. Hvis du vil sikre dig et program kan du også sende en frankeret A4 svarkuvert med 8,75 i porto til Fastaval General Ernst.

Ligesom sidste år foregår tilmelding via billetnet. Billetsalget starter den 2. marts.

Kontakt:

*General Ernst Jensen
Dortesvej 29, 1.mf
8220 Brabrand
tlf. 8625 5413*

*Anders Trolle
Tlf. 8618 1415*



"Tanken?!" 2, Take 2

8-10/5 1998 i Holstebro

For et år siden afholdtes tanken 2, men på grund af de få tilmeldinger blev det til en lejligheds-con, da deltagerne invaderede arrangørens lejlighed. Nu prøver de igen – denne gang på en skole. Der arrangeres to live-scenarier, brætspilturneringer og almindelige rollespil.

Kontakt:

Thomas Winther, tlf. 2061 8548



Flex-Life®

- den idéelle livsform for den ivrige rollespiller.

Morgendagens Orden - en undersøgelse af rollespilleres liv eller mangel på samme.

Det startede som et live scenarie, men endte som et bevis på, at rollespillere har et liv. De kan i hvert fald ikke rive en helt uge ud af deres kalender og hellige sig rollespillet...

De få tilmeldinger vi fik fortæller så noget om hvem, der ikke har et liv eller i hvert fald har indrettet det så fleksibelt, at en uge i det virkelige liv godt kan klippes ud af kalenderen... Life-Manager™ har stor respekt for de få, intensive rollespillere i miljøet. Er der overhovedet nogen som spiller nok rollespil?

Flex-Life® betegner de pligter og gøremål i den virkelige verden, som man indretter efter rollespilsaftaler og andre vigtige ting.

Life Manager™ anbefaler dagligt:

2 timers Playstation eller lign.

8 timers Flex-Life®

6 timers rollespil

8 timers søvn

Bliver alting arrangeret i sidste øjeblik? Fønix vil gerne hjælpe arrangørerne med at skaffe deltagere, men det kræver at vi ved besked i god tid. Gerne et halvt år i forvejen, så folk kan nå at indrette resten af verden efter det. Det er jo ikke alle som kan prale af at leve efter Flex-Life® konceptet. I fremtiden bliver det Anders, der står for centralen. Kontakt:

Anders Skovgaard-Petersen
Tagensvej 15
2200 København N
tlf. 35370202 - 121

Kongreskalenderen

Navn	Tid	Sted	Kontakt	Tlf.
Morgendagens Orden	23-30/1	--- Aflyst ---		
A:M:O:K	28/2-1/3	Lynge skole	Morten Kæhler	4817 4258
Gothic 98	28/2 -1/3	København	Bjarne Sinkjær	2128 3878
B-con	6-8/3	Ålborg	Christian Nørgaard	9812 0608
Fastaval 1998	8-12/4	Århus	Ernst Jensen	8625 5413
"Tanken?!" 2	8-10/5	Holstebro	Thomas Winther	2061 8548



'1-2-3-4-5-6-7-8-9-10.'

'Du er nu rask.'

Siden Gygax har religion været en vigtig del af de fleste rollespilsverdener. Religionen har givet muligheder for intriger, eventyr og vidundere. Religionen er i høj grad med til at forme det billede vi får af den enkelte rollespilsverden med guder, korstog, mystiske ritualer og formularer. Alle fornuftige rollespillere udviser respekt for gudernes øverste udvalgte, ypperstepræsterne.

Alt det virker rollespillerne, men når religion skal praktiseres til livescenarier går noget galt.

De fleste arrangører laver og bruger regelsystemer, hvor det centrale for præsterne ikke er deres tro, men derimod deres magi. Man kommer let til at definere en præst ud fra hvor stærke formularer han har. Ypperstepræsterne er blevet folk man går til, når ens karakter er død og skal genoplives - og det er stort set den eneste funktion præsteskrabet - og dermed religionen - har i livescenarierne.

'Væk godtfolk, gør plads for bispem.'

Det behøver dog ikke, at være sådan. I middelalderens Danmark spillede Kirken en meget vigtig rolle. Ofte var magten over landet fordelt ligeligt mellem kirken og kongerne. Kirken ejede meget jord, fik en tiendedel af hele folkets indkomst og mange ridderordner fulgte kirken i blind tro.

Det er oplagt at bruge kirken til at skabe magtkampe og intriger mellem spillerne. Det er for eksempel let, at forestille sig, at kirken ønsker at skaffe sig af med en adelsfamilie for at få mere indflydelse. Man kan brygge mange scenarier sammen over det ret simple tema.

Når man giver præsterne nogle mål at stræbe imod og nogle midler til at opnå dem bliver deres roller pludselig meget vigtige for plottet (forestil dig, at en ypperstepræst vil styre landet gennem en marionetkonge - det skal nok lykkes ham).

Religion behøver ikke at have nogen reel indflydelse på scenarierne, men kirken og dens magt er oplagt at bruge som baggrund for live.

'Giv os i dag vort daglige brød.'

Det, der gjorde det muligt for kirken i middelalderen at udøve magt var, at religionen var en naturlig del af folks hverdag. Alle mennesker blev døbt, konfirmeret, gift og begravet i kirkerne. Hver morgen, hver aften og ved alle måltider bad man til guderne - og religion var en vigtig del ved de fleste højtider. Menneskene levede kort sagt med religionen som følgesvend gennem livet.

Hvis en præst på et livescenarie gerne vil have den magt, som er ham tiltænkt, er det meget vigtigt, at han ikke kun viser, at han er gudernes repræsentant, ved at vise sin mægtige magi.

Det er nemlig sådan, at magi, der bliver overført fra rollespil til liverollespil, mister en stor del af sin autoritet. Det er for eksempel mystisk og vidunderligt, hvis man i rollespil møder en person, der er i stand til at kunne gøre sig usynlig, teleportere eller flyve. I live mister magien en stor del af sin troværdighed, da det

Religion og Rollespil

overhovedet ikke er muligt at udføre vidundere. Det magiske bliver erstattet med mel, vandballoner og krydsede arme. Det er ikke en måde for præsten, at sætte sig i respekt på. Magien kan højst gøre ham latterlig.

'Du, vejfarende, kom hid til mit vejtempel.'

For at kunne samle respekt må man som præst gøre religion til en del af hverdagen for de spillere, man ønsker skal respektere en. Der er mange måder at gøre det på. Opsøg en gruppe spillere inden de skal spise og bed en bordbøn med dem, giv velsignelser og løfter om god død til de folk, der beder inden de skal i kamp, brug templet som kammer for de syge og sårede, der skal plejes og afslut altid enhver samtale med: 'Kom til mig og lad mig hjælpe dig med at bede'. Jo flere mennesker man involverer i religionen, desto flere går aktivt op i den - og det giver præsteskrabet magt.

Et gammelt ordsprog siger; 'hjælper man den svage - husker han når han er stærk.' Dette ordsprog passer godt til livescenarier, for lykken kan ofte vende meget pludseligt. Det er meget sjældent set, at en spiller kommer i problemer uden at han får reddet sig ud af dem igen - og har kirken støttet ham mens han havde modgang, så vil han hjælpe kirken, når han får heldet med sig.

'Dette kød, er signet af guderne.'

Når et scenarie kun varer 2-3 dage kan det virke som spild af tid, at bede ind til flere gange om dagen, gå til præsterne inden man foretager vigtige handlinger og så videre. Det forholder sig bare sådan, at det, der synes at være spild af tid, giver de detaljer, der danner stemningen, der er helt unik for liverollespil. Selv om en stormesse kan virke meget overdådig, så kommer den let til at floppe totalt, hvis noget går galt. Med en simpel bordbøn føler man derimod, at man bliver en del af rollespilsverdenen.

Det er let at forberede sig som præst inden et scenarie. Skriv et par bønner, der kan bruges i hverdagsituationer ned. Hvis du kan en bordbøn, en aftenbøn og en velsignelse er det meget lettere at få folk du møder til at respektere dig for dit rollespil. For jeg har mere respekt for en munk, der går rundt blandt de faldne på slagmarken og beder sammen med dem - end jeg har for en ypperstepræst, der samler alle lig i en bunke og vækker dem ved at tælle til ti.



v.
HP Hartsteen
-Gutten med
kutten!

Kalenderen

Knutpunkt'98

Sidste år inviterede de norske livespillere hele Skandinaviens til Oslo, for at deltage i det stort anlagte Knutepunkt'97. Dengang var programmet meget varieret og indeholdt foredrag om alt fra 'Magi på live' til 'Sådan spiller vi fremtidslive i Oslo'. Der var også en del workshops, hvor det var muligt at lære alt fra at bygge katapulter til at lave latexvåben.

Det blev besluttet i Oslo, at Knutepunkt skal være et årligt træf, der hvert år har et nyt værtsland. Inden Danmark bliver vært i '99 får vi en chance for at se, hvordan svenskerne klarer deres Knutepunkt'98. Træffet er skabt, for at arrangørerne fra forskellige lande kan mødes og udveksle erfaringer, men alle kan hente store gevinster i Sverige (landet hvor alle bruger latexvåben og sover i specielt syede livetelte).

The Casino

Er navnet på det næste store Bornholmske gangster-scenarie. Scenariets setting er mafamiljøet i New York i 1946. Bortset fra jazzcaféen vil der blive brugt veteranbiler, jakkesæt og store cigarer under spillet - i bedste Godfatherstil (skurke ryger altid cigarer i amerikanske film fra den tid).

Det koster 100 kroner, at deltage i scenariet, der kommer til at vare fra lørdag morgen til søndag aften.

Scenariet foregår i hele Rønne by, men centrerer sig mest om to skoler og en jazzcafé. Den ene skole vil blive brugt som hovedkvarter for den sicilianske mafia i Little Italy, og på den anden skole (der fungerer som et hotel) er der mulighed for spisning og overnatning.

Guds Glemte Børn

Mary Anns Private Hospital - USA - Sidst i halvtredserne. En anstalt for folk med organiske psykoser, skizoide, psykisk udviklingshæmmede og manikere. På det seneste er en del psykotiske kriminelle (seriemordere, voldtægtsforbrydere og den slags) blevet anbragt i hospitalets gamle fløj.

Scenariet byder på horror og intriger i 48 timer. Man behøver ikke meget fantasi for at forestille sig de muligheder, der ligger i at lave live på et sanatorium. LSD-terapi, spændetrøjer, elektrochok, det hvide snit og forsøg med patienterne er hverdagsbegivenheder på Mary Anns privathospital, hvor folk forsvinder sporløst i kælderen om natten.



Scenarie	Tid	Sted	Kontakt	Tlf.
Knutpunkt'98	27/2-1/3	Sverige	Se på Internettet	
The Casino	14-15/3	Bornholm	Ulrik Karpf	56911060
Michaels Fødselsdag	17/4	--	Totalteatret	53671090
Guds glemte børn	22/5	Køge/Borup	Totalteatret	53671090
Kryb og kogleri	29-31/5	Hareskov	Semper Ardens	32951083
Combat Smølf	20/6	Køge	Totalteatret	53671090

Hvis du vil have dit scenarie i kalenderen

- så kontakt redaktionen før den tiende i alle lige måneder.

Klippet?

Ja - jeg ved ikke, om det er en stor nyhed, men jeg er i hvert fald blevet klippet. Forvent at se en *meget* korthåret HP til næste scenarie *.



Nyt VAMPIRESYSTEM

Et ungdomsskolehold på Frederiksberg har produceret et regelsæt til 'Live Vampire', der ikke er baseret på 'Sten, saks papir' (hvilket er tilfældet for Minds Eye - White Wolfs egne liveregler). Det er muligt, at få mere information ved at kontakte Søren Gelineck.

StrapatS

Jonas Nelson har meddelt, at han ikke længere kan overkomme at være redaktør for det svenske liveblad StrapatS. Det betyder, at StrapatS (der i de sidste par år er udkommet hver måned i 600 eksemplarer) lukker ned fra nummer 50. Jonas har stadig en del gamle blade på lager, som han gerne vil sælge - og StrapatS fortsætter som hjemmeside på internettet.

Har du nyheder, artikler eller livestof til kalenderen kan du sende dit bidrag til:

Fønix - Live
c/o Hans Peter Harts-
teen
Vermlandsgade 77 4tv
2300 Sundby
hp@alrune.dk

Fønix

Hyperlinks

<http://hotel.agora.dk/fonix/>

Sleipner
<http://www.daimi.aau.dk/~darkwing/atlantis/index.html>

Knutepunkt'97
<http://url.uio.no/slash/knutepunkt.html>

Knutepunkt'98
[http://www.knutpunkt.dataphone.se/_ Sverige](http://www.knutpunkt.dataphone.se/_Sverige)

R.O. Burgundia
<http://www.geocities.com/Area51/Chamber/3534/>

RSKB
<http://www.danbbs.dk/~tiger/tiger/rskb.html>

StrapatS
<http://www.geomatics.kth.se/~jonasn/strapats+/>

Vampyr-live
Søren Gelineck
Tyborøn Allé 84
2720 Vanløse
Tlf.: 38744306

Uro før stormen

af Mads Lunau.

Magics nyeste udvidelse, Tempest, er ved at sætte sit præg på turneringsmiljøet. Tempest betyder storm, men kan også betyde oprør i sindet. Når nye serier udkommer, og specielt en så stor serie som Tempest, koger det i mange Magicspilleres hoveder, mit eget inklusive. Så her er et blik på de kort, jeg finder vigtige i serien.

Gennemgangen er beregnet på turneringsspil.

Lande.

Den mest populære, specielt i Classic (type 1) og Extended format, må blive Wasteland (U), der virker som en Strip Mine overfor speciallande. Min egen favorit er Reflecting Pool (R), der kopierer mana, du selv kan producere. De landtyper, der kan producere alle fem farver, har hver deres ulempe. Men kopianlandet har ikke nogen ulempe, så længe den har et land at kopiere.

De to nye slags dobbeltlande er lidt for svage til turneringsspil, mens Maze of Shadows (U) måske finder vej ind i sideboards.

Artefakter.

I Standard (type 2) er der to vigtige kort, der kommer til at præge miljøet. Det ene er Cursed Scroll (R), der ofte fungerer bedre end det stærke kort fra Ice Age: Stormbind (R-IA). Det andet er Bottle Gnomes (U), der kan give en livsfordel, der igen kan give en kortfordel sammen med Necropotence (R-5ed). Kombineret med Disturbed Burial (C) eller bedre igen: Corpse Dance (R) bliver modstanderen meget træt af de små søde gnomer.

Scroll Rack (R) kan blive populær specielt i Classic og der bliver eksperimenteret med Jinxed Idol (R).

Multifarve.

Lobotomy (U) kan vise sig at være meget ubehagelig for kombinationsspillere mens Selenia (R) og Dracopiasm (R) har endnu at bevise deres værd.

Hvid.

Hvid har fået gode defensive kort i Humility (R) og Orims Prayer (U) men måske mest i Warmth (U), der fungerer fint mod de meget populære aggressive røde decks. Sorte væsensdecks som det, der gav Slemr verdensmesterskabet, kan næsten lukkes ned af Light of Day (U).

Spirit Mirror (R) bor godt i kontrol-decks og Solte-

ri Priest (U) er et populært væsen.

Flickering Ward (U) er en stærk Creature Enchantment, men der ses ikke mange af dem i turneringsmiljøet.

Blå.

Kortet med højest bytteværdi findes i blå: TimeWarp (R), der giver en ekstra tur. Jeg tror ikke vi ser kortet meget i turneringsmiljøet, måske i et deck med store flyvere.

Til gengæld tror jeg Tradewind Rider (R), der med to andre creatures kan tappe for at returnere et kort til hånden (fx. Stasis!), vil vise sit værd i kontroldecks, måske også Meditate (R), der taber en tur for til gengæld at give dig 4 kort, og Mana Severance (R), der fjerner alt det land fra dit deck, som du tør!

Det stærkeste kort er nok Propaganda (U), der forlanger en betaling på 2 mana for et af modstanderens væsner kan angribe. Sammen med Winter Orb (R, 5ed), Stasis (R, 5ed) eller Armageddon (R, 5ed), suppleret med Chill (U) mod røde magikere, er der god kontrol med begivenhederne.

Capsize (C) og Interdict (U) er gode taktiske kort.

Sort.

Sort har fået et par aggressive væsner med Shadow og en flyver i Skyshroud Vampire (U), der fungerer fint i et Necropotence deck med mange væsner.

To af sorts Buy Back kort er allerede nævnt sammen med Bottle Gnomes. Mens Disturbed Burial (C) giver en kortfordel senere i spillet, skal Corpse Dance (R) spille sammen med væsner, der enten kan sendes på hånden af sig selv (Selenia), ofres for en effekt (Bottle Gnomes, Mindripper) eller har en god specialeffekt, når den kommer i spil (Necrataal).

Men det stærkeste kort er måske Perish (U), som udrydder alle grønne væsner. Grønne creature-decks er blevet populære efter at Svend Geertsen viste deres styrke ved VM og senere i Chicago.

Rød.

Rød har fået en mængde aggressive væsner. I toppen er Mogg Fanatic (C), Jackal Pup (U), Mogg Conscripts (C) og Canyon Wildcat, der gør det såkaldte Sleigh-deck stærkere. Sleigh-deck er meget hurtigt, og som regel rødt. Hertil kommer Goblin Bombardment (U), som giver dobbelt udnyttelse af væsnerne, og Kindle (C), der øger mængden af billig ildkraft hos rød.

Goblin Bombardment er også en af ingredienserne i et kombinationsdeck til Extended spil med Enduring Renewal (R, IA) og 0-cost Artifact-creatures.



Grøn.

Overrun (U), der giver +3,+3 og Trample til alle de væsner, man kontrollerer, er populært hos grønne væsensdecks. Elvin Fury (C) er et velfungerende Buy-Back kort. Muscle Sliver (C) er et af de væsner, der kan nyde godt af de to korts støtte. Scragnoth (U) en anden, der specialt medtages, hvis man ikke ønsker nogen blå magikers inblanden i sine affærer.

Jeg er selv interesseret i hvordan Harrow (U) og Edamri's Vineyard (R) vil klare sig. Harrow kan måske give nye muligheder i flerfarvet, mens Vineyard'en kan give dig en berusende oplevelse af kraft mens din modstander sidder med tømmermændene.

Tempest vil helt sikkert forny Magic-miljøet. Udo-ver at være en glimrende Draft og Sealed-deck serie er mange af kortene stærke nok til at indgå i de forskellige turneringstyper.

De der Common-cards...

Find stakken af hengemte commoncards frem og prøv lykken med et par ideer til decks. Behøver de dig ikke og du i arrigskab river dem i stykker er tabet jo ikke så stort ...

Jeg har forsøgt at bruge Tempest kort, men hvor andre er brugt er udvidelsen i parentes. Ideen er selvfølgelig at få gennemspillet kortene og få en fornemmelse af den nye serie.

Med mindre andet er tilføjet anbefales 4 af hvert kort.

Sliverado

Metallic Sliver

Winged Sliver
Wind Drake
Counterspell
Capsize

Muscle Sliver
Spike Drone
Elvish Fury
Broken Fall
Rampant Growth

Common-Sleigh

Mogg Fanatics
Mogg Conscripts
Keeper of Kookus (Vi)
Goblin Vandal (We) 1-2
Ironclaw Orcs (5ed)
Canyon Wildcat
Fireslinger
Suq'Ata Lancer (Vi) 2-3
Incinerate (Mi)
Kindle
Fireblast (Vi)

Skyggernes Herre

Soltari Trooper
Soltari Lancer
Master Decoy
Pacifism
Disenchant 2
Anoint 2

Dauthi Horror
Dauthi Marauder
Gravedigger
Diabolic Edict 2
Dark Banishing
Disturbed Burial 2

Kort nyt.

Pro Tour i Mainz

I starten af december afholdtes Magic Pro-Tour i Mainz med deltagelse af en lille håndfuld danskere. Bedst placeret blev vores danmarksmester, Thomas Dall, Kbh., der kom i top 60 før tingene begyndte at gå skævt. Efter Rochester-draften (draft med åbne kort) løb han ind i uheld og landene som nr. 53.

Utradition i Århus.

Der var utraditionelle formater blandet i de traditionelle, da der blev holdt stor Magic-con i Århus i slutningen af november. Til at supplere classic, standard og sealed deck havde arrangøren, Michael Stehr, til lejligheden indbudt til sære og udfordrende formater. Hvad med Magic Uden Held, version 2, hvor man trækker frit fra et åbent deck? Eller Pyramide Magic, hvor man i knock-out kampe vinder modstanderens deck, blander det i sit eget og spiller videre med det samlede? Man kunne også spille Goblin Wars, hvor kortene skulle have ordet Goblin eller Mogg på sig eller man skulle kunne argumentere for, at der var en goblin på illustrationen. Eller for første gang spille simultan-magic, hvor en spiller dystede mod op til 15 andre spillere på en gang.

Århus er også arnested for andre eksperimenter. I starten af januar afholdt Hannibal Hansen en 'Invitational', hvor 16 af Jyllands bedste spillere dystede i mange alternative formater.

Verdens Skabelse: Sjette Dag

"Gud sagde: "Lad os skabe mennesker i vort billede, så de ligner os. De skal herske over havets fisk, himlens fugle, kvæget, alle de vilde dyr og alle krybdyr, der kryber på jorden." Gud skabte mennesket i sit billede; i Guds billede skabte han det, som mand og kvinde skabte han dem... Og det skete. Gud så alt, hvad han havde skabt, og han så, hvor godt det var."

- Første Mosebog, Verdens Skabelse

Men før Gud kom så langt, og før Han fik lov at hvile sig, satte Han sig på en stor sten og tænkte sig om. Det var hurtigt overstået, men alligevel; Han tænkte. Og så gik Han ellers igang med sit skaberværk igen, og så blev det nat og dag og alt det dér.

Hvilke tanker var det mon, der fløj igennem Herrens hovede, da han gik igang med at kreere? Og hvordan kan vi som mennesker skabt i Hans billede efterligne denne perfekte skabelse, når vi i vores dagligdag kokkerer i vore ydmyge atelierer og køkkener for at skabe ikke en hel flok af mennesker, men bare een enkelt karakter til det næste storslåede rollespilsscenario? Hvad ville Herren have gjort?

Den Guddommelige Kogebog

I den store skabelsesbog står under kapitel 3 om "Mennesker", fra side 2350 til 3659 skrevet en hel del om, hvordan man kreerer et menneske, med stor vægt lagt på ingredienser og kogemetode. Indledningsvis skriver Herren: "Alt udspringer af den Guddommelige idé. Der skal være lys i pæren (og der blev lys). Uden lys, mørke (og Gud skilte lyset fra mørket)."

Når man så har fået tændt lyset, på den ene eller den anden måde, kan man udvælge de konkrete ingredienser til den store gryderet. I livets store kogebog opsummeres de således: "Mennesket skal være unikt, thi i forskelligheden ligger dynamikken. Mennesket skal have et formål, thi uden formål, ingen mening. Mennesket skal have holdninger, thi uden holdninger, ingen meningsforskellighed. Mennesket skal have følelser, og det skal vide, at ikke alt styres af

rationalitet. Mennesket skal have en fysisk skikkelse, der står i relation til dets holdninger og følelser. Mennesket skal have unikke evner, der udspringer af hele dets væsen, og som skal bidrage til at give det mening og formål. Og så alt muligt andet, desuden. Alle disse elementer skal stå i relation til hinanden, være tæt forbundet og forholde sig til de øvrige mennesker på Jorden, og der skal være et gensidigt påvirkningsforhold mellem menneskene."

Det var ingredienserne. Så til kogemetoden, som Herren i sin Almægtige Visdom naturligvis også har taget højde for. Han skriver: "Den som læser dette, bør vide, at mine egne kogemetoder er hemmelige og ubegribelige, thi de er Guddommelige og Almægtige. Dødelige, som skulle ønske at gøre mig kunsten efter, kan jeg dog hjælpe med et par fif: At skabe et menneske er i bund og grund en pragmatisk teknik. Det handler om hele tiden at forholde enkeltdele til helheden, og at kunne se det ene i det andet. At kunne se skaberværket i idé, forberedelse, organisering, kogning, prøvesmagning og justering. Og hele tiden at forholde det ene stadie til det næste og det foregående." Denne sidste del af skabelsesprocessen skal jeg ikke komme synderligt ind på i dette skrift, da det her er faste ingredienser og ikke særegne kogemetoder, der interesserer os.



Hvad skal der i gryden?

Som nævnt under afsnittet om skaberværkets ingredienser kan disse opsummeres som unikhed, formål, holdning, følelse, fysisk udtryk, evner og helhed. Lad mig trække nogle grove linjer op:

Om unikhed siger vor himmelske far, at alle mennesker er forskellige, og at det er godt. Godt, fordi livligt, afvekslende, skabende og fordrende for et vidunderfuldt samspil mellem alle mennesker på denne jord. Som Herren så sandt og i sin store visdom udtrykker det: "Een Kain er slemt, men ti Kain'er er slemmere, og hundrede Kain'er er bare kedeligt". Et menneske, der ikke er unikt, kalder vi for en kliché, fordi han så at sige er en affotograferet kopi af et andet menneske. Klichéer eksisterer ikke i Herrens kokebog, men eksisterer i høj grad i rollespillerens. Generelt er klichéer en forbandelse, men de kan i visse ganske særlige tilfælde (som hvis deres eneste formål i livet er at ironisere over en vis type menneske) være til gavn.

Om formål siger the man upstairs, at alle mennesker har et formål, som giver deres eksistens mening, og at det er godt. Formål er på samme tid motivation, målrettethed, og grundlaget for konkrete handlinger, og til en vis grad holdninger. Formål er altid idealer af een eller anden art, opnåelige eller uopnåelige, for eksempel frihed, viden, penge, magt, livsglæde, skabelse. Et menneske uden formål er som en maskine, der virker, men ikke har nogen funktion. Alle mennesker kender ikke nødvendigvis til deres egne mål, men alle har et mål, konkret eller u håndgribeligt, opnåeligt eller utopisk, godt eller ondt.

Om holdning skriver Skaberen i sin bestseller, at alle mennesker har holdninger, som til en vis grad styrer deres valg, handlinger og udtalelser, og at det for det meste er godt. Mennesket kan altid udtrykke en holdning, selvom det måske ikke er klar over grundlaget for denne holdning. Holdninger forholder sig altid til noget, som eksempelvis erfaringer eller omstændigheder eller påvirkninger. Der er stort set lige så mange holdninger, som der er mennesker, og



det er temmelig besværligt. Derfor kan det i praksis være nødvendigt for mennesket at klamre sig til visse grundholdninger eller værdier, som er overordnede de andre. Eksempler på sådanne grundholdninger er "vold er forkert" eller "æstetik er vigtigere end etik". Disse grundopfattelser kunne udmønte sig i konkrete holdninger om at "det var forkert, at vi slog den stakels uskyldige kobold ihjel" eller "bare hun har store jader og lækre lår, så må hun sgu' besøge min dobbeltseng når som helst". Bemærk venligst, at holdninger ikke er det samme som tro, følelser eller instinkt.

Om følelser siger Gud i Himlen, at alle mennesker desværre har følelser, og at det er noget værre skidt. Skidt, fordi følelser ofte får mennesket til at gøre noget, som ikke var intenderet, som for eksempel at sætte tænderne i et forbandet æble. Vel blev Eva narret af slangen til at spise æblet, men hun kunne sgu' da godt lige have tænkt sig om, før hun rask væk hapsede til og oven i købet fik lokket Adam med ind i hele misæren. Og på grund af den lille detalje må vi nu acceptere, at vi alle skal dø og alt muligt andet ubehageligt. Følelser har det til forskel fra holdninger, at mennesket ikke altid kan udtrykke dem, og at de styrer mennesket på en irrationel måde.

Om menneskets fysiske udtryk fortæller den store kogebog os, at alle mennesker er kommet af jord

og skal blive til jord, og at de i deres tid på jorden har en fysisk person udover en åndelig person. I starten var menneskene nøgne, men så dummede Eva sig, og nu har alle tøj på. Idag har mennesket gennem tøjdesign og plastikkirurgi fået magt til at ændre så meget på sit udseende, at det kan tilpasses dets holdninger og tilhørsforhold til sociale grupper. Selvom mennesket er unikt, tilstræber det ofte at efterligne sine medmennesker og idoler, og her kommer det fysiske element ind. Alle disse betragtninger må menneskekokken have med i gryden, når han tænder op for blusset.

Om menneskets evner fortæller Skabelsens Håndbog os, at "man kan ikke være god til alting, men der er altid noget, man er god til". Om det er godt eller skidt, siger bogen ikke noget om, men i hvert fald: Nogle mener, at man medfødt er bedre til eet end til andet. Andre tror, at man lærer, det man vil lære, ud fra ens værdier, målsætninger og holdninger. Den første slags evner kan man kalde for talenter, den anden for faglig kompetence. Mens talenter ikke behøver at have noget som helst at gøre med menneskets øvrige træk, er faglig kompetence altid forbundet med et ønske om at lære, der udspringer fra værdier og målsætninger.

Om mennesket som helhed siger den almægtige fader, himlens og jordens skaber (osv.), at der ud af sammenkogningen af alle de ovenstående ingredienser opstår en helhed, en slags stuvning, hvor det ikke længere er muligt at skille ingredienserne ad. Selvom mennesket også er fyldt med selvmodsigelser, betyder det i reglen, at menneskets træk "passer sammen". For kokken betyder det, at han skal blande de rigtige ingredienser sammen, så helheden bliver spiselig. Det er her, kunstaspektet i skabelsen ligger. Det er her, kokken må trække på al sin viden om alle de mulige ingredienser for at skabe en ret, der er en nydelse og ikke en skændsel mod skabelsen.

Kogemetoden

Selvom dette afsnit i den store kokebog fylder over 300 sider, skal den ydmyge referent ikke her komme synderligt ind på det. Kogemetoden består som nævnt af idé, forberedelse, organisering, kogning, prøvesmagning og justering:

Idéen er lyset i pæren, kokkens inspiration, grundlaget for resten af madlavningen. Det nytter ikke noget at starte uden en idé, men man må godt undervejs revidere sin oprindelige idé og transformere retten undervejs. Forberedelsen er indsamlingen af de ingredienser, der skal i gryden. Man skal kende de





Rollespillerens efterskrift

Alle Herrens ord er viise, thi han er almægtig, alvidende og alseende. Men Herren tænkte ikke Skabelsen ind i en rollespilsammenhæng, hvor vi gør os til Guder over vores egne fiktive verdner, hvor vi ikke er de mennesker vi skaber, men kun spiller dem. Det specielle forhold mellem os som skabere og skaberværk på samme tid betyder, at der ligger nogle begrænsninger i det menneske, vi skaber:

Vores skaberværk skal ikke bare eksistere og være, det skal også kunne forstås af os som skabere. Vi skal for vores indre øje have et billede af den person, vi rollespiller. Dette billede bliver nødvendigvis overfladisk, fordi vi er os selv men spiller en anden. Som skabere kan vi imødekomme dette dilemma ved på forhånd at gøre os nogle af karakterens træk meget meget klart. Vi må ekspliciterer nogle fikspunkter i karakteren, som vi lynhurtigt kan forholde os til og kan trække på impulsivt, og dette på flere niveauer. Man kunne eksempelvis udvælge een bestemt holdning, et bestemt fysisk særtræk, en bestemt vane eller mani, en bestemt evne, som karakteren besidder, og som er kendetegnende for hele karakterens person. Disse simple træk danner så grundlaget for karakteren, og selvom karakteren bliver meget mere end disse grove essenser, har vi et holdepunkt at vende tilbage til. Faren ved denne teknik er, at karakteren risikerer at blive til en kliché og ikke til et unikt individ, som skabelsens store kagebog foreskriver det.

En anden begrænsning i skabelsen af en rollespilskarakter er, at karakterens personlighed skal kunne udtrykkes mundtligt af dukkeføreren. Det er et væsentligt dilemma i alt rollespil, at jeg ikke taler som en bredskuldret militærmand, at jeg ikke har samme ordforråd, at jeg ikke har den samme dybe stemme. Det gør karakteren utroværdig. Desværre er der kun to måder at komme udenom dette dilemma på: Enten må man lade være med at skabe karakterer, hvis sproglige og fysiske udtryk, man ikke kan forene sig med, eller også må man sætte sig ind i, hvordan en sådan person ville udtrykke sig fysisk og sprogligt.

fleste i forvejen, men må også her gerne fortryde undervejs og revidere. Organiseringen er planlægningen af, hvilke ingredienser, der skal i først, hvilke der skal fylde mere end andre, hvilken smag der skal være fremtrædende. Kogningen er... kogningen. Prøvesmagningen er at teste sit skaberværk: Kan mennesket gå? Kan det sige noget nu? Har det en holdning til tingene? Og passer det hele sammen? Justering sker løbende under madlavningen, men er meget vigtig. Ud fra prøvesmagninger er det nødvendigt hele tiden at tilsætte lidt mere krydderi hist, fjerne lidt vand her, sådan at skaberværket får præcist det udtryk og funktion, der tilsigtes af kreatøren.

Afslutningsvis et par viise ord fra den store kagebog: "Vist skal menneskene skabes i Skaberens billede. Men vist er det også, at menneskene skal være unikke og selvstændige, at de skal have et eget liv. Fratager man dem denne selvstændighed, bliver de til kopier af deres Herre. De får deres Herres træk, deres Herres holdninger, deres Herres udtryk. Retten kommer til at smage af det samme hver gang. Så vid, du kommende Skaber, at du har pligt og ansvar for at skabe liv, ikke at reproducere dig selv i tusindfold."

"Og så blev det aften, og det blev morgen, den sjette dag."

Sleipner



Bestyrelsen

Formand
Christian B. L. Sørensen
P.S. Krøyersvej 5, 8270 Højbjerg
Mtf.: 40195104

Kasserer
Geert Lund
Axelborg 8e, 8700 Horsens
Tlf.: 75622114
E-mail: glund@image.dk

Næstformand
Kasper Nørholm
Elbagade 20 st.tv., 2300 København S
Tlf.: 32840484

Sekretær
Mikkel Rode
Horsehøj 152, 4000 Roskilde
Tlf.: 46341021

Medlem
Charlotte Nielsen
Snøgebakken 5, 2880 Bagsværd
Tlf.: 44988263

Kassersuppleant
Søren Parbæk
Magisterparken 339, 10, 9000 Aalborg
Tlf.: 98145631

Scenarietjeneste
Lars Konzack
Dorthesvej 23, 1. mf, 8220 Brabrand
E-mail: konzack@imv.aau.dk

Atlantis
Christan Laursen
Tlf.: 87380240

Fønix chefredaktør
Adam Bindslev

Alter Ego redaktør
Kasper Nørholm

Fønix abonnementservice
Geert Lund

Tournament Travellers
Christian B. L. Sørensen

Hey jockey, op på hesten!

Hvad laver i, derude i det ganske land?, lader i bare tiden gå eller har i en hobby?. Rolle- og konfliktspillenes univers kan faktisk være ganske underholdende og tilmed lærerigt, så tag og hop med på vognen, det kunne jo være at i kunne lide det.

Sleipner serverer hver anden måned enten Fønix eller Alter Ego til det ganske land, i hvilke vi forklarer om vores hobby, subkultur og aktiviteter. Sleipners bestyrelse sidder midt i landets største netværk af rolle- og konfliktspilsrelaterede aktiviteter, og tilbyder befolkningen et kik ind i disse aktiviteter. Desværre får man kun et overfladisk indblik i hvad det egentlig er vi går og laver, når man læser Fønix eller Alter Ego. Men vi er altid klar på at levere en uddybelse af hvad det er vi går og laver, så har i spørgsmål er i velkomne til at kontakte os.

Sleipner varetager alle miljøets interessegrupper og lægger en fælles kommunikationslinie til pressen. Bestyrelsen lægger meget arbejde i det at organisere spillemiljøet, og arbejder også for en samfundsengagerende linie. Et arbejde som dette inkluderer planlægning af indholdet i alderssvarende aktiviteter og samfundsengagement. Til dette arbejde har bestyrelsen har brug for alt den hjælp vi kan få. Denne hjælp kommer både fra miljøet selv, men også i alle de relationer vi har med det øvrige samfund.

At lede denne subkultur af rolle- og konfliktspillere som rytter no.1 kræver virkelig en mesterjockey, for i spillemiljøet er der man-

ge dygtige og dynamiske jockeys, som alle sidder solidt i sadlerne. Denne store spredning over feltet gør ofte løbet til et hektisk ridt imod det fælles mål - en etableret og velfungerende landsorganisation.

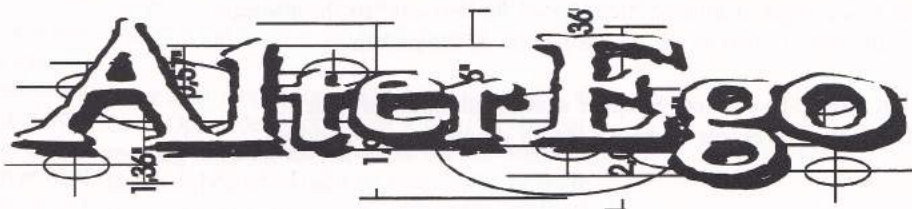
Der er mange muligheder i det danske spillemiljø, men desværre er der som nævnt mange der går rundt og "opfinder den dybe tallerken igen og igen", så megen energi går op i lidt for megen pisken med halerne og dobbelt arbejde. Dette er en skam, specielt når man tænker på at sammen kunne jockejerne føre Sleipnerkrikken sikkert i mål. Men tiderne er ved at ændre sig, mange er ved at sadle om og har skiftet knofedtsmærke.

Så trods alle odds, er det lykkedes Sleipner at få flere og flere folk med i folden og arbejdsudvalgene til at rejse sig fra støvet. I nærmeste fremtid færdiggør udvalgene deres arbejdsoplæg, og hvad der så skal ske i de forskellige grupper må fremtiden vise.

Da mange af spillemiljøets bedste staldkarle og elitejockeys er med i dette nye løb, tegner det godt for Sleipners ridt. For den erfaring, det netværk og det venskab der er imellem disse rolle- og konfliktspilmiljøets foderbisser, er så sandelig noget der giver gode odds når der skal sates.

Et godt løb vil jo være en fordel, nu hvor samfundet sidder på bænken og kigger på, om Sleipner osse er indsatsen værd.

Passer sadlen dig?



Alter Ego, Sleipners andet jeg udkommer til alle lokalforeningernes medlemmer, og informerer om det der sker i rolle- og konfliktspilmiljøet. Arbejdsgruppernes status og deres planer, spillemiljøets netværk og hvem der ved hvad, samt projektplaner og servicekonsulenternes programmer er en del af den information der er i dette interne magasin. Alter Ego udkommer hver anden måned, og er du aktiv i miljøet og interesseret i et prøvenummer så kontakt redaktionen. Vi er altid klar på at få flere hjælpere i miljøet.

Sleipner



Hvor klubberne egentlig er på vej hen, om vi skal holde fast i den gamle klubholdning om, at vi skal være rolle- og brætspilsfora, eller om vi skal følge med tiden og implementere kortspillere og figurspillere, lave computernetværkshjørner og livevåben-værksteder samt male og modelleringsrum, så klubberne bliver til små "kulturcafeer", er nogle af de helt store spørgsmål.

Kulturcafeer hvor alle aspekter af vores hobby udøves, og hvor man hygger sig side og side med diskussionsfora om samfundstrends, er måske næste skridt i den rigtige retning. Ja, ja nu tænker du nok, at vi lige skal tage en slapper, men tænk lige lidt over hvilke samfundsgrupper der egentlig kommer i vores klubber. Mange er studerende og litterært anlagte personer, som alle ønsker at dyrke aktiviteter hvor intellektet stimuleres efter egne valg og på egne præmisser.

Hvad ligger man så i dette?, tja vi mener at med det brede udsnit af den danske befolkning der er i vores subkultur, må vi nødvendigvis være på forkant med de folkekulturelle trends. Hvorledes vi bedst gør dette, kan kun en innovativ ledelse af Sleipners miljø afgøre. Som det er i øjeblikket, har kulturørernes elite en tendens til stagnation, hvor innovation og trendsetting overlades til ungdomsskolerne og en new-age kultur af unge dynamoer og fragmentering. Skal Sleipner og de etablerede klubber have en berettigelse, må vi nødvendigvis følge med den generelle kulturstrøm og bruge den til konstruktiv fremdrift.

Sleipners bestyrelse arbejder for disse mål, blandt andet at sensationspressens fremstilling af rolle- og konfliktspillere, som "nørder der dyrker okkultiske tendenser, i et overdrevet omfang" dementeres. Ok, det skal ikke nægtes at som subkultur må vi tage vores portion af uheldige elementer og knuste skæbner, ofte grupperet i små klikker med hver deres eget specielle adfærdsmønster, og som ikke formår en normal samfundsintegration. Men da man må huske på, at disse elementer findes i alle folkekulturelle subkulturer, er det jo lige før man skulle tro at sådanne grupperinger er normale. Men hvad, så har vi da noget at arbejde med, og ud fra devisen "en for alle og alle for en" skal vi nok få has på alle de hovne ben.

Men tilbage til pointen, Sleipner skal blandt andet arbejde for at sensationspressens dækning får en drejning over imod en

seriøs behandling af en af samfundets subkulturer. For rolle- og konfliktspillene er geniale fortælle- og undervisningsmedier, hvis muligheder er langt fra udforsket endnu.

Indrømmet at vi køber og spiller spil, som vi har det sjovt med når vi spiller dem, og ja enkelte deltagere bliver måske grebet af dette fortællemedies muligheder og bruger meget lang tid på at forberede eventyr, plots og historier. Men man må jo erkende at når man køber et produkt, er det for at bruge det nøjagtigt som med biler, computere og idrætsudstyr.

Enkelte af deltagerne lykkedes det endda at lave så gode eventyr, fortolkninger og regelsæt, at de får dem udgivet og enkelte starter deres egne firmaer, så en seriøs og produktiv side er der jo også ved vores hobby. Rolle- og konfliktspilmiljøet arbejder en del med kurser, foredrag og workshops, til vidererudvikling og uddannelse af spillemiljøets ledere. Mange af disse tiltag arrangeres af personer der har været med i spillemiljøet igennem mange år. Sleipner er således kulturstald for alle de arbejdsheste der er i miljøet, og forsøger efter bedste evne at være på forkant med den folkekulturelle bølge. Derfor har vi opdelt vore arbejdsgrupper i forskellige udvalg, og forsøger at få dem til at virke bedst muligt.

Hvor vi kan, forsøger vi også at vende vores aktiviteter udad, således at miljøet uden for rolle- og konfliktspilkredse ser hvad der sker. Drug Rangers, et kulturprojekt der er igang med en foredragsrække i trekantsområdet, har fået bistand af Sleipner. Foremålet er at vise elever på områdets gymnasier, hvilke muligheder man har for at bruge sin tid konstruktivt istedet for at blive narko- og alkoholmisbruger. Sleipner er med for at vise, at man kan vælge at blive misbruger for at fordrive sin tid, eller man kan fordrive sin tid i et aktivt rollespilmiljø.

Har du ideer til kulturprojekter; som kunne gøre brug af Sleipner, eller har du ideer til projekter er Sleipner behjælpelig med at stable det på benene, og sørge for både jockeyer og foder.

Christian

There and back again

Firmaet Phønix musik ringede mig op og spurgte om jeg ville anmelde en cd med Kim Skovbye. Musikken var inspireret af Tolkiens "Hobitten". Det ville jeg gerne og den må siges at være god.

Musikken er behagelig, flydende og med et meget inspirerende tema. Den kan sagtens bruges som blød baggrundsmusik, når der spilles eventyr. Men jeg er af den overbevisning, at der hvor den kommer helt til sin ret, er når man sidder som master og laver sine forberedelser. Musikken giver en god hjælp når der skal planlægges rejser og små spændende passager. Den gav mig desuden en del behagelige stunder midt i jule-/nytårsræset, og jeg kan faktisk kun anbefale et køb. Christian

ANMELDSELSE

Redigeret med en
hånd som en barnenumse
af Kasper Nørholm



GURPS Black Ops.
Supplement til GURPS
af Jeff Koke & S. John Ross.
Steve Jackson Games.
128 sider; 162,00 kr.

Af Brian Rasmussen.

GURPS Black Ops er et ret utraditionelt supplement til et spil, der altid har gjort meget ud af at fremtræde så realistisk som muligt. I Black Ops er realismen smidt over bord, og det er action, heltedåd og gru for fuld skrue! Resultatet er Cyber-X-Files på speed, og det er fedt.

Karaktererne er agenter for et hemmeligt og superpotent foretagende kendt som The Company, og de er ikke bare hero material. De er hårde som stål, kolde som is og deres job er at redde den almindelige borger fra farer, han end ikke har fantasi til at forestille sig. Baggrunden lader alt være tilladt - rumvæsner, vampyrer, mystiske sekter og magiske sammensværgelser er alle ude på at ødelægge verden, som vi kender den, og det er spillerens opgave at forhindre dette - men stilen er hård og nådesløs. Skønt heltene er urimeligt seje, er det hele tiden mere end en hård kamp, som aldrig vinderes uden svære tab. Fjenden er simpelthen for stærk.

De primære fjender i Black Ops er to alienracer kendt som The Greys og Brainsuckers. Sidstnævnte ligner til forveksling de aliens, der efterhånden pryder alt fra CD-covers til t-shirts, og de er, for at sige det pænt, ikke særlig flinke. I deres ovale øjne

rangerer menneskeheden ikke meget højere end slagtekvæg. Brainsuckers er efterladenskaber fra en race, der forlængst har forladt os. De gnaver sig ind i hjernen og forvandler offeret til et omvarende lig. De er ingen fare i sig selv, men de kan på rekordtid forvandle en hel by til zombier.

Jeg siger næppe for meget, hvis jeg hævder, at Black Ops nyder godt af hele X-Files/MiB-bølgen, men jeg vil stadigvæk fremhæve det som værende blandt de bedre bud i genren. Baggrunden og historierne er set før, men det er gennemført, og Black Ops er en fornøjelse at læse, så hvis du ikke allerede er ved at redde Jorden fra universets bærmere, er det bare med at komme i gang. Sandheden er derude: Find den og skyd den!



Anmeldereksemplar sponsoreret af Goblin Gate.

Fenix anbefaler:

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

Kulørfuldt spil om handelsfolk i renæssancen. Drag ud i verden, byg nogle skibe og brænd nogle kætte-re. Great fun... et must i enhver klub eller liebhåvers spilbibliotek. 4 rotter.

noir: the film noir role-playing game.
Rollespil
af Jack Norris, Brian S. Roemfl.
Archon Gaming, Inc.
234 sider; 225,00 kr.
Anmeldt i nr. 18.

En atmosfærisk nydelse om welschmerz og den romantiske dyrkelse af lidelsen i en verden af moralsk forfald. noir er dekadence - i ordets positive forstand. 5 rotter.

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. 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 skudhul;
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.

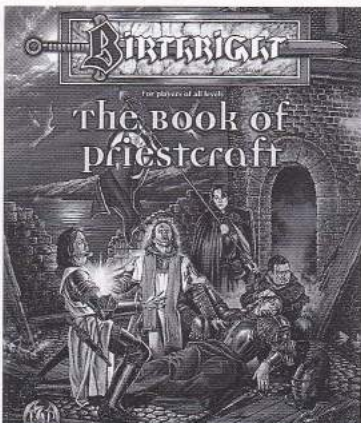
Pagan Publishing tilføjer

The Book of Priestcraft.
Supplement til AD&D Birthright
af Rich Baker, Dale Donovan, Duane Maxwell & Ed Stark.
TSR, Inc.
128 sider; 179,00 kr.

Af Adam Bindselev.

"Så kom den!" Det er det første enhver spiller og spilleleder i TSR's Birthright-setting må sige. For The Book of Priestcraft er efter min mening det vigtigste supplement overhovedet til denne fremragende fantasy-setting.

I det hidtil udgivne materiale er der lidt løst og fast om guder og kirker. Men først nu kan man finde oplysninger om alle guder og alle kirker. Her kan man, på et sted, se nøjagtig hvilke kirker, der har hol-



dings i hvilke provinser, hvad de forskellige kirker står for, hvilke alliancer, de har indbyrdes etc. Kort sagt alt det, man skal vide for at kunne køre en kirkelig magtkamp.

I det Cerillianske Pantheon er der 11 guder. Disse er beskrevet forholdsvis grundigt dog med en, for AD&D-produkter typisk, fokus på deres avatar. Der lægges mellem linierne op til, at 20 levels krigere skal lammetsæske en gud! Det er latterligt, men også let at se bort fra. Gudernes meninger er, overraskende nok, beskrevet gennem kirkernes dogmer. De fleste guder har nemlig flere grupper af tilhængere, der fortolker gudernes lære forskelligt. Det er således ikke kun et spørgsmål om, hvad guden mener er rigtigt og forkert - det er kirkernes tolkning. Dette er både langt mere plausibelt i virkeligheden og lægger op til nogle fremragende diskussioner mellem præsterne.

Naturligvis er der ikke roser uden torne. Og det største problem ved dette supplement er, at det er fra The Land of the Free. Dele af bogen er gennemsyret af politisk korrekthed, hvilket er varnigt ærgeligt. To eksempler er virkelig grelle. Det første er Eric - Skovens gud. Han er desværre ikke den middelalderlige skovgud, der beskytter dem, der bor i og benytter skoven. Han er nærmere en hard-core Greenpeace-aktivist; en kæmpe hippie med magiske evner. Han beskytter nemlig skoven og bliver vred, hvis man udnytter den for meget! TSR har åbenbart aldrig hørt om svedebrug og lignende groteske "overgreb" mod naturen, som var almindelig praksis og den eneste måde, man kendte i middelalderen. Naturen var farlig og skule undertvinges. Det er ærgerligt, at økologisk bevidsthed går ud over den middelalderlige stemning.

Endnu værre står det til med den onde gud - Belinik. TSR er åbenbart meget bange for, at læserne skal syntes, at han er sej - derfor er hans tilbedere så totalt latterligt groteske onde, at der intet forsonende er ved dem. De æder deres ofres hjerter, udfører bloddryppende ceremonier, hvor de ofrer kvinder og børn etc. etc. Det ville være rart, hvis tingene ikke behøvede at være så sorte og hvide, men ¼ Det eneste, de ikke gør, er at udføre rituelle voldtægter - det må man nemlig ikke i et TSR-supplement. Du må gerne æde kvindernes hjerte, men voldtæppe dem - det må man ikke!

Dette til trods - og en god spilleleder kan sagtens modificere disse ting, så de passer et mere voksent temperament - er denne bog fremragende. Den største anke er vel egentlig, at den først kommer nu.



Anmeldereksemplar sponsoreret af Goblin Gate.

Men in Black: The Roleplaying Game.
NYT Rollespil
af George Strayton & Nikola Vrtis.
West End Games/Columbia Pictures Industries, Inc.
144 sider; 199,00 kr.

Af Sebastian Winslow.

Så er det uundgåelige sket atter en gang. Efter filmsuccesen MiB skyndte nogle kvikke hoveder sig at lave et rollespilssystem, der bygger på selvsamme univers som filmen. Det er da også en glimrende setting til et rollespil. Dog uden at være særligt nytænkende.

MiB er et tophemmeligt regeringsorgan, der har til opgave at overvåge de ca. 1500 rumvæsner, der bor på Jorden. I MiB: RPG er spillerne disse elite-agenter. Bogen er inddelt i to sektioner. Den første er til både spilleleder (kaldet Director) og spillere. Den omhandler alt fra karakterskabelse og organisationen til alle de seje ultratech gadgets og våben. Den anden sektion er kun for spillelederen. Den indeholder regler, info om rumvæsener etc.

Man har forsøgt at skrive bogen, som om man blev guidet gennem deres viden og teknologi af en MiB-agent. Dette virker godt i begyndelsen, men der er for mange platte kommentarer og sidespring til at opretholde en gripende effekt. Da layoutet ydermere er meget uoverskueligt og forstyrrende (der er fx. meget tydelige vandmærker på siderne), gør det ikke bogen lettere at læse.

Rollespillet har dog også en masse gode sider. For det første er det et meget simpelt system. Det er baseret på West End Games' D6-system, hvilket betyder, at man slipper for besværlige tabelopslag o.lign., der er med til at nedsætte den reelle rollespilstid. Det er endvidere meget simpelt at skabe en karakter (det tager højst en time). Det er logisk, at det går hurtigt med karakterskabelsen, for i det øjeblik man bliver MiB-agent slettes ens fortid. Altså er her et system hvor spilpersonernes baggrundshistorier etc. er overflødige.



Systemet gør meget ud af at holde den samme halvkommiske stil, som man oplever i filmen. Dette er der to ulemper ved. For det første er det næsten en forudsætning, at man har set filmen. For det andet får spillet en lidt kornisk betoning og man skal virkelig indstille sig på at lægge et humoristisk islæt i sin spillestil. Dette bevirker, at det er svært at lave scenarier, der indeholder en meget alvorlig atmosfære. Til gengæld er det glimrende til de lidt mere heroiske og filmiske scenarier, men det er jo også lavet over en film. I MiB: RPG er der en meget sjov gimmick, som skal hjælpe til at fremme rollespillet og gøre spillestilen mere filmisk. Denne gimmick er de såkaldte cue cards. På disse kort står en handling, en replik etc. Det er meningen, at hver spilperson får X antal cue cards, inden spillet begynder. I løbet af spillet skal spilpersonen så, på et filmisk dramatisk eller humoristisk tidspunkt, udføre det, der står på kortet. Lykkes dette belønnes spilpersonen med den på kortet respektive belønning.

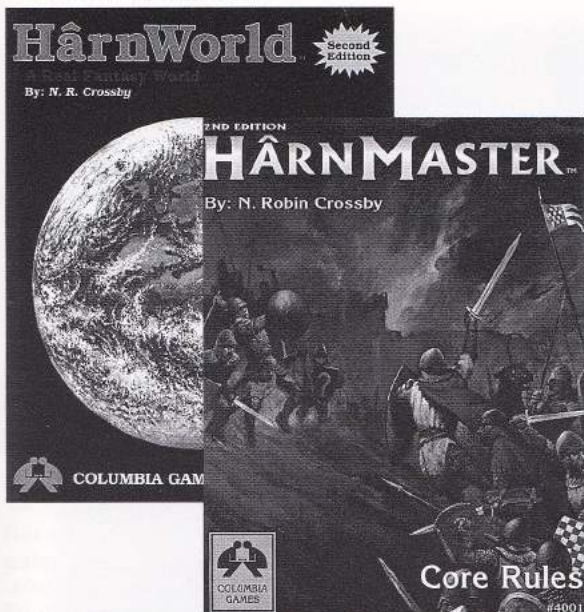
Summa Summarum: Har man først læst bogen, er systemet meget velegnet til at introducere rollespil med, da reglerne er simple og settingen noget alle kan forholde sig til. Det er også et udmærket system, hvis man er til den lettere humoristiske og i særdeleshed filmiske genre.



Anmeldereksemplar sponsoreret af Midgard Distribution A/S.

HårnWorld - A Real Fantasy World, 2. udgave
Setting til HårnMaster i ny udgave.
 af N. R. Crossby
 Columbia Games, Inc.
 Mappe med 2 bøger + 1 kort; ca. 174,00 kr.

Af Adam Bindslev.



Det er en umulig opgave. På denne begrænsede plads er det faktisk umuligt at gøre et helt system og en hel verden fyldst. Men jeg forsøger alligevel.

Hårn er ikke noget nyt system/setting. Faktisk udkom førsteudgaven i 1986! Andenudgaven er fra 1996. På trods af den høje alder er Hårn aldrig slået rigtigt igennem. Og det er meget synd. For det er fremragende. Systemet først.

HårnMaster er ikke et system for terningløst rollespil. Det er et system for dem der elsker terninger. I detaljeringsgrad placerer det sig et sted omkring RoleMaster og GURPS med alle optional rules! Alene antallet af stats (i HårnMaster kaldet Attributes) nærmer sig de 20! Der er separate stats for horelse, syn og lugtesans. Stemmen har en stat. Alt er kvantificeret. Dette gør det til en ret omfattende affære at lave en spilperson - men det er til gengæld utroligt detaljeret.

Skills er baseret på procenter - hvilket vi jo alle ved er temmelig nemt i spil. Men ¼ kampreglerne bevæger sig ud i en detaljering, hvor jeg tror, det er hurtigere og mindre smertefuldt at tage to langsværd og spille det live! Spøg til side - det er meget indviklet. For den, der mestrer det, giver det utvivlsomt en utrolig realisme, men det kræver at både spillere og spillere kender kampreglerne. Ellers tager en kamp meget lang tid.

Uafhængigt af systemet findes så settingen - HårnWorld. Også her er detalje og realisme i hovedsædet. Det er ikke de lange malende beskrivelser, der præger denne fantasy-setting, men derimod små, korte og præcise oplysninger om alt, hvad man kan overveje i denne setting. Det er faktisk virkelig godt, når man er kommet sig over den encyklopædiske opbygning af bogen. Stort set alle oplysninger er opført alfabetisk - hvilket er underligt, når man læser det første gang, men som man garanteret bliver glad for, når man står og skal finde noget midt i en setting. Og så er der det allerbedste ved HårnWorld: Det har det absolut lækreste og bedste kort, jeg har set i nogen setting overhovedet.

Både HårnWorld og HårnMaster er glimrende layoutet. Især HårnMaster er professionelt til fingerspidserne. Alt er i fuld farve, nemt at finde rundt i og overskueligt i spil. Virkelig godt arbejde - noget som mange spilfirmaer kunne lære af.

Alt i alt er Hårn et oplagt valg for den, der savner et grundigt regelsystem og en realistisk low-fantasy setting. Og så kan systemet bruges uden settingen og omvendt. Har du brug for et regelsystem, men har din egen fantasy-verden, er HårnMaster et rigtig godt valg. Og kan du bedst lide at spille basic, men mangler en verden - så prøv med HårnWorld. Columbia Games fortjener mere opmærksomhed for dette, end de har fået hidtil.



sorret af Columbia Games, Inc.

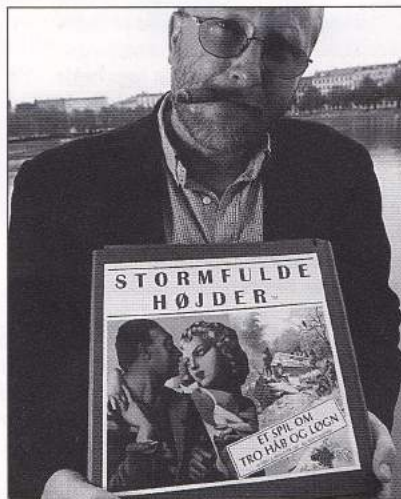
Anmeldereks-
 emplar spon-
 soreret af Columbia Games, Inc.

Stormfulde Højder.
Nyt brætspil
 af Franz Ernst & Ebbe Preisler.
 Zentropa Edutainments ApS.
 Papmappe; 498,00 kr.

Af Kasper Nørholm.

Stormfulde Højder er anderledes end de fleste andre brætspil, der dyrkes i miljøet: Det handler hverken om krig, magi, død eller vold. Næh ... her er lagt op til et anderledes nervepirrende drama: Livet - og ægteskabet! I Stormfulde Højder drager vi nemlig ud på vores færd gennem tilværelsen. Man starter i Barndommens Karrusel, hvor man kører rundt i ring, indtil man føler sig moden nok til at vove sig ud på Livets Vej mod Paradisets Port. Her skal man bestikke Sankt Peter for at komme ind. Dette gøres med de guldringe, man forhåbentlig har fået samlet ind i løbet af spillet.

Konkret fungerer det således, at man bevæger sin brik ved hjælp af spillekort (es til 10 udgør en værdi fra 1-10). Det er her tilladt at lyve. Bliver man snuppet i dette, bliver man selvfølgelig straffet. Og ens modstandere bliver tilsvarende belønnet. Sådan går livet sin gang mod frelsen bag Paradisets Port. Undervejs kan man så stjæle fra hinanden eller tvinge hinanden ind i ægteskabets fællesøkonomiske Helvede - og tilrane sig halvdelen af ægtefællens ringe (men ægteskab giver også mulighed for at vinde spillet i lykkeligt parløb). Alt dette foregår ved hjælp af billedkort, der har specielle egenskaber. Det eneste forsvarskort er Dødskortet, Spar Dame. Spiller man dette, går det ens angriber ilde.



Emnevalget i Stormfulde Højder er interessant og lifligt afvekslende. Desværre synes dets skabere at tage deres barn lidt for højtideligt. Fraser som: "Et spil om tro, håb og løgn" og "Zentropa Edutainments fratrægger sig ethvert ansvar for psykiske skader opstået i forbindelse med spillet" samt det reklamemateriale, der fulgte med anmeldereksemplaret syntes at hævde, at her var tale om et brætspil med satirisk bid. Jeg må tilstå, at jeg blev en kende skuffet. Det kan godt være, at jeg misforstod et eller andet i forbindelse med Zentropas markedsføring. Det må jeg så beklage. Misforstå mig korrekt, Stormfulde Højder kan snildt levere et par timers god underholdning. Men satire? Nej. Der er ikke meget satirisk bid i Stormfulde Højder. Medmindre man spiller det med par, der er ynkkelige og/eller perfide nok til at føre deres eget lille spil i livet over i brætspillet. Det er et ikke uinteressant studium ... Men, det er uheldigt, når et brætspils underholdningsværdi er afhængig af den slags ydre omstændigheder ... og det siger jo i bund og grund nok mere om parret end om spillet.

Stormfulde Højder er normeret til at være godt og vel en halv time; reglerne er simple og tager næppe mere end 5-10 minutter at lære. Og det er godt, for det er ikke et spil, man skal spille for ofte. Det er et skægt lille spil, der kan blive en kærkommen afveksling fra de mere krigsorienterede brætspil. Og ville have været en interessant investering, hvis det ikke havde været for prisen. Jeg har nemlig svært ved at forestille mig, at det undgår at samle støv, hverken i den garvede spilleklub eller hjemme hos familien. Og med det fremtidsperspektiv er 498,00 kr. uforskammet dyrt.

Men med til evalueringen af Stormfulde Højder hører også, at designerne er filmfolk til dagligt og ikke spildesignere. Og spillet er trods alt rimeligt afbalanceret. Med dette i baghovedet må man i sidste ende lykønske dets skabere for en ganske hæderlig debut.



Edutainments ApS.

Anmeldereks-
 emplar spon-
 soreret af Zentropa

med dette sublime mester-
 værk det klassiske horror-
 spil sprudlende nyt liv - i
 1990'erne. 5 rotter.

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 amorne, 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
 troværdig 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/GameSci-
 ence.
 10 sider; 27,00 kr.
 Anmeldt i nr. 19.

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

Total Fuzion Basic Rules.
 Rollespil - Rev. 4.4.3 Web
 Edition
 af The Fuzion Group.
 50 siders PDF-format; gra-
 tis over Internet.

Glimrende multi-genre
 system med et futuristisk
 "feel". Har du ikke råd eller
 lyst til at investere dynger
 af pengesedler på dit rol-
 lespilssystem, så er Total
 Fuzion vejen frem. 4 rotter.

Rottens Karakterbog:

½ rotte: Rot-
 teføde!
 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: Gennemsnits-
 produkt. Ingen overraskel-
 ser her.

3 rotter:

Afpudset og gennemarbejdet, men ikke det mest innovative, man har set.

3½ rotte: Flot, velgenemtænkt med et strejf af nytænkning.

4 rotter:

Fremragende; en lækker lille pakke, der sætter mit mundvand i gang.

4½ rotte: Sublimt! Står det ikke på din reol, er det en fejl i din opdragelse.

5 rotter: Rot-tens føde! En kosmisk oplevelse ...

Domains of Dread - Ravenloft Campaign Setting.

Setting til AD&D i ny 2. udgave

af William W. Connors & Steve Miller.

TSR, Inc.

290 sider; 299,00 kr.

Af Vibeke Wichfeldt.

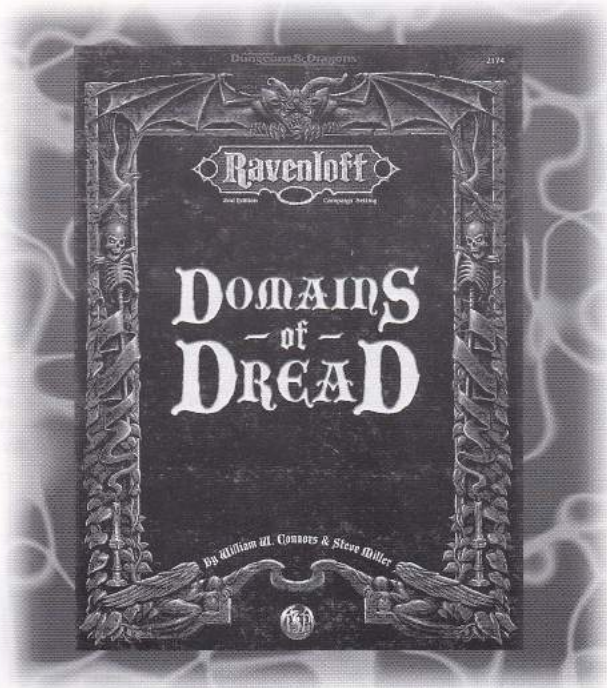
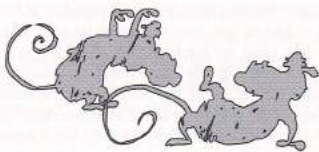
Det nye i Domains of Dread i forhold til 1. udgaven er primært, at man nu kan lave kampagner, der tager udgangspunkt i Ravenloft-verdenen med spilpersoner, der er født her. Tidligere kom spilpersonerne fra en af de utallige andre verdener i TSR's multivers. Verdenen i Ravenloft ligger i en "lomme" i dette multivers og kaldes The Demiplane of Dread. Det meste af bogen er helliget beskrivelser af de forskellige domains i The Demiplane of Dread, deres domain lords, deres klima, udviklingsstade, politiske forhold m.m. Og så er der selvfølgelig også et par nye character classes og races, der hører hjemme i denne verden.

Alt dette er altså meget godt. Og ideen bag Ravenloft - en fantasy horror-setting - er også god. Men her stopper idyllen. Domains of Dread og Ravenloft er noget rod. I sammensmeltningen af de to genrer har man negligeret at tage højde for deres modsætninger. Man bør nok tænke sig om en ekstra gang, inden man morfer den "uskyldige" heroiske fantasy-genre, der vel primært henvender sig til børn (og barnlige sjæle) med den mere dystre, alt andet end uskyldige og knapt så sort/hvide gotiske gyser, der nok kræver et mere modent publikum - eller i hvert faldt lidt større børn. TSR har ikke tænkt sig om den ekstra gang ...

Min antipati overfor Domains of Dread blev stadfæstet på side 13, 1. spalte, afsnittet Beyond Redemption. Her får vi at vide, hvor vigtigt, det er, at vi allesammen husker på, at de fæle domain lords er meget, meget onde - de kan sagtens være tragiske figurer - men de er altså meget onde. Så vi skal altså ikke have ondt af dem, nej vi skal ej, for de kunne bare have ladet være med at være så onde, ja de kunne så. For så var det slet ikke gået dem så ilde ... den politiske korrektheds vamløse karklud har lagt sig klamt og solidt ned over Ravenloft - og enhver tro på konceptets holdbarhed. Det kan selvfølgelig være, at det bare er mig, men ligger styrken i en gotisk fortælling blandt andet ikke i, at "de onde" ikke bare er onde? Hvor ville fascinationen i klassikere som fx. Frankenstein være henne, hvis dette var tilfældet? Men i Ravenloft er det altså tilfældet og bogens tragiske persongalleri er beyond redemption. Der skulle jo nødvendigvis herske nogen Sympathy For The Devil i et TSR-produkt ...

Og lad os så kigge nærmere på det persongalleri. Det er bogens mest fyldige del, fordi de forskellige domain lords er kernen i Ravenloft. Der er mange af dem, og en del af dem er isoleret set interessante nok, og man fornemmer skabernes kærlighed i dem. Det er et plus, der selvfølgelig gør, at man trods alt kan bruge Domains of Dread til noget.

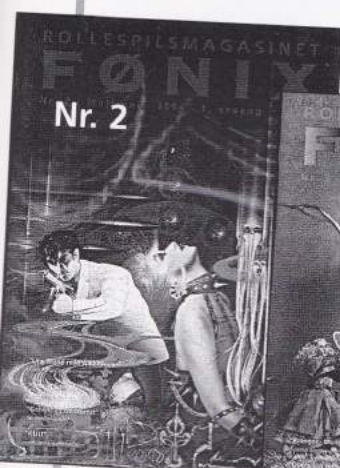
Desværre er dette persongalleri også lidt rigeligt befolket af individer, vi allerede kender: Dr. Victor Frankenstein er blevet til Dr. Victor Mordenheim og hans monster er guddødemig kommet til at hedde Adam! Suk ... Dracula har hele to (!!)-alter egoer i Ravenloft; en i sin klassiske vampyrskikkelse, der i Ravenloft hedder Count Strahd von Zarovich og en i sin historiske skikkelse som den morderiske og koldblodige greve, Vlad "Tépes" Dracul. I Ravenloft hedder han Vlad Drakov. Sidst, men ikke mindst, præsenteres vi for en skikkelse, som jeg ikke ved, om jeg skal grine af eller græde over: Maligno, der er hverken mere eller mindre end Evil Pinocchio. Maligno er skabt af Guiseppa, der har et alter ego, der hedder Gepetto ... Jeg må hellere slutte her, inden jeg bliver alt for deprimeret ...



Anmeldereksemplar sponsoreret af Midgaard Distribution A/S.



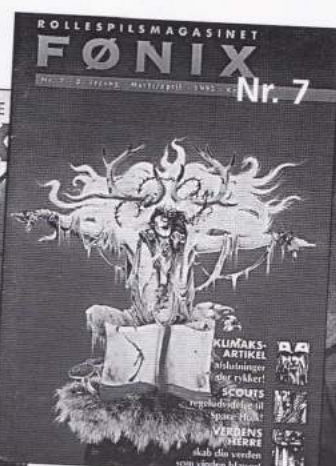
Ja- vi har alle de gamle numre på lager!



Tronraneren
-Merp-scenarie
Når den røde hane galler på Korkegen
-AD&D-scenarie
En ung mand med ambitioner
-Call now scenarie



Operation terminus
-Star Wars scenarie
Krangor
-Fantasy setting
Den gode, den onde og den grusomme
-Om skurke



De Professionelle
-Gangsteren som spillerson
Karas smedie
-Fantasy location
Interview
-med Mike Pondsmith



LD4
-Hol scenarie
Holocaust
-setting
Stank af død
-Skræm dine spillere
Interview
-med Jacob Stegelman



Cybersmölf
-Smölf, cyberpunk og...smölf
Don Vincentos hævn
-Opera scenarie
Da Glamour mødte night of the living dead
-Intrigescenariet

Fotografen er på vej!

Nr. 22

Abekongen
-Royal tragedie blandt inkaer
Døden må have en årsag
-Sådan dræber du dine spillersoner - eller lader være
Dæmonens spejl
-Okkult dark fantasy setting

Rollespilsmagasinet FØNIX præsenterer:
Et storslået tilbud i bredformat



DEN FEMTE ABONNENT

FÅR DET GRATIS!

Som noget helt nyt, kan du nu score dig et gratis års-abonnement på Fønix! Det eneste du skal gøre er, at bede fire andre, der alligevel har tænkt sig at abonnere, om at skrive dit navn og adresse på giroindbetalingskortets bagside. I kan også få bladet gratis til din klub, hvis blot fire abonnenter skriver klubbens navn på som "den femte abonnent."

Og selvom du ikke benytter dig af ovenstående tilbud, er det stadig billigt at abonnere. Du sparer som abonnent 65 kr - altså over 10 kr. pr. nummer.

6 numre i abonnement koster 175 kr.

Abonnement for klubber og biblioteker; 225 kr.

Overførsel fra kontonummer		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>	
Underskrift iht underskriftsblad		Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse		Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse	
Navn Adresse Postnr. og by Evt. Telefonnr.		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	
Jeg ønsker at starte med nr.: _____		PostDanmarks stempel		PostDanmarks stempel	
Kroner _____ Øre _____		Betalingsdato _____ eller _____ Betales nu _____		Gebyr for indbetaling betales kontant Kroner _____ Øre _____	
Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i nedenstående felt		Dag _____ Måned _____ År _____		Sæt X 4031S (04.97) Giro 180-4960	

+82 <

+16572101 <

Goblin Gate • Rollinsoll • Brøsten • Tablofor • Kortell • Elinger • Malin • Tommer • Romner • Vidar • Clausen • C. B.

Goblin Gate • Rollespil • Brætspil • Tabletop • Kortspil • Figurer • Maling • Tæmninger • Romaner • Video • Playstation • Cd-Rom spil • Cafe
 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 (butik)



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, Nærd:

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

TE 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-mIagn pthe!
 (Oversat: Goblin Gate sender altid portofrit!)"



TE C

RING 333 222 11
OG FÅ TILSENDT
ET GRATIS KATALOG

FARAOS CIGARER

danmarks bedste
postordreservice



FARAOS CIGARER ApS

Skindergade 27, 1159 KBH K

TLF 333 222 11

Fax 331 435 34

e-mail: faraos_cig@web4you.dk