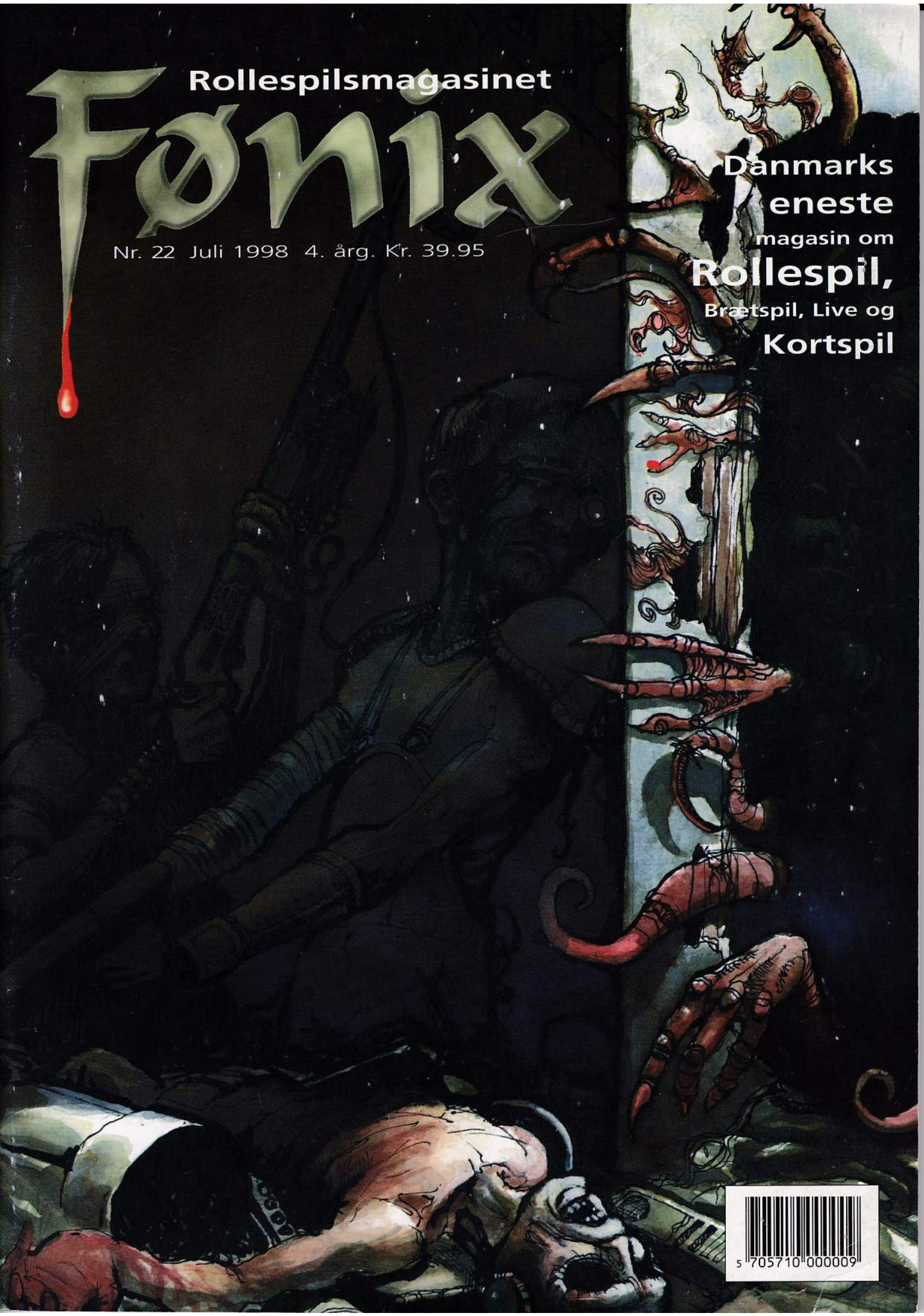
Rollespilsmagasinet

Fønix

Nr. 22 Juli 1998 4. årg. Kr. 39.95

Danmarks eneste magasin om **Rollespil,** Brætspil, Live og **Kortspil**



5 705710 000009

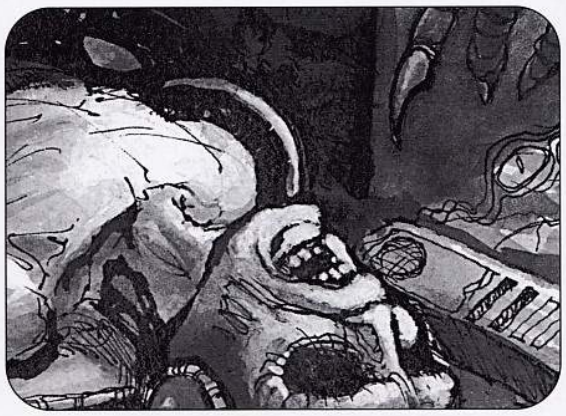
clayoro'roeo'oe-rero'oaa'm'mma

Regelbog • Regelkort i farver!

Ler og hammer ikke incl.

Hari Hari
Clayorama
Rama Rama
Haaaargg

Indhold nø 22



Leder 4

Nyheder *v/ Brian Rasmussen* 5

Grænseland *af Jacob Schmidt-Madsen* 8

Fyrstesønnen *af Bjarne Sinkjær* 13

Brevkasse *v/ Adam Bindslev* 22

Rollespil på dødskurs *af Adam Hannestad* . .26

Persongalleri *v/ G. Hans Gustav Hansen* 30

Sleipnersider *v/ Sleipner* 32

Flammernes bytte *af Frederik J. Jensen* 34

Døden må have en årsag *af Palle Schmidt* . .44

Centralen *v/ Anders Skovgaard-P.* 47

Livespalten *v/ H. P. Hartsteen* 50

Dæmonens spejlbillede *af Søren Sørensen* . .52

Kortsiderne *v/ Andrés Scouhaar-Pierre* 58

Anmeldelser *v/ Kasper Nørholm* 60

Gnostisk-katolsk messe *v/ A. Crowley* 64

Adam Bindslev
Chefredaktør/Ansv./Brevkasse

Jeppe Norsker
Produktionschef

Morten Fredberg-Holm
Kalif/Layout/ Læs Vi Unge!

Kasper Nørholm
Anmeldelser

Brian Rasmussen
Nyheder

Hans Peter Hartsteen
Liverollespil

Andrés Scouhaar-Pierre
Kortspil

Anders Skovgaard-Petersen
Striptease danser/lammer/miljø

Max Møller
Lagerkommisær

Jonathan
Annoncer

Pernille Jensen
Palle Schmidt
Kim Lykke
Thomas Warming
Illustrationer

Fotos venligst udlånt af kaliffens private billedarkiv

Klaus Ferdinand
Forside

Palle Schmidt-Hansen
Billiard redaktør/Brandvagt

Hjørring Bogtryk *Tlf: 98 92 03 02*
Tryk

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. 200 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: 40 10 85 74

Eftertryk, Citat eller anden fotografisk gengivelse kun ved udtrykkelig kildeangivelse og dato, ellers er det snyd!

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.

Leder

Og det bruger vi vore weekender på ....

Rollespil, cola, pizza, for lidt søvn ... CON! Sæsonen kører hele året. Amok i foråret, så slapper vi af i sommeren og går går til den igen i efteråret. Og hvad er en con? En con er basalt set 50 – 700 mennesker der opholder sig sammen i en weekend, spiller rollespil og har det sjovt. Eller er det? Er det blevet en kulturel begivenhed? Vi uddeler priser, vi snobber opad. Vi vil gerne være mere end x-antal nørder (det ved jeg godt jeg ikke må kalde os) der er samlet en weekend.

Guderne skal vide at jeg har været, og stadig er, talsmand for at rollespil er andet og mere end 1d100 og en stort monster. Jeg er af den faste, og for mig overraskende kontroversielle, holdning at rollespil er kunst. Selvfølgelig er det det. Jeg vil ikke engang give mig til at argumentere for det. Det har jeg gjort tidligere.

Men hvis rollespil er kunst – så er conner vel det oplagte forum? Nej, det er det jo bare ikke. For rollespil skal tages alvorligt for at fungere som kunst. Og det er ikke at tage det alvorligt, at bunke det sammen med junkfood, coffein-piller, dårlig søvn og grimme lokaler. Det er næsten umuligt at gøre en skole til en hyggeligt sted.

Det korte af det lange er, at conner er en hån mod godt rollespil. Det lykkes næsten aldrig at gøre det så godt, som det var under playtesten. Og hvorfor? Fordi playtesten foregik under langt bedre forhold. Fordi ens egen stue med god vin, dejlig mad, godt stereoanlæg og ubegrænset tid er det ideele sted at spille rollespil. Der er koncentration. Ingen badges, armbånd, ordensregler, tilmeldingslister, afbud, søvnige spillere, fulde gamemastere og alt det andet som vi kender fra conner.

Vi er ikke den eneste kultur der har dette problem. Der findes intet sted i verden der er så lidt litterært som Bogmessen i Forum. Gedemarked det er hvad det er. Og det er en con også. Og på et gedemarked sælger man ... geder. Ikke oplevelser, bøger, kunst eller rollespil! Så hvis du virkelig vil noget med dit scenarie så udsæt det ikke for en con. Det er synd for scenariet og det er synd for dig som forfatter. Det svarer til at udstille malerier på et kælderværtshus. Der er ingen der lægger mærke til om det er god kunst. Det er bare sådan noget der er der.

Det er ikke på denne plads at jeg kommer med løsninger. Jeg kan bedre lide problemer. Og conner er et problem. Det er et stort problem i forhold til, hvor vi gerne vil bringe rollespillet hen. Måske skulle man holde en ny slags mini-conner. En aften på restaurant. En gruppe ved et bord. Tjenere der bringer maden. Serverer vin, øl, kaffe og cola. Ordentlig belysning – og ens egen seng at sove i.

Jeg ønsker jer alle en god con.

Adam Bindslev

miljørigtige godt brugte

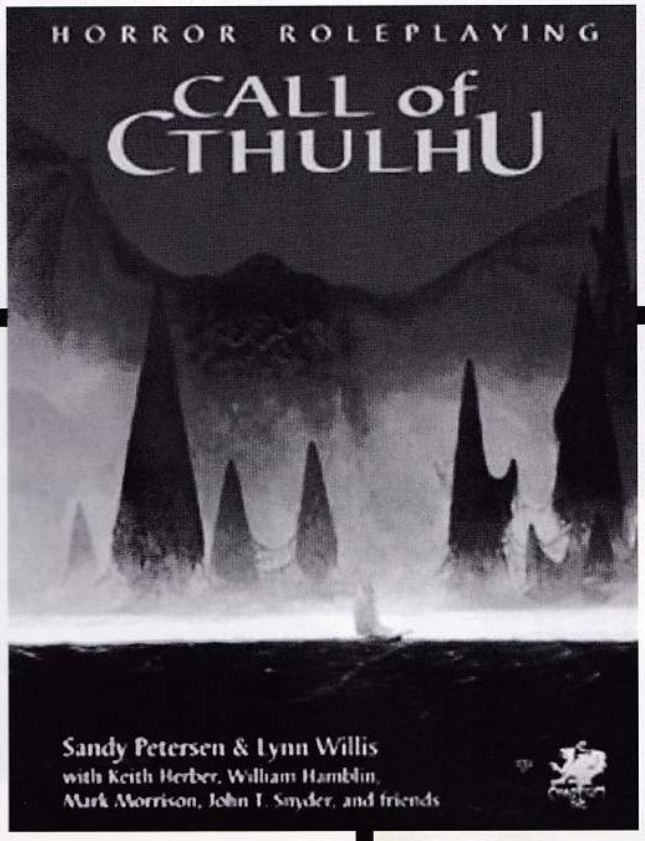
nyheder

af ham der Brian Rasmussen

Abd al-Azrad slår til igen

Så er stjernerne igen ved at være på plads, og det er blevet tid til at påkalde de gamle guder. Call of Cthulhu kommer nu i en såkaldt revised udgave, eller som Chaosium selv kalder det; version 5.5. Den nye udgave er kompatibel med 5. udgaven, men tilfører det udødelige horrorspil godbidder som: Nye illustrationer, den oprindelige Call of Cthulhu novelle, mere magi og galskab samt et afsnit om overjordisk teknologi (så nu kan du få svar på, hvordan en mi-go plæneklipper ser ud).

Hvis jeg skal være lidt kritisk her fra min varme stol, vil jeg tillade mig at så tvivl om, hvorvidt det nu også er nødvendigt med en ny udgave. Når Chaosium selv fremhæver nye illustrationer og en novelle, som alle Call fans i forvejen har stående på hylden, som de væsentligste forbedringer, aner man vel en smule (over)naturlig uråd. Så med mindre du ikke allerede har Call of Cthulhu (og hvem har ikke det), er det måske alligevel ikke årets nyhed.
CoC 5.5 er under alle omstændigheder på gaden i juni, og så kan du jo selv se, om opdateringen er pengene værd.



Storrygende troldmænd på en skildpadde

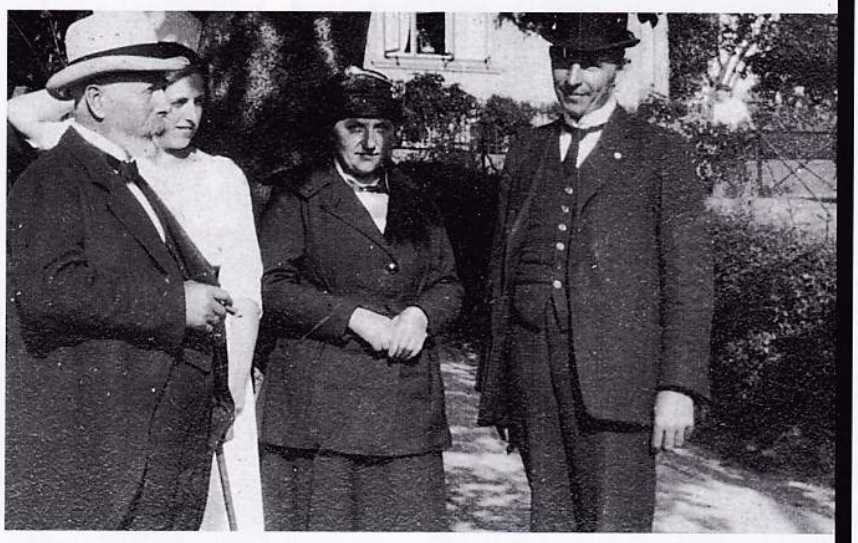
Den længe ventede GURPS Discworld skulle snart være på trapperne. Supplementet bygger på Terry Pratchetts fuldstændig gale bøger om de storrygende troldmændene på Discworld. Pratchetts bøger kan bedst beskrives som en syg blanding af Warhammer Fantasy og Hitchhiker's Guide to the Galaxy, så hvis du er til fantasy og gal engelsk humor, er her et bud på underholdende læsning i sommer.

Som et kuriosum kan det nævnes, at Terry Pratchett ikke længere krediteres som medforfatter til supplementet, som det var tilfældet ved de første annonceringer. Monstro han blev træt af at vente?

GURPS Discworld bliver en ordentlig moppedreng på 240 sider, og indeholder blandt andet de nye GURPS Lite regler, og kan derfor bruges uden GURPS Basic Set. Galskaben begynder til maj (eller det er i hvert fald hvad Steve Jackson Games påstår). Vi venter i spænding.

Magic: The Tegneserie

Endnu et Magic spinoff projekt til de hungrende masser. Dark Horse Comics har netop lanceret en miniserie baseret på de farverige papstykker. Hvad skal man dog vælge: En video med Aqua eller en tegneserie baseret på et kortspil?



Wizards of Milano

Wizards of the Coast ekspanderer endnu engang – denne gang i Norditalien, nærmere bestemt Milano. Den italienske version af Magic med den klinkende undertitel L'Adunanza har solgt godt, og Wizards ser nu sit snit til at gøre det italienske marked endnu stærkere med en lokal bastion.

Skulle du af uransagelige årsager have brug for at kontakte din lokale Magic-pusher i Italien er adressen:

Wizards of the Coast, Italia S.r.1.
via Giovanni da Udine 34
(jeg tror ikke, det har noget med vampyrerne at gøre...)
20156 Milano
Tlf.: +39 02 38 09 33 56
Mail: wotcitaly@wizards.be

En stjerne genfødes

Wizards of the Coast har været på det store hjertemassagekursus og med diplomet fulgte chancen for at genoplive verdens ældste science fiction magasin Amazing Stories. Siden første nummer udkom i 1926, har Amazing Stories værnet om genren og bragt noveller, interviews, anmeldelser og meget mere. Den nye udgave vil føre denne tradition videre, men vil også tage science fiction film og tv med ind i billedet (no pun intended).

TSR købte rettighederne til Amazing Stories i 1982, og udgav det frem til 1995, hvor de måtte stoppe udgivelsen på grund af økonomiske problemer. Efter Wizards overtagelse af TSR sidste år er der igen kommet penge på kistebunden, og det har givet anledning til genoplivningen af det klassiske blad. Det nye Amazing Stories vil være at finde i butikkerne engang til sommer og vil herefter udkomme fire gange årligt.

Delta Green: Sandheden er derude

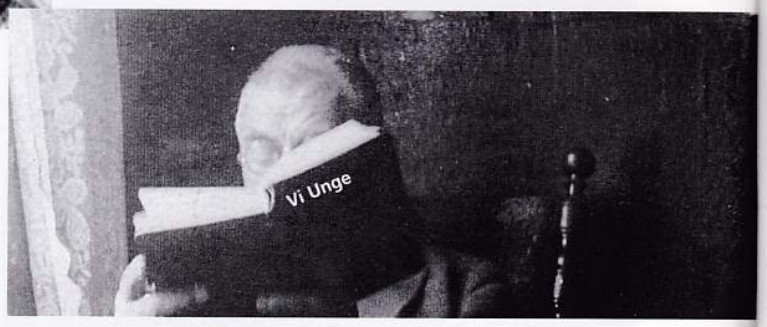
Pagan Publishing satser fortsat hårdt på at få deres - i mine øjne - geniale Delta Green baggrund til at blive en succes. Det sidste træk er en dediceret hjemmeside samt en novellesamling – Delta Green: Alien Intelligence - med otte historier i Delta Green universet. Novellerne er skrevet af holdet bag spillet - Detwiller, Glancy og Tynes - med hjælp fra Bruce Baugh, Bob Kruger, Blair Reynolds, Greg Stolze og Ray Winninger.

Hjemmesiden er opbygget som et arkiv fyldt med sager, dossierer over Delta Green agenter, beskrivelser af gizmos og artefakter med mere. Med andre ord: Masser af ideer til din kampagne! Tag et kig i arkivet på http://www.delta-green.com og bered dig i kampen mod de fremmede.

Kongen har abdiceret!!

- som den ældste siden 1920, er Kongen (se Fønix nr. 9 - 22) blevet AD'er på Vi Unge. Det forlyder at han nu vil lære at layoute. Vi ønsker ham tillykke og må han rådne op i helvede for alle de overskredne deadlines...

(og sækkepibespillet ved redaktionsmøderne!)



Pondsmith holder pause

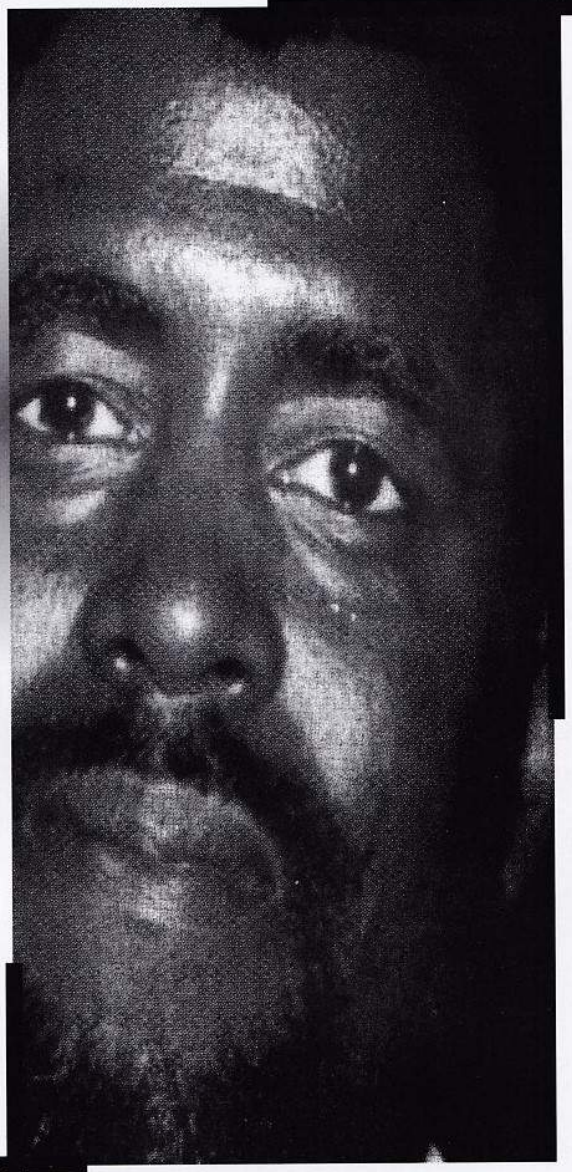
En af branchens mest kreative bagmænd Mike Pondsmith (interviewet i Fønix 7) har annonceret en midlertidig pause fra hele cirkuset. Mike Pondsmith leder til daglig R. Talsorian Games og har blandt andet været ophavsmand til klassikere som Cyberpunk 2020 og det meget oversete Castle Falkenstein.

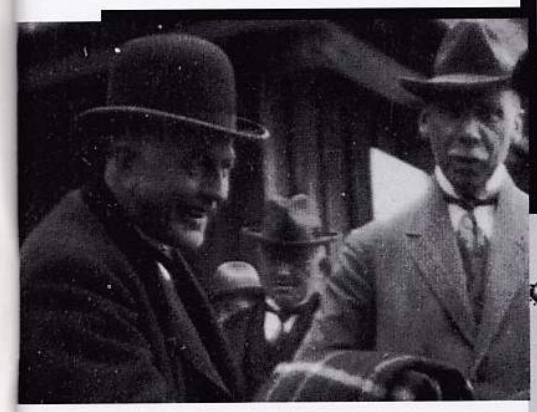
"Efter knap et års seriøse overvejelser, er jeg kommet til den konklusion, at jeg har brug for en pause fra spilindustrien, og den bedste måde at gøre dette er ved at reducere R. Talsorian Games til et deltidsforetagende. Dette er en personlig beslutning, jeg har været nødt til at tage for at bevare de sidste rester af min sunde fornuft.", siger Mike Pondsmith og understreger samtidig, at der ikke er tale om, at R. Talsorian Games er ved at lukke. "Vi skruer bare tempoet ned. Vi vil stadigvæk producere nye supplementer bare ikke ligeså hurtigt. Og med et mættet marked er det måske ligefrem en velsignelse."

Den tidligere annoncerede tredje udgave af Cyberpunk 2020 skulle i følge Mike Pondsmith stadigvæk være på vej, "Faktisk giver denne beslutning mig mere tid til at færdiggøre Cyberpunk V3. Det tager oceaner af tid at administrere personale, samarbejde med jurister, lægge budgetter og de tusinde af andre faste opgaver, der er i forbindelse med driften af et firma. Jeg får kun skrevet ganske lidt hver dag, og det er derfor, dette projekt har været så lang tid undervejs. Samtidigt er det en også af grundene til, at jeg ønsker at sætte tempoet ned; så jeg kan få mere tid til at skrive!"

Med hensyn til nye spil fra Pondsmiths hånd, ser det dog knap så lyst ud, "Lige nu er jeg simpelthen for udbrændt til at komme på nye ideer. I stedet vil jeg bruge nogle år på andre områder og så se tiden an. Jeg elsker stadigvæk spil, og jeg er ret sikker på, at jeg efter en god pause vil opleve kreativiteten komme tilbage."

Skulle du have yderligere spørgsmål, kan du kontakte R.Talsorian@aol.com. Vi ønsker Mike Pondsmith god ferie, og glæder os til at høre fra ham igen.





Løven har fået ny hule

Den norske spilproducent Løvehulen Spelldesign, der står bag Imperium 3000, som vi anmeldte i sidste nummer, har redesignet deres hjemmeside fuldstændigt. De nye løjer kan ses på http://samsom.stud.hivolda.no/~tl/lionsden/.

Johan har gjort det!!

- som den yngste siden 1920, er Carl Johan Sennels (se Fønix 21) blevet optaget på det Det Kongelige Danske Kunstakademi's Billedskole. Det forlyder at han nu vil lære at tegne. Vi ønsker ham tillykke og glæder os naturligvis på hans vegne.

Fønix starter med denne artikel en ny serie om Grænseland. Rollespillets grænseland. Om de oplevelser og muligheder der bevæger sig udover AD&D, chips og cola, 1d100 og sene aftener på conner. Jacob Schmidt-Madsen lægger ud i dette nummer – og i næste nummer fortæller han om sit grænseland. Har du fortællinger fra dine personlige grænser, så send dem til Fønix.

Grænseland

af Jacob Schmidt-Madsen

Rollespil har mistet nyhedens interesse. Det er ikke længere provokerende eller nyskabende. Og med stiftelsen af Landsforeningen Sleipner kan vi end ikke kalde os en rigtig subkultur længere. Så er der overhovedet noget at gøre ved den dalende entusiasme fra såvel nye som gamle spillere?

Denne artikel tager dig med ind i rollespillets grænseland og ser på mulighederne for at puste nyt liv i fortællingens bål.

Da fortællingen var fri

Det gæliske ord for historiefortæller er Seanachí [SHA-na-kii]. Direkte oversat betyder det "én, der har adgang til det gamle". Altså nærmere en historiebevarer end en historiefortæller - mere vismand end underholder. Dette var i høj grad grunden, til at et samfunds Seanachí blev betragtet som en hellig skikkelse, hvis position end ikke mægtige krigere eller konger kunne bestride. Seanachís historier omhandlede for det meste mindeværdige begivenheder, berømmelige personer eller bestemte steders oprindelse (sidstnævnte lever den dag i dag videre i gæliske stednavne gennem Skotland, Irland, Wales, Isle of Man, og hvor ellers de keltiske sprog endnu trives). Historierne kunne tage alskens udformninger fra det latterliggørende over det episke til det direkte moraliserende. Men én ting var sikkert: De var fyldt med magi og eventyr! Og således var samfundenes historie fyldt med magi og eventyr. Ingen ubelejlige grænser som fantasi og virkelighed eksisterede. Kun Seanachís ord.

Idag er situationen anderledes. Bortset fra nogle få, sejlivede gamlinge på hengemte, traditionsbundne egne er den oprindelige Seanachí død. Bøger, radio, tv og computere har taget over på de rent praktiske formidlings- og bevaringsområder, men dog ladt en god portion af underholdningselementet tilbage til godtfolk som moderne historiefortællere, entertainere, musikere og - naturligvis - rollespillere. Men er underholdningselementet nok?

"de pædagogiske tiltag
har ofte skræmt flere bort,
end de har lokket til"

Rollespil som medie

Problemet med rollespil opstår omkring de grænser, som det sætter for sig selv i kraft af at være et rent underholdningsmedie. Vi kan fylde vores historier til bristepunktet med magi og eventyr, men så længe det ikke har en dybereliggende relevans, kan vi ikke andre det faktum, at rollespil blot er én ud af et eksplosivt voksende antal former for underholdning. Tilmed er det alt for ukonkurrencedygtigt til at kunne vinde terræn mellem andre, lettere tilgængelige medier. Som mulighederne bliver flere og flere, drukner rollespil i en tom, grå masse, og den eneste redning synes at ligge i at lære at skille sig ud fra de andre. Ikke at du eller jeg pludselig vil vågne op en dag og have glemt alt om det, men at det vil blive tabt for eftertiden.

Nogle er gået den saglige vej og forsøgt med at bruge rollespil i undervisningsøjemed, til historiske simulationer og sågar som forebyggende middel mod ungdomskriminalitet og -narkomani. Indtil videre har succesen på disse områder været begrænset, og særligt de pædagogiske tiltag har ofte skræmt flere bort, end de har lokket til. Men det interessante ligger i selve opfattelsen af rollespil som et udadsøgende, innovativt medie. Selv om de første forsøg på at ændre dets umiddelbare indhold og anvendelsesmulighe-der endnu ikke har båret vedvarende frugt, må vi ikke give op på dette punkt. Måske vi endda skal dykke dybere ned i det. Helt derned hvor rollespillets grundidé ligger gemt.

Rollespil som kunst

De sidste par år har set en stigende interesse for det snart klassiske talkshow-spørgsmål: "Er rollespil kunst?" Tendensen er et klart "ja!" - et svar, som åbner op for en helt ny måde at anskue rollespil på. Kunst er først og fremmest et reflektivt udtryk og må - for at holde sig i live - være i konstant udvikling. Ellers bliver det statisk, navlebeskuende og uinteressant. En måde at udvikle sig på er ved at bryde grænser, ved at eksperimentere, ved at skabe alternativer.

Og ligesa med rollespil. Sa lad os se paa nogle af de barrierer, som vi og andre har omgivet det med:

Det overmættede marked:

Op gennem 90'erne har vi set en stigning i produktionen af rollespilsmateriale omvendt proportional med interessen for det. Resultatet er et stort og

udvandet marked, der desværre er så overvældende i sin masse af udbud, at det paralyserer mange rollespilleres egen kreativitet. De gamle visdomsord, om at kvantitet ikke altid er lig kvalitet, er kun alt for sande i denne sammenhæng. Det er for nemt at spinde rouletten i den lokale rollebiks og plukke en tilfældig forside ned fra hylden. I ni ud af ti tilfælde havner køberen med det rene bras, som nærmere motiverer til apati end rollespil. Havde køberen istedet sat sig ned et par timer med pen og papir - eller tastatur og monitor - ville han have skabt noget, som ikke blot ville være bedre, men også mere relevant for hans egne spillere. For selv om det store udbud af rollespilsartikler kan give indtryk af, at alle nicher på området er udforskede, bør du huske på, at hvor rollespilsproducenten skriver generelt og åbent for at favne så mange spillere som muligt, kan kun du selv skrive, hvad der helt specifikt passer til lige netop din spillergruppe.

De andres mesterværker:

Nuvel, mange har allerede indset, at købers marked ofte er et råddent marked, fordi rollespil i høj grad er en personlig - og kunstnerisk? - ting. Men en ny fælde lurer i horisonten: dine medsympatisører i kampen mod fladt, masseproduceret rollespil. Det typiske skridt væk fra 'pengemediet rollespil' mod 'udtryksformen rollespil' fører direkte ind i Sleipners scenariebibliotek, Atlantis. Umiddelbart er det et sundt selvtillidsboost at se hvor mange selvstændige scenarieforfattere, der egentlig er. At spille et par af scenarierne i ny og næ er også en god idé for at slappe lidt af, få inspiration og mærke den generelt høje, danske standard. Men så er det også slut med bonussiderne! Som den ene gennemarbejde scenarieblok efter den anden dumper gennem brevsprækken drænes gå-på-mod og kreativitet. Pludselig forekommer det komplet uoverskueligt at skrive et scenarie, endsige en kampagne. De digre, enkeltstående værker får en passiviserende effekt, som måske er endnu større end købescenariernes -

De andres mesterværker er en farlig sump fyldt med lygtemænd og smukke alfer, altid parat til at stjæle din fantasi

dem skal man i det mindste selv redigere i! De andres mesterværker er en farlig sump fyldt med lygtemænd og smukke alfer, altid parat til at stjæle din fantasi og en af rollespillets særlige forcer: kampagnen. Vejen ud ligger i at erkende forskellen på con- og hjemmescenarier. Igen er det dig - og ikke con-forfatteren - som kender din spillergruppe. Hvis du udnytter denne viden fornuftigt, kan du være med til at nå helt derud, hvor grænserne skal brydes, og hvor rollespillets udvikling gik i stå: i de private hjem. Udvikles rollespillet indefra, på et personligt plan, skal det nok give sig udslag på conner -og måske endda på det kommercielle marked. Da vil vi nå en tid, hvor connernes rollespilseksperimenter bliver brugbar udvikling i stedet for enkeltstående særheder, der kommer og går i ét væk.

Overstrukturering:

En anden potentiel kreativitetsblokade og kampagnedræber er scenarieforfatterkurserne. Hvad der startede som nogle selvbevidsthedsskabende retningslinier har efterhånden udviklet sig til komplicerede regelsæt, som tager brodden ud af det spontane og det radikale. For mange scenarieforfattere kan kurserne være en glimrende måde at komme i gang på eller få hold om forvirrede idéstrømninger med. Desværre har den enorme research på området en grum tendens til at lade folk tilbage med en følelse af, 'at det er den eneste rigtige måde at skrive scenarier på'. For disse personer bliver kurserne en sikkerhedslås frem for et afsæt.

Middelmådighedens træge bånd skal nok sikre mod fadæse, men også mod udvikling og anerkendelse. Derfor er det vigtigt altid at være tro mod dig selv, når du skriver, og kun tænke på scenarieforfatterkurser som redskaber - ikke som idealer. Desuden er kurserne sædvanligvis udelukkende conorienterede og dermed helt ude af takt, med hvad du selv skaber af scenarier og kampagner hjemme.

Er vejen tilbage vejen frem?

Umiddelbart kan disse tre eksempler på grænser samtidig synes at være eksempler på nogle af de problemer, som udviklingen i rollespil er skyld i. Har vi udviklet rollespil 'forkert', eller ligger kunsten i udvikling i at vende tilbage til rødderne og holde dem uforandret gennem tidens udvikling?

Når jeg snakker udvikling, rækker jeg ganske vist tilbage mod det hjemlige rollespil, men det er vigtigt at bemærke, at der ikke er tale om en glorificering af rollespillets ungdom. Og det, fordi rollespil ikke længere er så ungt endda. Rollespil er unægteligt blevet ældre og klogere på erfaring, men modningsfasen har på bedste teenagervis efterladt det med en identitetskrise. Er det subkultur eller officielt medie? Er det underholdning eller kunst? Terapeuten foreslår, at vi kigger tilbage på barndommen, finder ud af, hvor det gik galt, og søger efter os selv i vores kulturelle baggrund. Hvad foreslår du?

Mit bud er, at udviklingen var naturlig, og at intet er gået galt. Samtidig er jeg dog overbevist om, at det er vigtigt at kunne identificere sig med sine rødder, som rollespil må siges at være gledet overordentligt langt væk fra. Men når vi går tilbage, må vi huske at være kritiske for ikke blot at forsøge at genoptage et afsluttet cyklus. Vores erfaring bør kunne udvælge sig de væsentligste detaljer og binde knude mellem dem og det moderne rollespil.

Her er det, at rollespillets urfader, Seanachí - historiefortælleren - atter kommer os til hjælp. I hans dage svævede historierne i et uendeligt rum, hvor tilhørerne satte deres egne grænser. Som tidligere sagt havde fortællingerne ofte en moralsk eller historiebevarende funktion, men dette er kun den halve sandhed. Det, der gjorde dem unikke og smukke, var det lag af af magi og eventyr, som de var indhyllede i, og som gav tilhørerne mulighed for selv at læse, hvad de ville, ind i dem.

På den måde var såvel Seanachís som rollespillets barndom et væld af fabler og magiske eventyr. Men hvor rollespilsscenarierne var underlagt rammer og regler, var historiefortællingerne frie, og hvor scenarierne udelukkende tjente som underholdning, havde fortællingerne et ekstra, underliggende lag. Det er bl.a. dette symbolske lag - omend forstået generelt som et lag af relevans og eftertanke, der kan søges af den interesserede - som jeg mener, at vi skal bringe frem i dagens rollespil som en kunstnerisk, saglig eller '?' tilføjelse til underholdningsmediet (jvf. Fønix, april '97: Kasper Eskildsens artikel 'Ødipus og Dragen' om behovet for en ny og mindre naiv mytologi i fantasy-rollespil).

Alt i alt hungrer rollespil efter en åbenhed, som alt for ofte knuses af præstationsangsten i et etableret miljø

Frygt for frihed

Alt i alt hungrer rollespil efter en åbenhed, som alt for ofte knuses af præstationsangsten i et etableret miljø. Vi har brug for en fri fortolkning af rollespillets facetter og formål frem for en evigt tilbagevendende kamp for at tilfredsstille det kritiske

Folk har fundet ud af,

at der gemmer sig tunge studier

bag Amazonkvindernes glitterforsider

con-marked. Selv i mange tilfælde, hvor scenarieforfatternes koncentration er centreret om at overraske og være et skridt foran, bliver udfaldet ofte ren spekulation i masseleflen uden nyskabelsens egentlige gnist.

Tendensen, som jeg ser den, er en frygt for at bryde grænserne og træde ud af det tomrum, vi har brugt 25 år pa at udfylde med velovervejede cirkulærer og faste regelsæt for inspiration og kreativitet. Ikke at et velorganiseret bagland nødvendigvis behøver at være en hindring, men at det er blevet det, fordi vi endnu ikke er begyndt at betragte det som en force - et grundlag for eksperimenter og udvikling. Som det er nu, bliver der kun afprøvet nye teorier inden for de sikre con-rammer. Men hvad med derhjemme, hvor vi har al den frihed, vi behøver, og hvor vi endda kun står til ansvar for vores venner, som nok skulle kunne tilgive en svipser eller to?

Igen synes problemet at være, at man er bange for at bevæge sig uden for barrierne. Vi har paduttet os selv et forskruet billede af, at alle mulighederne ligger udstillet for næsen af os, og at det kun er et spørgsmål om at vælge. Og skulle man vove sig ud i noget nyt, må man endelig først sikre sig, at det er et scenarie til Alterna-Con eller i hvert fald et officielt registreret og kulturfondunderstøttet eksperiment. Det virker selvmodsigende og håbløst. Hvordan bryder man en grænse uden at krydse den? Med uld i munden og rollespilsmiljøets store blåstempel i passet? Hvis det er, hvad der forstås ved udvikling, er det intet under, at rollespil er døende. Men måske jeg tager fejl, og rollespil slet ikke er døende?

Er 'Er rollespil doedt' doed?

I den sidste weekend af oktober '97 var jeg på European Science Fiction Convention i Dublin. Her lagdes der ud med et panel under overskriften: 'Is 'Is sci-fi dead' dead?' Diskussionen udviklede sig hurtigt til en latterliggørelse af den evindelige diskussion, om hvorvidt science fiction er ved at uddø. Og gid det samme ville ske, hvis emnet var rollespil. Men ak! Hvor science fiction har alle de medier, som det orker at trække paa, og vil have inspiration så længe verdens videnskab og teknologi udvikler sig, er rollespil et langsomt og kompliceret medie, der ikke kan sælge sig selv. Folk har fundet ud af, at der gemmer sig tunge studier bag Amazonkvindernes glitterforsider. I hvert fald som det ser ud nu.

Ergo, rollespil er døende - selv i science fiction kredse (på Dublin-connen gemte overskriften 'Role-playing Games' ikke på andet end en 45 minutters introduktion til Magic). Håbet ligger i en radikal ændring af opfattelsen af rollespil. Vi er ikke underholdningsproducenter, som skal tilpasse vores arbejde til snævre kontrakter. Vi er kreative tænkere, der udtrykker os gennem rollespil, fordi det har kvaliteter, vi ikke finder andetsteds. Forringer vi det til et tomt, indadskuende underholdningsmedie, der har nok i sig selv, kunne vi lige så godt skrive bøger eller lave film - det er i det mindste medier, som endnu har plads til frie udtryk.

Til sidst har jeg blot tilbage at begrave den romantiserede holdning, at rollespil har det fint, og at det blot er alle de 'etablerede' rollespillere, som er kørt sur i det og nu beklager sig over, at det er uinteressant. Virkeligheden er en ganske anden. Tilgangen af nye spillere er stærkt dalende, fordi rollespil har brugt alle sine kræfter på at udvikle sine grå omstændigheder frem for sin innovative, nyskabende kerne af kreativitet og fantasi. Og selv om en sjælden, ny spiller kan finde ars spilleglæde i det eksisterende udvalg, hvad hjælper det da rollespillets største, aktive gruppe: de, som allerede er engagerede og også håber at være det engang ud i fremtiden?

af: Jacob Schmidt-Madsen
15 High Street
BT48 6LT
Derry
Co. Derry
Northern Ireland

Tak til min magiske ven,

den drømmespindende historiefortæller

Seoras MacPhearson.

Abekongen

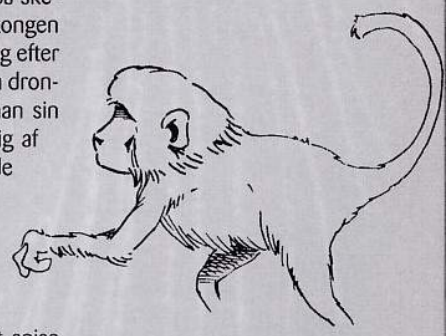
en tragedie af Bjarne Sinkjær og Flemming D Andersen

Dette scenarie foregår i en Inka-setting. Da aber spiller en ikke ringe rolle i scenariet, og de kun med noget besvær kan erstattes af andre væsner, har vi af naturlige grunde været nødt til at lade handlingen udspille sig i subtropiske egne. For at gøre en dyd ud af nødvendighed, har vi tilsat lidt inkastemning, som vi så kunne bruge til at sætte en eksotisk ramme om handlingen. Spilpersonerne kunne være undersåtter af en Inkakonge, eller måske gæster fra det høje nord, som kongen inviterer med på sin brudefærd for at imponere den fremmede fyrste. Scenariet er skrevet til Viking-Con 16, og kan derfor spilles selvstændigt, men det kan også bruges som udgangspunkt for en kampagne.
Scenariet kan bruges til alle fantasy-rollespil, selv om nogle systemer er mere oplagte end andre; GURPS Aztec, Azteker supplementet til AD&D eller Earthdawn. Det eneste der skal tages hensyn til er at fordi der, bortset fra en kamp i klimakset, ikke er meget kamp i scenariet, bør spillerne ikke være særligt stærke, eller råde over stærke afstandsvåben eller trylleformularer.

Der var engang..

fem små kongeriger. I et af disse levede der en inkakonge, den ædle Hauscár Ne Quilactal, med sin dronning. Skønt de elskede hinanden, kom der ikke noget barn ud af ægteskabet. Efter mange forgæves ofringer til guderne, gik kongen en stormfuld nat op på templets tag, og der truede og tiggede han guderne til at skænke ham en søn. En måne gik, og så hændte det at dronningen opdagede at hun var frugtbar! Men da dagen oprindte hvor hun skulle føde, fik hun store smerter og det stod snart klart for alle, at det ville ende i stor sorg. Men dronningen var stærk og modstod gudernes vrede, og hun fødte en søn. Hun så på sit barn, smilede gennem smerterne og kaldte ham Eakka, som betyder Himlens Juvel, og så udåndede hun.

Drengen var sund og stærk, og voksede sig snart til, og han var virkelig en køn dreng at se på. Så skete det i det år hvor drengen fyldte seks år, at kongen blev alvorligt syg. Også han fik store smerter, og efter at have kæmpet i to døgn sluttede han sig til sin dronning. Men inden han opgav ånden, aftvang han sin svigefulde bror det løfte, at han skulle tage sig af hans søn. Skønt Atahualpa gav sit ord, havde han nu ikke nogen hensigt om at holde løftet, for han hadede sin bror og ville have magten for sig selv – og det var ham der havde frarøvet sin bror livet med gift.



To år senere skete det, at den unge Eakka også blev syg. Han talte i tunger, nægtede at spise eller drikke, begyndte at se syner og om natten blev han ramt af mareridt. Mange læger så til ham, men

uden at kunne kurere sygdommen. Da kom en troldmand fra et fjernt land og han proklamerede, at prinsen var blevet besat af en dæmon. Allerede samme dag blev øjnene stukket ud på den unge prins, og han blev jaget ud i junglen for at dø, således at hans død ikke kom over byen. Det var naturligvis den onde Atahualpa der havde slået prinsens sind med vanvid ved en gift, som han havde købt af troldmanden, og nu havde han fået den trone han begærede så højt.

Atahualpa var nu konge, og to år efter fødtes der ham en søn, den unge Naga Ne Atahualpa. Men Atahualpa var stadig ikke tilfreds. Han begærede endnu mere magt, og begyndte at føre krig mod sine naboer. For at købe sig fred, foreslog en af nabofysterne et helligt ægteskab mellem en af hans døtre, den fagre Ixtlan, og Atahualpas søn, den unge Naga, idet han håbede at binde Naga med kærlighedens bånd, og på den måde sikre freden mellem de to riger. Atahualpa sagde ja, og en dato for trolovelsen blev sat.

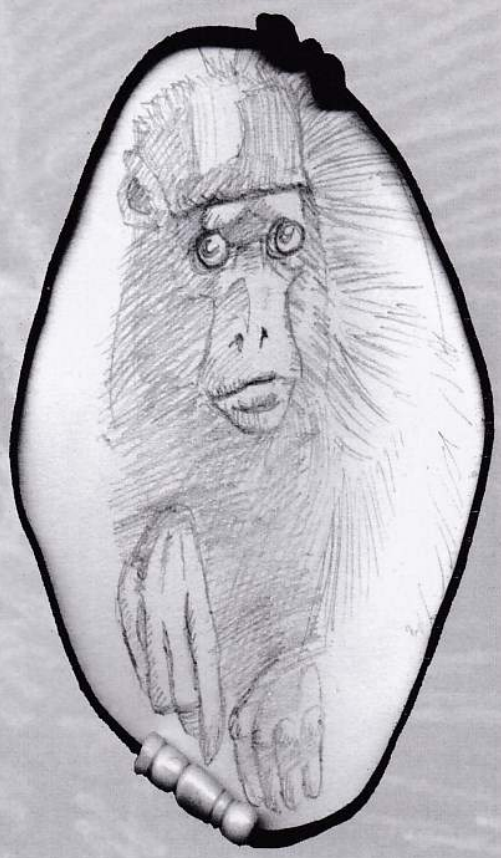
Og således sker det, at Kong Camayoc, og et følge af tjenere og rådgivere, deriblandt vore helte, en smuk forårsdag fra en bakketop kan skue ned på Atahualpas vældige hovedstad. Men hvad vore helte snart vil erfare, så er den unge prins Eakka er ikke død. Han blev adopteret af en flok aber, og snart blev hans deres konge. Og fra et gammelt tempel venter han kun på sin hævn.

Historien

Vores historie starter en smuk forårsdag, hvor Inti står strålende på himlen. Væk er vinterens tørke, og en velsignet regn har grønnet jordene. Kong Camayoc med følge er stoppet på en bakke ovenfor Kong Atahualpas mægtige by. I byens centrum kan de se den store pyramide indviet til Inti, solguden, og en lidt mindre indviet til måneguden Quillamama, og ikke mindre imponerende er det store palads med en masse sidebygninger.

Kong Camayocs følge består af et anseeligt antal heste og muldyr, og næsten hundrede soldater og tjenestefolk. Alle er de ved at skifte fra det støvede rejsetøj til festlige hvide dragter og nye kapper i smukke farver, for det går ikke an at Kong Camayoc ligner en simpel versal i den fremmede konges øjne.

Mens spilpersonerne skifter tøj, ligger de mærke til et rejseselskab af dværge, som overhaler karavanen. Det er et sjældent syn, da dværgene sjældent forlader deres befæstede huler i bjergene. Der er ti dværge,



alle lavstammede og sortsmudskede, med fedtet brunt hår med deres karakteristiske fletninger, og store vilde skæg der får dem til at fremstå som vilde dyr. De har store hjelme på hovedet, og store økser i stropper over skuldrene, alle mesterligt udførte med sindrige forsiringer. Uden et ord til hilsen overhaler dværgenes rejseselskab følget. Hiram, kongens ceremonimester, spytter efter dem, og gør tegnet som afværger ulykker.

Ankomsten

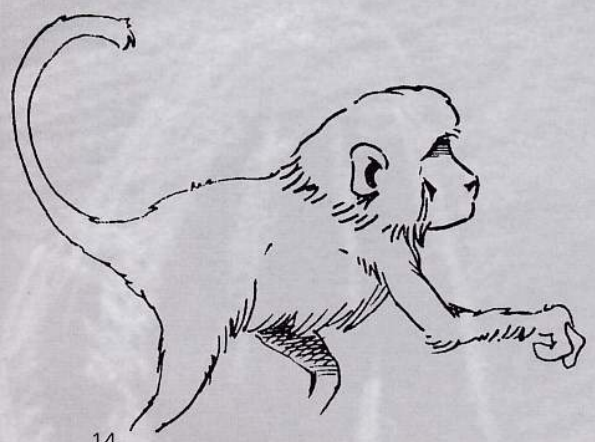
Kongens følge er naturligvis ventet, og en række af soldater står opmarcheret langs gaderne op til paladset. Følget bevæger sig gennem byen under megen opmærksomhed. Endelig når følget den store plads foran paladset. En større folkemængde har fuldt kongen gennem byen, og danner en kreds ud langs siderne. En lille procession af bedsteborgere baner sig vej gennem mængden. De nærmer sig ydmygt kongen, og en strålende bakke i drevet guld bæres frem. På bakken står to skåle i guld, med lidt brød og vin. Camayocs ceremonimester tager imod bakken på konges vegne, og kongen nipper lidt til brødet og vinen. Bakken bliver holdt op så alle kan studere den rundhåndede gave. Begejstringen vil ingen ende tage.

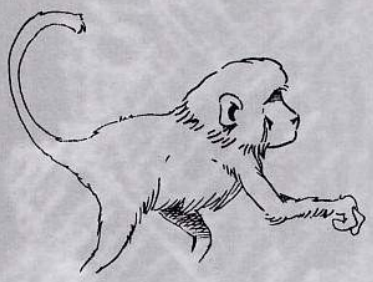
Spilpersonerne står lidt for sig selv, da de bliver opmærksom på en lille bande aber, som er ved plyndre et frugttræ. En af aberne hopper ned fra træet, og begynder at pille ved noget nedfaldsfrugt, mens den nysgerrigt følger optoget. Pludselig samler aben en sten op fra jorden, kaster den mod spilpersonerne og rammer en af dem. Han får ikke noget skade, men det gør ondt. En af de lokale begynder nervøst at genne aberne væk, og de fortrækker over bymuren.

Modtagelsen

Kongen og prinsessen modtages af Kong Atahualpa og Prins Naga. De forsvinder alle ind i paladsets indre, og folket går hver til sit.

Tjenere kommer ud til følget, og ekskorterer dem til deres kvarterer. Der bliver de fordelt på stuer efter rang og køn. Spillerne mødes her med en venlig vagt-





kaptajn der hedder Marak. Han spørger efter rejsen, og om hvordan det går hjemme i deres eget rige – han har været der i sine unge dage og er nysgerrig efter nyt. Har spilpersonerne mon lyst til et glas vin og måske et spil terninger senere? Han også nogle ikoner som spilpersonerne bedes bære om halsen så vagterne og de lokale kan se de er kongens gæster, og kan behandle dem standsmæssigt. Hvis der ellers er noget de vil spørge om, kan de bare snakke med ham.

Hiram kommer også lige et smut forbi, og ser til at alt går for sig som det hør og bør. Han fortæller spilpersonerne at de skal være rede efter middag, men at de ind til da kan gå rundt for sig selv. Han beder også spilpersonerne holde øjne og ører åbne.

Byturen

Byen er meget symmetrisk bygget op, og har vel en femogtredivetusinde indbyggere, hovedsagelig mennesker. Der er pænt og rent alle vegne, og folk virker velnærede. På overfladen er alting idyl, og når de lokale får øje på ikonerne, modtages spilpersonerne venligt. Men der er også en del soldater overalt, og spilpersonerne overværer hvordan en tigger bliver slået bevidstløs af nogen soldater, tilsyneladende uden grund. Det slår også gruppens troldmænd, at der ikke er skyggen af en troldmand at se nogen steder.

De kommer til en kro, som serverer pragtfuldt majsøl. Mens de sidder og nyder deres øl, kommer fem af dværgene ned i stuen og sætter sig ved et bord i et hjørne. Lige så stille forlader de lokale de omkringstående borde, og snart sidder dværgene helt for sig selv. Det synes nu kun at behage dem. De sidder og nipper til deres øl, taler deres uforståelige sprog, og skuler til menneskene. Hvis spilpersonerne prøver at kommer i kontakt med dem, er de en smule overraskede, og en af dem vil da gerne udveksle sladder med dem. Det går meget hurtigt op for spilpersonerne at dværge åbenbart ikke vasker sig ret meget, og derfor lugter ilde. Efter en kort snak med spilpersonerne undskylder dværgene sig, og fortrækker til deres værelser.

Trolovelsen

Efter siestaen er det tid for den første af mange receptioner og ceremonier. Kongerne og et udvalg af deres tjenere samles i en stor gård i paladsets indre. Prinsesse Ixtlan træder et skridt frem og tilbyder den unge prins en gave som hun selv har skåret ud i træ: en soldat på en hest, minutiøst skåret ned til mindste detalje. Prinsen træder et skridt frem, og tager imod gaven. Alle klapper naturligvis, og ikke et øje er tørt. Derefter er det tid for det første måltid, og folkene fra begge riger blandes i små grupper til snak om begivenhederne fra nær og fjern.

En af spilpersonerne lusker lidt omkring, og ser tilfældigvis dværgene blive eskorteret gennem paladset til et sidegemak. Samtidigt forlader Kong Atahualpa diskret forsamlingen, og sammen med nogle af sine rådgivere slutter han sig til dværgene. En eller flere af spilpersonerne har mulighed for at følge efter, og de overværer følgende i en tilstødende sal.

Dværgene bliver modtaget af Kong Atahualpa. En tjener kommer hen med en bakke hvorpå der står brød og vin, og stiller den foran dværgene. De ignorerer den. Atahualpa kigger irriteret ned på dem, og det er tydeligt at han er utilpas.

Dværgenes leder træder frem foran de andre, og står solid som en klippe, tilsyneladende uberørt af al den pragt omkring ham; Han minder kongen om de mange penge som dværgene har lånt kongen til at føre krig med – men hvor er de geder, tyrekalve og slaver som han lovede dem?

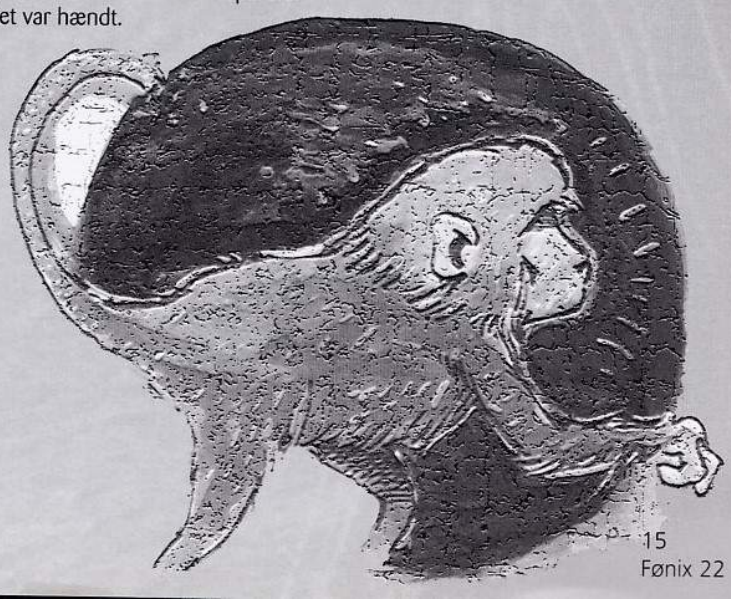
Kongen kigger længe på dværgenes leder. Hans ansigt er hvidt af vrede og hans mund bliver til en tynd streg af. Atahualpa minder dværgene om at de er hans gæster, og at han ikke vil finde sig i at blive behandlet som en betler i hans eget hjem. Dernæst forsikrer han dværgene om, at skønt udbyttet fra togterne ikke har været så rigelige som man kunne have ønsket, vil kongen naturligvis holde sit ord.

Uden mange venlige hilsener skilles parterne, og spilpersonerne kan luske tilbage til selskabet.

Festen

Aftenen kommer og der er lagt op til en stor fest. Det yndige par vises frem i deres fineste skrud, der er mange taler og stor højtidelighed. På et tidspunkt bliver de små lagt i seng; festen bliver mere larmende, og mad og drikke flyder i rigelige mængder.

Ud på de små timer lægger spilpersonerne mærke til at en tjener, ekskorteret af to vagter, kommer hen til Atahualpa og hvisker han noget i øret. Kongen ser pludselig oprevet ud. Han rejser sig brat og hvæser en ordre til sin kaptajn for livvagten, og forlader salen. Hvis ikke spilpersonerne gør noget, så tager Camayoc initiativet. En af spilpersonerne hører pludselig hans konges hvisken i øret, skønt kongen sidder i den anden ende af gården, "Lad være med at blive forskrækket. Jeg ønsker at du og dine folk skal følge efter Kongen, diskret, og se hvad der sker. Rapporter til Hiram så snart i ved noget." Camayoc fortsætter derefter samtalen med sin selskabspartner som om intet var hændt.



Kong Atahualpa går op til de øverste gemakker, og spilpersonerne når at høre en meget nervøs vagtkaptajn på vejen fortælle kongen at hans søn er stukket af, eller muligvis er blevet bortført. Drengen er forsvundet fra sit værelse uden nogen har set det, på trods af at der var en tjener i forgemakket, og to vagter uden for døren. Kongen går ind i de private gemakker. En vagt træder frem for at spørge om spilpersonernes ærende, men de kan nemt få adgang ved at vifte med deres ikoner. Kongen når prinsens gemak. Der er en del vagter som farer forvirret frem og tilbage, og nogle tjenestekvinder står og vrider hænderne i fortvivlelse.

Atahualpa kalder kaptajnen frem og forlanger en rapport. Kaptajnen fortæller at han opdagede at prinsen var væk da han personligt så til ham for en time siden. De to vagter foran stod vagt foran døren som de skulle, men han fandt tjeneren sovende i forgemakket. Han har snakket med de vagter som runderede i gården, men de har intet set. Han har i øvrigt sendt patruljer ud for at lede over alt!

Kongen mæler ikke et ord, men går i stedet ind i prinsens værelse. Der går fem minutter før han kommer ud. Han dirrer af vrede og forlanger at 'den elendige hund af en tjener' bliver kaldt frem. Tjeneren bliver hevet frem af to vagter. Der er død i kongens øjne, da han spørger tjeneren om hvordan det kan gå til at prinsen er blevet væk, siden det var hans opgave at passe på ham! Tjeneren kaster sig fortvivlet ned foran kongen, "jeg ved det ikke, Deres Nåde. Jeg hørte intet! Jeg er fortvivlet, min Konge.. Jeg.." Kongen giver ordre til at tjeneren fjernes fra hans åsyn og henrettes ved tortur, „og henret så også lige de to vagter!" Vagtkaptajnen ånder lettet op og giver de fornødne ordre – lykkelig over at det bliver ved dette.

Spilpersonerne ser en gammel tjenestekvinde trække sig tilbage. Det vil umiddelbart være umuligt at følge efter, da det vil se mistænkeligt ud foran alle vagterne.

Kongen går fortvivlet frem og tilbage. Det er tydeligt at Kongen ikke vælger folk ud fra deres intelligens, og de er ikke til meget hjælp. Endelig træffer han sin beslutning, vender sig mod sin vagtkaptajn og beskylder åbent 'de forbandede dværge' for at stå bag, og beordrer dem arresteret. Hvis spilpersonerne er hurtige kan de nå at følge efter.

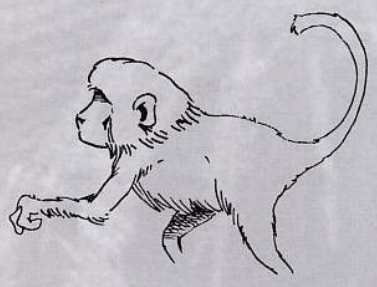
Når spilpersonerne melder tilbage til Hiram, beder han dem om at undersøge sagen, men meget diskret. De skal huske på at de er kongens gæster.

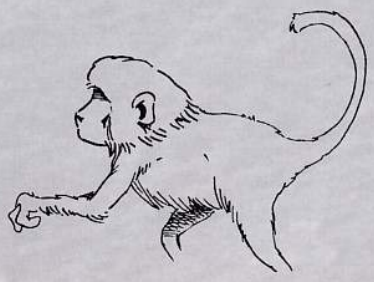
Dværgene

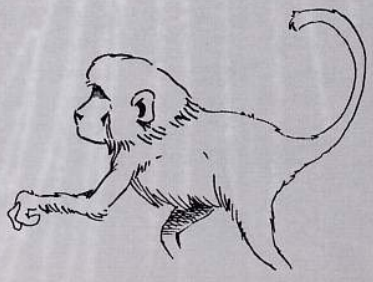
Hvis spilpersonerne allerede har været ude i byen, ved de hvordan der ser ud, og kan nå at smutte hen til kroen ad genveje; men de kan ikke nå at forhindre det der skal ske.

Tredive soldater, alle kongens livvagter, marcherer gennem gaderne og når kroen. Dværgene hentes ud af deres senge og afvæbnes under hårde ord og slag. Der lyder pludselig tumult, og to af dværgene kommer løbende med hævede økser. Det kommer til en kort, men voldsom kamp, som uundgåeligt ender med at den ene dværg ligger død, mens den anden bliver hårdt såret. Dværgenes leder, Darthec, forholder sig roligt, og forlanger harmdirrende en forklaring, hvilket blot besvares med et slag i ryggen. Dværgene bagbindes og trækkes afsted.

På vejen ud ser spilpersonerne en dværg snige sig rundt i skyggerne i nærheden af kroen. Han var ude og tisse, og har klogelig holdt lav profil. Hvis spilpersonerne snakker med ham, er han rimeligt paranoid, men han er dog villig til at snakke, hvis spilpersonerne får ham overbevist om deres gode hensigter. Garhhrex, som dværgen hedder, bliver overrasket over at høre at prinsen er blevet bortført, og vil benægte ethvert kendskab til sagen; Det er bare er noget Kongen finder på for at undgå at betale hvad han skylder dværgene. Atahualpa lånte penge nok til at udruste tre tusinde mand, og nu vil han ikke betale, og det er ikke det eneste.. Man skal passe på den slange! Blot ærgerligt at den gamle konge ikke var vis nok til at se det, så havde han nok levet i dag. Og det var vel nok belejligt at den gamle kongens søn skulle vise sig at være besat af dæmoner, ikke? Så blev han







jo nødt til selv at overtage tronen. Hvis spilpersonerne presser ham, så får de hele den sørgelige historie.

Hvis spilpersonerne hjælper ham ud af byen, får de i Garhhrex en meget god og trofast ven.

Lokale kan bekræfte dværgens historie. Men selv stillet foran fornemme gæster vil de være forsigtige med at kritisere kongen, "det er kanske som du siger, men ingen fremmede skal komme og sige onde ting om vores konge, thi han er både vis og god."

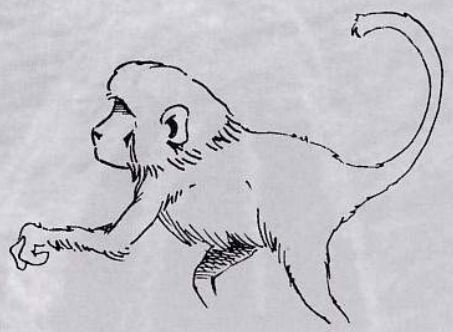
Prinsens gemak

Spilpersonerne kan uden de helt store problemer undersøge prinsens gemak, blot må de finde sig i at tre vagter står og passer på at de ikke piller ved noget; godt nok er de gæster, men der er grænser. Værelset ligger 10 meter over jorden, ud til en lille gård og bymuren. Der er vinduer uden glas og en stor altan. Værelset er rummeligt og overdådigt udsmykket med kalkmalerier på væggene, smukke tæpper på gulvene og kister til tøj og andre ejendele. Der er en del våben på væggene, og en hær af små træsoldater står opmarcheret på et lavt bord. Prinsessens gave ligger smidt hen i et hjørne, og en af hestens ben er knækket.

Der er ikke mange spor at gå efter; Ude på altanen ligger der nogle få rødbrune dyrehår. Op af murerne slynger sig planter, og de vil kunne bære et menneske, men det er sin sag at klatre derop. Nede i gården kan spilpersonerne finde nogle friske blade der er revet af.

Ammen

Hvis spilpersonerne vil have yderligere oplysninger, kunne de snakke med deres ven Marak, og han kan da også bekræfte historien. Selv var han kun en meget ung soldat da det skete, men han bevidnede den hårde behandling der blev kronprinsen til dels, men mener at det var nødvendigt. Han husker at den eneste der tog drengen i forsvar var en gammel kone, vist nok hans amme. Kaptajnen ryster sørgmodigt på hovedet.



Spilpersonerne bør da opsøge ammen. Ved at spørge sig frem, finder de frem til hendes værelse. Da de banker på døren kan de høre puslen bag døren. Efter en kort tids tøven lukker hun op. På hendes bord ligger der papirer og en flaske med blæk er løbet ud over bordet og ned over hendes klæder. Hendes hænder ryster. Hvis spilpersonerne kigger ud af vinduet, han de se en lille skikkelse hoppe over bymuren.

Hun ved godt hvilken behandling hun vil få hvis Kong Atahualpa får kendskab til hendes 'forræderi'. Hun ryster af angst og der skal ikke meget til at hun kaster sig ud af vinduet og i døden. Siden dette er en tragedie, vil det være passende hvis spilpersoner får afhørt hende, gerne lidt hårdt, og hun derefter kaster sig ud af vinduet.

Efter hårde ord og pres, bryder hun grædende sammen; Den gamle konges søn er ikke død, men lever endnu ude i en nærliggende ruin. Hun har skrevet breve til ham siden hun for fem år siden så ham sammen med nogle aber. Âlda er overbevist om at det er ham der er ansvarlig for Prins Nagas forsvinden. Ak, han er gået for langt, dette kan kun ende i ulykke.

Hvis spilpersonerne undersøger hendes værelse, er dette hurtigt gjort. Her er ikke andet end et lavt bord, skriveredskaberne, og to kister med fint, men ældet tøj, der fortæller om fortids storhed.

En tur i skoven

Ammen ved ikke hvor ruinen er, men det kan vagtkaptajnen fortælle dem. Det er en gammel tempelruin der har været forladt i århundreder. Templet var hjemsted for en krigerisk munkeorden der blev udryddet af en utilfreds konge, og stedet er nu tabu; de eneste der lever der er aberne. Spilpersonerne skal bevæge sig ind i junglen mod nord, forbi den forladte mine, over floden med hængebroen, og så langs en flod.

Efter at have givet deres Kong Camayoc en rapport, kan spilpersonerne tage afsted. Camayoc synes det er helt fint, hvis nogen af hans folk kunne skaffe prinsen tilbage, "men kom nu ikke galt afsted, og bring ikke skam over vores hus.."

Hele området er i kaos, og soldater patruljerer over det hele. Der er tilfældige husundersøgelser, og andre overgreb. Spilpersonerne kan bevæge sig ind i junglen, men støder på en patrulje. Soldaterne er meget ubehagelige, men lader til sidst spilpersonerne gå. Snart er de alene.

Junglen omgiver dem, og danner et grønt tag over deres hoveder. Alle lyde bliver dæmpet af vegetationen, men de kan høre en stadig skrigen, kvækken og hylen fra skovens dyr. De bevæger sig langs en sti der er meget lidt brugt, og visse steder har junglen næsten erobret den tilbage. Hvis det ikke var for de stenstøtter der markerede ruten, var de uden tvivl faret vild. De kommer forbi den forladte mine. Der er ikke en sjæl at se. Heden og fugtigheden er uudholdelig. Mineskakten ligger som et sort ondt øje, og nærmest belurer spilpersonerne. Men det er kun spilpersonernes fantasi – der er ikke en sjæl. Spilpersoner må videre på deres søgen.

Efter et par timer kommer et par små aber kravlende oppe i træerne over spilpersonernes hoveder. Snart støder en abe til.. og en til.. og endnu flere, indtil der er en snes stykker. De virker ophidsede, og skælder spilpersonerne ud. En af dem kaster en overmoden frugt på en af dem, og en abe kravler ned og laver et skinangreb. Hvis de trækker våben og dræber aben, går aberne totalt amok, og kaster sten, grene og frugter efter spilpersonerne. Hele tiden kommer der nye aber til, og snart er der over halvtreds. Spilpersonerne kan måske plaffe et par af dem ned med en formular eller to, men det synes kun at gøre dem endnu mere ophidsede. De driver spilpersonerne foran sig, og bliver stadigt mere aggressive. De må løbe for livet og kommer til en dyb kløft, med en forfalden hængebro over. Det er næsten umuligt at løbe over broen, da den er meget usikker. Da spilpersonerne er ude på broen ser de at nogle aber med macheter begynder at skære ræbene over!

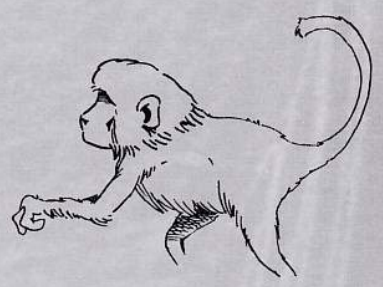
Broen falder; Der er dæleme langt ned. De fleste af spilpersonerne er heldigvis kommet over, men i heldigste fald hænger et par dem ude over kanten. Efter en gerne heroisk redningsaktion, kan spilpersonerne fortsætte ad stien. Forhåbentligt godt skræmte og paranoide.

Ruinen

Resten af rejsen fortsætter uden problemer, og uden overfald af flere aber. I skumringen når de til tempelruinen; en stor imponerende bygning, nu fuldstændig overgroet af planter. Arranger det sådant at solen lige er ved at gå ned. Som alle steder i troperne, bliver det hurtigt mørkt. Der er ingen at se; ingen mennesker, ingen aber, ingen papegøjer – alt er stille.

Spilpersonerne kommer ind fra højre. Bagerst kan man skimte tre bygninger. To hovedbygninger med høje kupler i irgrønt kobber, og en lav mellembygning der forbinder de to. Foran dem en åben plads med et enkelt alter, og rundt om pladsen en høj kolonnade der indrammer det hele. Rundt om templet kan spilpersonerne støde på små primitive marker.

Spilpersonerne kan i højre sides kælder finde tegn på beboelse. Et fattigt leje og en enkelt kiste er hvad her er at finde. I kisten findes en nobel drengs mørnede og forrevne klæder, man kan stadig se hvor smukke de må have været. Her findes en kniv, bladet er slebet så mange gange, at der kun er en stump til-



bage. Her findes en tallerken og en skål skåret ud i træ. Skæve er de, men der er skåret et fint mønster i dem. Her findes også, svøbt ind i et klæde, fire figurer skåret ud i træ. En mand og en kvinde. En dreng uden øjne. Og endnu en mand – hans lemmer er revet af og han har kradsemærker fra kniven. Her har en gang været en brønd, eller måske blot et hul til at fængsle urolige novicer. En stige fører ned. Spilpersonerne kan finde frisk hø og halvt spist frugt. En eller anden har kredset sit navn ind i muren, 'Nag..'.

De kan høre en tromme..

Abekongen

Da spilpersonerne kommer op på pladsen igen, er hele kolonnaden besat af hundredvis af aber. De sidder stille og betragter spilpersonerne. To kæmpestore aber bearbejder en tromme. En procession af fakler er på vej op ad trappen til pladsen.

Forrest kommer fire kæmpestore aber med trækøller og fakler i hænderne. Så kommer en høj og mager ung mand, kun klædt i en beskidt kjortel og med et smykke om halsen. I et reb, som han bundet om livet, sidder der en kniv der en gang tilhørte kongesønnen og over skulderen har han en taske. En lille abe sidder oven på hans ene skulder. I den ene hånd fører han en forslået og bagbundet Prins Naga. Dernæst kommer endnu fire store aber.

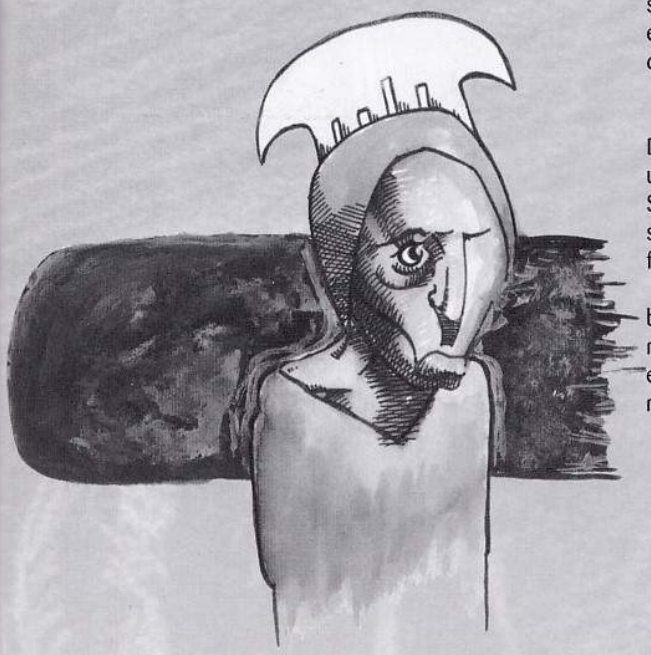
Trommen stopper.

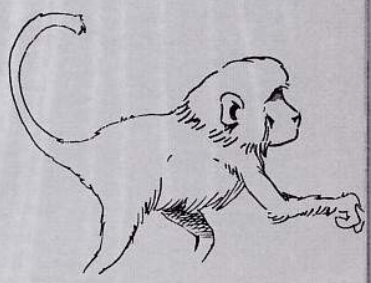
Abekongen stopper ti meter fra spilpersonerne, "stik jer våben i skeden og i, troldmand, forhold jer i ro. Jeg ved hvem i er, og hvorfor i er her. Jeg har ingen udestående med jer konge. Jeg ønskede ikke jer tilstedeværelse her, men siden i nu er her, kan i være mit vidne." Han trækker sin kniv, og holder den hen foran halsen på Naga, "Vid da, at dette er min sørgelige historie..." Den lille abe forlader hans skulder, og sætter sig på fliserne, mens den nysgerrigt betragter spilpersonerne. Abekongen, eller Prins Eakka Ne Huayuna, som spilpersonerne sikkert har gættet det er, fortæller sin historie, som spilpersonerne allerede kender den. Da han er færdig fortsætter han, "Jeg har intet tilbage end hævn", han ser ned på Prins Naga, "Prins Naga, jer fader har frataget mig min familie, min byrd. Mine øjne fratog han mig, og sendte mig ud for at dø. Jeg skal aldrig mere skue Solguden på himlen. Se da månen en sidste gang, thi nu skal i bøde for hvad jer fader har gjort!"

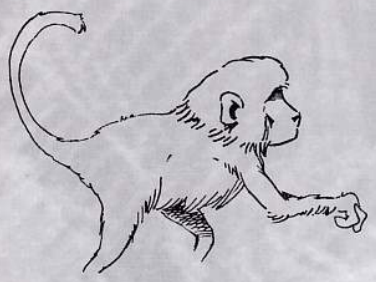
Stilheden sænker sig over pladsen. Spilpersonerne har en sidste mulighed for at gribe ind. Eakka lader sig ikke gerne tale fra sit forehavende, for han har ventet hele sit liv på hævn. Hvis spilpersonerne beder for prinsens liv, afviser Eakka dem, "for kan et råddent træ bære frisk frugt? Skal drengen arve, hvad hans fader har tilranet sig med magt?" De kan måske overtale ham ved at tilbyde ham asyl i Kong Camayogs rige, men ordene skal belægges med guld for at få det forehavende til at lykkedes. Og skønt Prins Naga ikke siger ret meget, og spilpersonerne sikkert derfor vil overse ham, så er han hverken døv eller dum, og han vil senere fortælle sin fader alt hvad der er sket.

Måske ser spilpersonerne deres snit til at angribe. Da de ikke har mulighed for at lægge en slagplan uden at Eakka kan høre dem, må de improvisere. Snedige spillere har måske gættet at Eakka stadig kan se, trods af at hans øjne er stukket ud, og at han derfor må se gennem den lille abes øjne.

Hvis spillerne bare angriber, vil de store aber angribe spilpersonerne. En abe angriber hver af spilpersonerne, mens tre angriber eventuelle troldmænd. De er beslutsomme, og næsten menneskelige i deres måde at kæmpe på; en af aberne vil forsøge at bræn-







de sin modstander med sin fakkel. Eakka vil ikke slippe taget i drengen og vil nøjes med forsvare sig, så længe kampen ser ud til at gå godt. Hvis spillerne formår at få fat i drengen tager Eakka offensiven og kæmper til det sidste. Når der kun er to-tre spilpersoner tilbage, får de tilbudt at overgive sig, og Eakka vil fortsætte med sin plan.

Hvis spillerne intet gør eller overvindes, griber Eakka hårdt fat om Nagas nakke, og stikker med to hurtige og sikre snit øjnene ud på ham. Naga stikker i et hyl, og blod og væsker løber ned af kinderne af ham. Derefter skubber han drengen hen i spilpersonernes arme. Eakkas hænder ryster, og han sætter atter kniven i skeden. Aberne på kolonnaden går amok, og hyler og skriger som af afspejling af deres konges følelser. Eakka ånder dybt, "sov i fred, I døde, Jer lidelser er hævnet!" Han vender sig mod spilpersonerne, "men I skal vende tilbage til de levendes land, følg mig hvis I atter vil se Inti stå på himlen." Han går ind i junglen, fulgt af sine trofaste aber. Eakka er tavs under hele turen, og svarer kun modvilligt på spilpersonernes spørgsmål. Nogle timer senere kommer følget til broen. Eakka beordre sine aber til at lave en nødtørftig bro, og to reb trækkes over afgrunden. Da spilpersonerne er over, skærer Eakka rebene over. Han trækker kniven, og støder den i sit bryst – og dør.

Hvis spilpersonerne slår den lille abe ihjel, bliver Eakka distraheret et øjeblik og slækker grebet om prinsen. Naga benytter chancen til at stikke af og løber over til spilpersonerne. De store aber angriber, men koordinerer ikke deres angreb, og stikker af hvis de bliver hårdt såret. Eakka bøjer sig ned og samler sin lille ven op i armene, og den lille abe udånder i hans arme. Han ignorerer kampen, og vil end ikke forsvare sig, hvis han bliver angrebet. Spilpersonerne vil uden de helt store problemer vinde kampen, med sejren er bitter. Eakka vender sig mod spilpersonerne, "Kongen tog min familie. Nu har i taget min eneste ven!" Tårer løber fra de tomme øjenhuler, og ned af kinderne. Han peger på junglen, "forlad os!" Han trækker kniven, og støder den i sit bryst – og dør.

Aberne kravler stille ned fra kolonnaden og samles om deres konge. En lille skare aber kommer hen til ham, pirker forgæves til ham. De sætter i en sørgmodig hylen, og hele junglen genlyder af råb, hyl og klagen. En masse aber, store som små, kommer hen til deres faldne konge og bærer ham væk.

Afslutningen?

Hvis spilpersonerne slår Eakka ihjel og redder Naga med synet i behold, hyldes de som helte og trolovelsen gennemføres med pomp og pragt – efter at Naga er blevet konge, dør Kong Camayocs søn af en mystisk sygdom, og Naga kræver retten til tronen. Krigen bryder ud..

Noget helt andet er, hvis de ikke formår at redde Naga, eller stiller Eakka forslag som Naga overhører, f.eks. forslag om at styrte Atahualpa. Prins Naga sladrer naturligvis til sin far. Måske nøjes Atahualpa med at henrette spilpersonerne, eller måske henretter Atahualpa Kong Camayoc som løftebryder og fjende. Spilpersonerne smides i fængsel for at få deres straf senere. De bryder ud af fængslet, og efter mange strabadser slutter de sig til Camayocs unge kongesøn. Så har vi gang i en kampagne for at redde De Fem Riger ud af Atahualpas ambitiøse klør..

Bipersoner

Hauscár Ne Quilactal – Den gamle konge der faldt for sit eget hovmod og sin broders ambitioner.

Eakka Ne Hauscár – Den blinde hævngerrige kongesøn. Ubekendt af alle var Eakka magisk aktiv. Da han blev adopteret af aberne søgte hans magi nye og sære veje, og han blev konge over aberne. Han kan kommunikere mentalt med aberne, se gennem deres øjne, få deres styrke og hurtighed, få sine negle til at vokse ud som drabelige klør osv.

Camayoc Ne Iqalitan – Den Gode Konge der prøver at købe sit land fred. Han er magisk aktiv, men ikke særlig stærk. Han kan nogle småtricks som at beskytte sig mod magi, snakke over afstande, få småting til at flyve osv.

Ixtlan Na Camayoc – En af Den Gode Konges mange fagre døtre. Hun er meget smuk, meget sød, ikke særlig kløgtig, men dygtig med sine hænder. Hun er almindeligt elsket af folket.

Atahualpa Ne Quilactal – Den Onde Konge. Meget godt kan der ikke siges om dette menneske. Hans ambition er at herske over De Fem Riger, og hvis der ikke er nogen der stopper ham, er det meget muligt at han når sit mål.

Naga Ne Atahualpa – Den Onde Konges søn. Skønt han endnu ikke er ret gammel, er han allerede ved at mestre intrigens svære kunst, og han kan derfor give spilpersonerne svære problemer, selv om de skulle ende med at redde ham. Han vil uden tvivl ende med at blive lige så bundrådden som sin far.

Darthec – Den sure leder af dværgene. Dværgene i dette eventyr er sure og frastødende, og bør leve op til alle spilpersonernes fordomme. Darthec er et typisk eksemplar af racen.

Garhhrex – Han er, i modsætning til dværge flest, meget åben og eventyrlysten. Hans funktion er at vise, at ikke alle dværge lever op til fordommene.

Yaqualac – Den Onde Konges lige så onde troldkyndige og livlæge. Han er en slimet type der lusker rundt i skyggerne, og stikker folk knive i ryggen. Det er ikke godt at vide hvilken klemme Atahualpa har på ham.

Marak – Han var soldat og eventyrer i sine unge dage, og rejste omkring i De Fem Riger. Nu er han en halvgammel mand, der er faldet til ro i jobbet som vagtkaptajn, og nu mest elsker øl, terningspil, og fred og ro.

Hiram – Han er den Gode Konges ceremonimester og fortrolige. Hans vigtigste job er imidlertid at indsamle informationer om kongens fjender, og styre et net af spioner i De Fem Riger.

Ålda – Den gamle amme lever mest på sine minder. Hun er bange for hvad Eakka kan finde på, men kan ikke lade være med at hjælpe ham alligevel.

Aberne – Aberne i denne historie har, under indflydelse af Eakka, antaget menneskelige træk. Denne foruroligende adfærd giver sig udslag i primitivt landbrug, brug af redskaber, våben og ild, og koordinerede angreb. Kun guderne ved hvad dette kan udvikle sig til…

Alle ved hvordan en brevkasse ser ud, så her er et billede af en sofa

En brevkasse

Denne gang kan jeg takke tøserne for brevkassens tilblivelse. Havde det ikke været for vores artikel "Tøser og rollespil", så havde der ikke været så mange breve. Men der er nogen derude der føler sig voldsomt provokeret af artiklen – og så skal de naturligvis have mulighed for at svare. Den første er Sara Kirketerp.

Hej Fønix

Angånde jeres forsøg på at skabe endnu en debat om "tøser og rollespil", må jeg sige at i lægger lidt uheldigt ud. At beskrive de rollespillende piger som Beverly Hills typen der går mest op i at shoppe og som hader regel tunge spil, da de (vi) ikke kan matematik er lidt latterligt. I min Rollespils gruppe (Ja vi har spillet Vtm, men er nu igang med fifth age) er vi tre piger. To af os læser til inginører, og det er nok ikke den mest matematik fattige uddannelse. Men sandt, vi kender da alle sammen det der med at piger ikke kan matematik, men hedder det sig så ikke også at drenge ikke kan sprog?? For i det tilfælde så indskrænkes antallet af spil som drenge kan spille en hel del. Men hvad ved jeg. Desuden er det jo lige præcis de piger I beskriver, dem der ikke spiller rollespil. Det er jo altså også "nørde" pigerne der spiller rollespil og ikke de lyshårede med den ny opererede næse og tøjbudgettet på 5000 kr. pr. måned. Den artikel ville vel svare til at en pige satte sig ned og skrev om alle de sports jocks der spiller rollespil. Hvis i ønsker en seriøs debat må i starte med et seriøst indslag og ikke en eller anden amerikaners forkølede opkast. Det kan godt være at den var ment som en provokation men den virker den lidt tam og malplaceret. Men ok I fik mig til at skrive ind og hvis det er det i ville opnå så tillykke.

Med venlige tøse hilsner og tak for et udemærket blad.

Sara Kirketerp

Uden at kommentere ... nu skal tøserne jo komme til orde, vil jeg give ordet til næste brevskriverinde, nemlig Hanne Guldfeldt. Hun er en kontant ype der udtrykker sig temmelig barskt.

Hvad fanden er det for noget lort at skrive? Piger kan ikke spille rollespil? Op i røven! Jeg er 15(af hunkøn) og har spillet rollespil fra 12-års alderen. Hvis der noget som jeg hader er det at shoppe. Jeg hader de utroligt feminine roller i rollespil og spiller helst hankøn, og hvis der er noget jeg nyder, så er det at smadre fjæset på en ork. Jeg spiller gerne live og jeg udøver gerne sværdkampe. jeg foretrækker at spille pendragon, warhammer ell. A.D.& D. Så tag lige og stik den artikel langt op, hvor solen ikke skinner!!!

Tag den! Fra redaktionens side havde vi slet ikke ventet en så heftig reaktion på artik-

len, men vi er da kun glade for at kunne få adrenalinet til at pumpe. Det skulle jo være så sundt. Men er der ikke nogen derude der har nogle erfaringer om køn og rollespil – så send os lige en linie. Det har Brian gjort og han vil gerne spille med piger:

Hej mit navn er Brian Hansen.

Jeg spiller liverollespil i Ribe hvor vi har en rigtig god historie kørende, ude ved os har vi bare et problem det er at der ikke er specielt mange piger med til live. Derfor mener jeg at der skulle være flere piger med til rollespil. Inde i rollespilsklubben U.K.E.N.D.T i Ribe er der overhovedet ingen piger og det er lidt surt.

Konklusionen er så at der skal være flere piger med til rollespil end der er lige nu og her.

Brian Hansen, Rune Serup Jensen og Ronni Jensen .telia.com

Held og lykke

Men vi har da også fået breve om andet, nemlig om de sidste numre af Fønix. Vi lægger ud med Jacob Klünder der bestemt ikke var nogen stor fan af nr. 19 ...

Hej Fønix-folk

Fønix #19 var en stor skuffelse. Jeg regner med, at det var et mislykket forsøg på at være smarte, eller hippe, eller bare lave noget nyt. Nyhederne var forvirret opsat, Kappestriden havde for megen plads (den der var sikkert folk der syntes, at der var sjovt), brevkassen var overklistret med ligegyldige billeder, Merits og Flaws til Vampire og Sleipner: The Roleplaying Game var irrelevante (jeg kan selv finde på Merits og Flaws og jeg vil hellere have noget mere konkret fra Sleipner) og Centralen og Anmeldelserne var rodet opsat. Heldigvis var det sidste gang for I Sandhedens Tjeneste, hvis eneste ordentlige indslag kom første gang de var med.

Heldigvis var der langt mere stil over #20. Nogle vil måske kalde det kedeligt at det meste af teksten står i lige linier og der ikker er små "spændende" billeder over det hele, men jeg foretrækker at kunne læse Fønix uden at få hovedpine.

I #20 var der vist også nogle folk der gik efter en ÆresOtto ved at huske tilbage til, at en eller anden havde fået en for et par år siden, ved at råbe op og skabe debat. Hallo, det er for længst brugt. De folk I vil nå ud til, Adam og Rasmus, er for længst blevet hårdhudede og er gået fra at kalde debatskabere Dumme Svin og over til at kalde dem Irrelevante. Og vi andre sidder tilbage og er trætte af alle de udråbstegn.

Ja, Adam, det er rigtigt at man ikke skal lave for store armbevægelser, før der er nogle smålige folk der føler sig trådt på, men helt ærligt; hvor mange af dem tror du læser Fønix? De sidder bare I deres egne små grupper, er måske medlem af en klub de aldrig kommer I, går måske til en lokal Con for at skulderklappe hinanden og hvis de læser Fønix, så er det scenarierne og anmeldelserne og ikke lederen. Tough Luck, men skal dit budskab ud, så skal det ud gennem klubber. Og der tror jeg ikke du får meget held, da de folk du gerne vil ramme, jo netop vil sidde og holde sammen og sige: "Ja, det kan godt være du mener sådan, men her i vores klub ..." Det er noget lort, men sådan er det danske rollespilsmiljø nu en gang.

Og til Rasmus; Til lykke med det længste brev I Fønix' historie, men et simpelt farvel ville være nok. Jeg er enig med Palle I at du gør stor ståhej for ingenting. Jeg har også selv drømt om berømmelse, om at blive nævnt I samme sætning som Ask Agger og Paul Hartvigson. Jeg skrev scenarier, jeg arbejdede på Fastaval-avisen og jeg fandt ud af, at jeg ikke blev berømt, men at jeg havde det sjovt. Du har åbentbart ikke fundet ud af, at man skal have det sjovt I rollespilsmiljøet. Synd for dig.

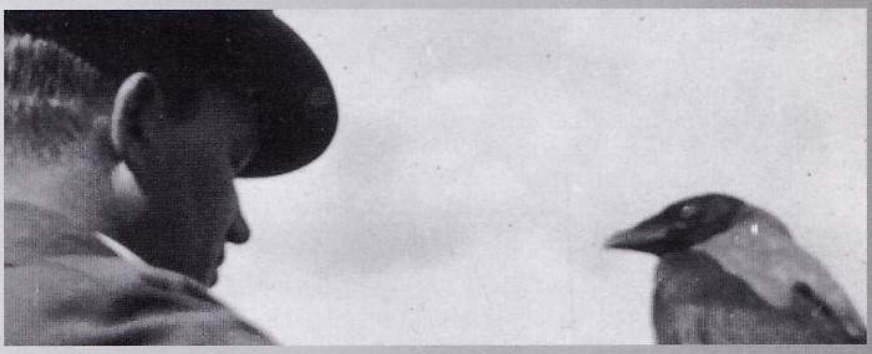
Med venlig hilsen

Jacob "Jacob" Klünder

Tja ... det kræver vel et svar. Og jeg tager

det nedefra. For det første tror jeg egentlig at Rasmus godt ved at man skal have det sjovt. Jeg tror også det var derfor han skred: han havde det ikke sjovt For det andet har Kasper Nørholm skrevet længere breve i Fønix end Rasmus har.

Og så er der jo min leder. Jeg ligger helt ærlig ikke søvnløs over at dem jeg ville nå med mti budskab måske ikke læste det. For det gjorde de. Er du klar over at det er den første leder i Fønix' historie som der er blevet



skrevet et læserbrev på grund af! Så der er da nogle, nemlig dig, der følte at de måtte reagere. Og jeg mente også dig, Jacob. Og dine venner og deres bekendte og alle holdene bag Fastaval, Viking Con, Chop Con, EreCon, TroaCon, Warcon, Tanken-con, RusCon, DefCon, RubiCon og alle de andre arrangører og deltagere i landets rollespilsarrangementer. Bare for at få det på det rene. Og så forresten: Jeg tror hverken jeg eller Rasmus har nogle ideer om at nogle indlæg

i Sleipner giver os en Otto eller nogen anden pris for dens sags skyld. Her kunne jeg sige noget groft om den slags priser, men den nye politk er at brevkassen skal svare folk pænt og ordentligt så jeg lader være. Men jeg forstår dig godt Rasmus – det er fandme fristende.

Med hensyn til layout'et kan jeg sige – det er vel en smagssag. Nogle kan lide det nye vi lavede I nr. 19 – nogen kan ikke. Jeg vil hverken undskylde eller forsvare; blot love at vi aldrig vil udsende et nummer der er 100% identisk med det.

Men der er andre der er vrede. Heldigvis ikke på os, men på Sleipner. Så vi bringer her Oliver Amos indlæg om Sleipnersiderne i sidste nummer:

At man kan stable lort så højt...

De sidste par numre af FØNIX har været en direkte fornærmelse af bladets læsere. Det er de faste sider fra Landsforeningen Sleipner jeg tænker på. Som vel de fleste andre forventede jeg, at Sleipner ville bruge sin spalteplads på at informere om sine aktiviteter og tilbud til medlemmerne. Det er ikke sket. I stedet har vi fået en mængde selvsmagende og fuldstændig indholdsløst nonsens. Aldrig før har jeg set så umotiveret omgang med metaforer eller så lemfældig brug af fremmedord - *"folkekulturelle subkulturer"* er den flotteste selvmodsigelse jeg har set i lang tid.

Indlægget i nr. 21 er særlig slemt. Den første side opremser så meget udokumenteret og løgnagtigt blær, at jeg får kvalme på hele læserskarens vegne. F.eks: *"Sleipner varetager alle miljøets interessegrupper og lægger en fælles kommunikationslinie til pressen. Et arbejde som dette inkluderer planlægning af indholdet i alderssvarende aktiviteter og samfundsengagement."*

Hvem fanden er den smøre stilet til? DUF eller en anden instans som Sleipner forsøger at presse penge fra? I såfald må sidens afsluttende vrøvl være en opfordring til kollektivt bedrageri: *"Et godt løb vil jo være en fordel, nu hvor samfundet sidder på bænken og kigger på, om Sleipner osse er indsatsen værd."*

På den næste side udsættes læseren for en så usmagelig og fascistoid bedreviden, at selv Ekstra Bladet må rødme. Intolerancen er i højsæde, når vi hører om *"uheldige elementer"* og *"knuste skæbner"*, som bestyrelsen *"nok skal få has på"*. Rasmus' indlæg om gustne eksistenser er ren næstekærlighed ved siden af. Sidst og måske mindst er indlægget kvalmende elitært, med referancer til *"spillemiljøets ledere"*, *"elitejockyer"* og *"rytter no. 1"*.

Finder du min kritik urimelig så læs Sleipner-siderne højt for en ven. Det er umuligt ikke enten at grine, græde eller brække sig. Jeg formoder, at I kontraktmæssigt er forpligtet til at bringe lortet, men kan I ikke gøre læserne den tjeneste at trykke skidtet sort tekst på sort baggrund, eller i det mindste at perforere siden, så den er let at flå ud og tørre sig i røven med.

Bladet i øvrigt bliver bedre og bedre.

Oliver Amos

Tak for roserne – Fønixredaktionen har intet ansvar for indholdet af Sleipners sider, de er en annonce.

Tilsidst to breve fra folk der gerne vil have råd. Det første er fra Louise Wegind:

Jeg er først for nylig blevet introduceret til Fønix (Fedt blad forøvrigt). Det har gjort at jeg lige har et par spørgsmål:

Hvordan får man egentlig noget i bladet? Sender man det bare ind og håber på at det bliver godtaget eller hvad? Hvad med noveller, kan de også blive trykt? Og til sidst, skal det være på dansk eller må det godt være på engelsk?

Med venlig hilsen
Louise Wegind

Jeg har også svaret Louise direkte, men der er andre der kan få glæde af denne information. Hvis man gerne vil skrive for Fønix sender man sit materiale til os. Det kan være via email, adam@inform.dk, eller via almindelig post (adressen står sidst i brevkassen). Man behøver ikke at sende en hel artikel, man kan også bare sende en synops – så vil vi vende tilbage med lidt kritik på ideen og fortælle om vi syntes du skal fortsætte eller ej.

Vi lover naturligvis ikke på forhånd at bringe noget som helst, men vi læser det og tager det alvorligt.

Sproget er dansk. Vi er et dansk rollespilsmagasin, og har ingen planer om at begynde med engelsksprogede artikler. Generelt er de fleste danskere også bedre til dansk (det er jo ikke så underligt når man tænker over det).

Noveller kan blive trykt, men vi garanterer absolut ikke at de bliver det. For det første er kravene til litterær kvalitet af gode grunde langt højere. For det andet skal de være rimelig korte og for det tredje skal de være rollespilsrelevante. Det sidste er vigtigt, da vi er et rollespilsmagasin og ikke et sci-fi eller fantasy blad.

Men jeg håber du vil sende noget til os Louise.

Vores sidste brev i denne omgang er fra Tor Brandt. Han har ikke haft verdens bedste introduktion til rollespilsmiljøet.

HJÆLPHJÆLPHJÆLPHJÆLPHJÆLPHJÆLPHJÆLP

Allerkæreste Fønix

Jeg er en lille uskyldig dreng (12 år), der i år 1997 blev præsenteret for rollespillets verden. Det startede med Warhammer 40.000, men da min ældre fætter (nogen og 20 år) lærte mig rollespillets verden at kende, glemte jeg alt om science-fictionede mænd i store metalliske dragter og store onde kaos-krigere ... Det her var bare for sejt, og hold kæft, hvor blev der sparket ork-mås (surt røvhul) den aften ... Som man nok kan høre på ordet "ork", startede jeg med noget af det traditionelle ... gode, gamle, geniale "Drager og dæmoner" (I havde nok troet, at jeg ville sige "Dungeons and Dragons" HA! Der fik jeg jer ...).

Lidt senere på året prøvede jeg mig lidt frem med det danske system "VP - Via Prudencia" (VP=VoldsPalle. Ret godt, Ask og Gimle), men så kom jeg da heller ikke længere (sur røv). Mine venner gad godt nok ikke mere ... De ville da godt nok hellere spille fodbold (sur røv - igen ...) Det tætteste de nærmer sig rollespil er "Final fantasy" på Sony'en (lige sur røv en ekstra gang ...) Damn !

Nå, men derfor prøvede jeg at ringe til Fasta-formanden. Han sagde, ja ja. Men jeg kunne da bare komme ind. Jeg kunne da sagtens komme til at spille. Men jeg var jo kun 11 år. Men ja ja jeg kunne da bare komme. Nå, men det gjorde jeg så .. YES! Der sad to gamle nisser (okay, de var i hvert tilfælde nogen og 20), og klistrede nogle brikker sammen til et eller andet råddent 1. Verdenkrigsspil.

Nå, men jeg spurgte til, hvordan med om jeg kunne komme til at spille derinde, og hvad de sådan spillede og sådan ... Ja, men de spillede jo lidt af hvert ... Og med hensyn til at spille derinde, sééé ... Altså jeg kunne da godt komme til at spille derinde, men nu var det jo sådan, at de fleste var omkring de 20, sééé .... Nå jamen okay ... Det var da et forrygende klart svar .. Så kunne jeg jo stille og roligt tage bussen hjem igen ... For der var jo ikke meget at komme efter ...

Så tænke jeg, jeg kunne da i det mindste bestille et abonnement på Fønix. Det var da noget, der var noget ved ... Men øhh ... Det er nu alligevel lidt træls, at kunne sidde her og læse om rollespil, men aldrig føre det ud i livet ... Det kan sgu ikke passe, at jeg skal være 18 år, for at få lov til at spille rollespil. "Dungeons & Drageons - Beginner set - 250 kr. - uegnet for børn under 18 ..." NOT! Vil I ikke godt hjælpe mig? Jeg er en lille hjælpeløs dreng, der sidder her og brænder for at spille rollespil. Hvad skal jeg gøre? Tage til con? Prøve at gå i Fasta og sige min mening? Vente til jeg bliver 18. Sætte mig og spille ludo i stedet? HJÆÆÆLP!!!

Desperate, men prøve-på-at-lyde-venlige hilsner
Tor Brandt, 12 år
Hinnerup

P.S.: Hils Palle Schmidt og Carl Johan Sennels. De er pisse seje.

P.P.S.: Hvis Palle smadrer Johans fingre med en mursten, er jeg ikke sikker på at jeg kan lide ham mere .. prøv hellere en hammer!

P.P.P.S.: Hils også ham den der lille, afsindig irriterende neon grønne Rotte Ronnie (han er Gud)

Tor har sendt nogle tegninger – de er at se her på siderne. Jeg tror han godt kan lide Ronnie.

Hvis jeg var midt i tyverne og spillede rollespil i en forening (hov – det er jeg jo!), så ville dette brev give mig noget at tænke over. For det er nok ikke alle i miljøet der er lige gode til at tage imod unge spillere. Måske er vi blevet nogle gamle nisser ... og så er det jo vores egen skyld, hvis rollespillet dør. Vi må nok tage lidt bedre imod de nye.

Så Tor – bare bliv ved. På et eller andet tidspunkt så kan du finde nogle der gerne vil spille. En tur på con er en mulighed. Et opslag i en rollespilsbutik er heller ikke nogen dårlig idé. Og du kunne jo tale med en forening om hvornår der sker noget – og så dukke op. Så risikerer du ihvert tilfælde ikke brik sammenlimning. Held og lykke Tor, vi vil gerne høre mere. Og vi vil meget gerne høre nogen kommentarer fra de gamle nisser ...

Sidste gang begyndte vi at bringe noget fra internetdiskussionen på . Det gør vi ikke denne gang .. for der sker ikke så meget. Så tag lige og check indenom sitet og skriv nogle breve.

Nok for denne gang – kønskamp og alderskamp. Vi ses om to måneder.

Rollespilsmagasinet Fønix
Adam Bindslev
C/o Paloma
Gråbrødre Torv 15, 2. Th
1154 København K

email: adam@inform.dk

Rollespil på d

Af Adam Hannestad

For et halvt dusin år siden ville det have været utænkeligt. Men i dag er tilgangen af nye rollespillere næsten standset. Magic og computerspil har overtaget rampelyset. Nu beder klubberne om hjælp hos branchens pengemænd: spilbutikkerne må punge ud - ellers dør rollespillet ud i Danmark.

For tyve år siden var det hele lige ved at begynde.

En gruppe studerende i Midtvestens kornbælte havde dannet firmaet TSR og var ved at lære amerikanerne at slås med orker. Advanced Dungeons & Dragons var den nye verdensreligion, og de første frelste europæere krydsede Atlanten med de farvestrålende evangelier og en håndfuld underlige terninger. Flere spil fulgte efter. Missionen var i gang.

Du ser jo heller ikke en cocktailpølseproducent gå ud og reklamere direkte

Efter to årtier som en af de mest betydende og banebrydende subkulturer i verden ligner det hele nu en revolution, der fisede stille ud. Siden Storyteller er der intet afgørende sket på rollespils-fronten. Magic-producenten Wizards of The Coast har købt TSR. Kortene har udspillet terningerne.

I Danmark mærker man tydeligt efterdønningerne. Antallet af rollespillere er stagnerende eller endda faldende. Butikkerne melder om få nye ansigter, og klubberne har svært ved at tiltrække nye medlemmer. Nu kræver flere klubfolk, at butikkerne, som i lang tid har tjent penge på rollespillerne, gør gengæld. De må punge ud med penge til reklame- og hvervekampagner. Ellers går det galt.

"Der er mange foreninger, der må hutle sig igennem," siger Kenneth Larsen. Han er med i toppen af to københavnske klubber: han er dels formand i Eventyrernes Klub, dels kasserer i Erebor.

"Rollespillerne bliver ældre og ældre. Der kommer

d ødskurs

Vi bliver nødt til at gøre noget for at skaffe nye medlemmer, hvis det hele skal køre

nye til inden for kortspil, men der skal meget til for at trække dem over til rollespil og de traditionelle brætspil. Og her ser man altså ikke noget til butikkerne. Det er jo ikke ligefrem fordi du kan slå op i B.T. og se en annonce for dem. De eneste reklamer, du ser, er i deres egne butikker - og dér er der allerede rollespillere nok."

Kenneth forestiller sig, at butikkerne aktivt går ud og bruger noget af omsætningen på reklamer. Ikke i de landsdækkende aviser, hvor en enkelt reklame hurtigt kan koste et femcifret beløb, men måske i lokale medier. Eller direkte rettet med brochurer, der deles ud på universiteter, gymnasier og folkeskoler.

"Internettet er også en oplagt mulighed. Jeg mener, at en butik kan gå ud og sige: 'Værsgo, her har vi et godt produkt, vi kan tilbyde.' Du ser jo heller ikke en cocktailpølseproducent gå ud og reklamere direkte - det er butikkerne, der gør det. Hvis de ikke vil reklamere, må foreningerne gøre det. Så kan butikkerne betale til foreningerne."

Han indrømmer, at det er en mildest talt ualmindelig praksis at blande sig i andres reklamebudgetter - eller endda at forlange penge fra dem.

"Men det er nødvendigt. Vi bliver nødt til at gøre noget for at skaffe nye medlemmer, hvis det hele skal

"Det ser faktisk ikke godt ud med medlemstallet. Det er stagneret fuldstændig"

køre."

Der er ikke nogen officielle statistikker for, hvor mange rollespillere, der er i Danmark. Men det er en udbredt opfattelse i klubberne, at de første to årtiers konstante tilvækst er brudt. Det kan ses på butikkernes salg, medlemstallet i klubberne, antallet af fremmødte på spiltræf. Og Kenneths påstand bliver støttet af Ernst Jensen, som er næstformand i Fasta og mangeårig Fastaval-general.

"Det ser faktisk ikke godt ud med medlemstallet. Det er stagneret fuldstændig," konstaterer han.

Århus-klubben overvejer i øjeblikket, om man skal fusionere med de lokale klubber for Magic og modelfigurer. Det vil sparke nyt liv i antallet af klubmedlemmer og samle kræfterne. Men det løser ikke problemerne med den svigtende rollespils-tilgang på langt sigt. Derfor vil han godt støtte det københavnske forslag.

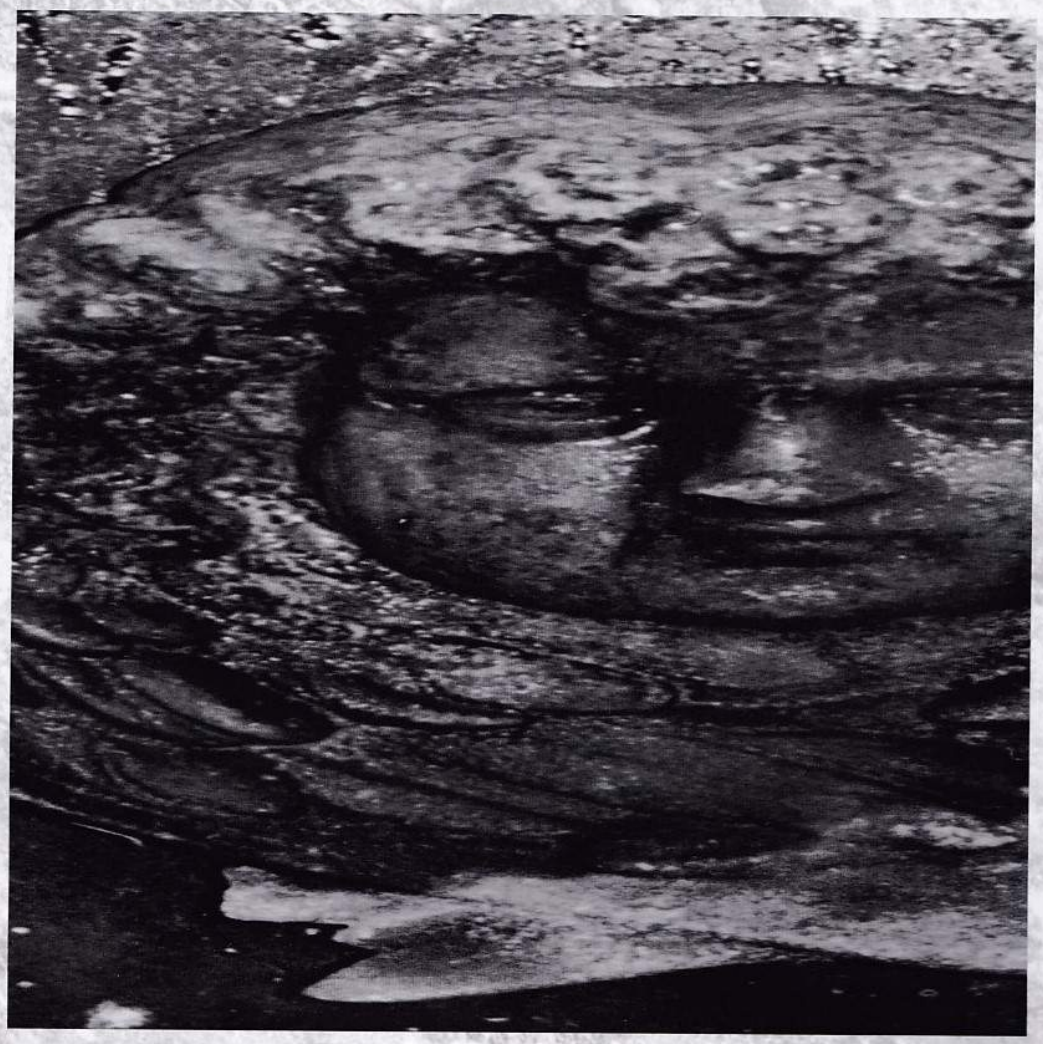
"Det kunne se positivt ud. Hvis vi fik lidt penge til at skaffe nye medlemmer, ville det virkelig hjælpe."

Ikke overraskende er butikkerne tøvende over for at lukke pengekassen op på vid gab. Men også her er man klar over, at den er gal.

"Hvis vi ikke gør noget, så dør rollespillet helt. Det er blevet til en hobby for de 20-25-årige. De 10-20-årige, som vi skal have fat i for at sætte gang i salget, gider ikke. De vil hellere spille Magic. Der er ingen nyskabelser i rollespil, ingen impulsvarer, der kan lokke de nye til," siger Merlin Mann. Han er gammel rollespils-aktivist og tidligere redaktør af Fønix, og har i det seneste par år været rollespilsmedarbejder hos Faraos Cigarer i København.

Merlin køber ikke indvendingerne om, at det er butikkerne, der skal redde ærterne. Han vender tværtimod skytset tilbage mod foreningerne.

"Klubmiljøet er usædvanligt ladt. Det er klubberne, der bør gøre noget mere - ikke os. Vi kan ikke bare gå ud og købe spalteplads i medierne - det er der



overhovedet ingen økonomi i. Rollespil har en enormt høj indgangsbarriere. Du kan ikke vinde folk over med en reklame. Når vi overhovedet reklamerer i et blad som Fønix eller sætter en stand op på Fastaval, så er det mest af alt en investering i goodwill, at vi vil vise at vi støtter rollespillet. Rent økonomisk er der ingen idé i det."

Ifølge Merlin er rollespil simpelthen blevet en dårlig salgsvare.

"Det gode ved rollespillere er, at de er trofaste kunder, der interesserer sig meget for produkterne, der gerne venter på en vare, gerne prøver nogle nye systemer. Men over for det har du så, at rollespil fylder på hylderne og sælger langsomt, så det er utrolig dyrt i lagerplads. Samtidig er du nødt til at have et bredt udvalg for at blive en god specialbutik."

Kenneth køber ikke helt argumentet.

"De tjener trods alt penge på os og har gjort det længe. Og hvis deres omsætning er for nedadgående, så er dét her også i deres egen interesse. Det med reklamer er noget fremmed; der er ikke tradition for, at rollespilsbranchen er særlig offentlig. Den skal helst være lidt kult-agtig, lidt mystisk, lidt sammenspist."

Han holder fast i, at han synes butikkerne skal tage et ansvar for at holde medlemstallet i klubberne oppe. Men hvis butikkerne ikke vil punge ud direkte, så foreslår han en anden mulighed.

"Man kunne forestille sig et samarbejde mellem butikker og foreninger. Hvis butikkerne vil støtte det økonomisk, så kunne vi lægge frivilligt arbejde til - dele brochurer ud, sætte plakater op og den slags. Man må kunne finde ud af noget."

Hvis vi ikke gør noget, så dør rollespillet helt

Den holdning vækker straks mere genklang hos butikkerne.

"Hvis klubberne har en plan og spørger os om støtte, og den ser ambitiøs ud, så vil vi helt sikkert se positivt på det. De må ikke tro, at vi er en bankbog, de bare kan tage hen og hæve på. Men indrømmet, der skal ske noget."

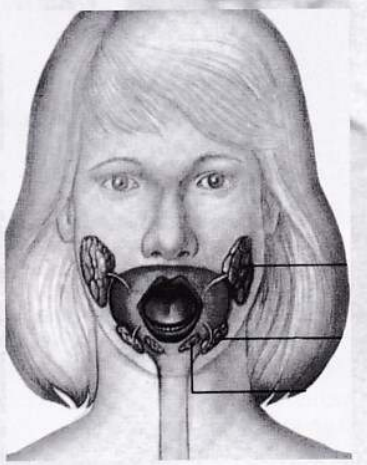
Personalleriet

Genre: Call

af G. Hans Gustav Hansen

"Nu har de satans postbude igen kigget i min pakke", råbte Georg H. G. Hansen da han fik ugens pakke fra videopostordren. Han havde set det i blikket på den liderlige pakkeslæber af en ferieafløser. Bare fordi han, Georg H. G. Hansen, havde modet til at købe sine videofilm. Det var fandme ikke fordi at statens ansatte skulle gå og nasse på hans erkendelse af sin egen seksualitet. For helvede hvor ville han gerne have fat i nakken på det tåbelige postbud.

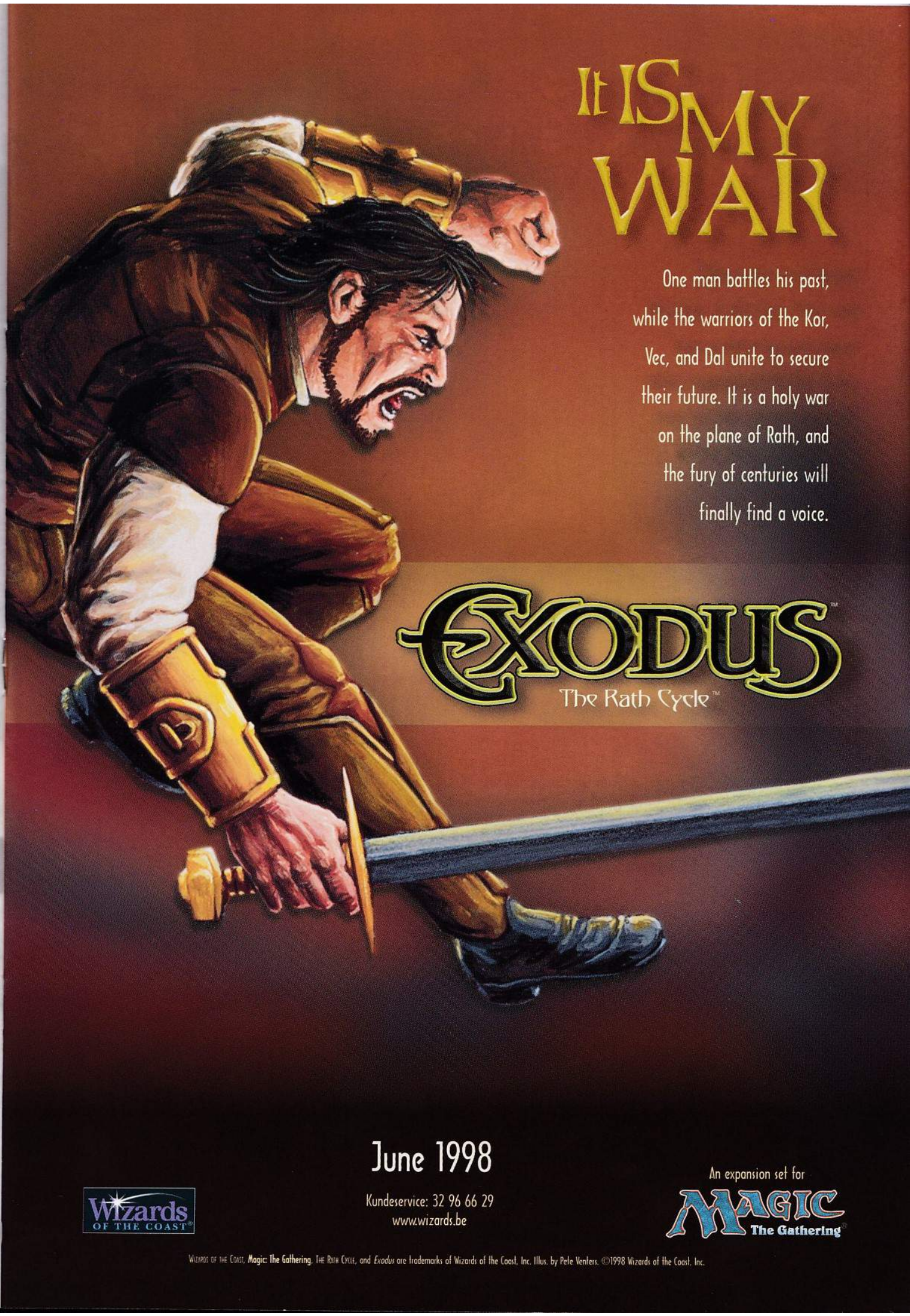
Georg H. G. Hansen er en ganske normal dansker. Han bor alene i en lille by på det sydlige fyn. Han er 52 år gammel. Konen forlod ham til fordel for en yngre foderstofsforhandler tilbage i '87. Og hun tog datteren Ilona med sig. Så sad han der. Maven var allerede dengang groet et par håndsbredder ud over livremmen – og det gjorde det jo ikke ligefrem nemmere ude på det frie marked. Især da han mistede håret og en ubehagelig hudsygdom bredte sig i hans hovedbund. Så røg der flere bajere i svælget og jobbet som sælger hos den lokale isenkræmmer forsvandt.



Tilbage i huset på Sydfyn. Det var jo ikke fordi alle dage var lige gode efterhånden. Vennerne var få. Kvinderne færre. Faktisk gik der flere uger hvor Georg ikke talte med nogen. Telefonen var lukket. Der var alligevel aldrig nogen der ringede. Så hvorfor betale?

Så kom der noget ind i hans liv. Porno. Det startede med den pæne softcore. Men Georg blev træt af at fryse billedet hvergang der var antydningen af kønsbehåring. Der skulle mere til. Hardcore. Det blev til et fix. Først købte han en film hver anden måned. Så hver måned. Efterhånden var det blevet til over 10 om ugen. Videobiblioteket var vokset til en anseelig størrelse. Han havde også købt en redigeringspult. Her sad han nogen gange i dagevis. Klippede dem sammen til nye og overraskende sekvenser; Pure Cumshots, Golden Toilet Women, Kanal Anal. Han optog film af sig selv og klippede dem ind. Det hele smeltede sammen på Georgs pult i det lille hus på Sydfyn. Det var jo netop derfor at han, Georg H. G. Hansen, ikke skulle have postbudet til at kigge i pakkerne. Det var jo hans værker der lå i de små diskrete forsendelser.

Den fredag kom postbudet tidligere. Fløjtende op af havegangen med endnu en pakke. Lige før pakken blev skubbet gennem brevsprækken åbnede Georg døren. Han stod ganske nøgen foran den statsansatte. Så greb han fast i postbudets hår og trak hende ind i huset på Sydfyn. Der skulle også være så smukt på denne årstid.


It IS My WAR
One man battles his past, while the warriors of the Kor, Vec, and Dal unite to secure their future. It is a holy war on the plane of Rath, and the fury of centuries will finally find a voice.
EXODUS™
The Rath Cycle™
June 1998
Kundeservice: 32 96 66 29
www.wizards.be
Wizards OF THE COAST®
An expansion set for
MAGIC The Gathering®
Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, The Rath Cycle, and Exodus are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Illus. by Pete Venters. ©1998 Wizards of the Coast, Inc.

Sleipner

Landsforeningen af rolle- og konfliktspillere i Danmark

Formand:
Christian Sørensen
P.S. Kreyersvej 5
8270 Hjøbjerg
Telefon 40 19 51 04

Kasserer:
Geert Lund
Axelborg 8E
8700 Horsens
Telefon 26 20 22 12

Sleipner

er en hest med indhold og med et budskab, men i øjeblikket savner den lidt opmuntring og opbakning fra det danske rolle- og konfliktspillermiljø. Hvis du har behov for lidt overtalelse eller er lidt nysgerrig, så skal du være mere end velkommen til at ringe til en fra bestyrelsen. Mange af dem har en telefonsvarer, men ellers kan du jo altid prøve en af de andre. Telefonnumrene kan du finde rundt om på side...

Når vi kommer til indholdet kan vi nævne **Atlantis Scenarie Service**: David Brauner 40 95 72 03 • **IT-gruppen**: Michael Næsby 75 92 10 85 • **Live-udvalget**: Jakob Baunshøj 86 18 99 36 • **Tournament Travelers**: Helge Macintyre 86 25 54 14 • **Fønix**: Adam Bindslev • **Alter Ego**: Christian Sørensen 40 19 51 04. Har du lyst til at give en hånd til en af ovenstående eller har du en ny idé, så ring til Christian Brinck på 98 62 43 10 - 201.

Bliv personligt medlem af Sleipner for en tyver. Det giver dig Alter Ego i dørsprækken og gratis kaffe/te i Sleipnerboderne på spiltræffene rundt om i landet. Ring til Geert 26 20 22 12 eller Søren 26 15 56 31 og hør nærmere...

Næstformand:
Peter Bengtsen
Jernaldervej 204
8210 Århus V
Telefon: 86 24 76 67
E-mail: peterbengts@hotmail.com

PR-Koordinator
Lau Lindqvist
Telefon 42 95 52 47

Arbejdsgrp. Ansv.
Christian Brinck
Tlf. 98 62 43 10-201

Best. Suppleant
Erik Pedersen
Telefon 98 13 60 76

Best. Suppleant
Ole Thuesen

Best. Suppleant
Jakob Baunshøj
Telefon 86 18 99 36

Kasserer Suppl
Søren Parbæk
Telefon 98 14 56 31

Dragons Lair

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

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

Postordre - ring på:
tlf. 46 36 53 00

Flammernes

s bytte

Af Frederik J. Jensen

Et okkult efterforskningscenarie i 1920'ernes USA.

Synopsis

Spilpersonerne bliver gennem deres forbindelse til Daniel Coleman indblandet i en sag om en række mordbrande, der hærger området omkring den lille landsby Livingdale i det sydvestlige Arizona. De lokale folk frygter, at det er indianernes hævn mm. og sælger i panik til storfarmeren Henry Davenport, der tilsyneladende er upåvirket af overtroen.

Det er dog sekten 'Guds børn', der gennem lederen Liam Weatherbye, står bag fremmaningen af en ukristelig, indiansk ild-dæmon, idet denne er klar over, at Davenport har testamenteret hele sin ejendom til sønnen Jonathan, der er medlem af sekten. Sektens medlemmer manipuleres til at tro, at de er Herrens redskab, og at det er Guds Straf, der rammer De Syndfulde. Weatherbye's mål er til sidst at myrde Henry Davenport, så denne forhindres i at afsløre Liams falskneri og så hele hans ejendom tilfalder sekten gennem den let manipulerbare Jonathan.

I omegnen ligger et fattigt indianerterritorium, hvor en forarmet rest af statens oprindelige befolkning prøver at overleve. Ældgamle ritualer blandes og dyrkes som et sidste desperat forsøg på at fastholde de unge i troen på en meningsfyldt fremtid.

3-6 spillere, 8 timer (+ tid til at lave spilpersoner).

Steder og personer

Casa Grande (1200 indbyggere)

Casa grande er så stor, som en by kan blive, når den ligger midt ude i ødemarken med kun en jernbane som livline. Der er 2 timer til Tucson, med afgang 2 gange om dagen, pånær søndag. Indianerkontor, avis: Casa Grande Today.

Landskabet omkring Livingdale

Fladt, tørt, øde. Enkelte steder rejser forvitrede, røde klippeformer sig. Her sidst på sommeren er græsset gult, visnet næsten væk. Kaktusser står som forvredne, vanskabte skikkelser.

Livingdale (218 indbyggere)

Livingdale er en lille flække 27 km fra jernbanebyen Casa Grande. Den har en blandet landhandel (Billys Tools and Items for sale), en viktualieforretning (Grishams Essential Goods), to salooner (The Livingdale Saloon, der dublerer som menighedshus når præsten fra Casa Grande er i byen, og Freds Gambling & Drinking Den), en lille skole og en hestesmejde/karetmager (The Barn). Desuden har Livingdale et posthus med telegraf og apoteksudsalg.

Livingdale ligger ved bredden af Green River, der er næsten udtørret i sommermånederne.

Befolkningen er mest af europæisk afstamning, men der er også en stor del af spansk/mexikansk og indiansk oprindelse, der dog mest holder sig for sig selv.

Loven håndhæves af sheriffen Yale Carpenter, der desuden er valgt som borgmester.

I egnen omkring Livingdale bor en del farmere og 15 km syd for byen ligger en vinterlejr for 20-30 familier af papago-indianere.

Yale Carpenter - sherif og borgmester

Yale er veteran i byen, idet han er født og opvokset i byen (Han er 49 år). Han er ikke meget for forandringer, og ser med skepsis på alle forandringer - inkl. spilpersonerne. Han hoster, harker og spytter, men går nogenlunde pænt klædt. Hans ejendom ligger lige op af Livingdale, på den anden side af Green River. Han er ikke god til at huske navne.

Yale bryder sig hverken om

Henry Davenport eller Liam Weatherbye. De laver uro i hans andedam.

The Livingdale Saloon

The Livingdale Saloon er det pænere sted i byen. Interiøret er velholdt, holdt i rødt og messing, og stedet har endda nogle få gæsteværelser, der dog sjældent er i brug. I øjeblikket bor kun Liam Weatherbye i et af dem. Saloonen har et hverdagslokale, hvor der daglig serveres Dagens Ret, og hvor den bedre del af de lokale får sig en snak om tingenes tilstand. Hasardspil er bandlyst her. Desuden er der et festlokale bagved, der også benyttes til gudstjenester, når præsten fra Casa Grande en gang om måneden er i byen, samt til bønnemøder for "Guds børn" hver fredag.

Etablissementet drives af Cliff og Dolly Reed, der er en anelse stramme i betrækket. De er barnløse, men har en ung pige som medhjælp (Dorothy Simmons).

I bygningen op ad saloonen ligger byens posthus med en telegraf og et lille apoteksudsalg. Postmesteren er Frank Adams, en lille splejs med livlige øjne.

Freds (Drinking and Gambling Den)

Freds er et mere jordnært sted, beskidt, tilrøget og med slidte, jævne træmøbler. Her er ofte åbent til ud på natten, når de sidste penge lige skal vindes hjem igen. Ejeren og bartenderen er Fred Miller, der ikke ses uden en cigar i kæften.

Her mødtes indtil for nylig Colemann, Mr. Benhurst, Frank Adams og Joel Singers hver onsdag og lørdag for at spille kort.

Harris og Frank Beckett

Harris og Frank Beckett ejer The Barn, der er Livingdales vognmager og karetværksted. Harris er smed, Frank vognbygger.

Resterne af Remons gård

Den første gård, der brændte, var Remons, en indvandret mexikansk familie. Familien var fattig, mængede sig ikke meget i byen, og selv om det var uhyggeligt, at alle som en indebrændte (mand, kone, 9 børn), tog man det ikke så nært i Livingdale.

Billy Beekeeper alias William Doe Benhurst

Det andet offer for sektens mordbrande var Mr. Benhursts gård.

William var en ældre excentrisk mand af britisk afstamning. Han var passioneret elsker af den vilde flora i Arizonas tørreste egne, og havde stor succes med at dyrke og klassificere flere forskellige arter. Han havde desuden tre bistader, hvilket gav ham øgenavnet. Men hans honning var populær i Livingdale, og så tålte man gerne hans små særheder.

Selv om han var en outsider, påvirkede det alligevel folk i Livingdale, da han omkom i flammerne, tilsyneladende uden at nå ud af sengen. William boede alene.

Lundgrens

Trejde gang sekten slog til, gik det ud over familien Lundgren. Lundgren var en svensk immigrant, og havde giftet sig med en halvblods, så man så ned på ham i de bedre kredse i Livingdale. Desuden var det velkendt, at han havde et alkoholproblem, og at konen ofte tog imod tæv. De tre forkølede unger var ikke just velnærede. Den ældste (Lisa), en pige på 12, overlevede branden, men var i chok, da naboerne fandt hende. I øjeblikket bor hun hos skolelærerinden Jane Emilia Daywright.

Jane Emilia Daywright - lærerinde

Den lille bys skolelærerinde. Fyldt med næstekærlighed og med foragt overfor vold og magtmisbrug. Hun skriver til søndagsudgaven af avisen Casa Grande Today, en kulturspalte med boganmeldelser og tips om opdragelse. Hendes synspunkter er ofte kontroversielle, de handler blandt andet om kvindefrigørelse, hvilket folk i Livingdale ryster smilende på hovedet af. Hun er 34 år, men nægter kategorisk at blive gift (flere af byens ungkarle har forsøgt sig), selvom hun har udseendet med sig. Hun ankom til Livingdale for 3 år siden og har idealistisk sat sig for at banke fornuft ind i knolden på næste generation.

Adskillige gange har folk i Livingdale nægtet at lade deres børn undervise af hende, og der er stadig folk, der hellere holder deres børn hjemme, selvom hun har gået på kompromis flere gange.

Lisa Lundgren

En lille mager pige på 12 år, normalt med beskidt tøj og ansigt, men Miss Daywright har vasket hende og givet hende rent tøj. Dog skæmmes hendes ansigt stadig af blå mærker og brandsår. Svage indianske træk skinner igennem på kindbenene. Stille, forsagt og skræmt. Miss Daywright vil nægte opdagerne enhver form for følelsesfuld udspørgelse af hende, men lykkedes det alligevel opdagerne, at komme igennem Lisas hårde skal, vil hun i rædselsvækkende detaljer fortælle, hvordan ilden sprang rundt i huset, næsten levende, mens den med sydende stemme hånlo dem. Og om hvordan den fordrukne far, omsluttet af flammer, tumlede rundt i stuen, mens han stødte ind i dørkarme og vægge, og tilsidst vaklede ud af huset mod brønden, før han faldt død om.

Hun vil ganske givet sutte på fingre, tale barnligt - måske endda babysprog - og søge trøst, tryghed og støtte hos en voksen, hvis hun føler sig skræmt. Hun plages også af mareridt. Hun har hukommelsestab om begivenheden og spørger ofte om sine forældre og om, hvornår de kommer og henter hende.

Davenports gård

Davenport dyrker tobak og det kan ses på hans bygninger: I to store, halvåbne trælader hænger stribe på stribe af tobaksblade til tørring, og i en trejde står hans dieselgenerator, der driver maskineriet til at presse og tørre bladene. Dyrkningen kræver en del vand, selvom Mr. Davenport har fundet en hårdfør sort, der kan overleve i det barske klima. Gården består af yderlige tre bygninger: En stald, en bolig til hjælperne (7 mænd, 3 kvinder + 6 børn) og en hovedbygning til familien (Mr. Henry, Mrs. Lilian, samt børnene Judith, Erica, Jonathan og efternøler Niel).

Henry Davenport - storfarmer

Henry Davenport er en nytilflyttet yankee, der har forstand på penge og forretninger. Han driver sin gård rationelt med en flok mexikanske hjælpere, og har ingen tid tilovers for menneskelige hensyn og gammel overtro. Hvis noget kan forbedres ved at

ændre på gamle vaner, skal det gøres. Han er den eneste på egnen, der har en dieselgenerator.

Davenport stammer oprindelig fra Maryland, hvor han er 3. søn af en tobaksfarmer. Han er blevet opdraget i det frie initiativs ånd, og greb chancen for at starte sit eget, da Arizona blev optaget som selvstændig stat i USA i 1912, og der var billig jord til salg. Med en ladning udsæd af farens fremavlede tobaksplanter og en håndskilling på lommen, ankom han til Livingdale og fik på få år succes med sin avl.

Henrys familie er de eneste, der virkelig betyder noget for ham. Han elsker dem højt og vil gøre alt for dem. Selvom hans højeste ønske er, at sønnerne skal drive forretningen videre en dag, vil han dog for alt i verden ikke presse dem til noget.

Jonathan Davenport

Jonathan Davenport er Henrys ældste søn - 23 år. Han er betydelig mere usikker og famlende end sin målbevidste far, og en uerkendt frygt for farens magt og forventninger til sønnen, har gjort, at han har søgt tilflugt i sekten "Guds børn". Her er han fri for farens forventninger og har ikke nogle skrappe krav at leve op til. Alt, hvad der skal gøres, er forudbestemt af Gud, er Guds Vilje, og initiativerne tages af Weatherbye, der tilsyneladende ved alt og ikke kæmper med usikkerheden.

Colemanns gård

Colemanns græskarfarm består af 2 træbygninger: Et stuehus og en lade. Stuehuset er i en etage, men nogenlunde stort og velholdt, trods det hårde klima, der for træet til at slå sig og malingen til at skalle af. En nydelig veranda på bagsiden af stuehuset giver skygge om eftermiddagen og virker som et roligt sted, hvor man kan sidde og filosofere over tilværelsen, mens man kigger ud over ødemarken, ned mod Livingdale. Nær verandaen er en lille indhegnet have, hvor et simpelt gravsted gemmer to navne: Julia og Andrew Colemann.

Ladebygningen er lidt højere, med fladt, let hældende bliktag. Herinde holder i den ene ende Colemanns vogn, og i den anden ende står muldyret Eileen sammen med hestene Thunder og Lightning.

Daniel Colemann - græskarfarmer

Daniel Colemann er en græskarfarmer i det sydlige Arizona. Han bor på sin farm 7 km udenfor den nærmeste lille flække Livingdale sammen med sin medhjælper af mexikansk afstamning José og dennes lidt ældre søster Elina.

Colemann er 2. generations englænder, født og opvokset i nærheden af Tombstone. Han praler gerne med, at han overværede skudduellen ved O.K.Corral i 1881, selvom det er tvivlsomt at han virkelig kan huske ret meget, da han kun var 6 år. Ergo er han nu 53 år.

Colemann er af enspændernatur og bryder sig ikke meget om civilisationen. Han kender vildmarken i området bedre end noget andet, og vil under ingen omstændigheder flytte. Han var engang gift og fik et barn med konen, der var af ungarnsk afstamning, men de døde begge af sygdom for over 20 år siden. De ligger begravet i et afskærmet stykke jord bagved huset (Andrew & Julia).

Hver onsdag og lørdag aften tager han til byen og spiller kort med nogle venner. Han går ikke i kirke, men er religiøs.

José Menidos - Colemanns medhjælper

José er en lav, kraftigt mand i starten af 30'erne og af mexikansk afstamning. Han har boet og arbejdet hos Colemann i 10-12 år. José har ikke overskæg, men barberer sig ikke dagligt - en ting Elina ofte skælder ham ud for. Når hun er i det lune, lunter José ud i marken eller ud i stalden til hestene.

José taler et dårligt engelsk.

Elina Menidos - Colemanns hushjælp

Elina er en mexikansk kvinde midt i 30'erne. Hendes mørke hår er sat op i nakken og skjult bag et gammelt, blomstret tørklæde. Hun går i kraftigt farvet men slidt tøj og er over middelhøjde for en kvinde. Hendes stemme er rap og en anelse skinger, men hendes engelske er ikke så godt.

Historie: Colemanns version: Et voldsomt regnskyl gjorde de to hjemløse og dræbte det meste af deres familie. De søgte nordpå over grænsen for at få arbejde. Colemann fandt dem i ødemarken udsultede, og på vej til Casa Grande til fods og med deres få ejendele på et muldyr. José havde brækket foden i et fald og lå hjælpeløs. Colemann tog sig af dem indtil de kom til kræfter og Josés fod var helbredt, og det endte med at de blev.

Den rigtige version: Elina er datter af en mexikansk storfamilie. José var blot en fattig farmer. Historien om håbløs kærlighed om igen. Efter nogle voldsomme begivenheder flygtede de sammen mod nord, ud af Mexico for at tilbringe resten af livet sammen.

Indianerreservatet

Vinterlejren er hjem for små 30 familier af papagoindianere. Enkelte huse er af træ, men hovedparten er bygget af soltørrede mursten over en fordybning i jorden. Kvinder arbejder i marken, fletter kurve eller laver keramik. Mænd sidder i skyggen. Et par udmagrede hunde lister rundt og får indimellem et spark. Indianerbørn leger ved det næsten udtørrede flodleje med sten, snor og lerting. Stemningen er rolig, næsten træt og kedsommelig, i klar kontrast til Casa Grande.

Sproget tilhører den uto-aztekiske sprogstamme, enkelte kan tale spansk, nogle få engelsk.

Kulturen er kun lidt præget af den spanske mission - efter Den gale hollænders død har stammen fået lov til at falde tilbage til sin oprindelige kultur, tilføjet lidt kristendom og lidt fra andre stammer i området.

Kaleegha Ilahwon - shaman

('ka-LEE-gha il-AH-won' = Rejser-med-tungt-hjerte)

Kaleeghas rødbrune ansigt er dækket af koppear, og hans øjne er små. Klædningen er støvet men prægtig i røde, gule og blå farver. En sort filthat med et par fjer sidder på hovedet, og om halsen har han i lædersnore talrige smykker og amuletter. I en strop over skulderen hænger en flad skindtakse.

Kaleeghas familie er alle døde af kopper. Han overlevede som den eneste, fordi han besad magiske kræfter, givet til ham af Jiliatha ('ji-li-ATH-a' = Sonorabillen), der kan overleve i tre tørkeår i træk.

Hans bilaga ('bi-LAH-ga', en ceremoniel stav), er blevet stjålet (for mere end 20 nætter siden), hvorfor stammen er blevet forhindret i at holde regntidsceremonien, der skal formilde regnånden Nadida ('na-DI-da'). Stammen frygter nu, at det vil blive et tørkeår med hungersnød til følge, da Kaleegha ikke kan nå at

fremstille et nyt sæt før månen igen bliver fuld.

NB: Frank Becket fra sekten har været på natligt besøg (en hund er dræbt af slag natten tingene forsvandt).

Naaloukha - høvding

('naa-LOU-kha' = Ser-om-natten)

Papagoernes høvding er Naaloukha, en lille mand med rolige bevægelser og et rødbrunt, rynket og vejrbidt ansigt. Han er klædt i en støvbrun, slidt skjorte med en flot udsmykket lædervest udover. Om halsen hænger i en lædersnor adskillige smykker og amuletter, lavet af ben, tænder og fjer. Hovedets grånende hår er delvist skjult af en bredskygget stråhat med rødt bånd.

Naaloukha lytter - tænker og taler i nævnte rækkefølge. Han gør intet overilet, og modtager nyheder med skepsis. Han har affundet sig med sit folks skæbne og venter. Ikke på noget - bare venter.

Den eneste hvide mand udover Jones fra indianerkontoret i Casa Grande, der har været hos Naaloukhas folk i mange måner, var en høj, ung mand med hast i sindet og med de kristnes amulet om halsen - Liam Weatherbye. Han spurgte til stammens kultur og religion.

Den gale hollænders kirke (ruin)

Ude i ødemarken, 7 mil fra Livingdale, ligger ruinerne af en gammel kirke. Kirken var engang bygget af træ og soltørrede mursten, men en brand har for mange år siden hærget bygningen og lagt den i ruiner. Tårnet står tilbage som et forrevet vagttårn med sodsværte-de vægge og spejder med sine tomme vindueshuller ud i intetheden. Af skibet er der kun lave murbrokker tilbage, der nu blot antyder et omrids.

Ruinen er tilflugtssted for ørkenrotter og firben, der springer forvildet frem, når nogen begynder at rode i resterne. Det, der er tilbage af alteret, er blot en støvet stenforhøjning samt enkelte potteskår, der måske har været en alterkalk eller en døbefont engang. I tårnet vil en skarpsindig og vågen opdager skimte fodspor og se, at en gammel træplade er lagt for en fordybning i gulvet. Den knapt så vågne opdager vil træde på pladen og falde igennem, ned til krypten.

Under kirken ligger en gammel hule med indgang gennem en lem i tårnet. Hulen er lidt over mandshøjde høj - en høj mand kan vel lige netop nå loftet, hvis han strækker sig. Her er køligt og mørkt. En svag lugt af sod og støv hænger i luften. Rundt om på gulvet ligger spredte potteskår, der knaser og knækker, når der trædes på dem. Bunker af aske er alt, der er tilbage af hvad, der engang har været her. En sodet stenforhøjning i bordhøjde afslører, hvis soden fjernes forsigtigt, indianske billeder af figurer og symboler, ristet ind i siden. Midt i hulen er der en rund fordybning i gulvet, med tydelige askerester i (sipapuen). Ikke langt fra fordybningen ligger resterne af et meget gammelt skelet (Den gale hollænder). Undersøges keramikresterne findes også hele og knækkede leransigter af størrelse op til det indre af en håndflade. En bulet petroleumslampe ligger på gulvet langs den ene væg.

Den gale hollænder

Den gale hollænder var Jan van der Rhein-Hagen, en katolsk missionær fra den spanske kirke. Han levede fra 1708-1755. Det siges, at han fandt sit kald, da han som ung soldat som den eneste overlevede et skibsforlis. Han påstod, at Gud havde holdt hånden over ham og givet ham som mission at udbrede den rette tro i landet mod vest. I 1742 kom han til Arizona, hvor han tilbragte en del tid i San Xavier del Bac-missionen, inden han drog videre ud i ødemarken for at bo hos en stamme af vilde papago-indianere.

Dem omvendte han til den kristne tro og indsamlede med hård hånd deres oprindelige religiøse effekter - efter sigende dræbte han også både høvdingen og shamanen. Han fik stammen til at bygge en kirke oven på deres 'kiva', et indiansk helligt sted. I krypten under kirken studerede han i smug de okkulte skrifter og lærte sig at bruge den indianske magi. Men en sen aften gik det galt, da han fremmanede ildånden Illathago fra den anden side, og denne opslugte hans legeme og hele kirken i et flammehav.

Kun fordi han var i besiddelse af (korset), overlevede van der Rhein-Hagens ånd, idet den fandt tilflugt i sjælestenen i korsets midte.

korset: Gellas bodskors, Kong Fahreins bodskors, Javhakorset, ...

Sekten "Guds børn"

Sekten "Guds børn" er et religiøst samfund baseret på Bibelen og centreret omkring den intelligente sektleder Liam Weatherbye. Liams budskab er ikke helt klart, men kører på at Guds Straf snart vil ramme

dem, der ikke bærer Guds Mærke, jf. Johannes Åbenbaring. Der holdes bønnemøde i festsalen i The Livingdale Saloon hos Mr. & Mrs. Reed hver fredag klokken 18.

Medlemmerne af "Guds børn":

Kevin Lee Waters & Emily Waters, Harris & Frank Becket (brødrene, der har The Barn), Jonathan Davenport (ældste søn af Henry Davenport). Cliff og Dolly Reed (fra The Livingdale Saloon).

Liam Weatherbye - sektleder

Liam Weatherbyes rigtige navn er Georg W. Blake, søn af en rigmand fra Maryland. Han begyndte - kvik som han var - at læse teologi på universitetet i Baltimore på farens regning. Men studierne blev aldrig færdige, Liam mødte nogle forkerte mennesker og begyndte at spille hasard, og pludselig havde Liam en stor gæld. Han pressede penge af faren, men denne slog hånden af ham og smækkede pengekassen i. Da faren efter et skænderi lå blødende tilbage på gulvet, flygtede Liam ud af staten og fra sin fortid. Han fandt sit skjul midt ude i ødemarken ved en tilfældighed, da toget brød sammen kort før Casa Grande, og mens han travede gennem ødemarken, fandt han på identiteten Liam Weatherbye, en ilter missionær smidt ud af den strikse mormonkirke. Da han ankom til Livingdale og sad på The Livingdale Saloon, voksede rollen af sig selv, og om natten besluttede Liam at blive i landsbyen. Sekten "Guds børn" opstod efterhånden omkring ham. Liam bor nu på langtidslogi på The Livingdale Saloon, hvis ejere er blandt dem, han har hvervet til sin menighed.

Men storfarmeren Henry Davenport satte en skår i Liams nyfundne glæde. Da Davenports søn Jonathan blev indlemmet i sekten, havde Liam og Henry en længerevarende diskussion, hvor Henry gennemskuede Liams falskneri og genkendte ham som hans nære ven Theodor Blakes søn. Af hensyn til Jonathan og for gammelt venskabs skyld gav Henry Liam en chance for selv at afslutte spillet på en hæderlig måde. Liam blev panisk ræd for, at Davenport skulle afsløre hans falskneri, eller endnu værre: Finde ud af at han dræbte faren.

Han gik ud i Den Gale Hollænders Kirke for at hænge sig, men mistede modet og opdagede ved et tilfælde krypten under tårnet. Dérnede fandt han i asken (korset), og da han samlede det op, kom han i kontakt med van der Rhein-Hagens ånd. Af denne lærte han at fremkalde Illathagoen, og med den viden udklækkedes hans plan. På én gang ville han overtage magten i byen, få lukket munden på Henry og tage hævn over dem, der foragtede ham.

Et passende citat: "Og menneskene blev forbrændt af den voldsomme hede, og de spottede Guds navn, ham som har magten over disse plager; men omvende sig og give ham æren gjorde de ikke." *(Johs. Åbenbaring, kapitel 16 vers 9.)*

Sektens ritualplads

På et plateau lidt uden for Livingdale med udsigt over dalen har sekten sin ritualplads, hvor de hver lørdag aften de sidste mange uger har udført ceremonierne, der har

fremmanet Illathagoen. På bønnemødet om fredagen bliver et offer udvalgt, i løbet af lørdagen bliver der fremskaffet brændbart materiale fra offerets ejendom, og lørdag aften/nat mødes sekten på plateuaet for at udføre ceremonien.

På pladsen er der rejst et stort trækors, og i midten er der en rund fordybning (forestillende sipapuen i den indianske mytologi), hvori det ceremonielle bål anrettes. Rundt om fordybningen er der tegnet et pentagram for at beskytte sekten fra ildånden, og effekten forstærkes af indianske amuletter, tobaksblade og blomsterpollen fra ørkenplanter.

Ildånden Illathago

('ill-a-THA-go' = Fortæreren, Den altædende)

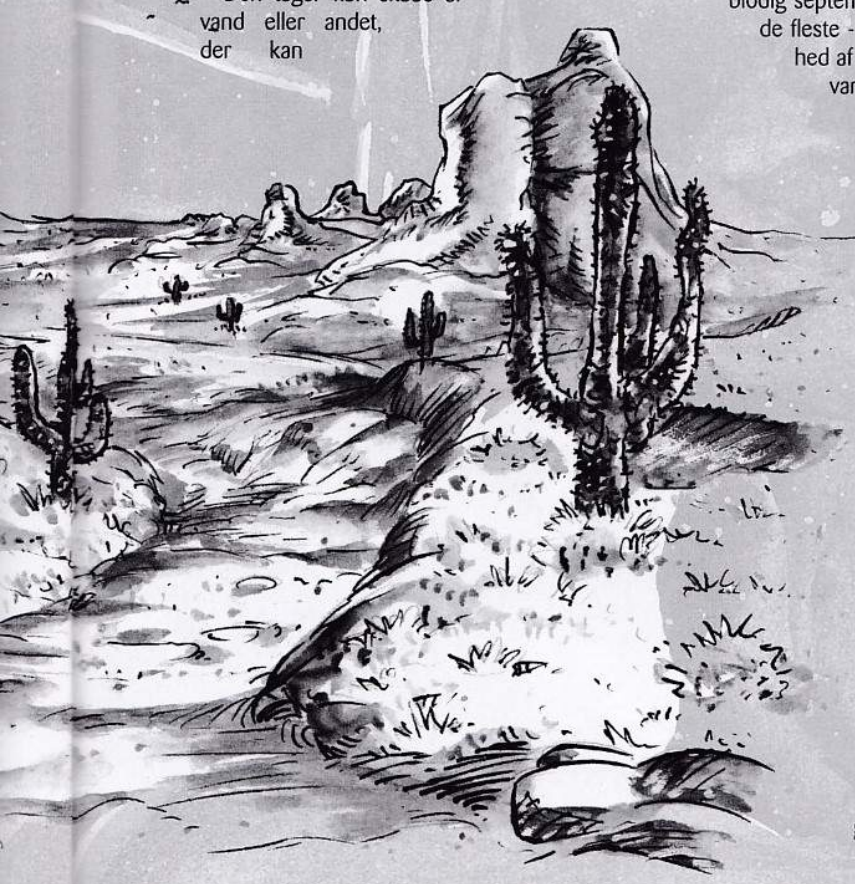
Illathago manifesterer sig som en grønlig, uformelig flammeskikkelse, der hvæser og vrider sig, men den søger opad og slikker op langs alt brandbart. Idet den materialiserer sig er den en tæt, kraftig flamme, der er umulig at slukke.

Når sekten fremmaner Illathago, 'ofrer' de et stykke brandbart materiale (typisk træ) i et bål i en magisk cirkel. Idet materialet fortæres, dukker Illathago frem på stedet, hvor materialet har siddet for nylig. Når først offertræet er fortæret, æder Illathagoen videre på alt brandbart i nærheden, mens den vokser sig mægtigere. Den forsvinder først, når den enten bliver svækket meget af vand, eller når den har fortæret alt, den kan nå indenfor fremmaningspunktet.

Sådan skades en Illiathago

Illathagoen starter med 20 HP og vokser med +10% pr runde, den er i kontakt med brændbart materiale. Den fortærer en mængde materiale (svarende til dens HP) mens den raser, og når der ikke er nok, mister den 5 HP pr runde indtil den 'dør' og tvinges tilbage til den anden side.

Den tager kun skade af vand eller andet, der kan slukke ild. En spand vand mod kilden giver 1d6 HP i skade.



Specielle angreb:

Røg: Illiathagoen kan stoppe sin voksen i et stykke tid (får ikke flere HP) og udsende en voldsom mængde tyk, sort, giftig røg. Røgen vælter frem og breder sig efter åndens ønske også mod vindretningen. Enhver ethvert levende væsen fanget i røgen vil kvæles. Røgen bider i øjnene, der løber i vand, og en voldsom lugt bider i næsen.

Skyde flammetunger: Illiathagoen skyder hele tiden flammetunger ud for at brede sig og antænde sine omgivelser. De kan også skydes efter opdagere og andre 'fjender'.

Handlingsforløb

Overvejelser om efterforskningens forløb

Opdagerne vil ganske givet snarest opsøge sheriffen i Livingdale. Han vil fortælle, at han er på bar bund. Det er, som om ilden er opstået af det bare intet. Ingen har set folk luske sig væk. Men det er jo også forfærdeligt tørt i øjeblikket, regnen lader vente på sig. Og den eneste overlevende er en lille halvblods tøs, der ikke kan huske noget.

Andre steder i Livingdale vil de hurtigt kunne få at vide, at Davenport har opkøbt jorden til de brændte gårde (der er tilfaldet byen pga. mangel på arvinger). Andre er flyttet, eller overvejer at flytte, og har solgt til Davenport. De frygter, det er indianernes hævn. Der går historier om egnens blodige fortid, om hvordan en hel indianerlandsby blev fordrevet fra dette sted for at give plads til nybyggerne. Dem, der ikke flyttede hurtigt nok, blev nedslagtet af kavaleriet en blodig septembernat, og af dem, der flygtede, døde de fleste - kvinder og børn - i ødemarkens intethed af sult og kulde. Og det på trods af, at de var kristne.

'Den lille halvblods tøs' er Lisa Lundgren, der nu bor hos lærerinden. Gode menneskelige egenskaber er nødvendige for at få noget ud af et besøg dér.

Opdagerne vil sikkert mistænke Davenport og muligvis besøge ham. Han vil naturligvis benægte, at han foretager noget kriminelt, og sige, at hvis folk er overtroiske og frygter indianernes hævn, og derved er dumme nok til at sælge billigt, ja så er han da gerne den første til at lave en god forretning. Og han vil sikkert holde en lille forelæsning om det frie initiativ, og om, hvordan han egenhændigt har opbygget sit spirende imperium.

Opdagerne vil sikkert også tage ud til indianerlandsbyen. Her vil de føle en stemning af modløshed, en tavs venten på regnen, og håbløsheden over tilværelsen. Udspurgt, vil indianerne klage over udsigten til et tørkeår, da de ikke kan holde den årlige regntidsceremoni til at formilde

regnånden Nadida, eftersom shamanens ceremonielle udstyr er forsvundet.

Muligvis vil de høre om Den gale hollænders Kirke, og måske grave i dens fortid, evt. ved besøg i San Xavier-missionen syd for Tucson. Måske støder de på den på vej ud til indianerne.

Det kunne også tænkes, at de vil deltage i bønnemødet fredag aften. Her er de hjertelig velkomne - Liam hilser venligt på nye medlemmer og spørger interesseret til dem: Om de har tænkt sig at blive i Livingdale etc. Efter mødet, hvor alle sektens medlemmer er mødt frem, iler Jonathan tilbage til farens gård.

Imens alt dette foregår, vil Weatherbye fortsætte sin plan:

Offertræ fra Colemanns vogn

Under et besøg i Livingdale fredag stjæler Frank Beckett et stykke træ fra Colemanns vogn - det yderste bræt på bagklappen. En opmærksom spilperson lægger måske mærke til, at det mangler. Colemann selv opdager det ikke og tror blot, at det er faldet af af sig selv - og at han må se at få Frank til at kigge på det.

Colemanns gård brænder

Fredag nat (sen aften) påkalder sekten ildånden over Colemanns gård, og ilden starter i laden. Afhængig af opdagernes indsats vil mere eller mindre brænde ned, og evt. vil José omkomme i flammerne.

Offertræ fra Davenports gård

Jonathan bliver bedt af Weatherbye om at bringe næste uges offermateriale fra farens gård. Han medbringer et gulvbræt fra stuehuset, men fortryder og kaster det væk på vej til ritualpladsen. Efter et skænderi med Weatherbye angrer han, fortryder og rider tilbage efter det (Her møder han måske spilpersonerne?). Men Weatherbye har helgarderet sig og bedt en anden af sektens medlemmer - Harris Beckett - om at finde offertræ. Denne har derfor under et besøg på Davenports gård fjernet et bræt fra stalden, nok til at ceremonien alligevel kan finde sted.

Davenports gård i flammer

Fredagen ugen efter opdagernes ankomst til Livingdale, udfører "Guds børn" endnu en ceremoni, og Davenports gård står i flammer. Hvis spillerne ikke gør andet, vil Liams mål være nået, og sekten vil herske i området. Ceremonien finder muligvis sted før, hvis Liam føler sig truet.

Hvordan skal det dog ende?

En mulig slutning kan være, at spillerne bryder sektens pentagram på ritualpladsen, og ildånden dermed slippes løs i bjergene og fortærer hele sekten.

En anden slutning kan være, at opdagerne stjæler Liams ceremoniudstyr og giver det tilbage til indianerne, så Nadida kan påkaldes og regnen endelig komme. Eller også kan shamanen nå at fremstille et nyt sæt. Hvis Liams ceremoniudstyr stjæles, er han måske desperat nok til at antænde Davenports gård selv.

Et klimaks med et vældigt skybrud, der slukker flammerne i Livingdale og omegn, mens sekten opsluges af jorden i et mudderskred, der begraver ritualpladsen, vil være flot.

Handouts

Opslag på The Livingdale Saloon:

G u d s r i g e t er nær!
Bekend dine Synder og bliv en af Herrens Udvalgte, der vil overleve Den Yderste Dag.
Men din Vrede er kommet,
den Time, da de Døde skal dømmes,
og du skal give Løn til dine Tjenere, Profeterne,
og til de Hellige og til Dem, der frygter dit Navn.
(Johs. Aabenbaring, Kapitel 11, vers 18)

Bønnemøde hos Mr. & Mrs. Reeds Fredag Klokken Seks. Alle er velkomne.

Artikel i Casa Grande Today om mordbrandene:

Indianernes hævn?
Af Anthony V. Barker
Deres ydmyge reporter har fra pålidelig kilde erfaret, at de tragiske mordbrande i landsbyen Livingdale måske er rødhudernes hævn...

Så fryd jer da, himle og I, som har bolig i dem!
Men ve over jorden og havet,
for Djævelen er kommet ned til jer
med stort raseri,
fordi han ved, at hans tid er kort.
(Johs. Åbenbaring, 12, v. 12)

Navneliste
Europæiske, mænd
Anthony Barker, John Robert Clement, Alfred Sigore, Ted Allan Gore, Daniel Smith.
Europæiske, kvinder
Teresa Wright, Cathy O'Donnel, Elisa Washington, Belinda Dale.
Mexikanske, mænd
Alfonso Somosa, Alma Delia Corena Fernando Fuentes, Marcos Tebaldi, Adolfo Jiménez, Manuel Ibarra, Federico Cobo, José del Vargas, Carlos Gomez, Juan Mejia, Oscar Martel, Jacobo da Silva, Hector Cortinez, Victor Socarras.
Mexikanske, kvinder
Estella Inda, Renata Galvez.
Indianske
Noghoula ('no-GHOU-la'), Manshilas (MAN-shi-las), Sawepas ('SA-we-pas'), Areeka Nelliahan ('a-REEK-a ne-lli-AHAN'),

Tidslinie:
Den gale hollænder dør - *august 1755*
Colemanns kone og søn dør - *januar 1901*
Henry Davenport slår sig ned i Livingdale - *august 1907*
Arizonas optages som stat i USA - *1912*
Colemann finder José og Elina i ødemarken - *juni 1912*
Liam Weatherbye ankommer til Livingdale - *14. marts 1923*
Liam Weatherbye besættes af Jan van der Rhein-Hagens ånd - *21. september 1923*
Liam Weatherbye besøger indianerlejren - *27. september 1923*
Frank Beckett stjæler Kaaleghas stav og maske - *17. oktober 1923*
Familien Remon indebrænder - *fredag den 27. oktober 1923*
Billy Beekeeper omkommer i flammerne - *fredag 03. november 1923*
Lundgrens hus brænder ned - *fredag den 10. november 1923*
Spillerne ankommer til Livingdale - *torsdag den 15. november 1923*
--
Sekten fremmaner Illathagoen i Colemanns lade - fredag den 17. november 1923
Sekten fremmaner Illiathagoen i Davenports stuehus - fredag den 24. november 1923 (?)

Det kan ofte være svært at afgøre om en spiller har fortjent, at hans karakter dør i et spil eller en kampagne. Spilleren kan let føle sig uretfærdigt behandlet, og efter min mening er det surt at se sin spilperson segne om på grund af et uheldigt terningerul ... Vi kan vel tale om det?

DØDEN MÅ HAVE EN ÅRSAG

Af Palle Schmidt

Hvornår og hvordan man dræber sine spillere

Fingeren i jorden

Hvorvidt man skal slagte sine spillere eller ej, kommer i høj grad an på hvilken type spil man er i gang med. En generel tendens er, at kongres-scenarier og enkeltstående scenarier ofte har en større dødelighed end sammenhængende scenarier og plots. Og her gør det heller ikke så meget. Et eksempel kan være spilleren der smilende kommer ud fra spillelokalet efter kongressens Call-scenarie og siger: "Det var enormt fedt! Vi døde allesammen!". I enkeltstående scenarier har spillerne formentlig ikke brugt så lang tid på at overveje deres spilpersoner, og har derfor lettere ved at slippe dem igen. Det er unægteligt ærgerligt at skulle vinke farvel til en spilperson man har haft i årevis.

Stilen i ens kampagne er også altafgørende. I episke fantasy-kampagner hvor heltene virkelig er helte, kan det være ret malplaceret at dræbe spilpersonerne i et væk. Kampagnen er bygget mere op omkring en episk historie, end egentlig realisme. I en dyster kampagne i f.eks. Call of Cthulhu, vil det være knap så upassende med hyppige dødsfald. Spillerne skal have en fornemmelse af at være oppe imod et verdensomspændende komplot, og at hele verden ikke drejer sig om dem. Hvis spillerne glemmer at det her er farligt, kan det måske være nødvendigt at give dem en lærestreg - også for at få realismen ind i billedet.

Snyd og Fair Play

Men hvordan undgår man så, at ens spillere går grædende hjem for at rulle en ny spilperson ? Én metode er selvfølgelig, at man undgår at slå dem ihjel. Jeg er selv en stor tilhænger af snyd til spillernes fordel. Anskaf en skærm eller et raflebæger og rul dine terninger i hemmelighed. Jeg siger ikke, at du skal snyde over hele linien, for så bliver meningen med terningerne væk. Jeg siger bare, at når du uddeler skade på det dræbende hug, kan du evt. sige "3" i stedet for de 17 du har rullet. I andre tilfælde hvor spilpersonerne på grund af uventet heldige terningerul er ved at banke skurken på et alt for tidligt stadium, kan du lade ham have et lidt mere heldigt udfald på sit rul for "teleport"-formularen. Hovedsagen er jo at have det sjovt, og hvis du mener spillerne får det sjovere ved at møde skurken på et senere tidspunkt, så er snyderiet igen til deres fordel.

Advarsler og tørre tæsk

Spilpersonernes dødelighed kommer i høj grad også an på hvilket hold spillere man har. Nogen spillere er mere letpåvirkelige end andre, og er nemmere at skræmme. En flok spillere der gladeligt vader lige ind i kultisternes hovedkvarter uden at forberede sig ordentligt, fortjener måske nok en lærestreg. Denne type spillere har ofte svært ved at lade sig imponere

af overmagt og væmmelige monstre, og her er det desværre nødvendigt at ramme dem et sted hvor det kan mærkes - deres spilpersoner. Først når deres 15. level paladin bliver tværet af relativt få modstandere, kan det være spillerne indser alvoren og får taget benene på nakken. Andre spillere kan måske mere værdsætte ovennævnte snyderi. De er måske i stand til at fatte hentydningen uden at der behøver rulle hoveder. At hans spilperson kunne have været død er nok til at give spilleren en fornemmelse af, at der var han heldig - næste gang går det måske ikke så godt.

Død mand sladrer gerne

Men hvornår har man overhovedet lov til at slå nogen ihjel ? Svaret er simpelt: når du synes det er passende. 1) Hvis en spiller dummer sig tilstrækkeligt til, at det ikke kan gå andet end galt. 2) Hvis en bestemt scene i scenariet kræver at spillerne indser alvoren i situationen. 3) For at statuere et eksempel. Mere om dette herunder.

1) En spiller der dummer sig, er ikke en spiller der ruller uheldigt, men derimod en der ikke tænker sig om. I visse situationer bliver du nødt til at skære igennem, hvis spillerne gør sig fortjent til det.

Eksempel: En spilperson går ud i den mørke skov uden sin riffel, skønt han ved varulven er på spil.

2) Enkelte scener er forudbestemt til at være dødelige. Ofte finder man i (købte) scenarier frasen: "Mindst en af spillerne skal dø her". Dette bør generelt ignoreres! Hvis man på nogen måde kan understrege det "farlige" eller "uhyggelige" uden at slå ihjel er det klart bedre. Du bør ikke lade dig diktere af hvad bogen synes du skal, men hvad du fornemmer er nødvendigt for historien.

Eksempel: Du kan ikke få spillerne til at hade den onde skurk, og må derfor lade ham udrydde halvdelen af gruppen.

3) At statuere et eksempel i form af drab på en eller flere spilpersoner, er en måde at vise hvad man ikke skal gøre. Gør en spiller noget vildt og slipper godt fra det, vil de andre muligvis følge efter. Dette kan risikere at forrykke hele balancen i spillet. Husk dog at have argumenterne i orden, så spillerne ikke får færten af manipulation. Lad os antage, at en af spilpersonerne overfalder en fattig kone på den første dag i den nye by - det er klart som blæk, at der her er brug for at uddele en form for straf, så de andre ikke begynder på den slags. Desværre er det nok ikke særligt realistisk, at byvagten kommer efter spilpersonen på baggrund af konens klage, så hvis dette sker får du ikke andet end en flok sure spillere ud af det. Så er det bedre at tænke sig om: Hvordan får jeg vist spillerne, at de ikke bare kan gøre som det passer dem ? Man kunne f.eks. lade konen have en hævngerrig søn med en stor kniv. Det er vigtigt at du gør op med dig selv hvad du vil acceptere og hvad du ikke vil acceptere.

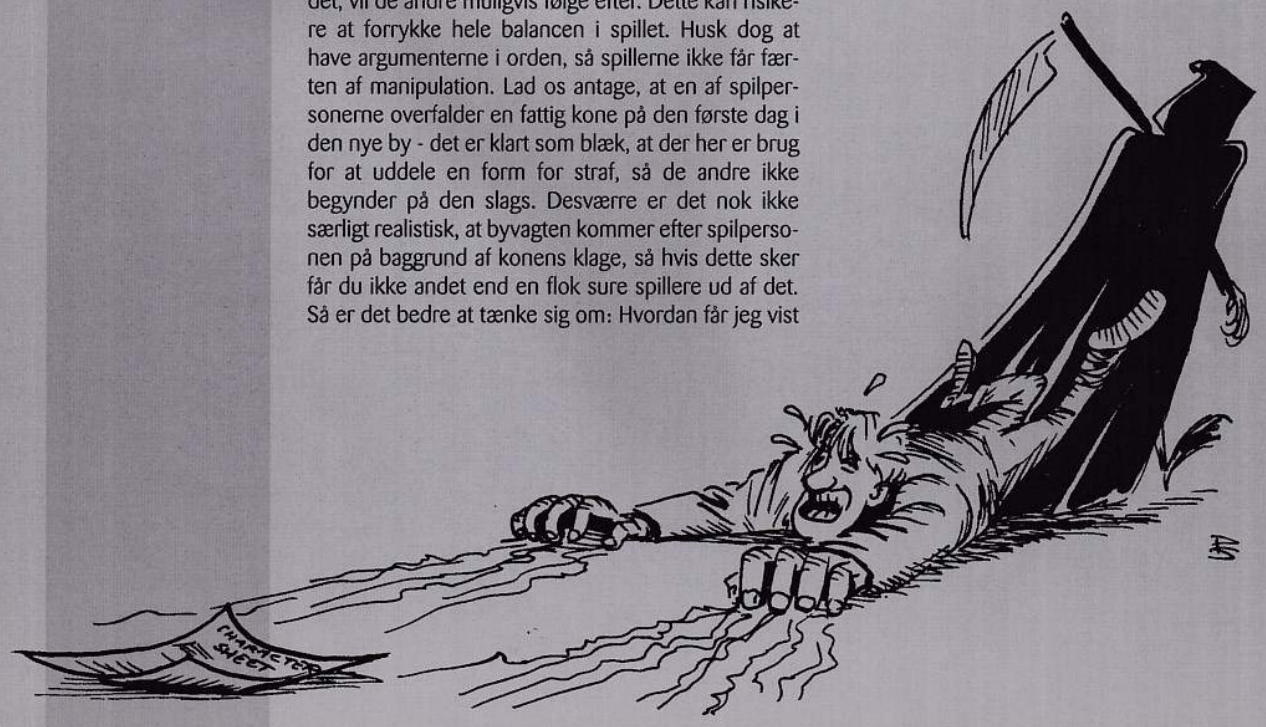
Eksempel: En spilperson bliver ved med at provokere de lokale, spytte efter ordensmagten etc. Selvom han får tæsk hver gang, nægter spillerne at indse, at hans rollespil ødelægger fornøjelsen for gruppen. Hans dødsforagtende opførsel kunne også være et udtryk for, at han er træt af sin rolle.

Sure miner

Hver gang en spilperson må lade livet, må du være forberedt på anklager om uretfærdig behandling. Det er derfor (desværre) i de fleste tilfælde nødvendigt at have en undskyldning parat. Du skal altid være klar til at forsvare din "beslutning" om hvorfor netop Knuds yndlings-troldmand skulle aflives. Her er det ikke nok at sige: "Fordi han opførte sig åndssvagt". Her skal du altid kunne ræsonnere over en anden vej Knuds troldmand kunne være gået. Hvis han nu ikke havde råbt "bøsserøv" efter elverprinsen, kunne det være han havde overlevet kampen.

Sidste ord

Når det hele nu er gået som det ofte går, og du har været nødt til at slå hårdt ned over for dumheder, overmod og generelt irriterende opførsel, bør du lade den afdøde komme med nogle velvalgte "sidste ord", for ligesom at tage afsked med verden. På denne måde giver spilleren lettere slip på spilpersonen og man undgår (måske) den effekt beskrevet i Paul Hartvigsons artikel "Dødens Håndlangere" i Fønix nr. 1 - nemlig at den nye spilperson overtager den afdøde spilpersons ønsker om hævn. Det er nødvendigt for spilleren at kunne starte på en frisk, når han laver sin nye spilperson. Ellers går det hen og bliver et computerspil, hvor man har flere liv. I Rollespil er døden mere endegyldig og knap så hyppig - til gengæld behøver man ikke hele tiden putte nye mønter i.



BEAST
11. – 18. Juli på Fyn

Hvis du er frisk på lidt rollespil i sommerferien, mens alle andre er på ferie, kan du prøve BEAST. Konceptet er som sidste gang. Der er intet tema, ingen plan og ingen stress. Folk medbringer selv underholdningen (scenarier, idéer, brætspil, sexlegetøj etc.) og så er der ellers dømt hygge. BEAST foregår i en spejderhytte på Fyn, og Charlotte (der i øvrigt er kendt som den pige der har været medlem af flest rollespilsklubber i Danmarks) lover ligeså god mad som sidst. Der er max. Plads til 60 deltagere.

BEAST brillierer med hensyn til sovesals-koncept. Der er nemlig en hel seng til hver deltager.

Kontakt:
Charlotte Nielsen, tlf. 4498 8263,

Hong Con 98
31. juli – 2. august i Århus

Koni-Tjio Hva?

Tænder du på Kong-Fu, orientalske vampyrer, våben der aldrig løber tør for ammunition og lignende Hong Kong-fænomener er dette lige Con'en for dig. Efter et års pause genoptager drengene fra ASORK Hong

Af Anders Skovgaard-Petersen

Kong Con Konceptet med en splinterny 98-udgave.

Den kommer til at stå på hoppende vampyrer, lange negle, vild action og overdreven brug af saltomortaler. Der bliver konkurrence i International Karate ++ på Commodore 64/Amiga, 2 store live-scenarier (et af dem arrangeret af "The Jumping Team" fra sidste års succes, det andet mere traditionelt) og flere andre sideshows.

Hong Con leder desuden stadig efter scenarier. Så hvis der er en lille Kurosawa i dig, så fat pennen og skriv en synopse (officiel deadline den 2. April!, så den er måske lidt langt ude?!).

Hong Con 98 har et blandet sovesals-koncept. De supplerer nemlig den klassiske med tilfældigt anbragte sofaer, og regner desuden med at folk falder i søvn foran videoen.

Kontakt:
Michael Poulsen, tlf. 9865 6298, eller Martin Rytter, tlf. 9862 3313, mr_steg@yahoo.com

Morgendagens Orden
11.-17. Oktober i København

Når en privat-detektiv bliver myrdet på åben gade er det noget der vækker folks opmærksomhed. Pressen har været efter mig lige siden det blev kendt. Men hvad fortæller man dem? At man ikke aner hvem der står bag? At man har en mistanke, men er blevet bedt om at begrave sagen af sin chef? At det kan være hvem som helst fra selveste ministeren til de juguslaviske bilsmuglere der står bag?

Når hele verden falder sammen om ørene på en, er det ikke nemt at være politimand.

Er du klar til at blande dig i....Morgendagens Orden?

Morgendagens Orden er et real-time, 24-hour, around-the-clock, in the streets of Copenhagen-live scenarie, der strækker sig over en hel uge. Det skulle oprindeligt have løbet af stablen i januar, men blev udskudt p.g.a. eksamener etc. I stedet kører det nu i efterårsferien, og tilmed sådan at man også kan nå Viking-Con.

Morgendagens Orden er et arrangement i stil med Det Store Spil fra Århus, bare større. Der bliver et politisk plot, en sprudlende underverden, store firmaer, SWAT-politifolk, intriger og hemmelige selskaber. Spillet foregår i Københavns gader og huse, blandt alminelige mennesker, og stiller derfor store krav til de involveredes evner.

Man skal være mindst 17 år for at være med. Der er plads til ca. 200 deltagere. Tilmeldingskemaer kan man finde i Fønix #20, hvor man også kan læse en beskrivelse.

Da Morgendagens Orden foregår i den rigtige verden, er sovesals-konceptet helt op til de enkelte. Flertallet vil sikkert bo hos venner og bekendte, eller på hoteller/vandrehjem/herberge

Og Boblerne

Con Dome 6:
24-26. Juli i Lyngby
Kontakt:
Kjeld Johansen, kjeld_johansen@online.pol.dk,

TRoA-con
21.-23. august i Ålborg
Kontakt:
Christian Nørgård, tlf. 9812 0608,
s01stone@msektor.auc.dk

InConsekvent ReConstruction lib
starten af september i Hillerød
Kontakt:
Rikke Munchkin, tlf. 4225 0547,
tskb@post6.tele.dk

Claustrum con III
2. - 4. Oktober i Hobro
Kontakt:
Peter Bengtsen, tlf: 2164 0954,
email:peterbengts@hotmail.com

Viking con 17
9. – 11. Oktober i København
Kontakt:
Annemette Wolff,
email:annemette-wolff@games.dk eller
www.viking-con.dk

AMOK II
23-25. oktober i Allerød
Kontakt:
Morten Kähler, tlf. 4817 4258, helios@hehe.com

MuCon 3:
Oktober i Holstebro
Kontakt:
Dennis Godballe, tlf. 9741 3903

Alternativer til den Sure Sovesal

Efterhånden som man kommer op i årene mister den klassiske con-sovesal mere og mere af sin charme (hvis den da nogensinde har haft en). At tilbringe en hel nat i en duft, der mest af alt minder om indersiden af en polsk rugby-spillers skridtbeskytter efter 5 kampe i træk, er ikke sjovt. Men hvad gør man så?

Centralen har researchet på området og kan nu præsentere 7 gode alternativer. Der er noget for enhver pung og smag:

1: Vennen i Nærheden

Hav en ven der bor lige i nærheden. Bo i hans lejlighed/værelse mens con'en varer. Fordele: Bad, køkken, fred og måske seng. Ulemper: Ingen fred/seng hvis for mange har fået den samme ide, og hvem skal sove udenfor døren hvis man har en gæst af det modsatte køn med hjem en aften?

2: Vennen med Daginstitutionen i Nærheden

Hav en ven der har en far der har adgang til en daginstitution lige i nærheden. Bo der mens con'en varer. Fordele: Bad, køkken, masser af plads, store tumlerums madrasser og legetøj. Ulemper: Toiletter i børnestørrelse, vanvittige kodesystemer på dørene, rengøring efter con'en og folk som tror at man er en indbrudstyv. Og så skal der være ferie-lukket.

3: Varevognen

Lån/køb en varevogn. Gør den ren og smid en madras på gulvet i lastrummet. Parker den på parkeringspladsen foran con'en. Fordele: Fred, ro og dejlig affjedring. Ulemper: Det bliver rigtigt koldt om vinteren, det er ulovligt (vist nok) og så tisser folk altså op ad varevogne.

4: Sovepillen

Tag en sovepille lige før du lægger dig til at sove i sovesalen. Fordele: Du glemmer alle ubehagelighederne. Ulemper: Du vågner ikke når det begynder at brænde, du vågner ikke til dit morgen-scenarie, du får stjålet alle dine ting og du bliver offer for alle mulige morsomheder mens du sover (fx klædt ud som Ask Agger og smidt ind i Sleipner-boden). Ulemperne kan eventuelt minimeres med koffein-piller (se Fønix nr. 21).

5: Øreproppper og/eller Bind for Øjnene

Lidt ligesom sovepillen, bare ikke helt så godt/skidt.

6: VIP-logen

Fedt dig ind hos en af de kendte eller betydningsfulde, og få adgang til en af VIP-logerne. VIP-loger er specielle små sovesale hvor kun de fine må sove. Fordele: Der er knap så meget larm, folk tror også du er kendt/betydningsfuld og nogen gange er der gulvtæpper. Ulemper: Der er reelt bare tale om en mini-sovesal, VIP'er snorker ligeså meget som alle andre og så er der tit ret dødt, da VIP-logen normalt ikke har det store sociale liv.

7: Den Hårde

Hold dig vågen hele con'en igennem. Fordele: Du slipper helt for sovesalen og vinder måske en pris. Ulemper: Du bliver så frygtelig trZZZZZZZZZZZZZzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz.....

Har du kendskab til andre sovesals-alternativer så skriv, ring eller E-mail mig.

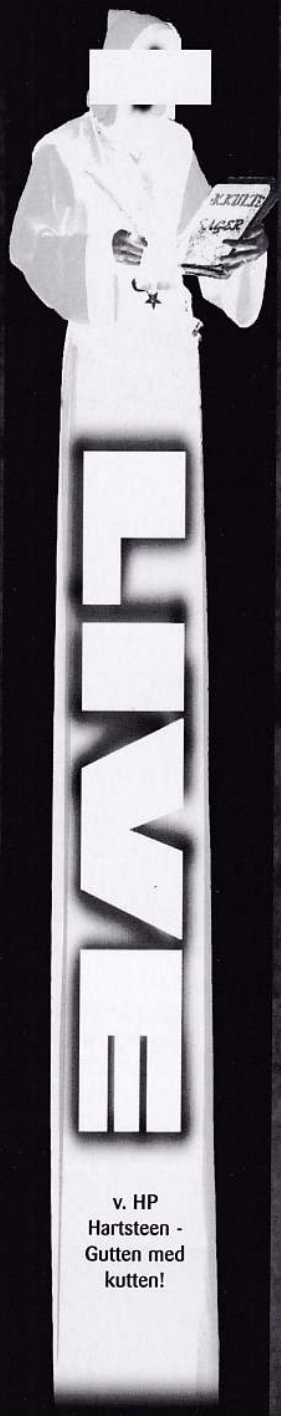
Har du et arrangement du gerne vil have promoveret i Fønix, så skriv til mig senest den sidste dag i de lige måneder. Om ikke andet, er min telefonsvarer altid klar til at høre på dig. Løse rygter modtages også gerne.

Anders Skovgaard-Petersen, Tagensvej 15 2200 Kbh. N. tlf. 3537 0202 –121, aspeter@studentergaarden.dk

Tjek desuden nyheds mailingslisten på @eclipse.dk den er rigtigt hurtig med con-nyheder.

Kalenderen

Sommeren er højsæson for livescenarier og det kan være svært at vælge hvilke scenarier man bør komme til. Dette er mine bud på hvad der er værd at spille i forsommeren.



v. HP Hartsteen - Gutten med kutten!

Geistendorf

72 timers scenarier er en sjældenhed i Danmark, men Geistendorf er heller ikke noget almindeligt scenarie. Geistendorf er et fantasy by-scenarie i meget mørk og gotisk stil (ikke horror). Arrangørerne lægger vægt på to ting: At udstyr og udklædning er i top og at bystemningen bliver holdt.

Jeg er sikker på, at for de 150 spillere der deltager i Geistendorf vil få en utrolig intens oplevelse under spillet. Holder man af mørke rollespil som Warhammer og Kult må man ikke gå glip af Geistendorf.

Opulusia

Det er værd at reservere weekenden 14.-16. august allerede nu, for den folder, som Opulusiagruppen har sendt på gaden er ganske imponerende. Opulusia er, så vidt jeg kan se, meget inspireret af norsk og svensk live. Opulusia spiller meget på stemning, drømme og romantiske eventyr. Man kan stort set kun spille elver eller menneske - og man kan næsten kun være 'god'.

Opulusia bliver nok et scenarie vi ikke kommer til at se magen til de næste par år. Tilmeldingsfristen er 14. April, men måske kan du stadig nå at tilmelde dig ellers bed om en folder - bare for at se den som inspiration.

Peter Bengtsen er gået på nettet med en kalender, der bliver sendt til alle der måtte ønske den. Kalenderen indeholder information om kommende rollespils-, kortspils- og liveprojekter i Danmark. Du kan få kalenderen hvis du har en E-mail adresse og sender den til Peter. Få mere information på Kalenderens hjemmeside:

http://www.netby.nerdscan.dk/Vest/Lykken/spilrulle/index.html

Der er blevet sendt to invitationer til Fønix' læsere.

Dansk Kapitalistisk Teater.

DKT er et nystart Live-rollespilsfirma. Det betyder at DKT ikke modtager kommunal støtte eller DUF midler og at der ikke vælges en bestyrelse. De folk der sidder i DKT er trætte af demokratiske foreninger, hvor det tager en evighed at få forslag igennem bestyrelsen, fordi forslag skal igennem forskellige udvalg før de bliver taget til efterretning.

Du kan ikke blive medlem af DKT, men du kan blive tilsluttet DKT's informationsservice som koster 100 kr. pr år. De penge går til porto og andet, således du kan få den optimale information - ikke kun om hvad der sker i DKT, men også om hvad der foregår på Live-scenen i resten af Danmark.

Men vi mangler folk der vil være med til at køre firmaet. Der er blandt andet brug for en internet chef og mange initiativrige personer, der vil være med til at afholde et kæmpe fantasy scenarie til sommer.

Hvis du vil have mere information om DKT, ansættes (husk at sende en ansøgning), have medbestemmelse i firmaet eller bare tilsvine os over vores kapitalistiske holdninger så kontakt os. Engagementet er givtigt; hvis du eksempelvis arrangerer et scenarie gennem DKT får du 30% af omsætningen plus en kvalitetsbonus udfra arrangementets spillerevaluering. Arrangementet bedømmes fra en skala fra 1-10, hvilket afgør din kvalitetsbonus. Det er endvidere at blive indflydelsesmæssigt medlem af DKT, dette medlemskab er dog lidt dyrere. Send en check på 200 kr., og så bliver du indkaldt til klubbens møder og så er du med til at tage beslutninger i DKT.

Kære Live Rollespiller!

From: mette@nightcall.dk (Mette Markert)

Så er tiden inde til at melde sig under fanerne til årets suverænt fedeste rollespilsoplevelse. Torsdag d. 27. august triller vi afsted til England, hvor vi vil deltage i et rollespilsarrangement af helt ukendte proportioner: 4000 udklædte rollespillere fra hele verden mødes for at spille, feste, pleje nye og gamle venskaber, drage på eventyr, udføre ritualer til ære for guderne og kæmpe i det store slag, der afslutter The Gathering 1098.

Vi er blevet inviteret af Duke Granel, High Sheriff of the Wolves og leder af Legion of the Wolves. Vi vil bl.a. blive en del af hans styrker, der skal hjælpe med at forsvare ulvenes lejr. Men det er absolut ikke det eneste, man kan give sig til: man kan involvere sig i nogle af de overordnede plots - eller skabe sine helt egne, har man lyst til at drage på eventyr i bedste Fantasy-stil, hvor man vil møde både monstre og ædle riddere, kan dette også lade sig gøre - mod en mindre betaling (er man en meget fattig eventyrer kan man også vælge at være

monster/NPC og så går pengestrømmen pludselig den anden vej).

Endelig er det også hyggeligt at gå rundt på den store plads, hvor de handlende falbyder deres varer ved boder som indeholder alt fra våben og rustninger til smykker og runesten. Stemningen er svær at beskrive - den skal opleves!

Det praktiske:

Hvornår: 27. august - 1. september 1998
Hvor: Opsamling i København og Kolding/Fredericia - herefter går turen til Spondon, nær Derby, England.
Pris: 1710,- Hvilket inkluderer rejse og entre (forbehold for små prisændringer pga. svingende kurser). Hertil kommer forplejning og lommepenge. (Hvis du skal spille kriger, skal du regne 300-400 kr. til et latexsværd - da de gaffasværd vi bruger herhjemme ikke accepteres derovre).
Frist: Depositum senest 1. maj, ved for få tilmeldinger aflyses arrangementet.
Betaling: Depositum og indgang (i alt 500 kr.) ved tilmelding, resten (1210kr.) senest 1. august.
Tilmelding: Til Mette Markert, Følfodvej 212, 2300 København S eller Anders Trolle, De Mezasvej 5, st., 8000 Århus C.

Knutepunkt '98-Nordisk livekongres i Stockholm.
af Mikkel Sander

Østre real, et gammelt traditionsrigt gymnasium i Stockholms pæne middel klassekvarter, dannede den 27/2-1/3 rammen om den anden nordiske live kongres. 250 live spillere fra Sverige, Norge, Danmark, Finland var samlet for at diskutere, analysere og konkludere omkring emnet live rollespil (og måske lidt for at have det sjovt). Danmark var repræsenteret med 11 deltagere fra Københavnerforeningerne Alrune og Semper Ardens, samt en repræsentant fra Sleipner/DEF42!?.

Efter en traditionel kedelig velkomst kl. 20.00 fredag aften, blev alle deltagere delt op i 10 hold der skulle diskutere om Live var Underholdning, kunst, selvudvikling eller ? - samt hvordan miljøet ønskede at blive opfattet udadtil. Denne diskussion gik selvfølgelig højt og få blev enige, men folk blev rystet sammen og det var det vigtigste. Punktet om hvordan man helst vil opfattes udadtil er endnu ikke så aktuelt for de danske deltagere, da vi herhjemme højest har problemer med at blive taget alvorligt. I både Sverige og Norge har man flere år haft stærke imageproblemer. Live forbindes med okkultisme, satanisme og kultdyrkelse og det var nordens råd til os, at vi i Danmark skal arbejde på ikke at støde ind i den slags problemer.

Efter en lang nat med diskussioner på flere sprog og ikke nok søvn, blev det lørdag. Fa kl. 10 startede en lang stresset dag. Til hver diskussion /foredrag var der kun afsat en time og da de i gennemsnit varede 5/4 blev det hurtigt stresset. Der blev diskuteret analyseret og konkluderet på livet løs helt til klokken 19.00. Alt var oppe og vende lige fra "Setting up a Camp" over "How to Get Sponsers to Your LARP." til"Commercialism vs. Idealism." Generelt for lørdagens aktiviteter var det, at diskussionerne var gode og foregik på højt plan så alle lærte noget.

Der var på trods af det stramme program altid mulighed for afstresning. Et helt rum fyldt med puder, afstressende musik og en guitar, var dedikeret til netop dette formål. En virkelig god idé, som alle landets conarrangører, burde overveje. Derudover var der altid rig mulighed for en afslappende stund i cafeteriet og nogle af de finske deltagere var ikke bange for at vise deres kunnen udi middelalderens musikalske univers. Var man hverken til stres eller afslapning, var skolen gymnastiksal indrettet som en stor liveudstilling. Her var repræsentanter fra forskellige organisationer, blade og forretninger. Man kunne rask væk bruge alle sine devaluerede svenske kroner på latexsværd fra England, svenske liveblade eller tilmelde sig et scenarie. Det mest spændene på udstillingen var nok et eksempel på et hus fra scenariet Nyteg. Et ægte 6 personers træhus bygget til lejligheden.

Men fest skulle der også til. Kl. 20.00 var der festmiddag i kantinen. Bortset fra den dyre, dårlige svenske Øl var det en glimrende fest og jeg er også sikker på, at det var her de bedste bekendtskaber og kontakter blev knyttet (hmm...-HP). De fleste svenskere, der boede i Stockholm, tog hjem og sov. Dette var lidt ærgerligt for stemningen, men humøret var højt blandt de tilbageblevne. Der blev spillet middelaldermusik i flere timer og danset folkedans til den lyse morgen.

Fik man for lidt søvn natten til lørdag, fik man det ikke indhentet natten til Søndag. Det var ikke alle der var lige klare i hovedet til afslutningsdebatten søndag eftermiddag.

Her blev der blandt andet opsummeret, hvad der var nået i det Nordiske samarbejde i det forløbne år: Ca. 20 personer havde deltaget i et live i et andet nordisk land, det var lykkedes at afholde Knudepunkt endnu engang, der havde været debat og udveksling af information på tværs over grænserne og sidst, men ikke mindst, er hjemmesiden "The Nordic Liveroleplayer" blevet oprettet. En hjemmeside der gerne skulle indeholde et nordisk kalendarium, debatsider, gode råd osv. osv.

Der er også blevet oprettet en mailingliste for nordiske livespillere (og andre interesserede) som man kan komme på ved at sende en mail til larp-subscribe@wanderer.org

Kl. 15.00 søndag var et stresset, godt og indholdsrigt Knutepunkt '98 så overstået. På vej hjem sad vi fast i snestormen, men det gav masser af tid til at tænke over, at der er under et år til Danmark skal afholde Knudepunkt '99. Her skal vi vise det bedste af dansk live og være værter for livespillere fra resten af norden. Til dette har den foreløbige knudepunktsgruppe brug for din hjælp. Tag kontakt i løbet af april, så holder vi et indledende møde i starten af maj. Skriv til carsten@alrune.dk og check Knudepunkt '99 hjemmesiden.

Vi ses på knudepunkt 99 i Danmark, "L.A.R.P. at the end of the millinium."

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

Fønix - Live
c/o HP Hartsteen
Vermlandsgde 77 4tv
2300 Sundby
hp@alrune.dk

Gathering info
Mette Markert
tlf. 32 50 04 14 lok. 317,
mobil 20 11 31 82
mette@nightcall.dk

DKT
Per Ulrich Karpf
Larsegade 19
3700 Rønne
Tlf. 56911060
Ulrich.Karpf@fc.skolekom.dk
kammerat_karpf@hotmail.com

Hyperlinks

Kalenderen på nettet
http://www.netby.nerdscan.dk/Vest/Lykken/spilrulle/index.html

Knudepunkt '99
http://ida.ruc.dk/~carstand/

The Nordic Live Roleplayer
http://disserver.dis.no/neddie/

Foreninger på nettet

Totalteatret
http://www.netby.nerdscan.dk/Centrum/Alle/screamer/index.html

RIPEN
http://hjem.get2net.dk/goofy

Eidolon
http://www.eidolon.dk/

Def42!?
http://www.eclipse.dk/def42/frames.htm

Skrevet Af
Søren Sørensen

Dæmonens

Prolog

Følgende er en dødsfikseret baggrund, til et dæmonisk by-scenarie. Den kan med fordel benyttes til en middelalderkampagne, hvor dæmoner, djævle, mystik og trolddom er begreber fra overtroen, der igennem uforklarlige handlinger bliver en del af den virkelige verden. Også fantasy-spilledere vil kunne suge atmosfære og historie ud af denne artikel, hvis blot de går hånd i hånd med deres fantasi (da mine egenskaber er begrænsede).

Dokumentet er ment som inspirationskilde eller konkret baggrundsplot, for et scenarie der udspiller sig i den lille by Cromton. Du kan selvfølgelig ændre og tilpasse historien, så meget du ønsker og behøver.

Forberedelser

Smid forældrene ud. Vent på at regnen begynder at falde. Iklæd dig så det sorte gevandt, og hent katten ind. Tænd lysene, forsigtigt et for et. Fem skal der være, det husker du nok. Munkenes sang skal tone fra dit anlæg, ikke for højt og ikke for lavt. Læn dig tilbage, og læs langsomt skriftet i dine hænder.

Om Cromton

**I helvedes forgård skal du ikke
længere påkalde Satan.**

- Stanislav Jerzy Lec.

Gemt bag høje stenmure ligger den uanselige by Cromton. Man må være forsigtig i disse tider, så vagtmandskabet er altid fordoblet. Mørke mænd med spyd går deres gang på murene, spejdende som ventede de på noget eller nogen. Det eneste der rigtigt sker, er vindens retningsskifte, som fører husenes røgsøjler snart den ene vej, snart den anden. Folk holder sig indendøre. Folk er bange.

Den første frost og sne har allerede meldt sig, så folk har travlt med at slagte kvæg i dagtimernes sparsomme lys. Når portklokkerne lyder og varsler portenes lukning og nattens komme, ses ikke én sjæl i

Illustreret af
Pernille H. Jensen

Spejlbillede

gaderne. Vover man sig ud i disse timer, er byen som forladt. Husenes skodder er lukkede og dørene forsvarligt låst. De eneste lyde man hører er lygtemændenes og vagternes sagte skridt igennem byens kvarterer.

Ingen rejsende bliver længere tid i Cromton. Skulle det ske, at man havde brug for et logi for natten, må man opsøge Aunos beværtning. I det firkantede hus, der oftest er tomt for mennesker, bor Auno og hans kone. Stedet er varmt, og en gryde grød står altid og simrer over ilden. Auno er ældre og hans kone ligeså. De har sjældent gæster men tager vel imod enhver, der har brug for lidt spise og en kasse med halm at sove i. Auno kan mange historier, men for tiden er det som om de falmer i lyset af rygterne. Rygterne svirrer i Cromton som fluer om møddingen en hed sommerdag. "Fyrsten er ikke rask - ingen har set ham de sidste 3 måneder", kan Auno hviske til lyttende ører. "Hans kone døde i fjor, og sorgen og savnet har gjort ham vanvittig", kan konen stemme i. Auno kan med skræk, rædsel og en vis begejstring også berette om landsbyens problemer: "Lygtemændene og vagterne er blevet færre", siger han smaskende, og fortsætter: "De hentes af én i de mørkeste nætter, når månen gemmer sig bag skyernes dække". Auno er dog ikke selv fri for bekymringer. Hans broder Kaldan, som er bonde, har en datter der er syg. "Præsten er forsvundet ... død ... og derfor har vi ingen læge", siger han med bedende øjne - ".. forstår en af jer sig på lægekunst ?"

Kaldans hus

Kaldans ældste datter Deldjia er hemmeligt gift med Argaian, smedens søn. Kun Ana, Kaldans anden datter, har Deldjia betroet denne hemmelighed til. Præsten tog hemmeligheden med sig, da han forsvandt - døde han, så døde hemmeligheden med ham.

Kaldans sind er tynget, af det faktum at Deldjia er gravid. Var det en normal graviditet, kunne han måske fortrænge det, men guderne har villet noget andet. Deldjias mave er stor, alt for stor. Hun må lig-

ge med benene ude over sengekanten, for at kunne være i den. Huden er stram, kan ikke klare belastningen, og er flere steder begyndt at sprække lidt. Hun bløder og har høj feber. Drømme kommer til hende - drømme som hører en anden verden til, og hendes forstand, der dag for dag, bliver mere og mere tåget, får hende til at gentage ordet: "Isfugl", i hysteriske mantraer.

Kaldan har svagt hjerte, og modtager med kyshånd, al den hjælp han kan få. Ingen må vide noget om graviditeten (som måske er djævlens værk), for Deldjia er allerede lovet væk til en anden. Kaldan vil beskytte sin øjesten, så kvaksalveriske læger ikke kan lave et kejsersnit på hende, før moderen siger at fødslen er i gang.

Men Kaldan kender også rygterne. Han har endda nogle at føje til. Sætter man sig på bænken med ham, vil han tilbyde en kraftig suppe, og begynde sine beskyldninger. "Alkymisten Sorn er en mand man ikke spøger med. Han tjener som fyrstens rådgiver og mediciner. Deldjia har tjent hos fyrsten, og har flere gange, efter "ubehagelige" episoder på borgen nævnt Sorns navn. Jeg er blot en bonde - hvad skal jeg kunne stille op?". Kaldan vil have håndfaste beviser og dernæst voldtægtsmandens hoved på et fad. Han er villig til at give sin brogede hest som løn.

For Kaldan er verden sort og hvid, og han hjerne begriber ikke kræfterne bag datterens graviditet

Fiskeren.

Malton bor alene i et af landsbyens mindste huse. Han ses sjældent, og naboerne lader ham passere uden at tale til ham, de skænker ham kun medlidende blikke. Hans milde ydre skjuler hans sønderrevne indre. Skæbnen har aldrig villet ham noget godt. De kolde vintre har nådeløst berøvet ham hans kæreste på denne jord. Hans kone døde for 4 år siden af tuberkulose, og siden da har han aldrig været den samme. Hans kone havde skænket ham en velskabt søn, inden hun gik bort, men han er nu fulgt i sin moders fodspor. Hemu hed han. Han ligger nu, efter et styrt fra en stige, begravet ude ved højene øst for byen.

Drømme om sønnen og konen, er det eneste der holde den knækkede fisker oppe.

Noget lys er der dog i mørket. Malton fiskede, for 30 dage siden, en kugle op af søen der ligger nær byen. Den var som en hvid lysende perle knytnævestor, og havde sat sig fast i hans net. Uvidende om hvilke kræfter den skjulte, bragte han den ind i sit hus, hvor den nu ligger og lyser i hans mørke kælder. Gid ingen må finde den ...

Dæmonkuglen og kanalen til livet

Gamle glemte skrifter taler om denne kugle med stor respekt. Teorier udtænkt af uvidende fjolser! De har kun set toppen af isbjerget. I deres beretninger og skrifter finder man kun én klar ledetråd. Dæmonkuglen, som den kaldes, frembringer ønsker - dæmoniske såvel som godmodige - fra menneskedybet. De ubevidste ønsker og drømme, fortrængninger og lyster, er føden for kuglen, der med guddommelige kræfter lader drøm blive til virkelighed. Deldjia føder snart Maltons 10-årige søn, som han savner så uendeligt meget ...

"Kanalen" til dette liv har været Torlon. Hemmeligt forelsket i Deldjia så han hvert eneste skridt, hendes lille fod tog. Hendes utallige sammenkomster med smedesønnen Argaian krævede ikke megen omtanke for at forstå.

Torlon, drevet af raseri, jalousi og viril lyst, brød ind hos Argaian igennem et tagvindue. Han stjal den yndige lille isfugl (i et bur), der altid har været Argaians bedste minde fra sin faders rejser. Torlons evner som tyv var dog begrænsede, og han efterlod sig et bevis; en lille knap fra sit slag (smørblomst udskåret i rådyrsben).

Drevet af lysten til Deldjias barm og skød rasede han over til Kaldans hus. I ly af mørket lod han den nu bundne fugl hakke på Deldjias vinduesskodde, og ikke lang tid senere stod han i hendes rum.

Han lagde hende ned, holdt for hendes mund, og fuldbyrdede med mandlig virilitet samlejet. Han sprøjtede Maltons ønsker og sin egen lyst op i hende.

Forfærdet og skræmt til døde, fortrængte Deldjia denne hændelse ...

Fyrsten

Fyrstens navn er Jeron. Cromtons indbyggere bruger hans navn med omhu. "Han er syg", siger de fleste, og resten stemmer i: "Djævlen har taget hans krop som bolig!". Fyrsten er en desperat, ulykkelig og ond mand.

Fyrsteborgen er kold og klam. Ser man sig ikke for, vil man let kunne træde på en rotte eller to i de dunkle gange.

I nordtårnet sidder fyrsten dag og nat og tænker på sin afdøde kone. Hun red ud med ham, lystigt smi-

lende, men måtte bæres hjem, død og kold. Hun styrtede på sin hest, hvorfor ved ingen.

Jerons sjæl er sat i flammer, hans liv er et helvede på jorden. Var det hans skyld? Hvorfor skulle hun også med ? Tankerne bliver af og til for meget. Når det sker, går han op til tårnets øverste vindue, og skriger alle sine frustrationer ud mod månen og natten.

Tavs er han dog blevet på det sidste. Han tager ikke føde til sig, og smager ikke engang vinen hans tjenere bringer ham. I stedet læser han ugudelige skrifter, der taler om påkaldelser og porte til en anden verden. Mægtige væsner uden sjæle kan måske bringe konen tilbage fra de døde. Dæmonbesværgelser finder sted på borgen, og fyrsten er den som kalder nattens børn hid! Første gang han kaldte gik det galt - og en uventet isdæmon brød seglet til denne verden. Den hærger nu byen, og bortfører vagter og lygtemænd til sin hule oppe i bjergene. Jeron vil ikke tage flere chancer og forbereder sig derfor grundigere til næste gang. Mørkets skabninger kræver ofre, og dem vil Jeron bringe.

Hans bedste jæger, barbaren Diaskabarn, vil snart komme med skabningen, hvis blod skal åbne porten til helvede. En alf, en skabning med gennemsigtig hud, bringer Diaskabarn til sin herre om 2 dage.

Dette er ikke nok. Kniven som skal skære alfens strube over, så blodet kan løbe frit, skal smedes af glas!. At skabe en sådan genstand kan ingen anden fuldbringe end den mystiske Sorn. Som fyrstens rådgiver og mediciner indvilliger han i dette tvivlsomme projekt.

Alkymisten og de 18 statuer

Han er altid klædt i en mørk kappe og omgærdet af megen mystik. Folk kan ikke lide ham, misunder ham for hans velstand, eller er bare bange for ham. Alkymisten Sorn bor i landsbyen, men opholder sig mest på fyrsteborgen.

Hans lod her i livet er at blande eliksirer, skabe mystiske artifakter og beskæftige sig med kræfter ingen andre forstår. Under salttruget i hans hus er nedgangen til kælderen. Lamper oplyser den sparsomme plads under huset, hvor eksperimenter af forskellig art finder sted. Manisk, og besat af tanken om skabelsen af en nøgle (kniven af glas) til helvede, arbejder han dag og nat. Ingredienser blandes, stoffer udtrækkes og væsker destilleres ... men vigtigst af alt: Mennesker forstenes og deres galde udtrækkes. Først igennem forsteningen og forvandlingen tilbage til kødet, vil et legemes galde antage den ønskede konsistens. Denne væske er hovedingrediens til at fremstille glas. Igennem lange ophængte tarme glider væskerne, som han blander, for at mødes på en stålplade og der udkrystalliserer ved hjælp af sne. Herved opstår glasset, som kan formes til en kniv. Alkymien er svær at mestre, og det tager tid at skabe den endelige offerkniv.

De forstenede mennesker ligner statuer, 18 af slagsen er der, og de er gemt godt af vejen i et af de store fiskerbådshuse i byen. Blandt disse eminente kreationer finder man den "døde" Jason, byens eneste præst. Sorn og Jason har altid haft et ondt øje til hinanden, og dette udmundede i Jasons forsvinden (kun Jasons 3 tidligere novicer kan fortælle om den tumult og kamp, der var da Jason blev hentet - de så ikke rigtigt noget, for det hele gik så stærkt).

Uhyggeligt ville det være hvis nogen fandt dette fiskerhus, og de håndlangere der i ly af mørket jævnligt flytter en af statuerne til Sorns hus ...

Döbel og jagtforbudet

Sidder man ved ilden og taler med indbyggerne i Cromton, vil det halvt være klagen, og halvt være historier man hører. Folk sulter og trækfuglene HAR varslet vinterens komme.

Siden fyrsten blev syg, har der været jagtforbud. Man spekulerer ikke over grunden, men prøver desperat at finde en løsning. Et stort sort kødmarked er vokset frem, og spadserer man igennem gaderne i dagslys, vil man adskillige steder få tilbudt "kasser med god kvalitet". Selv vagterne er med i disse ulovligheder.

I jagtområderne, skovene nær byen, er der aktivitet, mere end der plejer. De underjordiske er blevet hidkaldt af fyrstens gøremål, men det ved ingen dødelig endnu.

Lige så ond som de underjordiske er i skovene, er kommandant Döbel (fyrstens højre hånd) det i byen. Slesk og bestikkelig er han, siger nogen.

Hans sorte hest ligner en mare, med rejst nakke går den jævnligt med sin rytter ned fra fyrsteborgen. Han er klædt i sort med håret redt stramt tilbage. Loyalitet og ære er for tåber, siger hans mørke øjne, og hans læbers smil understreger dette sarkastisk, men lydløst. Döbel er lige så ond som fyrsten selv, hvis ikke værre. Han er ikke, som fyrsten, fanget i sorgens vanvid, men intrigerer i stedet besindigt med kynisk elegance. Som en ræv er denne mand: Han har altid en udgang - dog i ét er han fejlbarlig. Hans tro på Gud er gået fra det sunde til det forkrøblede i en ung alder. Han tilhører nu en djævlekult, i hvis rækker man også møder den fanatiske Sorn. I den forladte kirke begår denne mørke loge, som tæller 7 i alt, deres ubeskrivelige ritualer.

Hemmeligheder

Rygter svirrer og lever med sladderkonerne, hyrderne, og byens øvrige folk. Sådan forholder det sig ikke med hemmelighederne. Gemt af vejen, skjult for nysgerriges blikke og disses fikse ideer, er disse små skatte. En kildren i maven, et vemodigt suk eller

Fakta: Byen

Cromton er en lille by, med ca. 400 indbyggere. De fleste af disse er bønder, jægere eller fiskere. Der er desuden en smedje (arbejder mest for fyrsten), en rebmager, en købmand, en buemager, og en graver i byen.

Husene i byen er små, og har ofte kun ét stort fælles rum (både for mennesker og dyr), samt et loft til halm eller græs. En lille kælder, der fungerer som spisekammer findes også de fleste steder.
Tæt op ad byens østmur ligger lange fiskerbådshuse, hvor man om vinteren (når søerne fryser til) opbevarer store fiskerbåde (6-10 personers) samt fiskernes net.
Til venstre for byens brede port ligger 2 store barakker, hvor byvagter og vagtlederne sover og spiser.

Som byerne er flest i middelalderen er Cromton beskidt og ulækker. Blod efter slagtninger, efterladenskaber fra mennesker og dyr og køkkenaffald ligger overalt, blandet godt sammen med gademudderet.
Rotter trives i stort antal i og omkring husene.

måske forfærdelse og angst - alt kan ske når katten slippes ud af sækken, og hemmelighederne viser deres spejlbillede i eventyrernes klare øjne. Her er en håndfuld af dem.

Under borgen, dybt nede hvor fugten gnasker i murværket, er fangekælderen. Kæder der rasler, og smasken fra en fed vagtmand der spiser, er lyde der blander sig med rotternes og musenes piben.

Går man forbi alle de blege ansigter, der stirrer ud fra mørket bag tremmerne, helt ned til den sidste celle vil man se noget underligt. Den er muret til. Kun et lille hul i denne væg er dér, hvor føde kan skubbes ind.

Her sidder fyrstens tvilling fængslet. Han var den førstefødte, med ret til tronen - men sådan skulle det ikke gå. Tvillingernes moder døde i barselssengen, og da faderen døde for 7 år siden begik Jeron et kup. Vidner var der jo ikke rigtigt længere nogen af, men dræbe sin broder kunne han dog ikke, derfor blev han fængslet under borgen.

Han har siddet i mørke i 7 år, og dette har gjort ham rablende gal. Han kalder sig de underligste navne. I vildelse siger han: "Jeg er HAM! - Jeg er dæmonens spejlbillede!". Staklen har fra fødslen haft gaven til at se ind i fremtidens tåger, men det tager ingen sig af.

Argaian skulle være smed, nu klager han sig og går ikke ud mere. Deldjia har han ikke set, siden hendes undfangelse. En nat blev han af isdæmonen bidt i sin smedearm, men slap med livet i behold. Hans arm er lang og slank, af fingre kan han kun tælle tre!

Djævlekulten søger en mand, der forstår at fører en snigmorders kniv. 3 novicer skal finde døden, intet mere skal de kunne fortælle i dette liv.

Torlon ædes op af frygt og skam, han beder alene i kirken hver nat men finder ingen hvile. Han har set logen der tæller 7, og hørt dem tale om visioner. "Nogen skal komme", siger de alle i kor uvisse om spådommens betydning.

Sidste ord

Hvad har jeg ikke alt røbet om denne lille stad? Hvordan kunne jeg også leve med min viden alene?

Det er en trøst at have bragt min viden videre - men er det hele sagt ? Nej. Historierne om gravrøverne, "Nogen som kommer", Smedens trussel, og abedæmonen må vente. Mit sind er for tungt, min krop for slap. Jeg må have min medicin og min hvile. Forlad mig nu, jeg vil være alene ...

Tak
Tak til Lea og Lauge Gammelgaard, Jens Chr. Hoff og Jan Langschwager for prøvespilning og de satans underjordiske.

Persongalleriet, en oversigt

Historien gør intet. Den besidder ikke umådelig rigdomme, den udkæmper ikke slag. Det er mennesker, virkelige mennesker, som gør alt dette.

- Karl Marx

Jeron - Fyrste i Cromton. 40 år, med langt krøllet hår. Tydeligvis præget af sorg og sindssyge. Har en (ældre) tvilling der er spærret godt af vejen.

Döbel - Kommandant (fyrstens højre hånd). Ungdommelig, hård og kynisk. Nedladende og frygtindgydende. Han er illoyal og snarrådig. Sadist med hang til udspekulerede torturmetoder. Medlem af djævlekult.

Sorn - Alkymisten. Ældre herre med forstand på energier og væsker. Har begrænsede overnaturlige evner og arbejder som fyrstens mediciner og rådgiver. Er indelukket og medlem af djævlekult.

Kaldan - Bonde og fader til Deldjia. Gammel og stammende. Bange og overtroisk. Hans hjerte er svagt og efter datterens graviditet, har han fået dårlige nerver.

Deldjia - Bondedatter. Er 17 men ser ud som 50. Graviditeten suger livskraften ud af hende - da barnet næres af den. Hendes mave rummer et 10-årigt barn. Har høj feber, bløder og taler i febervildelse.

Hemu - Maltons afdøde søn. Fødes snart af Deldjia. Er ved fødslen bleg og lettere mongolid. Har en 3-årigs forstand. Bløder ved fødslen ud af baghovedet (styrt), og vil hjem til sin far.

Ana - 2. datter af Kaldan. Smuk og frejdig. Langt brunt hår og mandelformede øjne. Den eneste der kender hemmeligheden om Deldjia og Argaian.

Malton - Fader til Hemu. Besindig men ulykkelig mand. Har et sønderrevet indre, der ikke ønsker andet end sin søn og kone tilbage. Mørk.

Torlon - Voldtægtsmand. Lettere psykotisk, og dybt forelsket i Deldjia, jaloux på Argaian. Styret af lyst, med mangel på hæmninger.

Argaian - Smedesøn. Hemmeligt gift med Deldjia, elsker hende oprigtigt. Ejede engang en isfugl. Han er blevet bidt af isdæmonen, hvilket har vansiret hans smedearm totalt.

Jason - Præst i byen. Folk siger han er forsvundet, men i virkeligheden indgår han i Sorn/fyrstens djævelske plan - og er derfor nu en stenstatue.

Auno - "Krofatter". Lille mand med "måne". Er ved at blive gammel. Kender en del rygter, og kan lave spiselig grød og varm vin.

Diaskabarn - Fyrstens jæger. Stor barbar, med langt natsort krøllet hår. Udelukkende klædt i skind, med et grumt ydre. Ikke særlig snakkesalig, men med hedt temperament. Ulækker.

Isdæmonen - Fyrstens første hidkaldelse. 4 meter høj, skikkelse som et menneske, men med et tandsæt som en haj. Har kraftige behårede arme og ben, pupilløse øjne og hvid hud. Ond.

De underjordiske - Skovdæmoner. Små og lodne med røde lysende øjne. Findes i skovene nær Cromton, hvor de driver deres drilske og sadistiske spil (derfor jagtforbudet).

KORT OM KORT

af Andrés Scouhaar-Pierre

Med kun tre dage til jul, kan det godt være svært at få taget sig sammen til at ordne sine kort. Men som det er tilfældet med så meget andet i livet, er det dumt at udsætte til i morgen, hvad man kan køre i dag.

Kort om Kort ser det derfor som sin pligt, at komme med hjælp til de nødstedte korthajer, der lige mangler et par gode tips inden aftens kortkamp.

Temaet denne gang bliver: defensive knibtangsmanøvre. Jeg foreslår, at man bruger et sæt standard kort, fx fra Det Ukendtes Boghandel. Man kan få dem med flere forskellige motiver, så der er noget for enhver smag. Selv foretrækker jeg "Magical Horsemen" fra det italienske firma "Il Tempo Gigante". Det har nogle flotte billeder af kentauerdamer uden tøj.

Start med at dele kortene op i to bunker; de små kort (dem uden specielle navne) og de store (dem med). Et frontalt angreb kræver en stærk hånd, fx med Emperor, The Thief eller en kombination af KGL og en dobbelt 3'er i Stavene. Hvis jupiter er i dit korthus, kan man eventuelt forstærke med lidt Patriark og lignende.

Tarot-kort kan lægges op på mange måder. Nedenfor er en af de klassiske vist:

Et angreb kunne nu se således ud:

A spiller 3 små kort, af forskellige farver. Hans Pool reduceres til ca. halvdelen af hvad den var da han startede.

B (vores helt) svarer igen med den føromtalte Ruder Knægt. Resultatet er en del forvirring i fjendens lejr, samt en yderligere reducering af A's def. Pool.

A er nu tvunget til at foretage en rokade. Han bytter sin konge ud med Tårnet (et af de store kort) og inkasserer hermed 3 blodpoint til hans swimmingpool. Men der er tale om en stakket frist.

B Spiller nu højt spil; han vender Kejseren og Hesten på hovedet (et typisk tegn på uheld) og slår en 6'er med sin yndlingsterning.

På dette punkt kan det være nødvendigt at citere fra en håndbog for Tarot-spillere; <kursiv>4. Turn over the fourth card, placing it below the significator, and say, "This card indicates the foundation of the subject under discussion."</kursiv>. Det er altså enormt vigtigt at man ikke glemmer sit bagland. Husk at dække dine bagerste kort når de rykker frem.

A er nu ved at være kørt i knæ. Han trækker et kort fra bunken, inkasserer 4000 kroner og passerer start. Tilsyneladende lettet lægger han sine nye kort op på bordet.

B har dog opdaget at han inkasserede de 4000 kroner før han passerede start, og protesterer voldsomt. Men til ingen nytte...

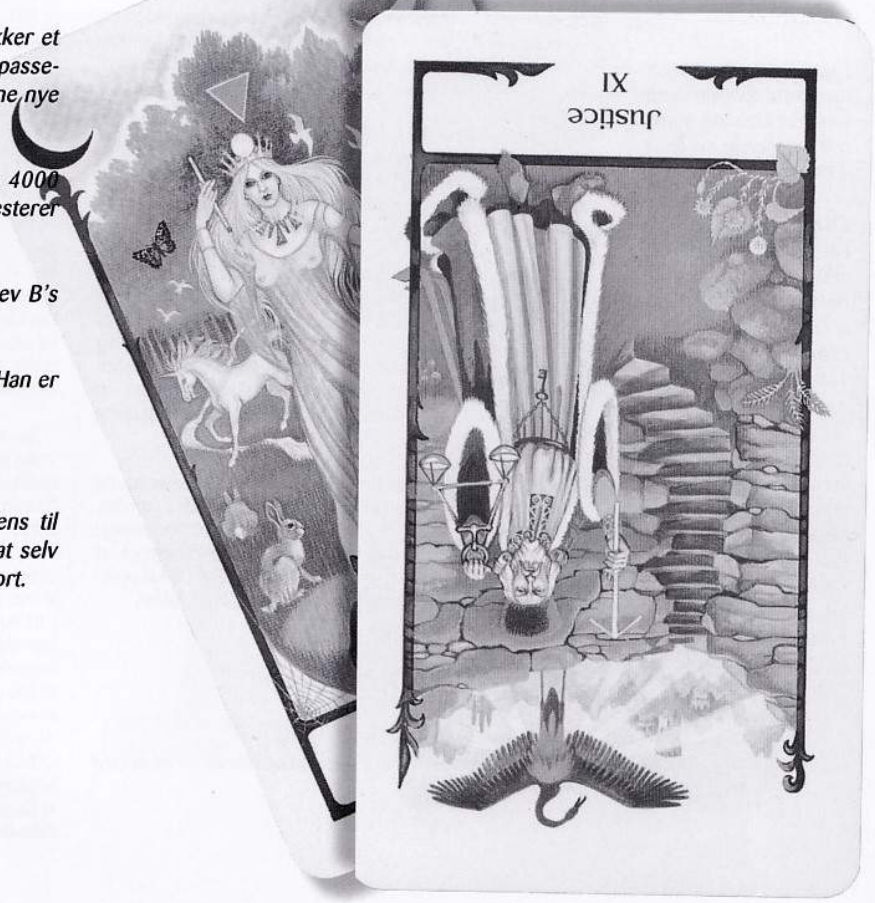
A har nemlig husket at gemme før det blev B's tur. Der er intet at gøre.

B spiller nu en Lotus GTI ved 12 cylindre. Han er nu næsten sikker på sejren.

A trumfer dog med sin Yamaha FZ 1100.

Spillet slutter uafklaret, med en let tendens til sejr for B's vedkommende. Et eksempel på at selv den bedst tilrettelagte hånd kan komme til kort.

Denne variant er dog også populær, men knap så sikker:



ANMELDELSER

Redigereererrerreerereeerrererrert af ham der ... hva' er det nu han hedder...

Fønix anbefaler:

noir: the film noir role-playing game.
Rollespilaf Jack Norris, Brian S. Roe m.fl.
Archon Gaming, Inc.
234 sider; 225,00 kr.
Anmeldt i nr. 18.

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

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

Pagan Publishing tilfører med dette sublime mesterværk det klassiske horrorspil sprudlende nyt liv - i 1990erne. 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 amorfe, cthulhoide skabninger, der gør dig mærkeligi hovedet. Heri finder du svaret på, hvordan du for The Being of Ib til at virke troværdig i fysisk form. 4½ rotte.

The Realm of Shadows.
Kampagne til **Call of Cthulhu**
af John H. Crowe, III.
Pagan Publishing.
204 sider; 209,00 kr.

Af Sebastian Flamant.

The Realm of Shadows er en Call-kampagne af den gamle skuffe med ghouls som gennemgående tema: Humanoide væsner med hang til mørke tunneler og kloakker og et godt øje til menneskekød fra nyligt begravede lig. Kannibalisme og gravrøveri berører vores inderste tabuer om døden og kroppens helligdom, mener forfatteren, og selvom han kan have ret i det, gør det ikke i sig selv kampagnen spændende.

Og ganske som frygtet: På trods af et lettere nyskabende tema forbliver The Realm of Shadows et standard Call of Cthulhu-supplement, og som vi alle ved: Intet sådant uden kulter, monstre, guder, foruroligende bøger, Dreamlands og formularer i tonsvis.

Når man læser indledningen, tænker man, at det her da virker som et udmærket udgangspunkt. Men det bliver aldrig til mere, og jo mere man læser, jo mere irriteret bliver man på John H. Crowe IIIæs totale blottelse for selvstændig tænkning. Det bliver ikke til andet end en kampagne på fire dele med en ultra-ultra-ultra klassisk opbygning uden en brink af fantasi og fornyelse. Og desuden tung, tung, tung og lang, lang, lang.

Min første konklusion er, at The Realm of Shadows havde været bedre tjent med at blive udgivet som ti-siders pamflet. Min anden konklusion er, at der er udgivet alt for mange Call-supplementer. Med det sagt må jeg også indrømme, at The Realm of Shadows er et gennemsnitligt Call-supplement. Synd, at gennemsnittet ikke er af højere kvalitet.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Midgaard Distribution A/S.

The Long Night.
Dark Ages-supplement til **Minds Eye Theatre: Masquerade**
af Jason Carl, Richard E. Dansky, Laurah Norton & David Perry.
White Wolf, Inc.
190 sider; 109,00 kr.

Af Jacob Klünder.

Vampire: The Dark Ages har fået stor succes, og det er derfor ikke noget under, at White Wolf har besluttet sig for at lave et Dark Ages-supplement til deres live-linie, Mindæs Eye Theatre.

Supplementet hedder The Long Night og er lavet i, hvad der efter sigende skulle være et lommebogsformat. Bøgerne passer dog ikke lige i en bukselomme, men det mindre format gør dem unægteligt mere robuste, hvilket er en fordel.

The Long Night starter i bedste White Wolf-stil med en kort historie, som de godt kunne have sparet. Derefter kommer der en introduktion og noget baggrundsmateriale om vampyrer. Ifølge The Long Night behøver man ikke at have Vampire: The Dark Ages for at spille. Det passer ikke helt, for uden den er det næsten umuligt at finde ud af The Long Night. Dog kan man klare sig, hvis man kender til Vampire: The Masquerade.

Systemet er der ikke ændret meget på. Reglerne for Beast Traits er blevet udskiftet med nye regler, der følger de forskellige Roads fra Vampire: The Dark Ages. Dette ser umiddelbart lettere ud og følger Vampireæs stil mere, men det betyder også, at vampyrer ikke går så let i frenzy mere.

Selvom der ikke er mange ændringer, er der dog masser af nye ting. Først og fremmest er der masser af nye Abilities - fra Archery og Athletics til Seneschal og Stealth. Influence har fået nye navne, fx. hedder High Society nu Court. Desuden er der nye Merits & Flaws, flere våben og regler for rustninger og skjolde. Og så starter alle spilpersoner som vampyrer af 12. generation.

Den største ændring er klanerne og deres discipliner. Malkavians har nu Dementation, og i stedet for Giovanni har vi Cappadocians, en flok blege, nekrofile videnskabsmænd. Desuden har de flinke folk fra White Wolf taget bloodlines

Nåååhh jo Kasper Nørholm...

fra Dark Ages Companion med. Var det noget at spille en negervampyr eller en keltisk druide? Desværre er en af Vampire: The Dark Ages mest interessante bloodlines, Baali, ikke med.

Reglerne fylder det meste af The Long Night. Resten er ideer og hjælp til at køre en kampagne. Det er jo noget, der skal med, selvom de fleste, der køber The Long Night nok har prøvet at køre Mindæs Eye Theatre før.

The Long Nightæs største problem er, at den kan undværes. Sætter man sig ned et par timer, kan man let konvertere reglerne fra Laws of the Night til Dark Ages. Det bliver selvfølgelig ikke "officielt", og du har det ikke samlet i en fin lille bog, men det kan lade sig gøre. Måske har White Wolf-folkene lidt mere styr på sagerne, og du får måske lidt flere ting med, end du selv havde tænkt på, men alt i alt er The Long Night kun for fanatikere eller folk, der gerne vil køre Dark Ages live, men som ikke har så meget erfaring.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Manden Med øksen.

Over The Edge består af 40 siders regler og 200 siders baggrundshistorie og scenarier. Systemet er meget enkelt og lægger op til rollespil. Ens spilperson består af sine attack og defence dice, et antal hit points og fire Traits, dvs. specielle færdigheder, og dermed færdig. Trods enkeltheden formår Over The Edge alligevel at inkorporere både kampsports Chi, astrale legemer, telepati, magi og andre mystiske kræfter på forbilledlig vis. Introduktionsscenarierne er til gengæld for lineære efter min smag og lægger alt for meget op til voldelige løsninger, men de kan sikkert tilpasses.

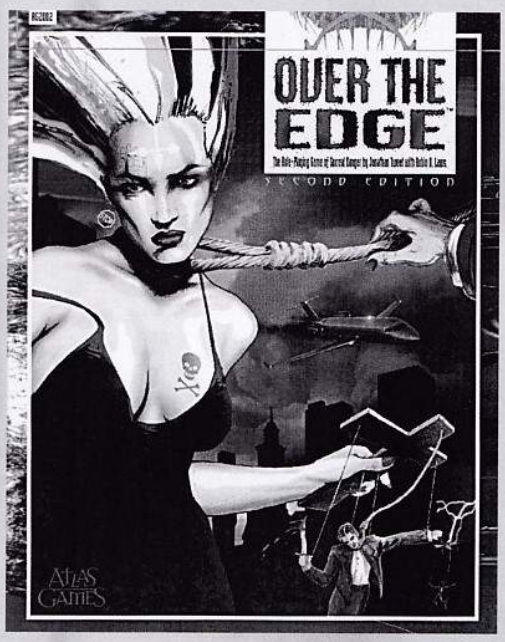
Man kan bruge Al Amarja som i bogen: Øen som gud glemte, hvor alt kan ske; hvor et utal af farer og intriger lurer lige under overfladen. Jeg tror, det kræver en hård hånd, for ellers går det hurtigt hen og bliver meget, meget underligt. Og jeg tror også det kan være svært at udstyre spilpersonerne med motivation til at blande sig og til at forfølge et fælles mål, for verdenen lægger meget op til intriger og forrædderi.

Ellers kan man se bogen som en værktøjskasse til at peppe ens mere "almindelige" kampagner op. Ønsker du underlige konspirationer? ældgamle racer? Alien invasioner? Du kan finde alt dette i Over The Edge.

Under alle omstændigheder er der noget at hente i Over The Edge, for sjældent har jeg set et så originalt produkt.

TWERPS - The Worlds Easiest Role-Playing System.
Rollespil
af Jeff & Amanda Dee, Lou Zocchi og Niels Erickson.
Reindeer Games/Gamescience.
10 sider; 27,00 kr.
Anmeldt i nr. 19.

Tjah ... Verdens Nemmeste Rollespilssystem, mine damer og herrer. Lige til at gå til. Og så er det ovenikåbet
rigtig, rigtig fedt. 4½ rotte.



Anmeldereksemplar sponsoreret af Atlas Games.

Over the Edge: Second Edition.

Rollespil i ny udgave
af Jonathan Tweet & Robin D. Laws.
Atlas Games.
240 sider; ca. 240,00 kr.

Af Bjarne Sinkjær.

Alt er ikke, hvad det synes at være på Al Amarja. Oh, du har ikke hørt om øen? Well, det er der ikke mange, der har. Men nogen finder vej til Al Amarja. Mærkelige folk. Som nu ham, der går rundt og fabler om, "at de fremmede fra Stjernerne er iblandt os". Eller den beskidte vagabond. Jo, det var ham, der skrev den tåbelige artikel om Bevægelsen. Du ved dem, der ville overtage magten i verden. En harmløs fyr, men han mistede alt. Bare på grund af den ubetydelige artikel.

Eller tag de bavianer, der løber frit løs i gaderne. Eller de mystiske rotteagtige mennesker, der sniger sig rundt om aftenen. De satanistiske gadebander. Total Taxi med de specielle tilbud til de helt specielle kunder. Stoffer. Magi. Rædsel. Håb. Alt, hvad menneskets syge hjerne har fundet på, på godt og ondt, finder du på Al Amarja.

Kindred of the East.
Supplement til **Vampire: The Masquerade**
af Robert Hatch,
White Wolf Publishing, Inc.
226 sider; 249,00 kr.

Af Kasper Nørholm.

Kindred of the East omhanlder Østens vampyrer. Hvem er de? Hvordan er deres verden? Deresmagtstrukturer, mål, midler, drømme, visioner osv? Den besværlige og interessante udfordringved at stille disse spørgsmål er at give et troværdigt bud på nogle svar, for Vampire: TheMasquerade er så dybt forankret i den vestlige verdens hovedreligion, kristendommen til, at detgiver nogen mening at føre det over i et Østen, hvor hovedreligionerne, livsanskuelserne, traditionerne og ikke mindst forholdet til begrebet "mystik" er radikalt anderledes.

Det giver ikke mening at have en flok vampyrer rendende rundt i Østen med en fælles bevidsthed om slægtskabet til den bibelske Kain, når man har mere fidus til Buddha, Zen og Shinto. Og denweltschmerz og selvmedlidenhed, der ligger i the Beast og the Embrace - der er blevet den vestlige vampyr tildelt af omstændigheder, som vedkommende ikke selv er skyld i - giver heller ikke så meget mening, når man tror på et begreb som karma, hvor alt i sidste ende er selvforskyldt.

Derfor må anskuelsen af eksistensen som vampyr i Østen nødvendigvis være anderledes; forankret i østlig tankegang, således at den giver mening og bliver troværdig. De østlige vampyrer må anskue deres rolle i verden på en anden måde og finde baggrunden for sin placering heri et andet sted, end de vestlige. Dette har Robert Hatch taget udgangspunkt i. Det er indlysende nok, og det verdensbillede han tegner hænger rimeligt godt sammen og skaber en inspirerende kontrast til de vestlige vampyrers verden.

Da de fem grundspil i Storyteller-serien kom frem, var det et grundlæggende element, at vampyrerne, varulvene osv. alle sammen anskuede deres fælles verden på forskellig vis, og at spillene præsenterede verden set lige netop fra de respektive skabningers synspunkt. Men de overordnede fysiske rammer, som de alle anskuede ud fra, var de samme.

Det ville have været smukt, hvis det også havde været tilfældet her; men Robert Hatch begår den grusomme fodfejl at eliminere disse fælles rammer: Østens vampyrer bliver slet ikke Embraced, men modtager et karmabestemt Second Breath, de er ikke afhængige af blod som sådan, men den chi, der ligger i blodet. Men den chi, kan de godt finde andre steder. De bliver heller ikke til aske i Solen, men rådner i stedet osv. Der opereres også med et begreb, der hedder the Middle Kingdom, som er den verden "vi" (mennesker, vampyrer osv.) lever i. Men dette Middle Kingdom er sært nok blevet geografisk afgrænset som værende Østen. Vesten er altså ikke en del af the Middle Kingdom. Således bliver verden ikke bare anskuet anderledes, den er anderledes; de fysiske rammer (dette inkluderer naturligvis multi-verset) er ikke længere de samme.

I stedet for at sætte sig ind i en østlig vampyrs måde at opfatte verden på og skabe et troværdigt tankesæt og verdenstolkning herudfra, ja så går Robert Hatch til værks i modsat rækkefølge: Skaber - paradoksat nok i sig selv - et ganske troværdigt tankesæt og verdenstolkning for derefter at lave om på de fysiske rammer for verden, så tolkningen af den kommer til at passe. Det må være den mindste kunst at komme med to forskellige verdenstolkninger, hvis de verdner, der tolkes rent faktisk er forskellige. Tricket må nødvendigvis være at komme med en alternativ og troværdig tolkning af den samme verden. Men, sådan skulle det ikke være. Derfor sidder man som læser tilbage med en ret underlig smag i munden. For isoleret set, når man abstraherer fra, at Kindred of the East har noget som helst med Vampire og the World of Darkness at gøre, så er det faktisk ret godt.

Men jeg kan ikke lade være med at føle med en Mark Rein Hagen, der ikke længere er hos White Wolf, der skammeligt må se sit barn voldtaget på det grusommeste. Specielt, når man tænker på, at han i sin tid var med til at revolutionere mediet rollespil, dengang Vampire kom ud. Dengang fremstod folkene bag White Wolf som nogle mennesker, der turde noget med rollespillet; der turde ville noget med rollespillet. Mark Rein Hagen havde noget på hjerte. Han tydeliggjorde begrebet "kunst" i forbindelse med rollespil, og man fornemmede noget, der lignede kunstnerisk integritet hos ham. Men desværre slår Kindred of the East fast med syvtommersøm, at Mark Rein Hagen er død hos White Wolf og med ham, alt hvad han stod for.

At Kindred of the East kommer helt op på to rotter i stedet for slet og ret at modtage bundkarakteren på 2, skyldes simpelthen, at den isoleret set, altså er et nærmere kig værd.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Goblin Gate.

A Medieval Tapestry - Personalities of Mythic Europe.

Supplement til **Ars Magica.**
Redigeret af Jeff Tidball.
Atlas Games.
160 sider; ca. 160,00 kr.

Af Hans Peter Hartsteen.

Året er 1220 e.Kr. - 25 år efter Richard Løvehjerte. Europa er godt i gang med sin middelalder.

Feudalismen er på sit højeste og midt mellem fjerde og femte korstog står pavemagten stærkere end nogensinde. Skønt de italienske fyrstebyers handel langsomt trækker renæssancen nærmere, er det en tid, hvor alt er tilladt og muligt, for dem, der har magt nok.

Hvis dette ikke er spændende nok at bruge som rollespilsbaggrund, så tilføj et par alfer, lykantroper, magikere og dæmoner. Resultatet vil givetvis være meget tæt på Mythic Europe, der er den verden Ars Magica udspiller sig i.

Fordelen ved Mythic Europe er, at det næsten er umuligt at løbe tør for inspiration. Hver gang jeg har været ved at løbe tør for ideer, er jeg ved et tilfælde faldet over en artikel om et eller andet brugbart. Det er efter min mening den historiske baggrund, der gør Ars Magica værd at bruge som system. Og det er bestemt værd at bruge!

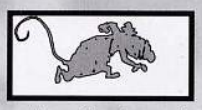
Det første jeg lagde mærke til, da jeg åbnede det famøse supplement var, at layoutet var utroligt uambitiøst - for ikke at sige kedeligt. Alle siderne er sat ens op med to spalter og et lille bomærke i øverste hjørne. For at gøre ondt værre er der på de fleste sider indsat en "spændende" grå boks med baggrundsinformationer og stats. At tegningerne i bogen er ringe er vel selvsagt.

Bogens titel er meget velvalgt. For det første på grund af bogens indhold. Bogen er en gennemgang af forskellige personer, som man kan bruge som NPCær eller spilpersoner i sin kampagne. Hver person er forsynet med en baggrundshistorie, et par eventyrideer og stats. Godt og vel halvdelen af personerne har stats, som er fremstillet på samme måde som en nylavet spilperson. Det betyder, at hvis man en enkelt aften har lyst til et spil Ars Magica, men ikke gider at bruge tid på at lave spilpersoner, så kan man bruge de figurer, der er beskrevet i bogen. Så slipper spillerne både for at se deres kragetæer på et skema til 2 kr. - og for at skulle få nogle ideer selv.

Den anden grund til, at bogens titel er velvalgt er, at man kan få lige så stor glæde af bogen, hvis man river siderne ud og klistrer dem op på væggene i sit cykelskur, som hvis man har den stående i sin reol (hvis man altså kan holde tegningerne ud).

Selv om nogle få af personerne er velskrevne og inspirerende er hovedparten ubrugelige. Hvis man som spilleder har bare en smule fantasi (eller et TV) er det let at samle inspiration til selv at lave de NPCær man skal bruge. Har man ingen fantasi (eller intet TV) kan man enten vælge at investere i bogen eller droppe rollespil for en tid. Jeg anbefaler det sidste (det giver tid til at arbejde, så man kan købe et TV).

Det mest skuffende ved bogen er dog, at den eneste dansker, der er beskrevet i bogen, vikingelejesoldaten Tulli fra Malmø, taler svensk og kun svensk. Jeg må derfor afsluttende konkludere, at Valdemar Sejr har levet forgæves.



Anmeldereksemplar sponsoreret af Atlas Games.

Rottens Karakterbog:

½ rotte: Rottefode!
1 rotte: Makværk!
1½ rotte: Nogen fik en ide. Den skulle de ikke have fået.
2 rotter: OK, OK. Hvad skal man sige? Godt forsøgt ...
2½ rotte: Gennemsnitsprodukt. Ingen overraskelser her.
3 rotter: Afpudset og gennemarbejdet, men ikke det mest innovative, man har set.
3½ rotte: Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.
4 rotter:Fremragende; en laber 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: Rottens føde! En kosmisk oplevelse ...

Total Fuzion Basic Rules.
Rollespil - Rev. 4.4.3 Web Editionaf The Fuzion Group
50 siders PDF-format; gratis over Internet.
Anmeldt i nr. 20.

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

The Book of Priestcraft.
Supplement til AD&D Birthrightaf Rich Baker, Dale Donovan, Duane Maxwell & Ed Stark.
TSR, Inc.
128 sider; 179,00 kr.
Anmeldt i nr. 21.

Bogen der udstyrer dig med al den baggrundsviden, du har brug for at kunne køre en kirkelig magtkamp i Birthright. 4½ rotte.

HarnWorld - A Real Fantasy World; 2. udgave.
Rollespil i ny udgave af N. R. Crossby.
Columbia Games, Inc.
Mappe med 2 bøger + 1 kort; ca. 174,00 kr.
Anmeldt i nr. 21.

HfrnWorld - og det dertilhørende system HarnMaster - er det oplagte valg for den, der savner et grundigtregelsystem og en realistisk low-fantasy setting. Dette spil fortjener større opmærksomhed. 4 rotter.

GURPS Black Ops.
Supplement til GURPS af Jeff Koke & John S. Ross.
Steve Jackson Games.
128 sider; 162,00 kr.
Anmeldt i nr. 21.

Cyber X-files på speed! Fedt! 4 rotter.

Gør hvad du vil skal være hele Loven.

Kærlighed er loven, kærlighed under vilje.

Jeg tror på en hemmelig og uudsigelig HERRE; og på en Stjerne i Stjernernes skarer, af hvis ild vi er skabt og til hvilken vi skal vende tilbage; og på én Livets Fader, Mysteriets Mysterium, ved Hans navn CHAOS, Solens eneste stedfortræder på Jord; og på én Luft der nærer alt som ånder.
Og jeg tror på én Jord, Moder til os alle, og på ét skød hvori alle mennesker er undfanget og hvori de skal hvile, Mysteriets Mysterium, ved Hendes navn BABALON.
Og jeg tror på Slangen og på Løven, Mysteriets Mysterium, ved Hans navn BAPHOMET.
Og jeg tror på én Gnostisk og Katolsk Kirke af Lys, Kærlighed og Frihed, hvis Lovs Ord er THELEMA.
Og jeg tror på Helgenernes nadver.
Og, eftersom mad og drikke dagligt forvandles i os til åndelig substans, tror jeg på Messens Mirakel.
Og jeg bekender én Visdommens Dåb, hvorigennem vi fuldbyrder Genfødelsen Mirakel.
Og jeg bekender mit liv som et, individuelt og evigt som var, og er, og vil komme.
AUMGN. AUMGN. AUMGN.

Synlige og sansbare Herre, af hvem denne jord kun er en frossen gnist som drejer om dig i årlig og daglig bevægelse, lysets kilde, livets kilde, lad din evige stråleglans opmuntre os til forsat arbejde og glæde; så at vi som altid har del i din overflod i vor egen bane må give lys og liv, næring og glæde til de der drejer om os, uden svind af substans eller stråleglans for evigt.

Lad det være så!

Hemmelige og helligeste Herre, lysets kilde, livets kilde, kærlighedens kilde, frihedens kilde, vær du altid med os og mægtig i os, energiens kraft, bevægelsens ildens; lad os med flid altid arbejde med dig, så at vi måtte forblive i din rigelige glæde.

Lad det være så!

Nattens Frue, som altid drejer om os og snart er synlig, snart usynlig i dine årstider, vær du gunstig for jægere og elskende, og for alle mennesker som arbejde på jorden, og til alle sømænd på havet.

Lad det være så!

Glædens modtager og giver, livets og kærlighedens port, vær du altid rede, du og dine terner, i dit glædens embede.

Lad det være så!

Frugtbarhedens moder, på hvis barm vandet hviler, hvis kind kærtegnes af vinden og i hvis hjerte er solens ild, alt livs skød, årstidernes tilbagevendende nåde, svar gunstigt på arbejdets bønner, og vær nådig mod hyrder og landmænd.

Lad det være Så!

Mystiske trefoldige energi, mystiske Materie, i firdelt og syvdelt division, samspilet ved hvilket ting væver Livets Slørs dans over Andens Asyn, lad der være harmoni og skønhed i din mystiske kærlighed, så der i os må være sundhed og rigdom og styrke og guddommelig nydelse ifølge Frihedens Lov; lad enhver følge sin Vilje som en stærk mand der glæder sig ved sin vej, som en Stjernes bane der forevigt stråler blandt Himlens glædelige forsamling.

Lad det være Så!

Lad tiden være gunstig og livets port åben i fred og i velvære, således at hun som bærer barn kan fryde sig, og barnet gribe livet med begge hænder.

Lad det være Så!

Over alle som på denne dag forenes i kærlighed under vilje lad der være succes; måtte styrke og kundskab forenes for at frembringe ekstase, og skønhed svare skønhed.

Lad det være Så!

Alt levendes ende, hvis navn er uransageligt, se i nåde til os i din time.

Lad det være Så!

Til de fra hvis øjne livets slør er faldet måtte det blive givet at fuldføre deres sande Viljer; om enten de vil opsluges i det uendelige, eller at blive forenet med deres udvalgte og foretrukne, eller at være i kontemplation, eller have fred, eller at opnå arbejde og heltedåd ved inkarnation på denne planet eller en anden, eller i enhver Stjerne, eller alt andet, måtte det blive dem givet at fuldbyrde deres viljer; ja, at fuldbyrde deres Vilje.

AUMGN. AUMGN. AUMGN.

Du som er jeg, hinsides alt jeg er,
som ej har natur og intet navn,
som er, når alt uden du er taget afsted,
du Solens centrum, Du Solens hemmelighed,
du skjulte kilde til alle ting kendte
og ukendte, Du afsides ene, alene vente,
du den sande ild i røret og sæden,
mangfoldig, avlende, kilden og glæden,
til liv, kærlighed, frihed og lys,
du hinsides tale og hinsides syn,
dig påkalder jeg, min ild opstiger.
Den tændes idet mine hensigter higer,
dig påkalder jeg, vedvarende enhed,
du Solens centrum og hemmelighed,
og de helligeste mysterier,
nyis beholder jeg nu er,
Vis dig mest skrækkelig og mest skøn,
som det er tilladt i din søn!

Mest skjulte Herre, velsign denne åndelige føde for vore legemer, så at den må skænke os sundhed og rigdom og styrke og glæde og fred, og den fuldbyrdelse af vilje og af kærlighed under vilje som er evig lykke.

Gør hvad du vil skal være hele Loven.

Kærlighed er loven, kærlighed under vilje.

Der er ingen del af mig som ikke er af Guderne.

Uddrag af den Gnostisk-katolske messe forfattet af Aleister Crowley

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