ROLLESPILSMAGASINET

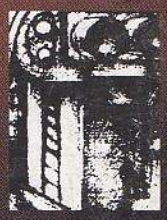
FØNIX

Nr. 7 · 2. årgang · Marts/april · 1995 · Kr. 35

KLIMAKS-ARTIKEL
afslutninger der rykker!

SCOUTS
regeludvidelse til Space Hulk!

VERDENS HERRE
skab din verden som vinden blæser!



Danmarks bedste priser på rolle- og brætspil fås i Lyngby, Roskilde, Odense, Vejle, Esbjerg, Århus og Ålborg! Men er det fair, hvis men bor i Sønderbøvlinge? Eller på Bornholm? Eller på Færøerne? Eller i København? NEJ, vel! Brug...

BIP™

Bog&idé Postordre

BIP™ har samme priser som vores butikker

BIP™ har special tilbud til postordrekunder!

BIP™ giver mængderabat!

BIP™ betaler portoen v/køb over 500 kr.

BIP™ er sjovere end konkurrenterne

Ring og bestil på TELEFON: **45 87 04 45**

Mandag til fredag kl. 10-19

FAX og bestil: **45 93 41 45**

Åben hele døgnet!

bogidé BIP™ PR. POST

Ring og hør om vores The Dark Deal!

Bog&idé

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

Bog & idé Postordre	*Postbox 1054*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Lyngby Storcenter 54*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Vestergade 59-61*	*5100 Odense C*	*Tlf. 66 11 40 33*
Bog & idé	*Rådhustorvet*	*7100 Vejle*	*Tlf. 75 82 05 44*
Bog & idé	*Kongengade 33*	*6700 Esbjerg*	*Tlf. 75 12 11 77*
Flensborg Bog & idé	*Stændertorvet 4*	*4000 Roskilde*	*Tlf. 42 35 00 08*
Nytorv Bog & idé	*Nytorv 1*	*9000 Ålborg*	*Tlf. 98 11 66 11*
ClemensBro Bog & idé	*Åboulevarden 50*	*8000 Århus C*	*Tlf. 86 13 39 55*

DAGENS RET... I FØDER

I Fønix er det vores mål at bringe indlæg som rollespillere kan lade sig inspirere af, men også ting som direkte er brugbare. Bladets opgave er at ruste rollespilleren til alle tænkelige (og utænkelige) situationer.

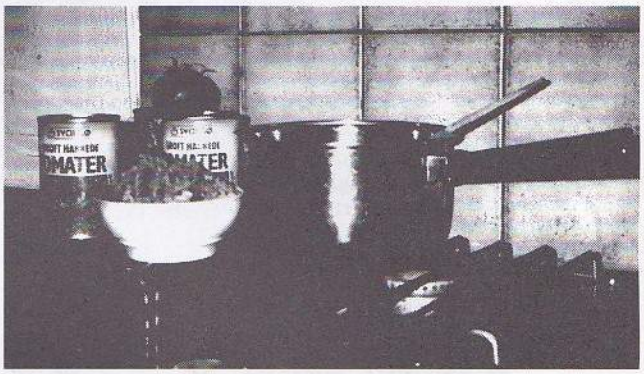
Hvis du mangler et "klar til at køre"-scenarie, en lokation i din rollespilsverden eller en idé til en spilperson, slår du bare op i Fønix. Med et eksemplar af Fønix ved hånden er du ikke til at skyde igennem, eller er du?

Vi forestiller os at vennerne er kommet på uanmeldt besøg og kræver at spille rollespil. No problemo! Hurtigt bladrer du igennem nogle gamle Fønix-numre og finder noget passende. Efter et kvarters tid er I endnu engang klar til at kaste jer ud i eventyrets verden. Så sker det! Jørgen løsriver sig et øjeblik fra **Players Handbook** og siger: "Jeg er sulten, har du noget at æde?". Nu er gode råd dyre. Ligemeget hvor intenst du gennemsøger dine rollespilsblade, finder du intet der har forberedt dig på denne situation. Normalt ville du være på den, men som en speciel service for vores læsere bringer vi nu...

PASTA Á LA SØRENSEN TIL 2-3 PERSONER

1. Hak to løg og brun dem i en gryde sammen med ca. 250 gr. hakket oksekød. Tilføj sort peber, basilikum og to teskefulde sukker.
2. Når kødet er brunet hældes en dåse flåede tomater i. Rør rundt og lad det koge et par minutter.
3. Nu tilføjes en dåse tomatkoncentrat, 1-2 tsf. salt, et fed hakket hvidløg, og lidt paprika.
4. Sæt vand over til pasta og lad kødsaucen simre. Når vandet koger hældes ca. 500 gr. pasta samt salt i.
5. Pastaen koges i ca. 10 minutter uden låg.
6. Efter pastaen er sat over, skal 1/2 dåse bagte hvide bønner el. chili bønner tilsættes den simrende kødsauce.
7. Smag til med ovennævnte krydderier, evt. kan du også prøve med en lille smule muskatnød.
8. Saucen simrer indtil pastaen er færdig.
9. Du har nu Pasta á la Sørensen klar til servering. Bon appetit!

Med denne eksklusive (© Fønix 1995) opskrift skulle din Fønix-samling indeholde alt hvad en rollespiller behøver.



Pasta á la Sørensen. Bemærk den smagfulde opsætning og det meget "italienske" look ...

Efter dette lille kulinariske sidespring, er det tid til at komme i det seriøse hjørne. Jeg vil derfor erklære den ellers så sejlivede nørddebat for død. Nu må det være slut. Hvad startede som et provokerende debatindlæg om rollespillerens identitet, har udviklet sig til meningsløs mudderkastning. Prædikatet nørd hæftes nu på hvem som helst og betegnelsen har derfor fuldstændig mistet sin betydning. I rollespilskredse kan ordet nørd sammenlignes med det meget udbredte "idiot".

Rollespilsmiljøet er præget af en udbredt smålighed. Folk vil hellere bruge deres tid på at være sure og misundelige, i stedet for at acceptere andres ideer og holdninger. Rollespillerne er en minoritetsgruppe og i øjeblikket står vi uden identitet. Der bør fokuseres på hvad vi vil med rollespillet og hvad det kan bruges til. Rollespil er andet og mere end en tilfældig hjemmesyssel. Vi har en landsforening, adskillige spilkongresser, to blade, et utal af foreninger og en rollespilsindustri der i øjeblikket træder sine barnesko. Der er mange muligheder i rollespil, men sålænge rollespillerne bliver ved med at hænge sig i ligegyldigheder og fokuserer på forskellene imellem os, vil vi alle forblive de nørder der snakkes så meget om.

I øvrigt kan Fønix med udgivelsen af dette syvende nummer fejre sin 1 års fødselsdag. Læs mere om det senere i bladet.

Mikkel K. Sørensen

FØNIX INDHOLD

kolofon · fire

UDGIVER
Firmaet Phoenix
ISSN: 0909-007X

ANSV. REDAKTØR
Mikkel K. Sørensen
Nørre Allé 19D, 1., 224
2200 København N
Telefon 3139 3740
Fax 5377 6291
Michael_G._Schmidt@online.pol.dk.

REDAKTION
Paul Hartvigson, Palle Schmidt, Michael G. Schmidt, Martin S. Winther, Christian P. K. Sørensen, Peter C.G. Jensen, MM og RR

LAY-OUT
Michael G. Schmidt & Jan Kjær

ÅRHUSREDAKTION
Mette Finderup, Lars Kroll, Søs Uth, Lars Andresen, Sanne Pedersen, Kristoffer Apollo, Thomas M. Sørensen, Peter D. Olsen, Mads A. Sørensen

TEGNERE
Thomas M. Sørensen, Palle Schmidt, Jesper Ejsing, Peter Villumsen, Caspar Vang

ANMELDERE
Michael G. Schmidt, Martin S. Winther, Mattias Stuven, Christian P.K. Sørensen, Peter C. G. Jensen, Lars Andresen, Mikkel K. Sørensen

FORSIDE
John Blanche fra bogen **Ratspike**
© Games Workshop 1989

TAK TIL
Phil Gallagher, Jill M. Lucas, Keith Winkler, Carrie Thearle, Lisa Pondsmith, Charlie Krank, Scott Haring, Robin Dews, Adam Dickson, Jan Kjær Jensen, Paul Brown, Aphex Twin, FSOL, NIN, Orbital, Ministry, Leatherstrip

TRYK
P.E. Offset & reklame

ANDEN INFORMATION
Eftertryk, citat eller anden fotografisk gengivelse kun ved udtrykkelig kilde-angivelse og dato.

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

ABONNEMENT (SE SIDE 61)
Kr. 150 for 6 numre (årsabonnement)

Biblioteker og foreninger
Kr. 200 for 6 numre (årsabonnement).

CENTRALEN

seks

ved Paul Hartvigson. Hvad er der på spil i Danmark? Spot på foreninger, kongresser og de mere-eller-mindre interessante personligheder i dansk rollespil.

reportage

tyve

MIKE PONDSMITH
af Michael G. Schmidt. Manden – myten – legenden. Vi bringer her den fulde sandhed om manden bag så store rollespils-successer som Mekton II, Teenagers from Outer Space, Cyberpunk 2020 & Castle Falkenstein! KUN I FØNIX!

fireogtyve

VOR FRUES ORDEN
ved Mikkel K. Sørensen. En tegneserie baseret på et rollespilsscenarie? Umuligt, ville nogen sige! Og dog ... Den visionære Jan Kjær Jensen viser vejen frem!

seksogfyrre

SPILTRÆF-ANMELDELSER

redigeret af Paul Hartvigson. Con'er, con'er, con'er everywhere! Vi har i dette nummers udgave af spiltræf-anmeldelser rejst land og rige rundt og besøgt hhv. "An eye for an Eye", en "ren" Magic-con i Horsens, og ARL-con i Ålborg.

BREVKASSEN

otteogtyve

ved Merlin Mann & Rasmus Rasmussen. Stedet hvor alle de savlende rollespillere kæmper om at få oplæst deres hyldestbreve til Pornorotten over alle Pornorotter, Ronni. Denne gang har vi desuden premiere på Fønix Forum – hvor du kan få svar på selv dine mest åndssvage spørgsmål!

FORTEGNELSE

HMSBR

OG NU TIL AFTENENS HØJDEPUNKT...
af Christian P. K. Sørensen. Om klimaks i rollespil. Om at vente på det nys der aldrig kommer. Om "Onde X og hans hær af zombifiserede skumbananer". En artikel du ikke kan leve foruden!

toogtredive **VERDENS HERRE**
af Paul Hartvigson. Vores egen lokale guru fortæller om verdener fyldt med udfordringer, oplevelser, spænding og rædsler – og om det tætteste en rollespilskampagne kommer på krop & sjæl.

anmeldelser & nyheder

togotyve **CASTLE FALKENSTEIN-TEMA**
af Per Fischer. En tema-anmeldelse af dette Viktorianske Steampunk-rollespil fra amerikanske R. Talsorian Games.

fireoghalvtreds **NYHEDER**
redigeret af Christian P. K. Sørensen og Michael G. Schmidt. De mest løse rygter, den mest ondsindede sladder, de hotteste Magic-tips – alt kan findes her...

ANMELDELSER
redigeret af Michael G. Schmidt & Christian P. K. Sørensen. Den sædvanlige rotte-uddeling af de sædvanlige mennesker. Denne gang retter vi blikket mod...

... et broget udvalg af både nyt & godt!
X3M – nyt DANSK rollespilsmagasin!
Masque of the Red Death – Cthulhu AD&D?
Harlequin's Back – omfattende Shadowrun-scenarie!
INWO – det nyeste Deckmaster-spil!
2 Wraith-bøger – dobbel feature fra WW!
Raiders of the Lost Ark – need I say more?
Elminster's Ecologies – AD&D-sættet du må ha'!
Solo of Fortune 2 – det nyeste Cyberpunk-supplement!

lioht

seksogfyrre **RONNI PÅ FASTAVAL**
af Palle Schmidt & Merlin Mann. Se ham løbe! Se ham savle! Se ham brække sig på Jytte Hilden! Vores allesammens pornorotte, Ronni, på nye eventyr – denne gang på den mest prestigefyldte con af dem alle, Fastaval i Århus!

BAGGRUND

femten **ET LY FOR NATTEN...**
af Merlin Mann. Mangler dine spillere pludselig tag over hovedet? Et sted der ikke blot er "en kro hvor et værelse og et måltid mad koster 1 GP"? En artikel om to forskellige overnatningssteder – og hvordan man bruger dem i hhv. en fantasy og en nutids-kampagne!

otteogtredive **DE PROFESSIONELLE**

af Rasmus Rasmussen. "Denne artikel handler om gangsteren som spilperson. Den er tilegnet alle dem, der kunne tænke sig at spille hårdkogte forbrydere. Dem der skiller sig af med deres problemer med en rap bemærkning, en smøg i mundvigen og en dosis varmt bly – dem, der gerne vil bruge gangsteren i deres kampagne." Hvad mere behøver I at vide?

halvtreds **KARA'S SMEDJE**
af Mads Buchter. En blodtilsølet smedje. Et menneske besat af hævn. En djævel skjult bag et uskyldigt udseende. Tilsammen, en eksplosiv kombination!

fireogfyrre **SPACE HULK**
af Lars Wagner Hansen. Inden man bliver en fuldblods Space Marine i GW's Space Hulk-brætspil, skal man først overleve sine år som Scout. Og det er ikke for børn!

CENTRALEN

ved p. hartvigson

Normalt er det bare svært at nå det hele. I dette forår er det rent umuligt! Sleipner indkaldte til generalforsamling samtidig med der var X-con i København. Og nu ser jeg at hyggelige Chop-con på Falster og stemningsfulde københavnske Vor Frelser Con ligger samtidig omkring Palmesøndag.

Denne double-booking kunne være undgået ved et blik i Fønix Halvårsplan i nummer 6, men nej... Så tørner to nordiske sværvægtere sammen – **Fastaval** i Århus og **Goth-con** i Göteborg.

Og nu kommer det ubehagelige: så må man vælge. Og når man har valgt, skal man stå ved sit valg. Sådan er det - og det er noget af det rollespil handler om.

Men du kan også bare blive hjemme og læse om det i **Fønix**...

SPILTRÆF I APRIL OG MAJ

Nykøbing Falster 7-9/4 1995
Chop-con V - langt fra den slagne vej

Nykøbing Falster ligger i et hjørne af landet, der ikke er hærget af rollespilstræf - bortset fra Chop-con. Jeg besøgte Chop-con i 1992 - en hyggelig oplevelse. Det er et træf af den type, hvor man lærer hinanden af kende. Programmet har en overvægt af rollespil: **Cthulhu by Gaslight, Vampire, Nephilim** (5 rotter i Fønix!), **Cyberpunk, TMNT, AD&D, Warhammer RPG, Rolemaster, Gurps** og **Viking**. Brætspillene er **Blood Bowl, Warhammer Battle** og **Battle Tech**.

Chop-con afholdes på Ejegod-skolen i Nykøbing. Entre er 65 kr. hvilket inkluderer en T-shirt med maskotten Snøfte. Mad: morgen 15 kr; aften 35 kr.

Kontakt og folder: Jørn D. Petersen, Orenæs Skovvej 12, 4840 Nr. Alslev - tlf 5384 6543 (eftermiddag og aften)

København 7-9/4 1995
VF-con - frelste eller fortabte?

I år skulle det blive til noget! Et gensyn med København når det er bedst: Vor Frelser Con i det stemningsfulde Christianshavns Gymnasium ved Vor Frelsers Kirke. Hvis du ikke kender VF-con, så er det stedet af komme og forvente det uventede. Hvis du kender VF-con, så ...

Rollespil inkluderer **Call of Cthulhu, Star Wars, AD&D, Warhammer Roleplay, GURPS** og **SLA Industries** (4 1/2 rotter). Ellers bydes der på **Warhammer 40K, Robo-rally, Risk** og den hævdvundne **Blood Bowl** turnering von Evilstein Memorial Cup. Til gengæld er der ingen Magic-arangementer; og det er med vilje.

Spillene er turneringer - men vinderne bliver udpeget på en helt ny måde siger arrangør Kasper Bøgh - "et helt nyt koncept". I telefonen kan jeg høre at han har sit velkendte smørede grin på.

Kontakt Kasper Bøgh: Edv. Griegsgade 1, 3tv - 2100 København Ø, tlf. 3120 4666.

Århus 13-16/4 1995 (Påsken)
Fastaval - den gyldne fører-pingvin.

Fastaval er den mest spændende rollespilskongres i Danmark, og måske i Norden. Fastaval er blevet et Mekka for dansk rollespil. I år er der mere end 3000 spillepladser over 4 dage.

Århus by Gaslight

I år er Fastaval bygget op omkring stemningen fra Victoria-tidens London - Sherlock Holmes' by med tåge og gas-lys. Arrangører, information,

TO INITIATIVER

Rollespil i Ungdomsskolerne-Netværk

Den 16/1 blev der afholdt et kursus for ungdomsskolelærere i rollespil på Espergærde Ungdomsskole.

Rollespils-lærerne er normalt isolerede, så mødet var en meget udbytterig udveksling af erfaringer. Succesen bliver gentaget - sandsynligvis til efteråret.

Espergærde Ungdomsskole opretter et **Rollespils-Ungdomsskole-Netværk** (RUN). Her samles scenarier og materialer der kan bruges i undervisningen. De kan bestilles af undervisere over hele landet.

RUN c/o
Arne Hedegaard, Espergærde Ungdomsskole, Rugmarken 1, 3060 Espergærde - tlf 4223 3064

Spiltræf-Kursus

Til maj afholder **Landsforeningen Sleipner** et kursus for Arrangører af Spiltræf (rolle-, bræt og andre). Der kommer fokus på PR, scenarie-kvalitet, spilleder-skafning og alternative arrangementer. Kurset bliver afholdt i Århus, men datoen ligger endnu ikke fast.

Spiltræf-Kursus
Kontakt Ask Agger, Vestergade 6B, I sal, 8000 Århus C; tlf 8618 2218

DSB 1 zone 524 39779
Husk
Forfatter - Titel - Udgave
...spil, magasinet Fønix
... vi vil gerne

kiosk og skiltning vil holde dette koncept. Mike Pondsmith (se side 20) er æresgæst og deltager i seminarer, i Talkshowet Adam &... – og ellers er han der bare.

Rollespil med kvalitetsgaranti.
Der er 33 forskellige rollespils-scenarier på Fastaval. Nok bydes der på **Vampire, Call of Cthulhu** - eller endda **AD&D**, men på Fastaval er genren vigtigere end systemet. Horror, moderne action, Sci-fi og Fantasy er repræsenteret - fra alvorlige skæbnedramaer til ren underholdning. For at sikre bedst mulige eventyr, afholdes forfatterweekend et halvt år før, og en senere kvalitetskontrol har godkendt alle scenarierne.

Otto'en: Rollespilsprisen
Otto er Fastavals maskot - og navnet på den forgyldte pingvin-pris, der uddeles ved banketten Søndag. Kategorierne **Bedste Scenarie, Spilpersoner, Bipersoner, Effekter** (Handouts o.a.), **Redigering** og **Publikumsprisen**. Det har gjort at scenarie-forfatterne bestræber sig ekstra for at blive nomineret - og måske endda at vinde en Otto. Den vigtigste pris er **Æres-Otto'e**n, der bliver givet for en stor indsats i Dansk Rollespil. Hvem mon får den i år?

Som sædvanlig er der en stor Brætspilscafé, samt turneringer i bl.a. **Civilization**, **Diplomacy** og **Blood Bowl**. Ask Agger og Martin Lærkes præsenterer den danske version af **CLAY-O-RAMA.** Gimle Larsen og Thomas Greve står bag et Første Verdenskrigs luftkrigs-spil **In Clouds of Glory** med miniature-fly. Endelig er der **Magic**-program og **Jyhad**-turnering.

Live-Rollespil
Cool Fish Delivery - Mafia-guruerne - har begået et nyt con-spil, som man kan deltage i sideløbende med resten af Fastaval. Det hedder **Kultist** og genskaber det sleske spil mellem okkulte broderskaber i 1890'ernes London. Det skulle undgå de fleste af Mafias bureaukratiske procedurer.

Et mere traditionelt live er **Revolutionens Spøgelse**, et epos fra Mexico i 1867 med banditos, bønder, skumle indianere, den franske fremmedlegion og Revolutionen med stort R. Bagmænd er Apollo & Knudsen, som i 1994 producerede cyber-operaen "Et Godt Tilbud", der omtaltes i **Fønix 3**.

Folder og tilmelding: Ernst Jensen, Dorthesvej 29, 1mf, 8220 Brabrand - tlf. 8625 5413

Göteborg 14-16/4 1995
Gothcon - gamle travere i Sverige

Göteborg ved Göta Älv er Sveriges næststørste by, og sæde for landets ældste Spelkonvent, afholdt siden 1977. Det kan forventes at 800-1000 svenskere dukker og en del nordmænd dukker op.

Rollespilssiden er typisk svensk - få eventyr i kendte systemer, der spilles flere gange: **Call, James Bond, Runequest, Traveller** og **Vampire.** Blandt svenske spil er **Dystopia**, der er i "Kafka-tech"-genre. Det foregår i en verden af idag, men som om teknologien gik i stå ca. 1930.

DAG 0
Onsdag 12/4 - Dagen før Fastaval afholdes et træf for alle spilleledere med oplæg, snak og en mulighed for at møde scenarie-forfatterne. Deltagere kan også få kommunal dækning af rejsen, hvis de kommer fra støtteberetigede foreninger. Spørg kommunen - og acceptér ikke et nej..

Dag 0 er beskrevet i Fastaval-Folderen. Yderligere oplysninger: Ask Agger, Vestergade 6b, I, 8000 Århus C, 8618 2218.

FØNIX PÅ FASTAVAL
Eventyrernes Klub
(se side otte)

Ansøgning om medlemsskab kan indsendes allerede nu til:

Eventyrernes Klub, Fønix c/o Mr. M. Sorensen; Nr. Allé 19D, 1, 224; 2200 København N.

Samfundsformen lever op til Stalins drømme og Kafkas mareridt.

Gothcon står stærkt med brætspil, fx. **ASL, Britannia, Diplomacy, Europa, Junta, Republic of Rome.** Figurspil indebærer **Space Crusade** og table-top med 20 til 25 mm. figurer. Særligt skal nævnes **Kellys Helte** - i en 1:100 model af den lille franske by fra filmens klimaks, hvor hver spiller styrer een figur i jagten på guldet - en tilbagevendende tilskuersucces på Gothcon. Der er også Magic-kort-auktion; normal spilauktion og Laserquest.

Fælles bus fra Malmö og Lund arrangeres af Sverok - ring på (0046) 46 - 13 42 58. Pris for fortilmeldte er 180 skr.

Foldere og tilmelding (senest 19/3!): Jonas Schiøtt, Herkulesgatan 7C, Göteborg. (E-mail: jonas.schiott.@idehis.gu.se).

København 5-7/5 1995
Contraventum Mingit - "En Fremmed kommer til Byen"

Dette nye spiltræf i København hylder de gode gamle dage før Magic, da en nørd var en nørd, og Ricardo var noget man kaldte sin hund.

Contraventum henter stil og stemning fra det **Vilde Vesten**. Kravene til garderobe og opførsel er mere overkommelig end på Fastaval. Men pas på - Loven opretholdes af barske Sheriffer. Hærværk, kvægtyveri og falskspil (Magic) toleres ikke!

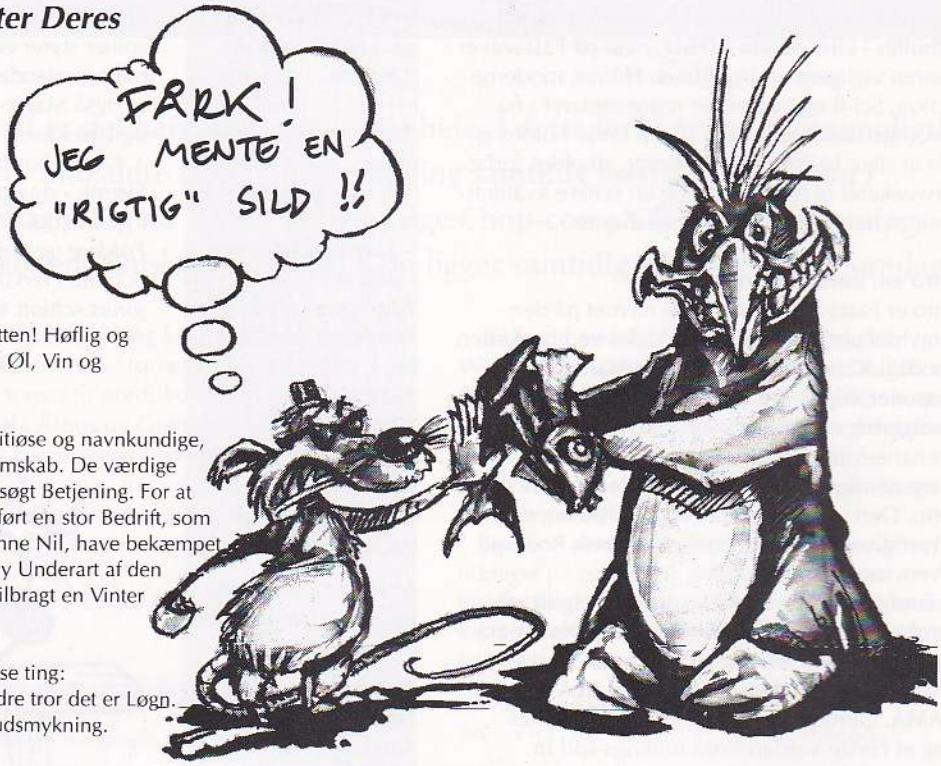
Stilen ses i Merlin Manns Western-scenarie **De Udstødte**; det klassiske shoot-out brætspil **Gunslinger** - og **Ronni's Saloon** ved Fønix. Seksløberne er altså fremme, men spiltræffet byder på eventyr i alle genrer. Der er **dobbel AD&D, Call** og **Vampire**; samt **Warhammer RPG**, **Smølfquest** og **KULT** og andre dugfriske nyheder. Derudover er der repriser: **Offeret**, der er kendt fra DRF-con - og tre af de mest spændende eventyr fra Fastaval i år! Entre 75 kr. Sted: ikke fastsat.

Kontakt: Sune Schmidt Madsen, Dr. Dagmars Allé 18, 2mf; 2500 Valby - tlf 3117 0855.

Eventyrernes Klub

Her kan De hvile ud efter Deres Heltegerninger...

Midt i Fastavals Menneskemylder ligger Eventyrernes Klub, en Oase for Eventyrere, Polarforskere, Opdagelsesrejsende, Søfarende og andre Hædersfolk. Her kan man udveksle Historier om sine Bedrifter, nyde en Drink, eller blot hvile ud før nye Heltegerninger.

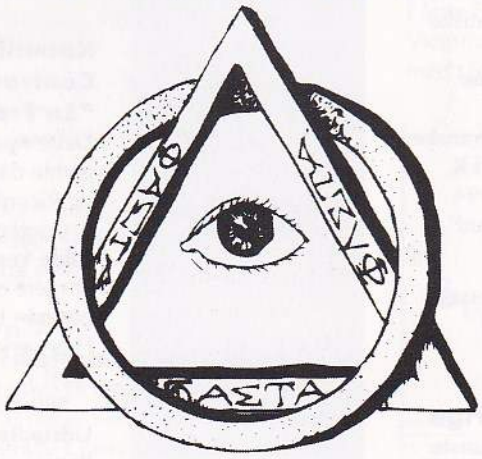


Åbent fra Formiddag til sent på Natten! Høflig og diskret Betjening! Rimelig priser på Øl, Vin og Læskedrikke! Leve Dronningen!

Æresmedlemmer: For de mest ambitiøse og navnkundige, tilbyder Eventyernes Klub et Medlemskab. De værdige gives et Diplom, og vil få særlig udsøgt Betjening. For at opnå denne Ære skal man have udført en stor Bedrift, som at have opdaget Kilden til den Grønne Nil, have bekæmpet Malayiske Pirater, have fundet en ny Underart af den Brasilianske Borebille - eller have tilbragt en Vinter i Skotland.

Som bevis skal man gøre een af disse ting:
- kunne beskrive Bedriften så andre tror det er Løgn.
- medbringe et exotisk Trofæ til udsmykning.
- gøre en Heltedåd på Stedet.

Fastaval 95



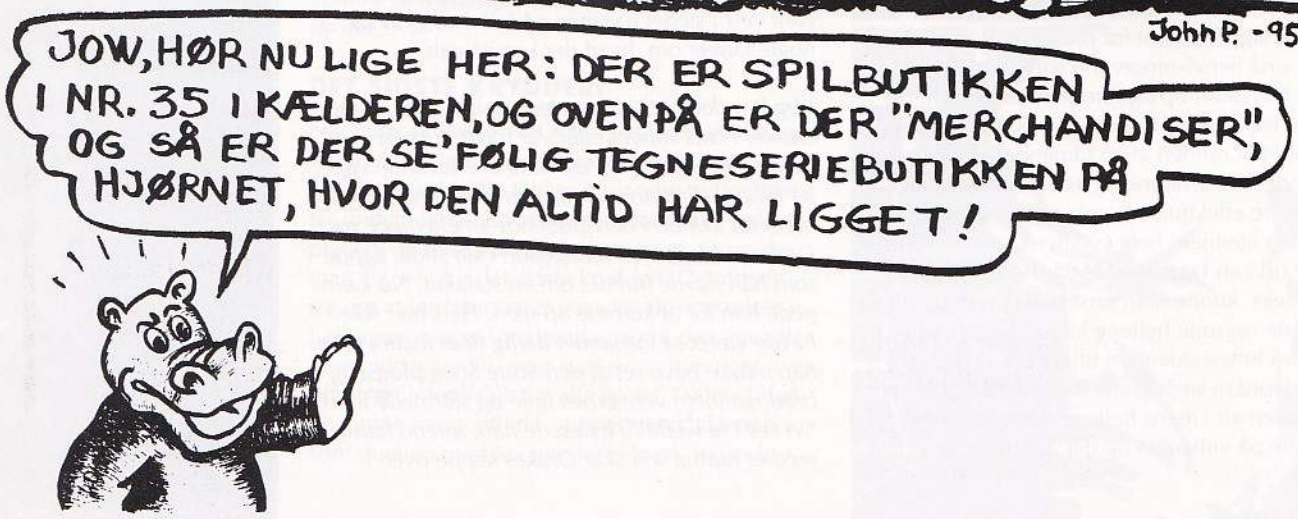
Fastaval 95 løber af stabelen i Århus 13-16 april:

33 rollespils-scenarier•Galleri•Seminarer med Michael Pondsmith•Figurspil•3 rollespilsforretninger•
Stort Live-scenarie•Landsmøde i Sleipner•Mafias afløser; Kultist•
Brædtspilscafe•Banket•Auktion•Dag 0•Eventyrernes klub (Fønix)• og meget mere...

Ring 8618 2218 for yderligere information og program

Sidste tilmeldingsfrist 23/3!

SKT. PEDER STRÆDE
FANTASK
FANTASK
FANTASK
NEJ, NU KA' JE' SNART IKKE HITTE UD AF DET MERE!? ER DER NU TRE FANTASK'ER?!
John P. -95


JOW, HØR NU LIGE HER: DER ER SPILBUTIKKEN I NR. 35 I KÆLDEREN, OG OVENPÅ ER DER "MERCHANDISER", OG SÅ ER DER SE'FØLIG TEGNESERIEBUTIKKEN PÅ HJØRNET, HVOR DEN ALTID HAR LIGGET!

HMSBR

Var det ikke andet? Udrettede man egentlig noget særligt? Var man en helt? Eller var det hele overstået med et par heldige rul med terningerne? Gjorde man en forskel, eller var det spillederen der kørte sololøb? Og hvem er den Sorte Snog? Spørgsmål, spørgsmål, spørgsmål...

Vi kender det alle sammen. Efter møjsommeligt at have stykket intrigen i eventyret sammen, har man opstøvet Onde X's tilholdssted og står nu ansigt til ansigt med skurken over alle skurke. Han vil gøre en ende på verdenen som vi kender den med sin hær af zombifiserede skumbananer og er i det hele taget en rigtig kedelig karl. Ingen kan være i tvivl om at dette er eventyrets højdepunkt – og dog... Efter at have banket hans 30 håndlangere sønder og sammen og sat Onde X bag lås og slå, er det alligevel som om tilfredsstillelsen mangler. Var det ikke andet? Udrettede man egentlig noget særligt? Var man en helt? Eller var det hele overstået med et par heldige rul med terningerne? Gjorde man en forskel, eller var det spillederen der kørte sololøb?

Det er som at blive snydt for et godt, kraftigt nys, man tålmodigt har siddet og ventet på. Men fortvivl ej. Her følger opskriften på et godt nysepulver. Hæng på...

> Han vil gøre en ende på verdenen som vi kender den med sin hær af zombifiserede skumbananer og er i det hele taget en rigtig kedelig karl...

VOKS OG VULKANER

Før man skriver så meget som een linie af sit eventyr, bør man have godt check på hvordan det hele skal ende. Hvis ikke man har en fast destination fra start, vil det være en rejse uden mål, uden mening. Hvis man derimod har et løst greb om sit klimaks, er man godt rustet. Så har man to ender af en historie og behøver blot at binde disse to sammen på elegant vis. Når historien bider sig selv i halen og sidste scene henviser til den første, forstår spillerne virkelig hvor langt de er nået og ringen er sluttet – *full circle*.

Under konstruktionen af eventyret er det smart at holde sig klimakset for øje. Overalt kan man lægge små henvisninger ind som er med til at bygge klimakset op og forøge spændingen, og det bør man gøre. Hvis man f.eks. har henlagt klimakset til randen af en ulmende vulkan med glødende lavastrømme og aske i luften, er det langt mere effektfuldt at opbygge frygten for vulkanen igennem hele eventyret, end hvis man bryder ud i en lang enetale når heltene er nået frem. F.eks. kunne man først beskrive den kul- sorte røgsøjle heltene kan se i det fjerne. Hvordan luften sidenhen bliver tyk af røg og aske. Hvordan smådyrene forskræmt flygter for katastrofen alt i mens heltene trænger stadigt nærmere på vulkanen og det uundgåelige opgør med den onde troldmand og hans håndlangere. Man kunne også lade vulkanen optræde mere eller mindre tydeligt i spillernes drømme (se Fønix 6) og i det hele taget benytte enhver lejlighed til at snige den ind:

"Døren til krostuen går op, og det pludselige træk får lyset til at løbe. Små strømme af flydende voks baner sig som glødende lava vej ned over messingstagen og opsluger på sin vej en edderkop der hjælpeløst forgår i den røde masse..."

På denne måde vil heltene allerede have dannet sig deres eget billede af, hvor frygtelig vulkanen er, når de når frem til foden af den.

HVOR SIDDER NØDBREMSEN?

Hvis og når spillerne endelig er trængt gennem **Amazonas jungle**, **Saharas ørken** og **Strøget ved myldretid**, er det på tide at fyre klimakset af. De har løst samtlige gåder, skudt alle lakajerne og står nu endelig *face to face* med eventyrets overskurk. Han, hun eller det(!) skulle gerne være eventyrets største udfordring, men tit er det meget svært at finde den rigtige balance. På den ene side skal det jo være menneskeligt muligt at overvinde ham, men på den anden side skal det ikke være for nemt. Hvis det går for let, får spillerne ikke fornemmelsen af at have udrettet noget særligt og fornøjelsen er ødelagt. Hvis det derimod er for svært, klarer spillerne den kun hvis spillederen griber ind og det kan de mærke lige med det samme.

"Der var du sør'me heldig! Den 14 tons tunge klippeblok ramte helt tilfældigt præcis 2 centimeter ved siden af dig. Ny runde..."

Løsningen er at indbygge nogle "nødbremser" i klimakset. F.eks. har man planlagt at spillerne til sidst skal konfrontere skurken **den Sorte Snog** og hans elitevagter i grotterne under vulkanen fra før, i færd med at sænke det ellers uforgængelige kroningsscepter i lavastrømmen, der vil smelte det om til et dødbringende, magisk sværd. Spillerne bliver nødt til at balancere på de smalle afsatser med elitevagterne om ørene for at nå frem til den Sorte Snog og sceptret. Hvis nu elitevagterne på et tidspunkt er heldige og rent faktisk rammer en spiller (det er sket før!) – ryger han så skrigende i afgrunden og opsluges i den brændende lava? Nej, vel? I stedet har man på forhånd gjort sig nogle tanker om, hvad der kan gå galt.

"Jeg har det! Ved alle guder, jeg har det!", råbte Drake. Hans våbenfæller var travlt optaget af at holde den Sorte Snog og hans overlevende vagter tilbage. Sceptret havde været få håndsbredder fra at for svinde i den glødende smeltedigel, da Drake reddede det, hængende i sin slidte kappe som han havde bundet om en stalaktit. Nu kæmpede han for at komme op igen. Hvis han ikke havde været så forbandet dårlig til at klatre, ville han måske have set at den Sorte Snog pludselig brød igennem vennernes linie og stormede frem. "Vi ses i helvede!", hvæsede han, førend han med et hurtigt snit skar Drakes kappe over...

DET KAN ALTID BLIVE VÆRRE!

Man planlægger f.eks. at hvis en spiller virkelig slår et usselt slag, svarer det til at han når at parere, men modstanderen rammer hans sværd så hårdt at det knækker. Man kunne også forestille sig at han bliver slået ud af balance og instinktivt griber fast i en af sine venner, der tumler ud over en afsats. Spilleren må forsøge at holde fast i kraven på sin ven med den ene hånd, mens han holder fjenden væk med sværdet i den anden. Filosofien er simpel: Det kan altid blive værre!

Det drejer sig simpelthen om at finde på kreative måder at fejle på. I stedet for bare at lade dem dø første gang noget går galt, sætter man spillerne i en tilsyneladende endnu mere håbløs, men væsentligt mere interessant situation. Det gælder selvfølgelig begge veje. I stedet for at have 30 tungt bevæbnede tåber at skyde huller i, er det langt mere interessant med 5 håndlangere der kan holde til lidt mere og ikke bukker under for det første sværdhug. I virkeligheden er spillederens personer nok langt de mest effektive redskaber at arbejde med, fordi de er under spillederens totale kontrol. I stedet for at betone hvor dårligt en spiller har klaret sig, kan man fremhæve hvor fantastisk godt et sværdhug fjenden har præsteret. Det væsentlige er ikke hvor godt spilleren klarer sig i forhold til gennemsnittet, men hvor godt han klarer sig *i forhold til* sin modstander.

En anden fordel ved at benytte sig af nødbremser er, at de bidrager til historien og dramaet, i stedet for blot at være en regel-relateret ting. Det kan tage klimakset i en helt ny retning, hvis heltene pludselig bliver nødt til at...

"Lort, lort, lort!", bandede Drake og gav slip på det dyrebare scepter mens han febrilsk klamrede sig til et fremspring i klippen. Over ham bølgede kampen frem og tilbage. Sceptret tumlede ned af den stejle klippeside, men kun få tommer fra lavastrømmen stoppede det på mirakuløs vis. Guderne var med dem. Hvis bare Drake kunne komme derned, uden den Sorte Snog bemærkede det...

DET SIDSTE KRYDDERI

Når man nu har fundet på et par interessante og forhåbentligt anderledes nødbremser, bør man også gøre sig nogle tanker om andre raffinementer under klimakset. Hvis man tror det er nok at placere de rette aktører det rette sted, så snyder man sig selv for det sidste krydderi. Det drejer sig om at introducere et par ukendte størrelser i ligningen. Noget som hverken er til den ene eller den andens fordel, men som simpelthen gør livet lidt mere interessant for alle parter. I vores tilfælde kunne man opfinde "vippestenen". Stenen som duellen med Snogen foregår på, ligger løst, og på et dramatisk passende tidspunkt vipper den og skrider måske endda et par meter ned mod lavastrømmen. Alle på klippestykket trimler omkuld og må kæmpe for ikke at ryge i gryden.

Det er en udmærket regulator af kampen. Hvis heltene er ved at få bank, lader man bare et par *bad guys* ryge lige lukt i suppen, og hvis heltene har det en anelse for nemt lader man en eller to af dem trille ud over kanten. Så kan de få lov til at hænge i fingerspidserne indtil der er nogen der får tid til at redde dem op. Andre muligheder kunne være faldende stalagmitter, en ny lavastrøm der pludselig bryder igennem klippevæggen (stakkels Drake...) eller hulens ukendte beboere der ikke synes om at blive forstyrret.

> Når heltene har stoppet helvedesmaskinen, reddet prinsessen eller afkalket kaffemaskinen er det værste overstået, men en vigtig ting mangler (...) de onde skal ha' BANK!

TA' DEN, AFSKUM!

Når heltene har lidt længe nok, er det på tide at "Pay-back" effekten træder i kraft. Det handler simpelthen om, at når heltene er bragt tilstrækkeligt langt ud, sætter de langt mere pris på sejrens sødme (og lad os bare være ærlige: Det ER sgu' da fedest når de gode vinder, ik'?). Det skal være skidt, før det kan blive godt, siger ordsproget, og det er ganske rigtigt. Når heltene har stoppet helvedesmaskinen, reddet prinsessen eller afkalket kaffemaskinen er det værste overstået, men en vigtig ting mangler – nemlig payback effekten. De onde skal have bank!

elleve · HMSBR

klimaks

Selvom det lyder grimt, mener jeg det er vigtigt at heltene får lov at hovere lidt; får lov til at være lidt selvretfærdige og med løftet pegefinger sige: "Forbrydelse betaler sig ikke, Snog!" Andre vil bare sparke ham i nyrerne (losse ham i bolscheposen...), men fornøjelsen er den samme. Det er utroligt vigtigt for spillerne at få lov til at komme af med al den frustration og vrede, de har opbygget under eventyrets forløb.

Klimakset skal, hvor selvfølgeligt det end lyder, også give heltene en klokkeklar fornemmelse af om de vandt eller tabte. I visse tilfælde kunne det modsatte måske være interessant at udforske, men det hører til i *Advanced Learners sektionen*... Efter et eventyr skal man helst kunne sige: "Vi tværede dem ud! Det var godt nok tæt på, men hold kæft hvor vi nakkede dem!" Dette klares ved ikke at overkomplicere spillernes målsætning. Gør som **Al Agami**: Keep it simple! "Find skatten", "skyd Hitler" eller "red sceptret" er alle eksempler på ret klare og utvetydige mål og bagefter ved man 100% om man klarede det eller ej. Det betyder selvfølgelig ikke, at der ikke kan være 533 betingelser der skal opfyldes *før* målet kan nås, men selve målet er en "enten-eller" ting.

DEMENTI OG FORBEHOLD

Igennem artiklen har jeg beskæftiget mig meget med "skurken", "de onde" og med at heltene skal gi' dem bank. Det kan måske umiddelbart lyde ret banalt og mange vil mene at ligesom børn kommer igennem deres anale fase, så kommer rollespillere ret hurtigt igennem deres *dungeon fase* (nogle af os, i hvert fald...). Jeg vil i midlertid påstå at al ordentlig historiefortælling bygger på de gode, de onde, og de bank som mindst een af parterne får.

Nu kunne man måske beskylde mig for at sætte sagen på spidsen, men i bund og grund er det jo dét, det drejer sig om. Mere lærde personer kunne måske få noget ud af at se "de onde" som en metafor for scenariets generelle problemstilling. Det er jo ikke sikkert at der er en egentlig overskurk som den Sorte Snog, men så er der sikkert noget andet. Et forurenende olieselskab, en jaloux ægtemand eller sågar en dårlig barndom. Hvis man kan skabe en god historie med de grundlæggende elementer, så kan man alt! Det drejer sig bare om at sætte de rigtige ord ind i ligningen.

Det allervigtigste er, at du bagefter det hele er overstået kan sige til spillerne: "Var det lige så godt for jer, som det var for mig?"

Prosit...

ROLLESPIL
BRÆTSPIL · FIGURER

SPAR PENGE PÅ SPIL!

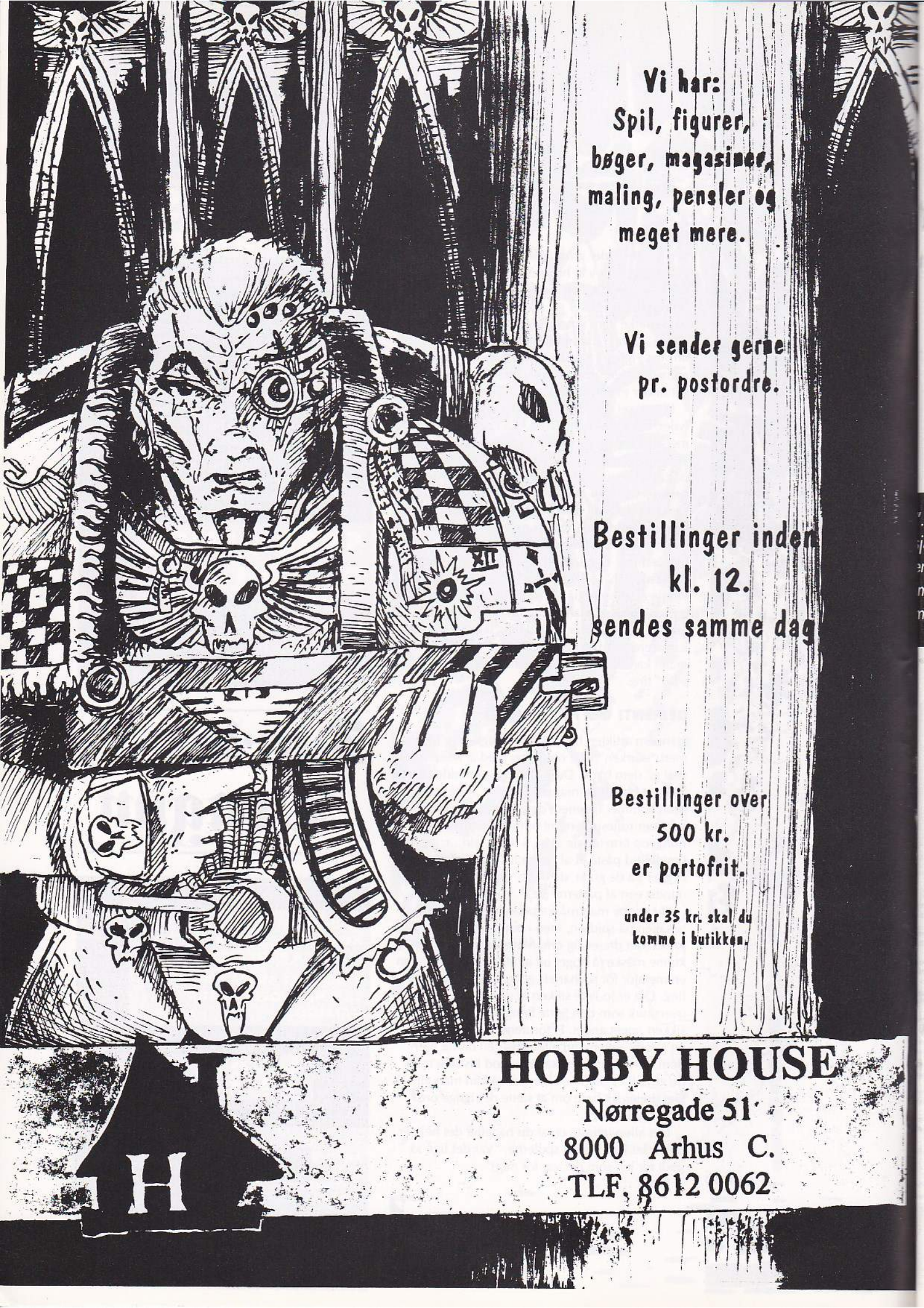
Dark Dragon

SPRING MELLEMLEDDENE OVER! KØB DIREKTE FRA LAGERET ELLER VIA POSTORDRE.

RING ELLER SKRIV, OG FÅ TILSENDT VORES GRATIS KATALOG.

3157 8151

Dark Dragon
Lagersalg & Postordre
v/ Kasper T. Mortensen
Kurlandsgade 18, 1 tv.
2300 København S


Vi har:
Spil, figurer,
bøger, magasiner,
maling, pensler og
meget mere.
Vi sender gerne
pr. postordre.
Bestillinger inden
kl. 12.
sendes samme dag
Bestillinger over
500 kr.
er portofrit.
under 35 kr. skal du
komme i butikken.
HOBBY HOUSE
Nørregade 51
8000 Århus C.
TLF. 8612 0062
H

Et ly for natten

BAGGRUND

skrevet af
Merlin Mann

illustreret af
Caspar Vang

TAG OVER HOVEDET

Eventyrere fra stort set alle genrer har i løbet af et eventyr brug for et sted at overnatte. De fleste eventyrere har overnattet et utal af steder, og beskrivelsen af dem er som regel begrænsede: "I kommer til en kro; et værelse og et måltid koster 1 gp...". På den måde ved spillerne, at stedet blot er en formssag.

Det dræber den flydende gang og gør spillet kedeligt, hvis man kommer med detaljerede beskrivelser af alt hvad, der omgiver spillerne, men ved konsekvent at skøjte henover alt, der ikke har direkte tilknytning til plottet, bliver løsningen af eventyret til ren rutine og spillet ligeså kedeligt. Det er ikke svært at gætte hvilke personer man skal tale med, eller hvilke steder man skal undersøge, hvis det kun er dem, der bliver beskrevet.

"...Et overnatningssted er som sagt et sted, der sjældent bliver uddybet, og netop derfor kan en spilleleder få utroligt meget ud af, en gang imellem, at beskrive det ellers ligegyldige sted mere grundigt."

Et overnatningssted er som sagt et sted, der sjældent bliver uddybet, og netop derfor kan en spilleleder få utroligt meget ud af, en gang imellem, at beskrive det ellers ligegyldige sted mere grundigt. Spillerne får en masse mulighed for at rollespille deres personer, og de særligt paranoide kan få masser af tid til at gå med at udspørge og undersøge alt og alle.

Her følger nogle eksempler på sådanne overnatningssteder. De kan enten bruges i deres nuværende form, eller du kan plukke de ting ud, du finder inspirerende. Eksemplerne finder sted i Fantasy-genren og moderne tid, men de enkelte idéer kan bruges i de fleste genrer.

MODERNE TID

Et billigt motel og et kosmopolitansk luksus-hotel i mellemkrigstidens USA. Stederne er inspireret af horror- og gangster-genrerne, men med lidt afpudsning kan en hvilken som helst moderne baggrund benyttes. Placeringerne er heller ikke vigtige, men luksus-hotellet må selvfølgelig placeres i en storby.

FANTASY-GENREN

En luset kro og et overdådigt palæ i en grænseby ved den nordlige karavane-vej til Krangor. Du kan naturligvis flytte dem til alle mulige andre verdener, men mange af side-historierne kræver en placering dels på en grænse og dels ved en karavanevej.

Grænsebyen Zollhalten:
Langs Gråbjergene i nord ligger Dunkel-wald, et landskab af tågeindhyllede og ufremkommelige skove og bakker. Kun karavanevejen mod de nordlige kongedømmer bryder det tætte landskab. Enkelte småbyer langs vejen lever af den livlige karavanetrafik med pelsværk, rav og metaller.

Dunkelwald stødte i sin tid op til Angria, men for 100 år siden måtte kejserdømmet afgive en del land syd for skoven til de nordlige kongedømmer efter udmattende grænse-stridigheder. Grænsen går nu ved byen Zollhalten, der kontrolleres af lenet Falkenheim, ledet af den magtfulde Graf Kurtz.

Falkenheim var oprindeligt en del af de nordlige kongedømmer, men da Graf Kurtz efterhånden blev rig på både karavane-told og metaludvinding i Gråbjergene, etablerede han en privat hær, myrdede alle kongelige officerer og erklærede Falkenheim selvstændigt. Indtil videre er freden blevet sikret ved fortsatte told-betalinger til den gamle konge, men konflikten lurer.

SMEDEN fantasy

"Røgen og stanken fra smedjen lå som et tæppe over det alt for fyldte lokale. Natlogerende henvistes til båsene i den gamle stald, eller et loftsrum, hvis man var velhavende. Til gengæld var det her man kunne få alt: lige fra smuglergods og fortrolige oplysninger til øretæver og sjove sygdomme..."

STEDET

Smeden er en kro for rakkerpak, udskud og strejfere. Kroen er en tilbygning til byens smedje. Smedjen og kroen består hver af eet stort rum.

Smedjen huser også køkkenet, hvilket gør maden til en udfordring. Krostuen er møbleret med langborde og bænke, og bagvæggen prydes af tre store øl-fade (kun de to indeholder øl - det sidste skjuler tyvegods o.l.).

Loftet består af et stort og to mindre rum. Indehaveren og hans kone bruger det ene rum, mens det andet rum er fast lejet ud. I det store rum er der plads til 6-7 overnattende gæster på nogle halm-madrasser.

Bag huset ligger den gamle stald, indrettet med halm-madrasser til 15-20 gæster. Indehaverens hest bor der også, hvilket sikrer varmen i det utætte skur. Om vinteren kommer Vilhelms svin også ind i varmen.

BAGGRUND

Indehaver Vilhelm Smeds bedstefader, **Gunnar**, fik den idé at udvide den skrantende smedeforretning med en kro, og stalden blev indrettet til overnatning. Vilhelm arvede stedet efter sin far, der gennem sin storslåede evne til at drikke toldere under bordet, havde set en fremtid i at udvide i en lyssky retning.

Gunnar havde startet et lille bryghus uden for byen, på den angrianske side af grænsen, og de jævnlige øl-transporter blev et fremragende dække for diskrete forretninger. Vilhelm har fasttømret Smedens renommé, og tilbyder nu også, for en beskeden merpris, "selskab" på værelserne.

PERSONER

Vilhelm: Oppe i årene, men i god form. Han er munter udadtil, men meget seriøs med sine forretninger. Vilhelm holder altid hovedet koldt, og rører aldrig øl. Han spilder aldrig tid på folk, som han ikke kan gøre en god forretning med - til gengæld er han altid klar til at lytte til et tilbud.

Justitia: Vilhelms kone. Moderlig og omsorgsfuld. Det er hende, der styrer krostuen, køkkenet og overnattende gæster. Hun har aldrig kendt til Vilhelms lyssky affærer, og hvis nogen fortalte hende det, ville hun hårdnakket benægte beskyldningerne. Hun har heller aldrig undret sig over at Vilhelm har ansat 3 uduelige kokkepiger.

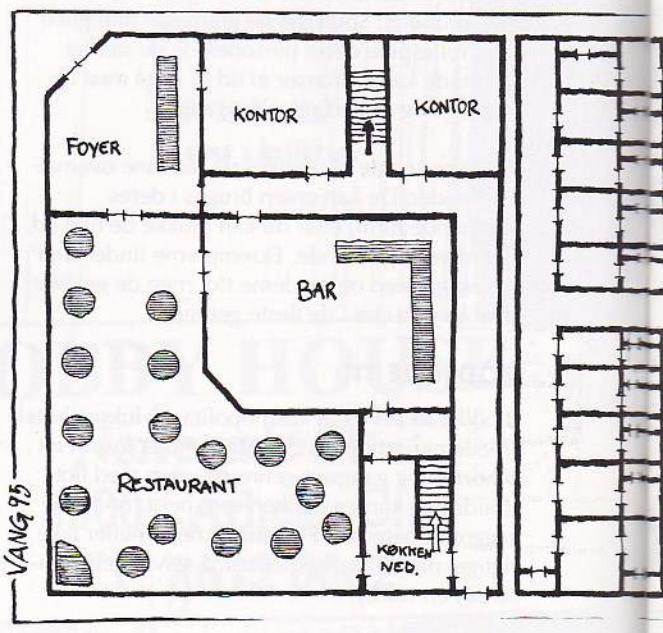
Mira, Gutrane & Helene: Kokkepiger, der aldrig bestiller noget i køkkenet. Til gengæld får Vilhelm dem til at "ordne værelser" eller "bringe øl til særlige gæster". Vilhelm vil have pigerne til at være i krostuen, men som regel sidder de i køkkenet og æder rester eller tygger skrå - med fedme og dårlig ånde til følge. Det påvirker dog de færreste gæster.

Heinz og Olaf: To håndgangne mænd i smedjen. De sørger desuden for øltransporterne fra bryggeriet i Angria. Begge er nogle hårde negle, der desværre er nemme at lokke i uføre. De har mange kontakter til underverdenen i Zollhalten og flere storbyer, bla. Krangor (de kender bla. hæleren, Røde Roberto – se Fønix nr. 5), og de kan betales til at udføre diskrete småopgaver, men mord og lignende er ikke deres branche!

Aristogeiton: 40-50 år og fast gæst på Smeden. Han har de seneste 15 år lejet det ene loftsrum, og hænger altid i krostuen, hvor han er god for en historie. Han påstår at han var lensherre i Falkenheim, før Kurtz med magt overtog herredømmet. Aristogeiton undslap med nød og næppe, men han er fast besluttet på at vende tilbage og myrde "tyrannen".

Han tilbyder gerne "rigtige eventyrere" både guld, land og adelstitler, hvis de vil følge ham til Kurtz' isolerede borg dybt inde i Dunkelwald. Det er svært at sige om han taler sandt, men han kender en hemmelig indgang til borgen...

Store Germo, Fede-Fritz, Wulfer og Bræk-Rune: et fast slæng på Smeden. Germo og Wulfer er begge "syvsovere" (folk som ikke kom med, da karavanen tog afsted om morgenen), og nu bor de i stalden mod at muge ud en gang imellem og passe hesten. Fritz og Rune er begge løsarbejdere, der kun laver noget ved høsttid. Slænget er en munter samling, og man kan snildt få en aften til at gå med at lytte til deres historier og tabe penge til dem i spil. Dog har især Wulfer et iltert temperament, og tåbelige bemærkninger om hans stritører falder aldrig i god jord!



moderne SMEDEN

"Nogen ting ændrer sig aldrig. F.eks. behovet for et billigt sted at sove, noget at drikke og nogen at drikke det sammen med. Den slags ældgamle behov kunne man altid få dækket på Smeden - et i øvrigt alt for smigrende navn..."

STEDET

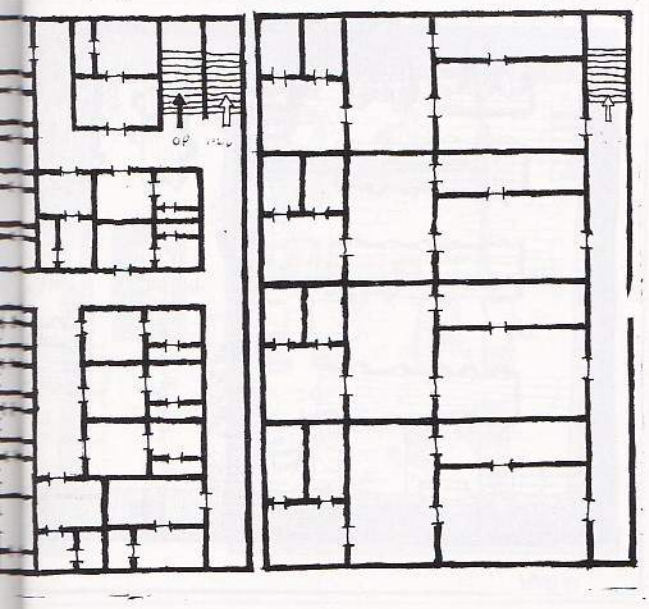
Kun et oplyst skilt gør forbipasserende opmærksomme på Smedens eksistens. Stedet består af 15 små bungalows og en hovedbygning med toiletfaciliteter og et cafeteria ("Jerry's Diner"). I et baglokale kan man desuden spille pool og få en illegal drink.

Hver bungalow kan huse 4 personer med sofaerne i brug. Udover en sparsomt møbleret stue er der et soveværelse med en knirkende seng og et skab. Der er kun vand og elektricitet i hovedbygningen, men der står petroleumslamper i både stuen og soveværelset.

På førstesalen i hovedbygningen bor ejeren. Kogekonen har også et par værelser på denne etage, og loftet huser stedets altmuligmand. På den måde er gæsterne sikret service døgnet rundt, hvis de kan betale sig fra det.

BAGGRUND

"Smeden" har sit sære navn fra grundens tidligere ejer, **Jeremiah Smith**. Han havde en smedje på stedet, men da han blev for gammel, solgte han den til sin nevø, **Thomas J. Huckson**, der ville bygge et hotel for den nye fart-og-tempo generation af bilister. Han kaldte stedet for et "motel", men beholdt navnet, "Smeden" for sin onkels skyld.



Stedet var ingen succes, men da spiritus-forbudet blev gennemført, så T.J. en chance for overlevelse. "Smeden" lå tilpas isoleret og kunne huse både illegal udskænkning, spil og prostitution.

Det nye udbud fængede godt, især fordi man kunne finde på et hav af undskyldninger for at overnatte på et "motel", når man trængte til en festlig, men diskret aften.

Desuden har "Smeden" udviklet sig til et godt sted at gå hen, hvis man har et problem, der skal løses diskret. I baglokalet finder man ofte medlemmer af den kriminelle underverden i baglokalet, der er villige til at hjælpe, for en passende pris. Dette klientel gør dog også stedet farligt for folk med provokerende attituder.

PERSONER

Thomas J. Huckson: 47 år, kaldet T.J., ligner en forvokset knægt. Han er overvægtig og klæder sig i brune jakkesæt og gule skjorter. Hans kejtede facon har gjort ham til et let bytte i det småkriminelle spil, men han er stadig godt tilfreds, selvom både sprutleverandører, ludere og spillere altid tager fusen på ham.

Martha 'Ma' Davidson: er den ældre kogekone. Hun laver maden i cafeteriaet og sørger for at T.J. ser nogenlunde ordentlig ud. Hun var Jeremiahs veninde, men nu hvor han er væk, har hun kun 'Smeden' og T.J. at leve for.

Leroy Washington: Stedets altmuligmand. Han kan fikse alt og er den direkte årsag til at T.J. ikke bliver totalt blanket af. Leroy er tidligere let-vægtsbokser og slår stadig en proper næve.

Mahalia og Diana: Smedens faste ludere. De skal lægge procenter hos T.J., men finder som regel en undskyldning til at lade være.

George 'Ace' Harrelson: Ace er oftest at finde i "kosteskabet", som baglokalet kaldes. Han spiller både Black Jack og Poker, men han kan også forsyne velbetalende folk med våben og sprut.

Vincenzo Scioffo, Angelo, Giovanni og Ennio: De forsyner stedet med illegalt spiritus. Vincenzo nyder at besøge stedet med sine gutter, og selvom T.J. generelt ikke bryder sig om "spaghetti-fyre", får de en god service. De er flinke til at holde stedet fri for forstyrrende elementer. Med høflige ord er det nemt at blive gode venner med Vincenzo, men upassende bemærkninger mødes med Angelos springkniv.

Billy, Budd og Mike Greensmith: er faste gæster på Smeden. Billy og Budd er et par store fyre, som fagforeningsmanden, Mike, gerne hyrer til forskellige opgaver i en god sags tjeneste. De er ofte på udkig efter nye friske folk, der kunne tænkes at ville øve hærværk, støtte en strejke eller det, der er værre.

SØLVFONTÆNEN fantasy

"Den omliggende natur må bøje sig i ærbødighed for dette storslåede bygningsværk. En guddommeligt smuk sammensmeltning af vixiansk stolthed og krangoriansk yndefuldhed. At tænke sig at en sådan skønhed kan huse så megen løgn, grådighed og ondskab er en tragedie..."

STEDET

På toppen af en bakke lidt udenfor **Zollhalten** ligger et overdådigt palæ. Det består af seks bygninger, hvoraf de fire omkranser en fantastisk gårdhave med et springvand i midten. En stor bygning ligger i østlig forlængelse af den nordlige fløj, og for enden af en lille sti mod nordvest ligger templet, der huser **Sølvkilden**, som stedet er opkaldt efter.

Bygningerne blev oprindeligt bygget som et fæstningsværk, men den østlige fløj, gårdhaven, den indvendige søjlegang, templet og den store tilbygning er bygget i **krangoriansk villa-stil**. Vinduerne udadtil er kun skydeskår, bortset fra den store østlige tilbygning, der både har udvendig svalegang og ydervinduer.

Den østlige fløj blev bygget til soldater og som det primære forsvar. Nu huser det tjenestefolk og enkelte vagter, der primært skal smide tiggerpak på porten.

Den sydlige og vestlige fløj huser indehaveren og hans familie, mens den nordlige fløj indeholder køkken, forrådslagre, toiletter og bade. En lille akvædukt løber fra kilden til hele den nordlige fløj.

Tilbygningen kan huse op til **150 mennesker.** Første sal er indrettet med **30 fornemme værelser**, mens stueetagen er indrettet i store sovesale til tyende og vagter.

Templet er opført til ære for kilden, men det kan benyttes af mange forskellige trosretninger. Indehaveren selv dyrker kildens gudinde, **Argentia**, der græder tårer af sølv for sine kriger-sønner.

BAGGRUND

Indehaveren, **Vicomte Baptiste Dagobert**, er af adelig byrd fra det vestlige Vixia-rige. Hans slægt flygtede for 150 år siden under et slaveoprør, der grundet en forræderisk hærførers tøven kostede mange adelige liv. Dagobert-familien fik gennem snilde og smiger stillet land til rådighed af Angrias kejser, mod at opføre en borg, der kunne huse ham, når han skulle inspicere den nordlige front.

Ved en hellig kilde opførte Dagobert en fæstning, men da hæren fra nord invaderede området, kom den i fare. Nu forstod Dagoberts søn, der havde arvet stedet, i den grad at indynde sig hos generalen, **Kamal Kløveren**, og palæet blev genopført, og skulle nu huse nordlige officerer.

Det gjorde stedet indtil **Graf Kurtz af Falkenheim** for 15 år siden erklærede sit len for selvstændigt. En nat sneg hans mænd sig ind på stedet og myrdede alle officererne. Dette lod sig kun gøre, fordi den nuværende indehaver, Baptiste Dagobert, havde slået en hemmelig handel af med Graf Kurtz.

Nu er stedet blevet bygget om, så det kan huse adels- og rigfolk på visit i Falkenheim. Mange vigtige møder bliver afholdt på Sølvfontænen, som har udviklet sig til et centrum for diplomatiske beslutninger.

PERSONER

Vicomte Baptiste Dagobert: Med mørke øjne, langt mørkt hår og en betydelig pondus. Han synes principfast og stolt, men er både slesk og kynisk. Han er klar til at sælge alt, undtagen sin familie.

Constanze: Dagoberts kone og en erfaren medspiller i det korrupte spil. Hun taler kun til folk af adelig byrd - alle andre tiltales i tredje-person.

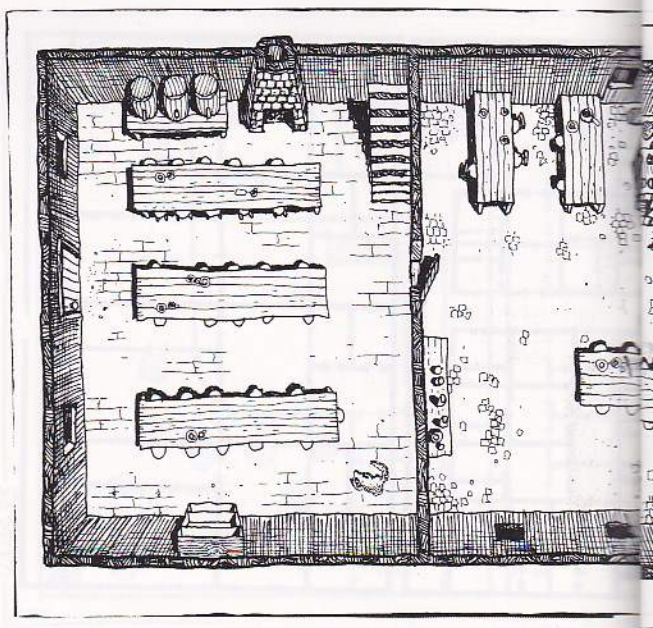
Douphaén, Michette, Galvon & Mettiane: Dagoberts børn på 15, 12, 8 og 5 år. Douphaén er arvtager og en habil diplomat. Dog har han arvet sin moders arrogance.

General Guttphus: Sadistisk leder af Falkenheims sydlige styrker, der til hans store fortrydelse reduceres til fordel for det nordlige forsvar. Han siges at pønse på noget.

Cessiro: Taler og digter fra Krangor. Han arbejder for en magtfuld senator, som ønsker kontrol med Falkenheims metal-forekomster. Cessiro forsøger at få Guttphus til at styrte Kurtz, hvilket vil skabe kaos og gøre lenet let at erobre.

Hervo Oswaldo: Officielt storkræmmer fra Tarkin, men i virkeligheden en snigmorder ansat af Kurtz til at dræbe Guttphus. Kurtz har anet generalens utilfredshed, men da han er vellidt blandt soldaterne, skal han fjernes diskret.

Baronesse Pychmalia og hendes følge: Ung angriansk baronesse, der aldrig fik lært at begå sig. Nu undervises hun her af den krangorianske filosof, **Heganius**, der plages af både klima, hjemve og lille tålmodighed med fjantede småpiger.



moderne SØLVFONTÆNEN

"Et stykke af byernes by, midt i fremtidens verden. Udenfor bevæger alt sig med rekordfart, men indenfor er løb en dødssynd. Man klæder om til toiletbesøg, og fajancen er ældre end byen. En sukkerknald for forgyldte fluer..."

STEDET

I en 6-etagers bygning fra århundredeskiftet ligger byens mest fornemme hotel. Foyer, restaurant og bar er holdt i rødt fløjl og guld, mens de imponerende værelser er i hvidt og lyseblåt.

Stueetagen indeholder hall, foyer, restaurant og bar, mens køkken og tjenestefolk er placeret i kælderen. Der er desuden et skjult lager af årgangsvine til de europæiske gæster, der ikke føler sig i stand til at følge landets sære skikke.

I den store hall står et springvand, til minde om et gammelt fransk palæ, der var bygget ved en guddommelig kilde.

De øvrige etager indeholder fra 20 til 16 værelser, opdelt i 2 mindre værelser. Dog har den øverste etage kun 4 værelser, der til gengæld er opdelt i 6 store værelser.

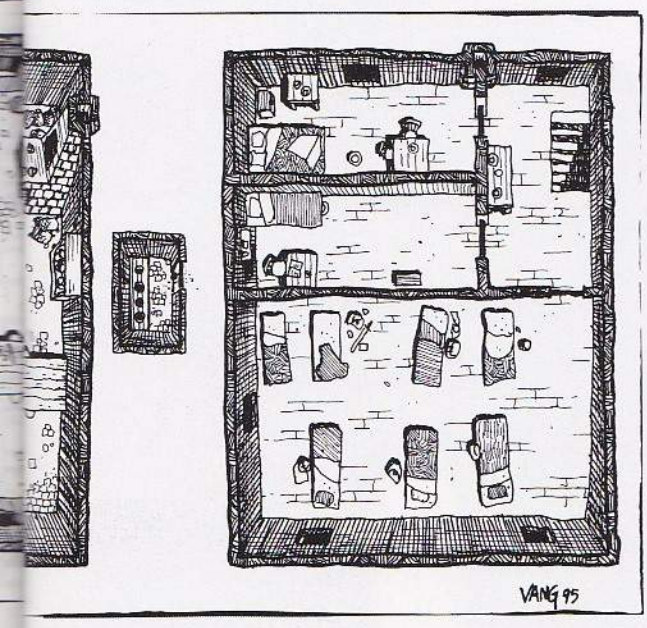
BAGGRUND

Ejeren Maurice Marchal's familie har forfædre i en adelsslægt, Dagobert, som havde et prægtigt slot i Frankrig. Det overgik til staten, da den sidste Dagobert mistede hovedet i guillotinen. Marchal-familien fik til opgave at bestyre slottet som rekreationshjem, og her stødte de på myterne om Sølvkilden, der skulle have magiske kræfter.

Deres eksperimenter med kildevandet havde betænkelige resultater, og før sagen kunne blive undersøgt, valgte familien at flytte til USA og starte en forretning med europæiske antikviteter.

Forretningerne gik godt, og da Maurice arvede sin fader, begyndte han, med stort held, at investere i både bygninger og land. Da Marchal hørte rygter om en lignende sølvkilde gemt under en bygning midt i byen, blev alle familiens penge brugt til at overtage den og indrette den til et fornemt hotel.

Eksperimenterne er nu genoptaget, og Marchal mener han kommer tættere og tættere på gådens løsning.



PERSONER

Maurice Marchal: 60 år, ejer af La Fontaine og fungerende direktør. Marchal er en dygtig forretningsmand, selvom hans rygte i finanskredse er mærket af hans uoverlagte opkøb af "La Fontaine"-huset. Han mener, at kilden er et tegn fra de gamle naturguder. En dag skal han vende tilbage til Europa som konge. Udadtil virker han meget rationel, men han har et koldt og beregnende udtryk i ansigtet.

Deborah Marchal: 48 år, gift med Maurice, som led i et længerevarende forretningseventyr mellem familien Marchal og den velhavende Jefferson-familie. Forsømt og forsagt, men glad for sine 2 børn.

Brigitte og Marcel: 26 og 19 år, Marchals børn. Brigitte har forlængst vænnet sig til tanken om at være kongedatter, mens Marcel hellere ville have lov til at være bohéme. Han driver ofte rundt i gangene på hotellet, mens han reciterer digte.

Sancier: Hotellets portier. En meget korrekt herre, for hvem anonymitet og diskretion er æressager. Han er Marchals uvurderlige hjælper i hemmeligholdelsen af kildens kraft.

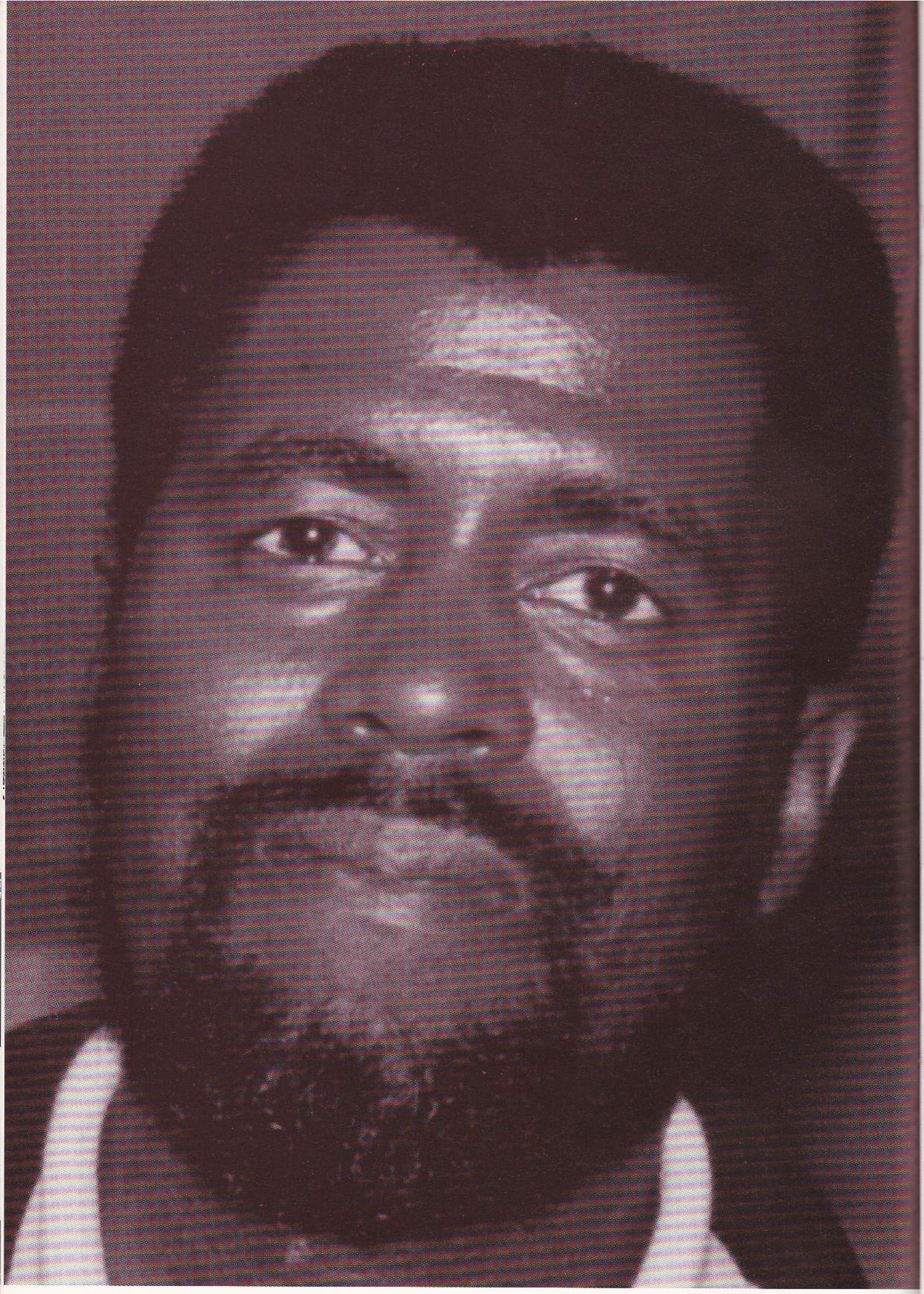
Boullard: Hotellets kok nyder det iøjnefaldende. Han er højrøstet, men charmerende. Han kender intet til kilden, men ved at Marchal er meget magtsyg.

Gianfranco Stalliscone: Velhavende, italiensk forretningsmand, der ofte besøger USA og "La Fontaine", for at skabe nye kontakter. Han handler med tekstiler, men har planer om at starte en våbenindustri. Han er for nylig raget uklar med den lokale mafia, ved flere gange at udtale, at deres kriminelle metoder bringer skam over fædrelandet. Han er derfor altid omgivet af livvagter.

Johnny Del Amitri: Tidens "hotte" swing-navn. Han er lille, slikket og bærer altid et skævt smil. Han synger og dirigerer godt, men det er de unge piger sikkert ligeglade med. De giver til gengæld dørvogterne nok at lave, når Johnny indlogerer sig på "La Fontaine".

P.H. Lemond: Parapsykologisk medium. Han er i kontakt med ånderne og klar over, at der er frygtelige ting i gære på "La Fontaine". Han ved at vandet fra kilden stammer fra gamle unævnelige guder, og at Marchal er fanget i et kosmisk spil. Han kan ses på gangene med sit pendul.

Luciano Mortano: Lejemorder hyret af mafiaen til at slå Stalliscone ihjel. Han optræder som Lucas Matari, en amerikanskfødt italiener, som gerne vil lave forretninger med Stalliscone uden om mafiaen. Han er ledsaget af sine to håndlangere, Simone og Grattinni.



MIKE PONDSMITH

OM LITTERÆRE VISIONER

OG HARDCORE CYBERPUNK.

OM ANIMÉ-FILM, BRUDTE

AFTALER OG BENHÅRD

AMERIKANSK KAPITALISME.

OM HOVEDPERSONEN

PÅ FASTAVAL 1995.

OM FORFATTEREN

MICHAEL PONDSMITH.

Redigeret/Indsamlet af Michael G. Schmidt
Tak til Lisa Pondsmith fra R. Talsorian

Mike Pondsmith blev født d. 6 November 1954 i Oregon, USA. Eftersom han var fra en Air Force-familie *[dvs. en person hvis forældre er udstationeret på en af USA's talrige luftbaser, red.]* opnåede han i løbet af sin ungdom at bo praktisk talt overalt – heriblandt så forskellige steder som Duluth, Minnesota og Ramstein, Tyskland. Efter en række små omveje i retningen af UCLA *[University of California in Los Angeles, red.]*, Berkeley og Davis fik han endelig tilranet sig to universitetsgrader i hhv. **Design** og **Psykologi**.

Efter universitetet forsøgte han sig i en mængde forskellige jobs – heriblandt en daglig comic strip, avis-produktion og forskellige former for DTP-arbejde. I **1985,** under dække af noget formålsløst nisseri, designede han det originale **Mekton**-spil, der for første gang introducerede den Japanske robot-genre *[animé, red.]* til de kræsne amerikanske rollespillere. Spillet viste sig at være så populært at **R. Talsorian Game**s blev oprettet i slutningen af 1985 med det ene formål at stå for dets produktion/distribution.

Siden da er R. Talsorian Games vokset med syv-mile skridt, og Michael har designet yderligere fem rollespilssystemer (Teenagers from Outer Space, Cyberpunk 2020 *[det originale og bedste! Oversat til 8 sprog!, red.]*, Dreampark, Cybergeneration såvel som Buck Rogers for TSR!). Mike er blevet kendt ikke blot for sine inspirerende system-design, men også for det unikke "feel" og atmosfære han bibringer hver eneste spil. Han nyeste kreation, **Castle Falkenstein**, er en foreløbig kulmination på disse mangeartede talenter. Det er et fremragende novelle-spil, sat i en steam age *[dvs. hvor damp er den favoriserede form for energi, red.]* fantasy verden, **New Europa**.

Mike har været gift med **Lisa Pondsmith**, den økonomisk-ansvarlige hos R. Talsorian Games, i hvad der virker som en evighed *[siger hun!, red.]*. Dette har ført til skabelsen af, i 1994, den perfekte lille nye spildesigner, Nathen Su ... øh, **Cody Kevin Pondsmith**. Hans favorit hobbier er spil-design, legetøjssamling og model-bygning. Han er allergisk overfor majonæse. Hans største ambition er at besøge alle **Toys R Us**-forretninger i verden.

"Castle Falkenstein er R. Talsorian Games nyeste rollespil. Forfatteren Mike Pondsmith er også manden bag det rendyrkede cyberpunk-rollespil Cyberpunk 2.0.2.0."

- Introduktion

"Nej! Nej! Ikke Dem!" skreg Lucy da den formummede skikkelse greb fat om hendes hals med umenneskelige kræfter. Skikkelsens glødende øjne var fyldt med tårer, og voldsomme kramper rystede dens krop. "J-jeg elsker Dem" lød det fra manden, og han pressede sit svedige ansigt mod Lucys. Alt blev sort for pigen og hun sank omkuld i ugerningsmandens arme.

"Castle Falkenstein - en ny og bedre verden. Viktoriansk Steampunk-rollespil af Mike Pondsmith og William Eaken. Anmeldt af Per Fischer"

- Introduktion

Jeg var på vej hjem i toget fra Ålborg. Jeg havde ikke været i bad i to dage. Da skete det pludselig: en vildt fremmed dame overfor greb ud efter min bog. Bogen var rød og skinnede, damen kendte intet til rollespil, men pludselig brød solen igennem det koksgrå skydække. Det var kærlighed ved første blik (for damen og rollespil; altså) ...det var Castle Falkenstein! "Castle Falkenstein - High Adventure In The Steam Age®".

ET GENNEMFØRT VÆRK

Castle Falkenstein er af "det må jeg ha`!"-typen. Lysten til at købe nye rollespil har for mit eget vedkommende været lav på det sidste, men da jeg holdt et eksemplar af Castle Falkenstein i hånden, var også jeg solgt. Bogens interiør er noget af det mest gennemførte jeg har set. Layoutet understreger spillets miljø og stil: ærkeeuropæisk, viktoriansk og eventyrligt. Samtlige illustrationer er udført af **William Eaken** der har gjort bogen til langt det flotteste rollespil til dato.

"Dear Mike, I´m not dead." indleder bogens fiktive forfatter **Tom Olam** sin utrolige beretning om hvordan han på en ferie i Tyskland blev suget ind i et alternativt univers og kom til at deltage i kampen mellem det gode og det onde. Hele bogen er opbygget som een lang fortsat beretning fra Tom til Mike Pondsmith. Både baggrundssektionen og regelsektionen er skrevet med en entusiasme der kun kan smitte af på læseren. Samme dag som jeg blev færdig med bogen, måtte jeg bare ringe til et par af vennerne så de kunne lave spilpersoner til en kampagne, og det kunne ikke gå hurtigt nok!

EN VERDEN AF KENDTE MENNESKER

Din spilperson lettede på hatten for **Sir Arthur Conan Doyle** for lidt siden, nu står han i **Baker Street**, og hvem kommer gående? **Sherlock Holmes og Dr. Watson**!! Samtlige historisk kendte personer samt fiktive personligheder er mulige aktører i Castle Falkenstein. I Falkensteinuniverset har dværgingeniører virkeliggjort Charles Babbages kalkulationsmaskine, **The Difference Engine**, hvilket har medført **Steamtech** i alle mulige variationer. Her er dampdrevne computere, mekaniske robotter og purpurfarvede dødsstråler.

Mennesker eksisterer side om side med sagnvæsener, der har inddraget dem i deres uendelige kamp; de gode mod de onde, så det er ikke ualmindeligt at støde på en drage på vej hen i klubben, eller at blive passet op af bøhmænd på en øde landevej.

SPILPERSONERNE

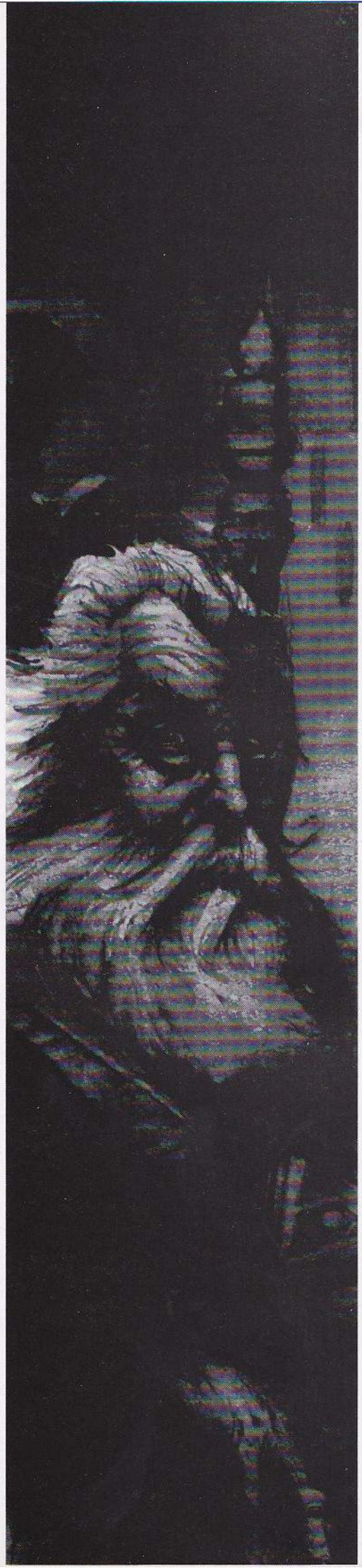
Castle Falkensteins eget ord for spilpersoner er "Dramatic Characters", og her er tale om rigtige helte og heltinder. Spillets genre er eventyrlig viktoriansk tekno-pulp, og denne genre kræver brave officerer, skønne intelligente kvinder, gale videnskabsmænd, onde skurke og rollespil med store armbevægelser. I Castle Falkenstein spiller man personer i hvis hånd verdens skæbne hviler. Her er pragtfulde dramatiske karakterer såsom hemmelige agenter, eventyrersker, husarer,

"I Falkenstein huserer Jack the Ripper, Jules Verne, Kaptajn Nemo og hans undervandsbåd, Phileas Fogg, Mary Shelley, Victor Frankenstein, Grev Dracula og Karl Marx side om side!"

– fra teksten.

"Jeg, Philip Weatherby, Stormester af Syvende Grad i Ra-kulten, nedskriver dette i aaret attenhundredeoghalvfjerds. Jeg har viet mit liv til videnskaben og hidtil forsaget det kødelige og materielle. Som ældste søn i en flok på ni, var det min pligt at bringe hæder og ære over familien Weatherby. Jeg har bragt det vidt, min formue står ikke tilbage for fyrsters, min indflydelse kender ingen grænser. Jeg erkender min ærgerrighed og mit hovmod. Det er gennem disse, at jeg har opnået kendskab til de arkane besværgelser. Kun ét ønsker jeg dog: at den smukke Lady Lucy Everglade vil kaste sin kærlighed på mig. Lucy skal blive min hustru – koste hvad det vil!"

– P. Weatherbys optegnelser 1870-73, fra "Den Ulykkelige Morder



diplomater, opdagelsesrejsende, dampingeniører og troldmænd.

Skabelsen af en spilperson er meget simpel, faktisk eksisterer der ikke et person-skema til spillet! Istedet udformes spilpersoner via en dagbog i hvilken man svarer på centrale spørgsmål i spilpersonens liv, og sidenhen laver optegnelser over eventyrets gang.

Hele forståelsen af personerne ligger i fornemmelsen for genren, og er man ikke til Jules Verne parret med Dickens, Conan Doyle og Poe, tilsat et ordentligt stænk Indiana Jones, så er man ikke til Castle Falkenstein.

KORTENE PÅ BORDET

Spillet kræver, at man har to almindelige spil kort, og det er disse kort der gør det ud for terninger i Falkenstein. Til et selskab med **Prinsen af Wales**, begyndte Tom Olam i et anfald af kedsomhed at forklare om vores virkeligheds rollespil. Hele selskabet var straks lydhøre, og Olam var festens midtpunkt – til han nævnte terningerne! Der opstod tumult og flere damer besvimede. Ingen gentleman i Victoriatiden spiller med terninger. Terninger er for pøbelen, gadens bærme og slige personager. De er slet og ret djævelens værk. Derfor bruges der i Castle Falkenstein spillekort i stedet for terninger.

Det ene spil kort er det såkaldte "Fortune Deck" der bruges under hele spillet, det andet er et "Sorcery Deck", der kun bruges til magiske udskejelser. Undervejs i spillet kan spillerne bruge kort til at udføre kunststykker som selv Hollywoods stuntmen ville måbe over. Et af regelafsnittene er dedikeret til kunsten at duellere, hvor spillerne kan hoppe rundt på borde og stole og trække spillekort op af lommen med et "Tag den, din usling! Lucy vil aldrig blive din, lige så lidt som du vil få held til at jævne Düsseldorf med jorden! En garde!"

EN HELT NY STANDARD

Falkenstein er det første meta-rollespil. Spillet ironiserer over både sin egen spilverden, og det at skrive rollespil. Spillet er en kærkommen lejlighed til at flippe ud med rollespil og slet og ret skabe sig åndssvag. Skønt!

Castle Falkenstein sætter en ny standard for hvor færdigt et rollespil bør være inden det sendes på markedet: Ingen stavefejl, ingen "se side XX", gennemført, afvekslende og genretro layout, professionelle tegnere og diskret brug af computergrafik.

Grundbogen indeholder også opskriften på et typisk Falkenstein-eventyr, masser af eventyrrecepter og en genial litteraturliste til perioden, både hvad angår faglitteratur og fiktion. Castle Falkenstein er fuld valuta for pengene og langt den bedste rollespilsudgivelse på det danske marked i 1994!

VOR FRUES ORDEN

- en tegneserie bliver til

Af Mikkel K. Sørensen

Hvad får en person til at begå fire så blodige mord? Hvorfor har nogen overhovedet besluttet at myrde medlemmer af en orden, der har svoret at bekæmpe ondskab? Hvad laver en pensioneret entreprenør som ejer af en okkult natklub, og hvad er der blevet af den heksejæger ordenen fik til at undersøge stedet?

I midten af April kommer en ny tegneserie på gaden. Det er der i sig selv ikke noget usædvanligt i, men denne tegneserie adskiller sig alligevel fra andre udgivelser ved dens baggrund. "Vor Frues Orden" er nemlig opstået med udgangspunkt i rollespil.
Folkene bag projektet er tegneren Jan Kjær, der til daglig arbejder for reklamebureauet Advance i København, og Michael G. Schmidt, engelskstuderende på Københavns Universitet. De to tidligere jyder førtes af skæbnens veje sammen af Fønix, hvor de på grund af deres talenter for layout, blev sat til at skabe bladets grafiske udtryk. Det var ud af dette samarbejde, at ideen til en tegneserie opstod. Jan havde i længere tid ønsket at lave en tegneserie, men manglede en ordentlig historie. Løsningen på det problem blev fundet i storyteller-scenariet "Fortabte minder" som Michael tidligere havde skrevet. Sammen tilpassede de den uhyggelige fortælling til tegneseriens sprog, og "Vor Frues Orden" begyndte at tage form.

Siderne der er vist her er fra den endnu ikke færdige tegneserie.

Historien tager sin begyndelse i en blodig mordsag. Fire ledende medlemmer af "Vor Frues Orden" - en gammel ridderorden opstået på korstogenes tid - er blevet brutalt myrdet og det lokale politi står uden spor i efterforskningen. Historiens hovedperson, den aldrende politikommissær Martin West, bliver derfor sat på sagen. Han bliver hurtigt viklet ind i et spind af intriger og opdager snart at næsten alle implicerede ikke er hvad de giver sig ud for at være. Selv da morderen bliver fundet, viser det sig at sagen langtfra er slut...

Da tegneseriens tekst var klar, kunne Jan se frem til fire måneders intensivt tegnearbejde. Det er nok de færreste der tænker over hvor meget arbejde der egentlig ligger bag en tegneseries tilblivelse, men faktisk er der gået mere end 6 måneder fra begyndelse til slut. Resultatet er blevet en spændende fortælling, der antyder, at der findes mere mellem himmel og jord... Virkningen opnåes ved at tilføje et strejf af det overnaturlige til en realistisk historie.

Dette projekt viser os endnu engang, at der ikke er grænser for hvad rollespil kan udvikle sig til. Det hele er udsprunget af den kreativitet som rollespillet er med til at udvikle. Fønix har som mål at vise omverdenen, at rollespil kan være andet og mere end en tilfældig hobby. Derfor samler vi faklen op og spreder lys over rollespillets muligheder. Dette er det første projekt fra vores side, men det bliver ikke det sidste. Jeg håber at andre vil følge ideen op, så vi i fremtiden vil se mange flere eksempler på nyskabende projekter med rødder i rollespil.

Tegneserien udgives af forlaget Fønix, som udover at udgive Rollespilsmagasinet Fønix, nu i samarbejde med Jan Kjær har taget et skridt i en ny retning.
"Vor Frues Orden" kan bestilles gennem Fønix på tlf. 3139 3740 eller hos Jan Kjær på tlf. 3110 6771.

Verden er af lave.
Selv jeg kan da huske dengang man havde respekt for politiet.
Hvem er det jeg har med at gøre her... En forsvundet heksejæger, fire mord og en morder med to navne. En paranoid religiøs orden, der kan se djævelskab selv i far til fire filmene.
Og så er der Moriaut, en pensioneret entrepenør, som nu er natklubejer og dyrker amatør okkultisme i sin fritid, gad vide hvad hans rolle er i det hele. Åh ja! så er der hans sekretær Saxfire, utrolig smuk ... Hun er måske, nej ... Hun har ... Hun har vist ikke meget med alt dette at gøre ...
... Åh jeg bliver pludselig så træt!

SPILTRÆF-ANMELDELSER

Første del af året byder normalt ikke på mange kongresser. Derfor helliger vi størstedelen af Spiltræf-anmeldelserne en rigtig nyhed – Danmarks Første Magic-træf!

Men først et af den gamle skole...

CALLING ALL HEROES 3. EDITION

Den tredie Calling All Heroes indledte et forhåbentligt begivenhedsrigt con-år. Betjeningen var venlig og **organisationen fungerede upåklageligt** fra start til slut. En enkelt svipser havde sneget sig ind i folderen: ved en af foromtalerne stod "vi har konvolutten men ikke introen. Men skriv jer på alligevel".

Den store nytænkning var der ikke at finde på con'en, der lignede de to foregående til forveksling. **Man ved man får hos ARL**, og det må siges at være en af kongressens varemærker.

Traditionen tro var mange af de mest kendte rollespilssystemer repræsenteret. **Desværre var de fleste eventyr kun af middelgod kvalitet**. Der var dog heldigvis enkelte lyspunkter, og her var blandt andet live rollespillet Moon Base ONE en stor succes.

Atter var Mafia repræsenteret ved Cool Fish Delivery. Mange af Mafia-spillerne var bemærkelsesværdigt vel-udklædte, hvilket var med til at skabe den rette stemning.

Mafia bringer os til en anden, om end større, gruppe af entusiaster - nemlig Magic. Trods et højt aktivitetsniveau, må man sørgeligvis erkende, **at der var mange der kun var kommet for at spille, bytte og diskutere Magic**. Dette var meget tæt på at spolere ARL-con, men heldigvis tog Magic aldrig helt overhånd.

Calling All Heroes var velarrangeret, men folderen, og mest af alt scenariefladen kan blive bedre. **Vi ser forventningsfuldt frem til næste Ålborg-kongres i håb om nytænkning og forbedring.**

Viktor fra Sverige (se side 55). Er dette billede mon taget lige efter hans blad, Gryningen, gik neden om og hjem?

Der var både bordtennisborde og fantasy-malerier i det lidt for lille spillelokale på "An Eye for an Eye". Bemærk den stejlende enhjørning øverst til højre.

KORT EFTER KORT EFTER KORT...

Der sad to korthårede fyre sammen med en enkelt langhåret i et hjørne i den gustne skolekælder. Den ene bladrede løs i et af de mange forhåndenværende ringbind med plasticlommer og velsorterede kort. Men de sad der helt alene. For der var Jyhad og ikke Magic i deres mapper...

Der var dømt **Store Byttedag** fredag aften på Danmarks første "Magic only"-spiltræf nogensinde. Og de var der alle sammen: Narkomanerne & svindlerne, de fattige & de rige, fanatikerne & de lettere sindsforvirrede. Alle var de mødt frem med Toyota-deck så effektive som en RankXerox, med buketter af sjældne, sorte blomster eller med magiske sten i fem forskellige farver.

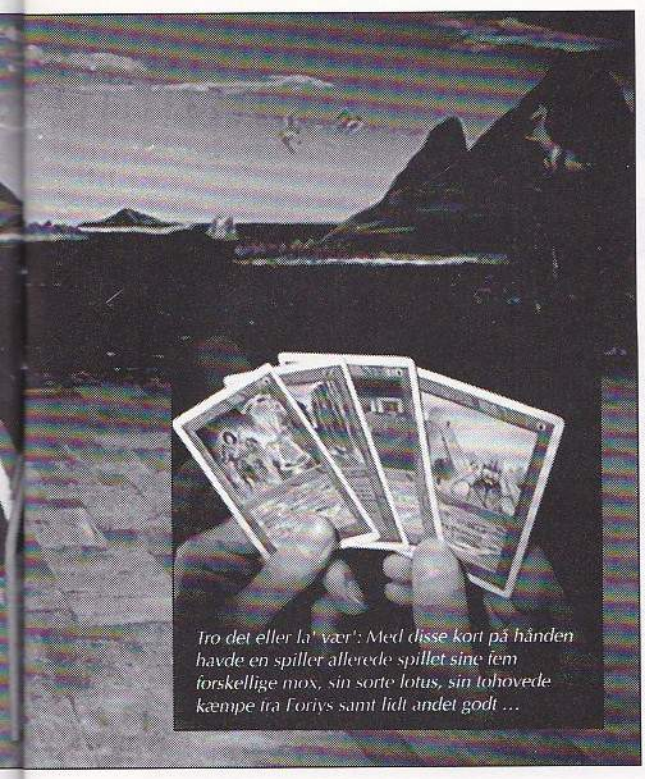
Og så var der også lige **Ham**. **Han** snød de små. Men på en måde, så de troede, han gav dem mere, end de burde have haft. **Han,** der ikke er tilfreds med sin magi, før han har firdoblet sin komplette samling. For som **Han** uden tøven forklarer: "Så kan jeg disponere fuldstændigt, som jeg har lyst til".

Tobias har ca. **900 Magic-kort**, og så har han ikke en gang nogle, der er specielt seje. Men han går også til Ungdomsskolerollespil hos **Ham**. Jeg spurgte ham, om han ikke føler sig snydt: "Jo, det kan du tro. Man føler sig fan'me dum!"

Gutterne fra Aabenraa var parate til at gå på druk: "Vi er så seje, der hvor vi kommer fra", påstod den ene deprimeret. "Her vil folk dårligt nok bytte med os. Vi har intet af værdi i sammenligning med de andre. Hvis man ikke har de seje kort, har man ikke de helt store chancer for at nå nogen vegne".

Melee - Slå din venstre fjende ihjel...

På et tidspunkt kom københavnerne. Endelig. Så kunne den første officielle kamp begynde. En mega-slagtning, hvor 25 hobby-troldmænd



Tro det eller la' vær': Med disse kort på hånden havde en spiller allerede spillet sine fem forskellige mox, sin sorte lotus, sin tohovede kæmpe fra Foriys samt lidt andet godt ...

satte sig i en cirkel, pakkede eller blandede deres *deck* og lystent fremmanede væsner, der skulle ødelægge de andre. Men kun ham, der sad lige til venstre.

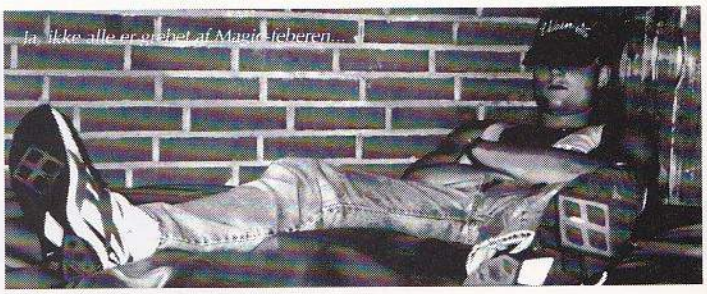
Slaget fik to vindere: Ham, der havde dræbt flest, og så en lokal fyr, der noget overraskende kunne holde sig selv i live og dermed ende som den eneste overlevende. Han var glad.

En rigtig sportsturnering

Den rigtige kamp skulle først udkæmpes lørdag og søndag. Her blev fritidsmagikernes antal udvidet til 37, der alle som én nådesløst blev fordelt på de puljer, der skulle give de bedste - eller dem med de bedste kort - adgang til finalerunderne. Puljekampene bar et vist præg af badminton: man spillede bedst af tre spil. Til gen-gæld var der lidt tennis over sagerne i finalerunderne, hvor man mente, at bedst af fem var et minimum. Ros til arrangørerne, der dårligt nok selv fik tid til at spille, for et gnidningsløst forløb.

HAN gør klar til et større bytte...

Eneste lille problem var en diskussion mellem to kvartfinalister om hvorvidt en "Timewalk" kunne "fork'es". Ham der sagde "nej" valgte at gå i vrede, men dukkede op igen til placeringsrunderne.



Ja, ikke alle er grebet af Magic-feberen...

Tilfredse københavnere

Finalekampen om de **550 kroner** stod mellem to af de tilrejste hovedstadsbeboere, der begge takkede for den gode mad og den hyggelige weekend. Det var i sig selv ganske fantastisk, for lørdagens hovedret skulle have været **Chili con Carne**. Men eftersom arrangørerne havde haft visse pedel-problemer og derfor blandt andet ikke fik lov at låne skolekøkkenet, måtte man ty til ikke særligt velforberedte nødløsninger. Overvældet af kogepladens effektivitet lykkedes det kokken at brænde chilien til ukendelighed, hvorfor man valgte at servere den som **Chili con Magic** ...

Alt i alt et vellykket spiltræf, der dog bar noget præg af at være blevet tildelt halvdårlige lokaler. Det er ikke så fedt, når halvdelen af bordene er beregnet til bordtennis, billard eller pool. Men som en af arrangørerne så overbeviste sig selv om: "Magic-spillere er så nemme at gøre tilfredse. De skal bare have et rum og noget der ligner et bord. Så er de glade!".

Som alle andre druknede også dette spiltræf i enhver rollespillers yndlingsrusmidler.

Begejstringen for at opleve samlinger fra den anden ende af landet var stor og fælles for alle.

reportage

Redigeret af Paul Hartvigson

"An Eye for an Eye..."- Magic-con i Horsens anmeldt af Magiske Mads.

Fotografier af Lars Wittrock

Callling All Heroes i Ålborg er anmeldt af Peter Jones og Bo Thomasen.

Fotografier af Per Fischer

BREVKASSEN

ved MM & RR

DU TIGGER OM MEDLIDENHEDSDRAB, HVIS DU TROR AT ET "NYT FORBEDRET"-PRODUKT HAR ÆNDRET SIG ÉT TILBAGESTRØGET PUBESHÅR I NOGEN SOM HELST RETNING!

Ikke desto mindre vil Rotten, den gamle brugtvognssælger, her præsentere et helt nyt koncept: "Fønix Forum" er spalten hvor du kan købe, sælge & bytte og få hjælp i spilrelaterede spørgsmål: Er der en regel du ikke forstår eller kender? Leder du efter et bestemt spil eller en udvidelse? Vil du vide hvornår, der kommer flere supplementer til dit yndlingsspil? Skriv ind og få en luksuriøs behandling!

Det skorter ikke på de kontroversielle meningsytringer, så læserne rådes til at beholde cykelhjelmen på, mens de læser disse sider. Vores første brev er iøvrigt kommet flyvende over INTERNET - lad os se hvad teknologiens "velsignelser" har bragt os:

FØNIX DEBAT

TIL FØNIX REDAKTION

Nørder nørder nørder - vi er trætte af at høre og læse om nørder. Oink oink. Se en YES-reklame og mærk verden. Så se da at komme videre. Denne brevkasse er åbenbart kun forum for **anti- og pronørd** diskussioner. En diskussion som vi troede døde med **orkerne**, men nej nej, nørd op og nørd ned, så lad da folk være i fred! En anden ting - **Games Workshop** diskussioner - skriiig. Nogen er for GW - andre imod, men de fleste er fuldstændig ligeglade.

"Nå, nå hvad så med jer?! Hva' vil I så tale om? Hva'r hva'r hva'r oink oink??!!" Det kunne være en start at skære klichébrevene fra og trykke dem i bogen "Dansk Oldtidsrollespilshistorie." Hvis så brevkassen ikke får flere henvendelser, har danske rollespillere egentlig en lav intelligenskvotient og så kunne man bruge spaltepladsen til noget mere fornuftigt:

En sladderspalte, som **Se & Hør** og **Billedbladet**. Se overskrifterne: Paul Hartvigson i bad med Kristoffer Apollo? Sleipners link til Hell Angels. Asks kamp med og mod kønnene. LiveSexRoleplaying i Korsør - se de saftige billeder. Børn kvalt i Magic-kort. Det er da fornuft.

PS. Vi synes da også det er dejligt at Merlin har fået en lille, men hvad rager det læserne.

... og sådan er det bare,
Sander og Lasse – Fredericia.

KÆRE SANDER OG LASSE,

I synes at brevkassen er triviel, men vi går ind for glamour og glitter fremfor skandaler og dyneløfterier - Okay, et enkelt smugkik under dynen i ny og næ... Det lader til at nørd-debatten aldrig rigtigt dør, den lugter bare sådan. Hvad angår jeres antydninger om **rollespilleres IQ** ... well, brevet taler vist for sig selv ...

... Rasmus – Rottereden

Debat, spørgsmål eller annoncer kan snailmailes til: FØNIX BREVKASSE, c/o Mikkel K. Sørensen, Nørre Allé 19D, 1., 224, 2200 KBH N eller e-mailes til os på Michael_G._Schmidt@online.pol.dk.

KUNSTEN AT LAVE DEBATINDLÆG

Jeg takker oprigtigt for den opmærksomhed der i **Fønix 6** blev mig tilgodeset. Mit brev var nemlig mere ment som et debatindlæg end udtryk for mine egne holdninger.

Hele **3 af redaktionens berømte teenageidoler** kommenterede mine synspunkter, for slet ikke at tale om de to små hysteriske fynboere. Og en vis hr. Boesen dedikerede et helt brev til *moi*. Euforien vælter frem i mig. Forresten piger; ordet præmentruel kan godt føre til delikate episoder, hvis man ikke forstår dets sande betydning.

Men jo, jeg mener stadig at Fønix skal gøre deres redaktionelle linie op med sig selv, og at helsiders billeder af Asta, heltedyrkelse af Palle, etc, simpelthen ikke hører hjemme i et blad, som hårdtarbejdende skatteydere må betale 35kr for.

Lay-out- og illustrationsmæssigt går det stødt fremad. Dog håber jeg, at I ser det paradoksale i, at lade jeres forsider være kreeret af amerikanske kunstnere, når det herlige ved Fønix er dets uafhængighed og frem for alt - dets danskhed.

1000 fjantede gestikulationer, Jakob Friis Andersen

TIL DEN BERØMTE JAKOB FRIIS!

Andy Warhol sagde engang, at alle mennesker havde mulighed for femten minutters berømmelse. Så døde han. Du har allerede opbrugt din kvote, hvis du ikke vil ende som teenageidol på linie med Palle, Ask og de andre. Idol-tilværelsen kræver jo visse egenskaber, f.eks. personlighed, udstråling og en flot krop. Send et foto med næste gang.

Vi vælger **aldrig** vores forsider på baggrund af kunstnerens nationalitet. Vi benytter det bedste vi har på det pågældende tidspunkt. Men lad da endelig dette være en opfordring til danske tegnere af den rette kaliber.

Ét kontrolleret håndtryk, Rasmus

Følgende brev er en reaktion på en artikel i Fønix #6, "Otte Ben med Penge i" om landsforeningen Sleipner. Det er et langt brev og brevskriveren udtrykte ønske om at få det bragt i fuld længde. Sådanne garantier kan vi naturligvis ikke give! Brevet er derfor beskåret, men ingen væsentlige passager er fjernet:

ÅBENT BREV TIL FØNIX REDAKTIONEN

[Bjarne indleder sit brev med at forklare at han blev opfordret af Fønix til at nedskrive sin kritik af Sleipner, og at han derfor var meget skuffet over den behandling han syntes han fik i artiklen. Han understreger desuden, at han skrev sin kritik på egne vegne og ikke Erebors.]

Man kan ikke tage 3 linier ud af et brev på 3 sider, og så påstå at disse linier skulle være repræsentativ for nogens holdning. Artiklens forfatter har manipuleret min kritik derhen, hvor den **bare** handler om at "nogen får mere end andre". Det giver et forkert billede af hvad diskussionen om Sleipner handler om.

Det er korrekt, at min kritik om "særlige arrangementer på Spiltræf" bygger på en sproglig misforståelse. Men det er for groft at bruge dette til at konstatere at, (citat) "hans indvendinger er er symptomatiske for uviljen mod Sleipner, der [..] bygger på misforståelser". Endnu en manipulation.

[FASTAs klubbladsredaktør havde skrevet om mulighederne for et Sleipner-sekretariat i FASTA med en fastansat person. Fønix kommenterede, at han naturligvis ikke kan afgøre noget sådant, men Bjarne mener at da FASTA er en af initiativtagerne bag Sleipner, må man tage udsagn i deres blad meget alvorligt.]

Det er tydeligt hvem der er "De Gode", og hvem der er "De Onde" i artiklen. Sleipners formand, Susanne Rasmussen, er en "kvinde med ben i næsen". Jeg, som kritiker, er en "sur nørd", en "gammel der stejler" (citater: Fønix), og en "bitter gammel rollespiller" der "drukner gode ideer i jantelov" (citater: Susanne Rasmussen). Det er jo ikke så lidt! Det lidt morsomme er, at en af de ting jeg kritiserer i mit brev, er at Fønix er for partisk hvad angår diskussionen om Sleipner, hvilket artiklen egentligt meget godt demonstrerer.

Da jeg skrev mit brev, [.. satte jeg] mig godt ind i stoffet, for at kunne fremkomme med en velunderbygget kritik [..] ud fra den formodning, at mit brev ville få en seriøs behandling af Fønix. Hvad det angår, er jeg blevet slemt skuffet. [..]

Lad mig så afslutningsvis gøre det klart for enhver, hvad jeg mener er i vejen med Sleipner:

1. Sleipner er grundlæggende udemokratisk og centralistisk i sin opbygning (dvs. i sine vedtægter). [..] Jeg forstår iøvrigt ikke, hvordan demokratiske vedtægter skulle kunne stå i vejen for entusiasme og virkelyst, men dette er måske endnu en ting, jeg har "misforstået?"
2. En forening, der ønsker at repræsentere hele landets rollespillere, bør være bred nok til at rumme kritikere. Jeg har initiativtagerne til Sleipner mistænkt for bevidst at have udelukket folk, som de mente kunne være besværlige. [..]
3. Landsforeningen blev startet på initiativ fra den svenske landsforening. *[Bjarne mener svenskerne kun gør det, for at få "snabelen" i Nordisk Råds Kulturfond.]*. [Der] er lagt op til en forbrugsfest, som jeg kun kan tage afstand fra. Penge i sig selv, skaber ikke engagement og spændende aktiviteter [..]. Først må ideerne være der, siden kan man proppe penge i projektet. I den anledning mener jeg det helt klart, at hvis Sleipner synes de har råd til at give formanden løn, må det enten være fordi, at de har for mange penge, eller for lidt at bruge dem til.

Mit formål med at skrive brevet, var at skabe en debat, således at landsforeningen blev et aktiv for alle foreningerne i Danmark. [..] Men det kræver vi lytter til hinandens synspunkter.

Mvh, Bjarne Sinkjær, Frederiksberg

Det værste ved underlivsbetændelse? - Smagen!

Rotten

KÆRE BJARNE,

Først og fremmest tak for begge dine breve. Du kritiserer både **Fønix' behandling af dit første brev, vores forhold til Sleipner** og **Sleipner selv**. Lad os først se på de to første punkter:

For det første bebrejder du Fønix, at vi ikke har behandlet dit brev grundigt nok i artiklen, men den er et interview med Susanne om Sleipner, og du blev opfordret til at bidrage til debatten - ikke artiklen. Mette beklager at hun nævnte dit navn, da hun blot ville vise nogle generelle, kritiske holdninger til Sleipner.

Dit navn sættes for øvrigt **INGEN steder** i forbindelse med "sur nørd", "bitter rollespiller" og "jantelov". Disse gloser har et generelt sigte, og du har ingen grund til at føle dig ramt. Hvad angår Susannes kommentarer, må de naturligvis stå for hendes regning - vi censurerer ikke!

Det er også din opfattelse at Fønix er ukritisk og partisk overfor Sleipner. Paul Hartvigson redegør for redaktionens holdning på følgende vis:

Fønix kan li' Sleipner. Initiativtagerne gad ikke høre på dem, der sagde at det var umuligt. Det respekterer vi - vi har hørt samme smøre selv. Hvis pessimisterne havde ret, var der hverken Fønix eller Sleipner idag.

Fønix mener, at der er brug for Sleipner. Rollespillere har nok problemer med omgivelserne - kommuner, skoler, pressen, forældrene. Lad os ikke bruge vores tid på indre splid.

Foreninger har adgang til penge og dermed magt. Sleipner er velkommen til begge dele. Sleipner er også velkommen til at reklamere i Fønix - og betale for det, hvis de har råd.

Men Fønix er ikke til salg. Vi vil ikke være et medlemsblad, der skal tvinges ned i halsen på folk. Hvis Sleipner bliver redskab for magtmisbrug og bureaukrati, så vil vi i Fønix være de første til at råbe op.

Fønix er uafhængigt. Vi vil have læsere, der gider betale for bladet - og som kan tage vores holdninger alvorligt. Kun således bliver Fønix bedre.

Sleipner er ny, og ændrer sig løbende. Alle kan være med til at bestemme, hvor Sleipner går hen. Derfor opfordrer vi læserne til at blande sig. Kan I bruge Sleipner og Sleipners penge til noget?

Magten er jeres! Brug den.

Fønix redaktionen

PS. Fønix er også kritisk over for Sleipner. Vi kræver større visioner end modem til medlemsklubberne og løn til formanden. Hvad kræver I?

Sleipner kritiserer du i tre punkter. For det første mener du at den er udemokratisk. Mette kommenterer: "Jeg er personligt uforstående overfor kritikken [..]. Hver klub har een stemme i Sleipner. Det er en yderst demokratisk fordeling, der sikrer, at de små klubber ikke bliver rendt over ende af de store. Derudover er det generalforsamlingen og ikke bestyrelsen, der bestemmer hvad [..] pengene skal gå til..".

Dernæst kommer du med en meget alvorlig anklage om bevidst udelukkelse - Mette svarer: "Jeg spurgte Susanne direkte, og hun svarede, at det IKKE var politik at **Erebor** ikke blev indbudt, men derimod et meget uheldigt tilfælde. Der var ca. 40 danske klubber, man ikke nåede ud til i første omgang."

Dit tredje kritikpunkt handler om penge. Jeg har personligt svært ved at se det odiøse i at få penge fra en kulturfond - det er sgu' da dét den er der for! Mette kommenterer: "[..] Økonomiske midler giver en masse muligheder. Det er disse muligheder denne debat bør dreje sig om - ikke om vi "bør" have penge, men hvad vi skal bruge dem til!"

Det var godt du skrev til os. Enighed er ikke en forudsætning for dialog, så lad os bare høre alle meninger.

Med venlig hilsen, Merlin

FØNIX FORUM

Svære spørgsmål, hård research, ømme fødder - vi klarer alt for vores trofaste læsere! Velkommen til **Fønix Forum**.

HALLO FØNIX

Jeg vil lige høre om det er muligt at købe de første numre af Fønix, da jeg først lige har fået øjnene op for jeres blad.

Hilsen, Allan Andersen, Hasselager.

HEJ ALLAN,

Du er ikke den første til at spørge om gamle numre, så hermed proceduren:

BESTILLING AF GAMLE FØNIX

1. Du udfylder et girokort med **Firmaet Phoenix v/ Christian P.K. Sørensen, Olufsvej 8, 2100 KBH Ø – Giro 164-4793**, og skriver dit navn og din adresse under "Indbetaler". Benyt evt. girokortet på næstsidste side her i bladet!

2. Under "Meddelelser" skriver du "Gl.nr.:" og hvilke numre du ønsker tilsendt.

3. Du går på posthuset og indbetaler **35,- pr. nummer + 10,- i porto**, uanset hvor mange numre du har bestilt. Det kan altså betale sig at bestille flere numre på een gang. Hvis du vil have 2 gamle numre, skal du altså betale 80,- (2x35,00 + 10,00).

4. Kort tid efter modtager du bladene i en diskret skolebrun kuvert.

Med venlig hilsen, Merlin.

Psst!

Snyd Systemet! Hvis du mangler mindst 5 gamle numre (f.eks. Fønix nr. 1-5) er der penge at spare ved at bestille et almindeligt abonnement. Det koster 150,- inkl. porto for 6 numre, og du bestemmer selv hvilke numre abonnementet skal dække (f.eks. 1-6 - selvom du så har nr. 6, sparer du 35,-)...

KØB, SALG, BYTTE...

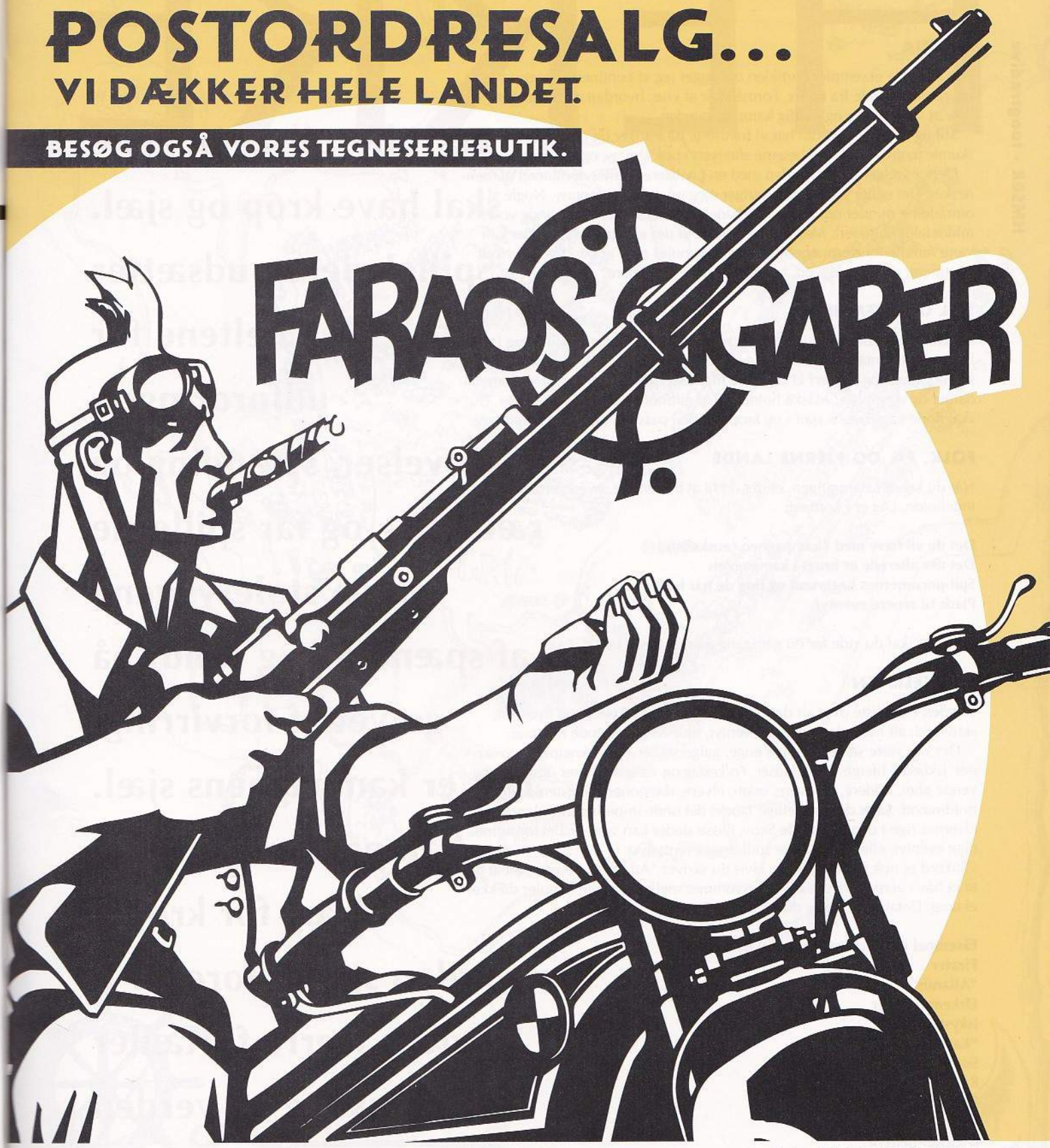
AF BRUGTE ROLLESPIL, BRÆTSPIL OG FIGURER.

HURTIGE LEVERANCER AF ALLE NYHEDER.
VI BYTTER GERNE MAGIC KORT...

GEBYRFRIT POSTORDRESALG...

VI DÆKKER HELE LANDET.

BESØG OGSÅ VORES TEGNESERIEBUTIK.



KLOSTERSTRÆDE 20 & 22, 1157 KØBENHAVN K.

TLF. 333 222 11 FAX. 331 435 34 GIRO. 0 458 260

ÅBNINGSTIDER-MANDAG TIL TORSDAG- 10.00 TIL 18.00, FREDAG- 10.00 TIL 19.00, LØRDAG- 10.00 TIL 15.00, LANG LØRDAG- 10.00 TIL 17.00

DESIGN, ILLUSTRATION C. BRANDT-94

VERDENS HERRE

af Paul H

Illustreret
Thomas M S

En rollespilskampagne skal have krop og sjæl. Spillelederen udsætter heltene for udfordringer, oplevelser, spænding og rædsler – og får spillerne op på stoleryggene af spænding og rundt på gulvet af forvirring. Det er kampagnens sjæl. Kampagnen har også brug for krop – den verden spillet foregår i. Verdens Herre fortæller om at skabe en verden til en nystartet kampagne.

FENICIA

I de løbende eksempler i artiklen opbygger jeg et kontinent, baseret på Fantasy-materiale fra Fønix. Formålet er at vise, hvordan man kan gøre - ikke at lave en fiks og færdig kampagneveden.

Stil og stemning: Hidtil har vi fokuseret på intriger og mennesker med skumle motiver. Nogle af læserne efterlyser episk fantasy, og det er en god idé.

Derfor vælger jeg en verden med en civiliseret kerne, domineret af mennesker. Det egner sig til både intriger og gammeldaws fantasy. Nogle af områderne minder om Europa i Middelalderen (så kan vi anvende vores middelalder-artikler). Men længere borte er der eksotiske lande, der kan være ramme for særprægede eventyr. Jeg nøjes med at beskrive et enkelt kontinent, da jeg ikke ved, hvad vi får brug for senere.

STIL OG STEMNING

Artiklen kan især bruges i fantasy-kampagner, der gerne udspiller sig i sære lande. Men fantasy er mange ting. Er din kampagne episk med riddere, skønjomfruer og drager? Er du mere til muskelsvulmende barbarer, haremsdamer og dæmoner? Måske holder du af giftmord og politiske intriger. Du skal finde kampagens sjæl - og kroppen skal passe til den - og til spillerne.

FOLK, FÆ OG FJERNE LANDE

Når du kender stemningen, er det tid til at bestemme, hvad verdenen skal indeholde. Det er i korthed:

Det du vil have med i kampagnen (ønskeliste)
Det der allerede er brugt i kampagnen
Spil-personernes baggrund og ting de har hørt om
Plads til senere eventyr

Alt dette skal du vide før du går igang med at tegne kortet.

ØNSKELISTEN

Lav den store liste over alt det du vil have med. Lad tankerne flyde frit, skriv ned, alt hvad der lugter af eventyr, oplevelser og gode historier.

Det kan være *steder*: grønne enge, galgebakker, havneknejper, tropiske øer, isklædte bjerge, gravpladser. *Folkeslag* og *væsener* hører også til: flyvende aber, riddere, sørøvere, orker, elvere, dæmoner, gangstere, kindssyge troldmænd. Så er der forskellige *lande*: det onde imperium, ruinlandet og elvernes rige i den Syngende Skov. Disse steder kan være målet for fremtidige eventyr, eller blot vække spillernes eventyrlyst.

Stikord er nok til ønskelisten. Hvis du skriver "Atlantis", betyder det at der er et hav i verden, hvor sære fisk svømmer mellem glemte templer dækket af tang. Detaljerne finder du på senere.

Eksempel på en meget kort ønskeliste:
Pirater
"Atlantis"
Ørkennomader
Iskysten
"Kattenes by"
Sø-uhyrer
Ruinlandet
Riddere og skønjomfruer
Skumle elvere
Dæmon-tjenere

Hartvigson

af
M. Sørensen

HVORDAN LIGGER LANDET?

Denne liste indeholder alle Fantasy-referencer fra Fønix, dog er enkelte lokalnavne udeladt.

På skitsekortet er alle disse Fønix-referencer passet ind.

FRA FØNIX 3:
Krangor – mulighedernes by

Krangor – en selvstændig handelsby, ledet af Senatet.
Arkansøen – en kæmpe indsø, byen ligger ved.
Tarkin-halvøen - den halvø Krangor ligger på.
Angria – Kejserrige delt op mellem Kejserens og Senatets områder.
Gråbjergene – Angrias nordgrænse
"Kejserens by" – nord for Krangor, ved Angrias grænse.

FRA FØNIX 4:
Tid til at Høste
Leuvengrims fortælling

Bakkelandet – fattigt og vildt område bag floden Kôltare
"Bjørnens Hus" – en klan af barbarer og hamskiftere
Kernilt – Fyrstendømme der har løsrevet sig fra Angria (nær Gråbjergene)
Pardisk Runesværd – det må komme fra
Pardia – en by, land, slægt?

FRA FØNIX 5:
Fuldt Hus

Zegro-floden – lidt vest for Krangor - grænsen til Kejserens magtområde.
Agarre – by hinsides Zegro.

FRA FØNIX 6:
Et ly for natten

Falkenheim – Fyrstendømme i Gråbjergene, ledet af fyrst Graf Kurtz.
Dunkelwald – skumle skove langs Gråbjergene.
Nordlige Kongeriger – har ligget i strid med Kejserriget.
Vixia – stort vestligt kongerige.

HVAD SKAL DER SKE?

Vi har et par eventyr i planerne, og et af dem kræver en særlig placering. Eventyret "Rød som Ild..." foregår ved **Krate** i udkanten af Krangors magtområde ved **Nomio-ørknen**. Disse steder kommer også på skitse-kortet.

HVORDAN LIGGER LANDET ALLEREDE?

Mange verdener bliver først skabt efter spillet er godt igang (fx. Fenicia). Det der allerede er med i spillet, skal også med i verden. Den lille by, hvor kampagnen startede, den hjemsøgte gravplads, den onde greves borg og den store flod.

Du skal også placere de steder **spilpersonerne** kender. Hvis dværg-krigeren har kæmpet mod orker, kan du bestemme, hvor det er sket. Den lærde troldmand har måske studeret i et par store byer – og så videre. Endelig er der historier og løse rygter, som spillerne kender. Hvis de fandt ud af, at den onde greve fra det første eventyr var i ledtog med en fremmed fyrste, så skal du have fyrstens land placeret.

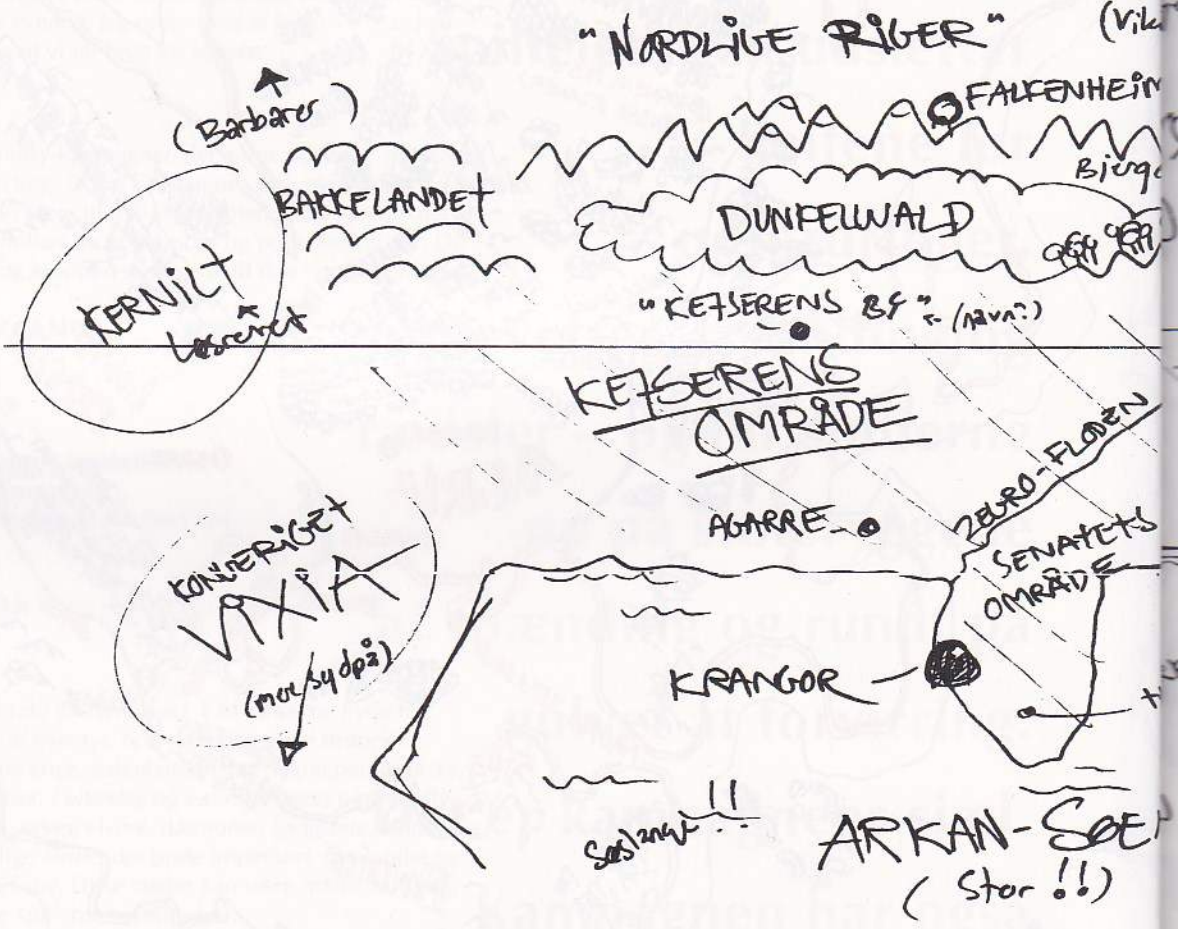
Tegn alle disse fastlagte ting ind på en kortskitse. Den får du brug for når du skal passe kampagnen ind i resten af verden.

Du kan arbejde "udefra og ind" ved at fastlægge kystlinierne, og fylde indholdet i bagefter. Eller du kan gå "indefra og ud" ved at starte med det sted spilpersonerne er, og lade verdenen udvide sig som ringe i vandet derfra. Begge metoder kan også bruges på en gang.

RAMMERNE

Der er ingen "rigtig" måde at tegne en verden på, men kystlinierne er et godt sted at starte. Du skal beslutte, om du vil have store eller små verdensdele, og du skal sørge for mærkelige øer og skumle fjorde. Bugtende kæmpefolder der snor sig, og knejsende bjergkæder giver verden liv. Det gør snorlige floder og helt runde runde søer ikke.

Du kan bruge vores verden som din model. Men bruger de Europa som model for dit



HVAD SKAL DER SKE?

Find plads til de eventyr du vil bruge senere, og gør det med snuhed. Hvis du har en idé om at lade et eventyr foregå i et bestemt land, kan du sørge for at spilpersonerne kommer igennem det i forvejen - og måske møder nogle af de folk, der bliver vigtige for det senere eventyr.

"LAD DER BLIVE LYS"

Nu skal tingene fra ønskeliste, skitsekort osv. placeres i et kort over verden - eller over **en del** af verden, som et kontinent.

hjemkontinent, bliver det ikke særlig fremmedartet. Men med en lille smule arbejde, kan du få et meget spændende resultat.

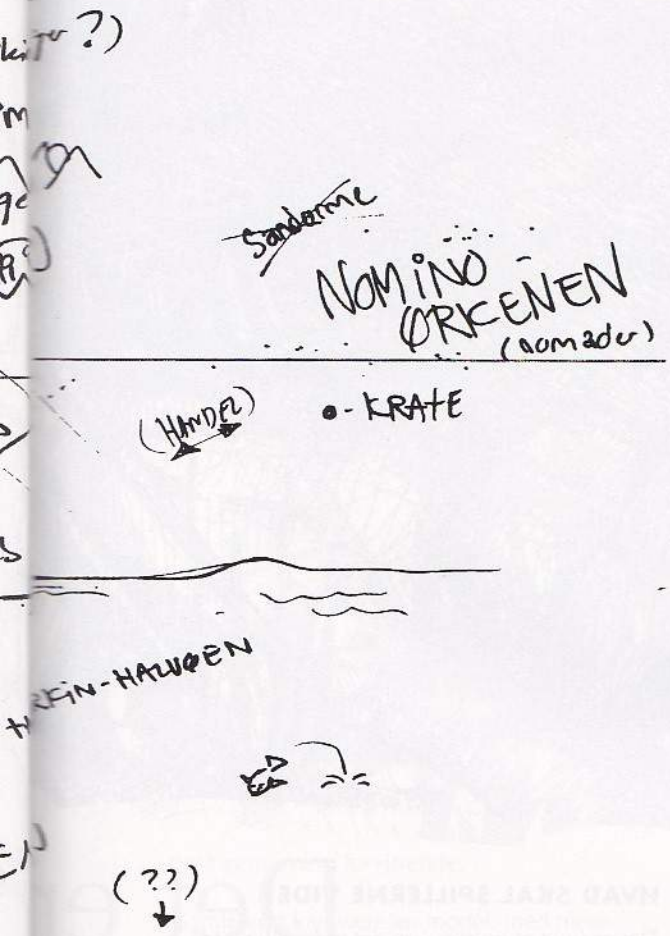
KORTTEGNING PÅ TRE MÅDER

Den sjove måde: Vilde ting

Du kan ganske simpelt tegne din verden i hånden, eller skabe den ved vilde tilfældigheder. Hvad med at spilde kaffe på et stykke papir og forbinde pletterne. Du kan også generere en verden i et computerspil som **Civilization**, tegne

den af og ændre den efter behov. Derefter skal du fylde detaljer på. Mens du tegner får du stærke ideer om lande og folkeslag. Men pas på: en verden der opstår på denne måde kan nemt se lidt underlig ud.

Den lette måde: Atlasfusk
En mere målrettet metode er at gå på rov i et atlas. Du kan tage forskellige øer og lande og stykke dem sammen som et puslespil. Sørg bare for at de ikke ligner for meget, for spillerne vil nok more sig, hvis de finder Fyn på dit kort. Men tyveri fra atlasser lader sig meget let skjule. Lav lidt om på kysterne - bland to steder sammen - byt om på land og hav: søer bliver til øer og omvendt. Du kan finde et kort med højdekurver og hæve eller sænke havet 20 eller 500 meter. Sådan kan du skabe det fantastiske kontinent,



som spillerne ikke kan genkende, men som virker "rigtigt".

Den hårde måde: Nisseri
Hvis du satser på en logisk verden, kan du også bruge geografi og andre videnskaber. Du kan begynde med kontinentaldriften: jordpladernes sammenstød får bjergkæder til at skyde op. Bjergkæderne og vind bestemmer nedbør og klima, og dermed, hvor der er god jord, slette, ørken og jungle. Så kan du placere lande og folkeslag efter det.
Eksempel - Avanceret Nisseri: *Når vinden blæser fra havet over bjergene, bliver den koldere og mister væde, så den ene side af bjergene er regnvåb og frodig. Men når luften blæser ned på den anden side af bjergene er den tør. Og tør luft bliver hurtigere varm, så hinsides bjergene kan du lægge en brændende ørken.*

Den hårde måde anbefales til dem der er fascinerede af videnskab. Den skal bruges med forsigtighed: måske **er** vind og vejr i din verden bestemt af guderne, og ikke af geografibogen. Det er historier og myter - ikke realisme - der skal styre verden. Men du kan bruge "realistisk" geografi til at fylde de fantastiske kontinenter ud.

AT GIVE VERDEN SJÆL

Nu er det tid til at placere alt det fede der skal indgå i din kampagne. Dine ideer skal gøre verden levende, som sjælen gør kroppen levende. Da en levende kampagne skal kunne vokse, skal du **ikke** fylde hver cencimeter ud. Det er meget almindeligt at få brug for nye, mærkelige steder. Måske finder du på et sump-scenarie om et halvt år. Så skal din verden er løs nok til at der bliver plads til en mellemstor sump et sted i nærheden af spilpersonerne - på kanten af en sø, eller hvor to floder løber sammen.

HVOR SKAL TINGENE FOREGÅ?

Folk og steder fra dine lister skal placeres efter to principper: hvor du skal bruge dem, og hvor de passer ind.

Det første princip er at tingene ligger, hvor du skal bruge dem. Det du skal bruge først skal ligge tæt på. Det du først skal bruge senere ligger langt væk.

Dernæst skal tingene lægges logisk. Sørøverne skal ligge ved et hav med mange øer eller vige at gemme sig i - lidt fra lands lov og ret. Ørkennomaderne skal være... i en ørken. Mange af disse placeinger er indlysende, men du kan også tænke utraditionelt. Behøver Det Onde Imperium ligge på et stort fastland? Skal de skumle elvere bo i en skov - måske er de kyst-elvere?

Det er så tid til at få overblik over klima, historie, lande, folkeslag og andre racer. Naboer har fælles historie, og sikkert også traditionelle fjendskaber. Myter og historie skaber baggrund for kongeslægter og tidslinier, og kan forklare, hvorfor der ligger ruiner her og der.

SOM RINGE I VANDET

Når du har placeret det meste fra din ønskeliste, skal du fylde ud med "tilfældige" byer og lande, bjerge og skove, floder og søer. Jo nærmere spilpersonerne er på et sted, jo større chance er der for at de lægger vejen forbi - og jo flere detaljer bør du vide. Når du fylder ud kan du gøre det som ringe, der breder sig i vandet.

Første ring er lokalmiljøet. Det område, hvor spilpersonerne er nu. Her skal du have navne på større byer, magtforhold, og du skal kende navne og personligheder for flere beboere. Krangor i Fønix er sådan et nærmiljø.

SPILLELEDER-KORTET

Spilleleder-kortet er opbygget på følgende måde.

Fenicias kyster. Jeg har aftegnet Lake Superior mellem USA og Canada, gjort vand til land og vendt det på hovedet. Ile Royale bliver til en sø. Derefter har jeg gjort nogle af kyststrækningerne mere forrevne.

Arkansøen og Angria er tegnet i fri hånd efter skitsekortet. Derefter er ting og steder fra ønskelisten passet ind, og endelig har jeg fyldt ud med floder, bjerge, skove og lande. De østligste og vestligste dele af Fenicia er ikke beskrevet. De færreste ved, hvad der gemmer sig der.

Der er sat en målestok, så Fenicia er lidt større end Europa. Arkansøen er ca. dobbel så stor som Frankrig.

Verdens vigtigste indbyggere er de spilpersoner, som oplever den. Hvis spillerne ikke accepterer din verden, er dit arbejde spildt. Derfor skal den være interessant for dem - og de skal have indflydelse på den...

PLACERING AF STEDER

De steder du placerer kan beskrives med et par linier - i denne stil:

Agarre: Kejsertro grænseby tæt på Krangor. Byen er centrum for opdræt af fuldblodsheste. Årligt afholdes en kæmpe turnering.
Arkainske Økæde: Øer i Arkansøen beboet af fattige fiskere. Siges at være de højeste bjergtoppe fra det sunkne rige Arkainos.
Festenburg: Hovedstad i Angria. Kejserens by ligger strategisk på tre høje på en slettemed Kejserborgen og kastellet på den største. Soldater og adelige dominerer livet i byen.
Nagros-strædet: Det mægtige sø-uhyre Eigros siges at hvile ved udsejlingen fra Arkansøen til oceanet. Kun de dristigste søfolk rejser igennem - og ikke uden at gøre store ofre til uvæsenet.
Nord-rigerne: Fire krigeriske riger ved Fenicias nordkyst. Minder om vikingetidens Norden, men mere civiliserede.
Ponthios: Det siges at en forbandelse vil gøre enhver hersker af Ponthios sindssyg. Den nuværende kejser har erklæret fluerne krig. Riget er i forfald, og mange byer ligger i ruiner.
Selisaje: Her ligger det oldgamle tempel for kattegudinden, og beboerne har underlige øjne. Byens flåde bekæmper piraterne på Stenkysten.
Stenkysten: Forrevne klippeøer og fjorde, hjemsøgt af pirater - udskud fra alle søfartslande.
Den Syngende Skov: Elverriget, der ledes af Kong Augaron den Røde. Den som vil besøge det, finder oftest vanviddet. Elverne handler med omverdenen gennem betroede folk.
Vixia: Et kongerige med en stolt adel, som ofte strides med hinanden og kongen. Når de enes, fører de krig udadtil.
Zorhat-bjergene: Klippebjerge beboet af uhyrer og fattige bønder. Et sted i bjergene ligger grevskabet Gyrthal, behersket af en dæmonkult, der frygtes af alle i Øst-fenicia.

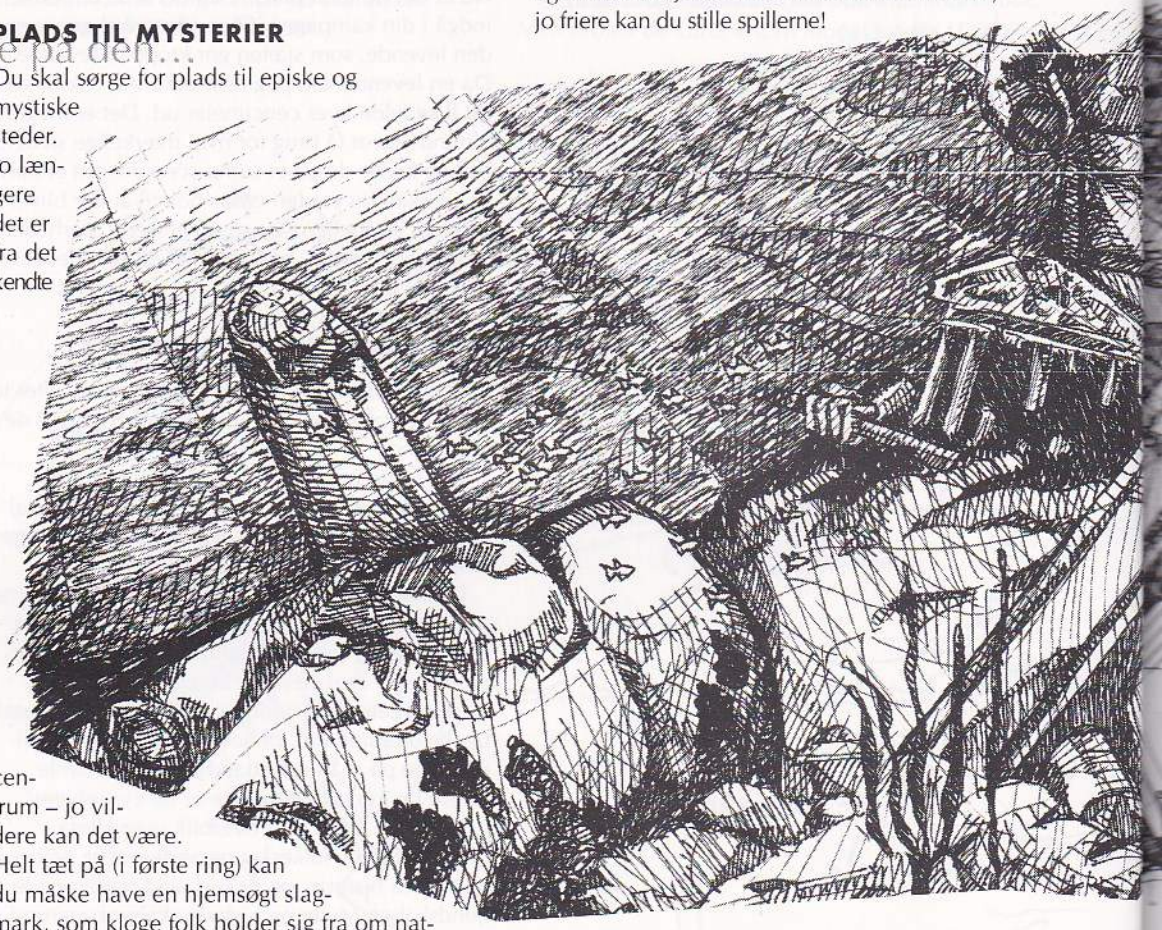
Anden ring er regionen. Det kan være et kongerige eller lignende. Det er det område spilpersonerne kender nogenlunde. Her skal du beslutte lidt om magt, om handel, religion og myter, kendte folk og gode historier - ting som spillerne kan spørge om. I Fenicia er regionen det delte rige Angria.

Tredie ring er verdensdelen. Du skal kende de forskellige riger og racer, og deres særheder, venskaber og fjendskaber. Fx. kan Ponthios være et forfaldent rige med en sindssyg kejser, og Handelsbyen Selisaje ligger i strid med sørøverne.

Fjerde ring er hele verden - fjerne kontinenter og øer. Her behøver din viden ikke være meget mere end tåget. Folk vil kun have hørt de vageste rygter - her ligger måske "Jade-kejserens land" og "Porten til underverdenen".

PLADS TIL MYSTERIER

Du skal sørge for plads til episke og mystiske steder. Jo længere det er fra det kendte centrum – jo vildere kan det være. Helt tæt på (i første ring) kan du måske have en hjemsøgt slagmark, som kloge folk holder sig fra om natten. Et sted på kontinentet (tredie ring), er der rygter om et grevskab i Zorhat-bjergene, der ledes af dæmon-tjenere. Hvis du lægger dette på et andet kontinent (fjerde ring), kan det være et helt kongerige styret af en dæmon-fyrste.



OM AT VIDE DET VIGTIGE

Verden er fuld af nyttesløs viden. Derfor skal du vælge at vide de rigtige ting. Du kan forberede slægtstavler over alle fyrstehuse i din verden. Det kan fortælle en masse om politik, men det betyder ikke at spillerne får lyst til at rode deres personer ind i intrigerne. Når du placerer byer, lande og steder, kan du skrive et par linier om det vigtigste ved dem - og det mest spændende. Det er det spillerne vil vide.

Nok kan de høre at du er velforberedt, når du fortæller dem at byen Selisaje regeres af Grev Epitros og har 43.741 indbyggere. Men du kan tale til deres fantasi ved at lade dem høre om mange af byens folk har katteagtige øjne. Eller at onkel Hednir boede et år i byen, og siden da låste døren indefra når han sov.

SPILLERE, SPILPERSONER OG VERDEN

Verdens vigtigste indbyggere er de spilpersoner, som oplever den. Hvis spillerne ikke accepterer din verden, er dit arbejde spildt. Derfor skal den være interessant for dem - og de skal have indflydelse på den. I mange kampagner er det ligegyldigt, hvad spillerne gør, men at tvinge spillerne gør ikke spillelederen til herre i sin egen verden. Jo bedre du mestrer din verden, jo friere kan du stille spillerne!

HVAD SKAL SPILLERNE VIDE?

Det er sjovt at opleve - og det er kedeligt at få fortalt. Spillerne skal især opleve verden gennem deres personer. Du kan gå så vidt at lave en beskrivelse til hver spiller om, hvad de ved om verden. Den viden må meget gerne være brugbar - og indeholde spor til fremtidige eventyr. De husker ike alt det de får fortalt, men de husker bedre, hvis de er nysgerrige.

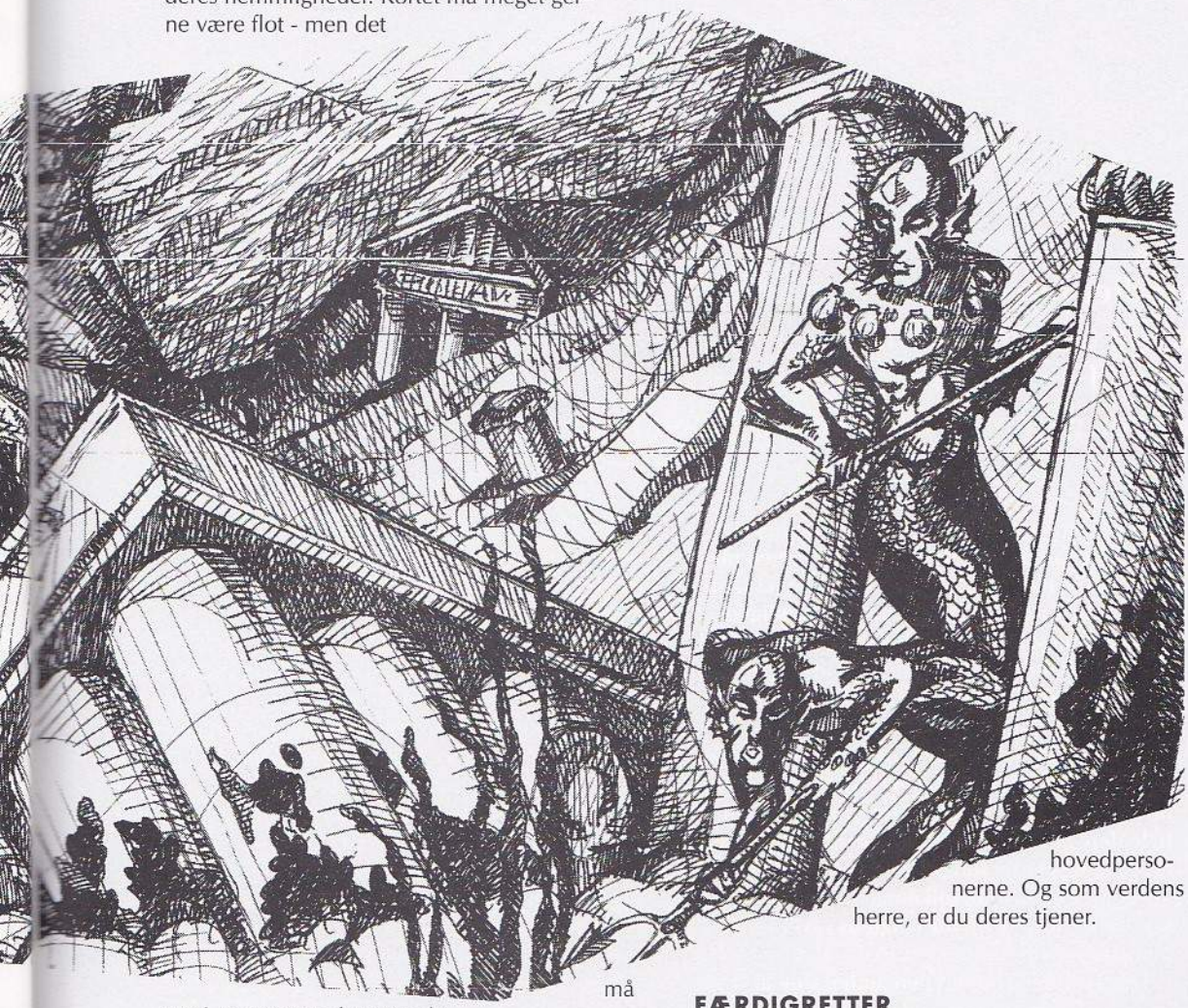
Spillerne skal ikke kende verden ud og ind. Du giver dem jo heller ikke et komplet kort over den Onde Greves borg før spillet starter. Spilpersonerne kender de nærmeste egne - men deres viden fortaber sig også som ringe i vandet. Det sagnomspundne Pardia er endnu mere sagnomspundent, hvis de ikke har set landet på et pålideligt kort. De ved ikke om det er et

Det er sjovt at opleve - og det er kedeligt at få fortalt

mægtigt kejserrige, eller en bjergrig egn med stridende fyrstendømmer. For at lære mere må de tale med sørejsende, læse i gamle bøger, og glo ind i krystalkugler. Men helt sikre kan de ikke være før de har set landet ved selvsyn.

SPILLERNES KORT

Selvfølgelig skal spillerne have et kort. Men det kan ligeså godt være ét de tegner selv - som når de kortlægger et hulesystem. Så bliver verden også noget at udforske. Du kan give dem et kort med de vigtigste byer og lande i området, men der skal også være hvide pletter, der lokker med deres hemmligheder. Kortet må meget gerne være flot - men det



må også gerne være forvirrende.

Gamle kort kan være en model, med mere eller mindre pålidelige noter skrevet på – som *"Fjendtlige Elvere"*, *"Her bor Drager"* – eller sø-uhyrer tegnet i oceanerne.

UVIDENHEDENS VÆRDI

Uvidenhed er spændende for spillerne og værdifuld for dig. Spilpersonerne vil jage oplysninger om fremmede lande - måske gå på eventyr med viden som gevinst. Det giver dig tid til at fastlægge, hvad der *virkelig* sker i Zorhat-bjergene.

Spillerne skal ikke bare have lov til at **søge** oplysninger. De skal også have lov til at digte med. Hvis en spilperson begynder at fortælle skrøner om et fremmed land, kan du lade disse skrøner være sande - eller **delvis** sande. En ny person i kampagnen kan have rejst vidt og bredt, og kan vide spændende ting - eller de kan opdigte nye ting om verden. Hvis skrønerne er for langt ude, kan du bare beslutte at vedkommende er fuld af løgn.

Uvidenheden tillader dig også at lave din verden om, uden at du retter i spiller-kortet. Bare du ikke laver om på noget, som spilpersonerne har set med egne øjne, kan du slippe afsted med det. Og når du laver verden om, er det for at få den til at passe bedre til spilpersonerne. Så kan de forfølge deres drømme og mål i en verden, der bliver stadigt mere fantastisk. For *de* er hovedpersonerne. Og som verdens herre, er du deres tjener.

FÆRDIGRETTER

Du kan købe færdige verdener til rollespil - eller du kan bygge dem over film og bøger. Andres verdener har to ulemper: Alle kan læse dem & dine spillere kan bruge dem som regelbog imod dig. Verden er heller ikke din, særligt rollespils-verdener er lavet så "hvemsomhelst" kan bruge dem. Men du er ikke hvemsomhelst. Hvis du skal bruge en sådan verden, skal du først "erobre" den - fjern det du ikke kan lide og læg noget af dig selv ind. **Det gælder også "Fenicia"!**

"20 ÅR EFTER..."

Du kan modificere en færdiglavet verden ved at lade der gå 20, 50 eller 300 år efter det materialet beskriver. Heltene fra bøgerne er blevet gamle. Imperier er faldet. Nye farer truer verden. Spillerne kan så bruge baggrundsmaterialet som

De fleste steder og lande kan beskrives ganske kort. Men du bør vælge nogle til at være centrale for din verden. Jeg har valgt det **sunkne rige Arkainos**.

DET SUNKNE RIGE

Jeg vil gerne have et sunkent rige i stil med Atlantis, placeret nogenlunde tæt på handlingen. Jeg bestemmer at det lå i Arkansøen, og kalder det Arkainos.

Historie: I svundne tider beherskede Arkainos søen bredder. Men folket dér krænkede guderne, og havguden lod øen synke. Det er ihverttilfælde, hvad myten siger.

Geografi: Riget var på størrelse med England og Wales; nu er den Arkainske økæde det eneste der stikker over havet.

Tidsregning: Arkainos undergang indledte en ny æra. Kulturen brød sammen omkring hele Arkansøen, og blev langsomt bygget op. Undergangen for **2726 år siden** er stadig udgangspunkt for tidsregningen her, selvom folkene har udviklet sig forskelligt. Nogle af kyst-rigerne har myter om at de er grundlagt af "de retfærdige", som blev sparet af guderne og undslap ødelæggelsen.

Myter og fantastiske steder: Guderne bestemte at ingen skulle finde frem til Arkainos. Det mener i hvert fald havfolket. Derfor bevogter de det sunkne land, og de dumdristige der vil leede efter Arkainos' hemmeligheder, må kæmpe mod Havkongens folk.

Arkainos i kampagnen: For spillepersonerne er Arkainos kun et rygte, og historierne er blevet forbedret gennem årtusinder - så der er ingen der ved, hvad de skal tro. De skal høre gradvist høre historier og finde oldgamle genstande fra øen gennem eventyr - fx. omkring sørøverne på Stenkysten.

Og når du laver verden om, det for at få den til at pas
bedre til spilpersonerne. Så ka
de forfølge deres drømme o
mål i en verden, der bliv
stadigt mere fantastisk. For
er hovedpersonerne. Og so
verdens herre, er du deres ti

DE PROFESSIONELLE

Denne artikel handler om gangsteren som spilperson. Den er tilegnet alle dem, der kunne tænke sig at spille hårdkogte forbrydere. Dem, der skiller sig af med deres problemer med en rap bemærkning, en smøg i mundvigen og en dosis varmt bly – dem, der gerne vil bruge gangsteren i deres kampagne.

BAGGRUND

KÆDEN

Det kan være svært at kortlægge et gangster-hierarki. Hvert led i kæden har kun en funktion, og de ved stort set intet om hvad det næste led laver. I en narkokæde kan man f.eks. starte i bunden. Her sidder pusheren og sælger til junkierne.

Pusheren far sit stof af en flyttemand. Hans job er udelukkende at køre pakkerne frem og tilbage mellem pusheren og det næste led, distributøren.

Distributøren fordeler en større mængde dope til en række pushere. Han far det af endnu en mellemmand, der modtager det af en smugler.

Mellemmanden har ansvaret for hele forretningen, og star til ansvar overfor bagmanden.

Bagmanden er altsa ikke direkte involveret. Han sidder og styrer en hel masse af den slags kæder rundt omkring, redder hvad reddes kan nar noget gar galt, og sørger for at rette op pa de fejl andre laver. Alt dette foregar ogsa gennem kæder.

Gangsteren er den professionelt kriminelle. Han lever af at gøre ulovlige ting sammen med sine sammensvorne, til egen fordel og på samfundets bekostning. De er ikke nødvendigvis onde mennesker, selv om kølighed og evnen til at tage afstand fra alt, får dem til at se sådan ud. De er rige, de har stil, men hvad gemmer der sig under overfladen?

Langt de fleste fuldtidskriminelle er personer fra samfundets lavere lag, der har fundet en udvej gennem de lette penge. Kriminaliteten er hele deres liv, og uden den ville de intet have. De få andre er de tunge drenge, forretningsfolk, advokater og dem befolkningen normalt ikke ser. De er kriminelle for magtens såvel som pengenes skyld.

Der er imidlertid også en anden side af gangsterens liv. Oftest er det sådan, at familien ikke ved hvad personen er rodet ind i. Gangstere betaler dyrt for deres livsstil, især når det gælder familie og kærlighed. Loyalitet, paranoia og penge er hovedingredienserne i deres hverdag. En livsfarlig cocktail.

For at skabe en spilperson, der er gangster, er der nogle ting i personens baggrund, der er vigtige at beskrive detaljeret. Hvordan blev du introduceret i miljøet og hvem var din første kontakt? Hvem kender du nu, hvor godt kender du dem og omvendt? Dette er meget relevante spørgsmål. Det er vigtigere at vide hvem du nu omgås og snakker med, end hvem du hang ud med i din barndom.

Spilpersonens plads i gangster-hierarkiet skal slås fast fra starten, og derfor skal baggrunden først og fremmest fortælle om nutiden. Hvilke skumle forretninger har du gang i? Hvem er involveret? Hvilken rolle spiller du selv i forretningerne?

MILJØET

"If you can't do the time - Don't do the crime."
Gangsternes verden er kold og kontant. Jeg har valgt at beskæftige mig med den organiserede kriminalitet generelt - ikke bare mafiaen. Der findes et utal af forskellige varianter, men alle grupper af professionelt kriminelle bygger på den samme grundstruktur.

Den organiserede kriminalitet består som regel af smugling (narko, våben, illegale flygtninge osv.), hæleri, lejemord, afpresning og en generel udnyttelse af de svage.

I gangster-miljøet slapper alle af og tager det helt roligt, mens alting går uhyggeligt stærkt. Her skal man kunne bevare overblikket uden at behøve at tænke over det.

Normalt er den organiserede kriminalitet styret af nogle få bagmænd, der gennem mellemmænd laver forretninger. I kæden af folk, kender hvert led kun personen over sig og under sig, hvilket er en forsikring, hvis nogen skulle blive arresteret. Man kan ikke komme til at sige noget man ikke ved, og det er sådan systemet fungerer. En gang imellem brydes denne regel, og det fører kun sjældent noget godt med sig.

De professionelles miljø er bygget på et sådant hierarki. Dem, der ligger øverst styrer hvad der foregår længere nede. Gangsterne omgås tit på tværs af graderne, men der er aldrig nogen tvivl om status og rang i hierarkiet.

Skrevet a
Registreret

a: Rasmus Rasmussen
taf Palle Schmidt

STEMNINGEN

Der er altid en speciel atmosfære blandt gangstere. De er alle sammen cool og rå på en diskret måde. Det er simpelthen nødvendigt for at skabe respekt. De går klædt i dyrt tøj, har dyre vaner og dyrt kram. Mobiltelefoner og automatpistoler er standarden hos den moderne gangster. Når de mødes i al venskabelighed går snakken vidt og bredt.

Men der er mange tabuer i gangsterverdenen. Man snakker ikke om sin dårlige samvittighed, de mord man har begået eller andre personlige ting. Gangstere snakker hellere om deres familie, om deres sidste ferie eller deres nye bil. Overtræder man disse tabuer, kan man blive meget upopulær - alt efter hvem man er, naturligvis.

Der er stor forskel på stemningen blandt venner og den stemning der opstår, når der skal laves forretninger. Når det handler om penge, skal det altid gå stærkt, ingen skal lægge mærke til noget og man skal nå at slippe væk. Stemningen er præget af koncentration og paranoia. Intet sted er helt sikkert, og man ved aldrig hvem der kommer forbi.

De fleste gangstere er slet ikke støbt til et liv i miljøet. Mange har dårlige nerver, og de fleste prøver at glemme det hele, ved at finde på noget andet at lave ved siden af. Nogle beroliger sig med stoffer, andre fisker eller går i kirke. Mange forbrydere er mere eller mindre religiøse, ofte fordi de ikke har nogen at tale om deres problemer med.

Under den rolige overflade lurer en viden om, at kun få professionelle holder mere end ti år i branchen. Den dag man ikke er i topform længere, går man ned med flaget.

LOYALITETEN

I underverdenen er der intet vigtigere end loyalitet. Det handler om ikke at blive opdaget, og hvis du kvajer dig og bliver fanget, holder du tæt. Ellers er du en død mand - alt efter hvor meget du kan afsløre.

Selv om man "kommer til" at sige noget, behøver man ikke blive slået ihjel. De fleste professionelle er til at snakke med, og det er ikke umuligt at lave en handel. Den som har snakket bliver måske tvunget til at indrømme andres kriminalitet og tage deres straf, eller bare nøjes med at skaffe en erstatning svarende til de forvoldte skader.

Loyalitet er imidlertid mere end ikke at tale. Det er også respekt for de erfarne og seje. De gamle rotter er ikke til at spøge med, og uden respekt for dem, holder man ikke længe. Alle professionelle lever efter deres egne principper, men den enes er ikke nødvendigvis bedre end den andens. På den anden side er der kun en tynd grænse mellem loyalitet og røvslikkeri.

PARANOIAEN

Der er mange uskrevne regler i gangsternes verden, og den eneste måde at lære dem på, er ved at føle sig forsigtigt frem. Du skal hele tiden passe på, at du ikke fortæller nogen hvad du laver, og dem som ved det, skal ikke vide hvad du ellers har gang i. Du kan aldrig stole 100% på nogen. Ikke engang dine nærmeste venner, kumpaner eller familien. Selv din bedste ven kan bryde sammen under pres og fortælle alt, og det samme kunne ske for dig.
Derfor er det heller ikke så smart at vide for

Derfor er det heller ikke så smart at vide for meget selv, men derimod godt at have mistro til dem, der søger viden. Det er en kendsgerning at snushaner er meget farlige for deres omgivelser. I de højere kredse er det sket at folk blev likvideret, alene fordi de snusede for meget rundt. Som kriminel er man aldrig sikker, og oftere end noget andet ender det galt.

Det er vigtigt at specielt familien holdes udenfor. Det kan være svært at være gift, have to børn og samtidig være lejemorder, uden at konen opdager det. Derfor bliver den professionelle ofte nødt til at fylde sine omgivelser med løgn, for at dække over sine forretninger. Det bliver til mange løgne, og man skal kunne huske dem allesammen, ellers havner man i store problemer.

Der er også altid loven, den store sorte satan, der bare venter på en chance for at nakke dig. Forsigtighed er noget du lever med og det er et fast resultat af enhver sund paranoia.

PENGENE

Den eneste grund til at kaste sig ud i organiseret kriminalitet er et ønske om magt og rigdom. Som professionel tjener man mange penge, og jo mere du arbejder, des mere tjener du. På den måde er pengene tæt forbundet med paranoiaen, for jo mere du arbejder, des større risiko er der for at noget går galt.

Det fungerer altid sådan, at man får sine penge af sin overordnede. Sådan virker kæden hele vejen op til bagmændene, der scorer størstedelen. Dem, der ligger i bunden af hierarkiet skal arbejde langt mere for at tjene noget som helst i nærheden af kædens næste led, og sådan fortsætter det hele vejen.

Der er imidlertid en speciel hage ved de penge gangsterne tjener. De er nemlig sorte. Det vil sige, at de ikke kan bruges på noget, som gangsterens officielle indkomst ikke ville tillade. Mange kriminelle lever et vildt liv med store biler, kvinder og det der er værre. De har simpelthen ikke andet at bruge pengene til. Men da specielt dem i bunden af hierarkiet ofte officielt er arbejdsløse, ville skattevæsnet nok kigge en ekstra gang, hvis en af dem gik ud og købte en Ferrari Testarossa.

Men hvor der er en gift, er der også en modgift, og disse ting kan naturligvis omgås via strømænd (se sidenote), og nogle er da også heldige eller smarte nok til at skaffe et job der kan kombineres med kriminaliteten.

GANGSTERKAMPAGNEN

Det er ikke svært at tømre en gruppe af hårdkogte, kriminelle spilpersoner sammen. En oplagt idé er at bruge hierarkiet, og lade en eller to af spilpersonerne være mellemmænd. Resten af spilpersonerne er så folk der arbejder med eller for dem.

Spilpersonerne er på denne måde allerede afhængige af hinanden fra starten, samtidig med at de allesammen har noget at skjule. Det er vigtigt at truslen om at blive fanget bliver slået grundigt fast i starten af kampagnen, således kan paranoiaen også binde spilpersonerne sammen.

BI-PERSONER

Det er vigtigt at der er flere gennemgående bi-personer i en gangsterkampagne. Der må som altid være en fjende. Det kan være en dedikeret politimand eller en rivaliserende gruppe professionelle. Men det er også vigtigt at spilpersonerne har overordnede (og muligvis underordnede), og nogle af dem bør beskrives detaljeret og levende.

Det er ikke sikkert at de nogensinde møder deres bagmand, men hvis han skal bruges i kampagnen, bør han også beskrives som den magtfaktor han er i spilpersonernes liv.

En gangsterkampagne er oplagt som en intrige- og actionkampagne, med en god blanding af begge dele. Når du skal lave dine bi-personer er det udmærket at bruge klichéerne, så længe du giver dem en lille spidsfindighed der gør dem specielle. Det er de bi-personer spillerne vil huske.

STRUKTUR

Hvis du vil køre en gangsterkampagne, er det vigtigt at strukturere den på forhånd. Find ud af hvor i hierarkiet spilpersonerne starter, og hvor de skal slutte. Find ud af hvem de vigtigste personer i historien skal være, hvilke steder der er centrale i din kampagne og hvilke sider af miljøet du vil lægge mest vægt på.

Hvis man starter spilpersonerne i bunden af hierarkiet, vil lette penge og livet i overhalingsbanen præge starten af kampagnen. Senere lærer de at forbrydelse ikke altid betaler sig, og at man skal være forsigtig. Efterhånden som de stiger i graderne, opdager de at fjenden ikke kun er politiet, men at den også kan findes blandt egne rækker.

Gangsterhistorier slutter sjældent godt, og du bør overveje nøje, hvordan du vil have din kampagne til at slutte. En god afslutning er idéen om "det store kup".

Idéen om det store kup drejer sig om en meget stor sag, men ikke nødvendigvis et kup. Spilpersonerne har muligheden for at lave den ultimative forretning, noget går galt og det hele ender i en situation hvor spillernes handlinger er altafgørende. Nogle slipper væk, andre bliver anholdt og resten dør efter det sidste store opgør. Spillerne bør være klar over, at dette er kampagnens slutning, og at alle deres handlinger vil få betydning for deres skæbne.

Undervejs i kampagnen bør spilpersonerne brænde sig flere gange, før de for alvor mærker ilden.

Når det går rigtig galt, er det bedre at lade en af spilpersonerne blive smidt i fængsel, i stedet for at lade ham dø. På den måde kan resten af gruppen få lov at ryste i bukserne over, hvad deres kammerat nu indrømmer overfor politiet, inden han bliver låst væk.

Bruger man dette koncept, skal man huske, at jo længere spilpersonerne ligger fra hinanden i hierarkiet, des mindre ved de rent faktisk om hinanden. De kan dog sagtens kende hinanden personligt og lave småting sammen alligevel. Ved at gøre sig dette klart fra starten, kan man selv styre graden af hemmelighedskræmmeri i gruppen. Husk også at flere hemmeligheder kræver flere detaljerede bi-personer.

FORBEREDELSE

Når du har gjort dig dine overvejelser, bør du starte med at planlægge de første par scenarier. Deres formål er at få startet kampagnen i den rigtige retning. I disse scenarier er beskrivelsen af miljøet vigtigst. Spillerne skal have et indtryk af de vigtige bi-personer og de første spinkle intriger dukker op.

Du behøver ikke lave hele kampagnen på forhånd, men efterlad nogle røde tråde, som du kan samle op og bruge i fremtidige scenarier. Spillerne kan selv styre en stor del af handlingen, hvis du lader dem gøre det, og senere kan du lave scenarier, der bygger på spillernes egen skødesløshed og ubetænksomhed.

En kombination af dette og en stigende grad af intrige er et godt værktøj til fremprovokering af paranoia. Det får spillerne til at tænke over deres personer, deres situation og de valg de må træffe.

Hvis en spiller på et tidspunkt begynder at spekulere på, om forbrydelse virkelig betaler sig, er du på rette vej.

Et overordnet plot er en god ting at benytte sig af. En historie der udvikler sig gennem hele kampagnen. Hvis du bruger den metode, bør du også fra starten have gjort dig tanker om hvordan det skal bruges.

Det overordnede plot kan bygge på spilpersonernes egne drømme og motivationer, på en truende fjende eller en kombination af disse. Skitsér plottet og tænk over hvornår det skal introduceres i kampagnen, hvor hurtigt det skal udvikle sig og hvornår det slutter.

Langt fra alle de scenarier I spiller behøver at have noget med det overordnede plot at gøre. Det overordnede plot virker bedst hvis spillerne ikke opdager det, før de er så dybt involverede, at de ikke kan komme ud af det igen. Fra det punkt intensiveres handlingen til den ender i klimaks. Klimaks på det overordnede plot bør samtidig være slutningen af kampagnen.

ET PAR ORD PÅ VEJEN

Gangsterkampagnen handler om personerne. Alle har en stil og en måde at gøre tingene på. Din kampagne skal derfor spilles meget på dine spilleres præmisser. De skal have lov til at udvikle deres egen lille forbryder. Giv dem så meget line, at de langsomt, men sikkert kan vikle sig ind i et snærende bånd af loyalitet, løgn og en kvælende stank af penge og død.

DE UAFHÆNGIGE

Der findes et utal af forbrydere. Mange af dem er specialister indenfor et bestemt område. Nogle af dem opererer udenfor den organiserede kriminalitet. De samarbejder med alle, som er villige til at betale, og deres rygte er deres eneste kvalifikation. Ofte er samarbejdspartneren en mellemmand eller en bagmand fra gangstermiljøet.

De uafhængige lever godt, men farligere end nogen andre. De er ikke underlagt nogen bagmand, de tjener godt og de er svære at fange, men laver de blot én fejl er de færdige. Man likviderer ikke sine egne før de har trådt én grundigt over tæerne, men en uafhængig forbryder har man ingen grund til at lade leve.

Man kan bruge uafhængige forbrydere som spilpersoner, biroller eller som grundlag for et scenarie.

Let's get the job done!

Goblin Gate

kan opleves

paa Fastaval

Boulevarden 18 • 9000 Aalborg • Tlf. 98 13 37 24 • Fax 98 13 37 24

Aabningstider

Mandag til **Torsdag** fra Klokken **Tre** om Eftermiddagen til Klokken **Syv** om Aftenen

Fredag fra Klokken **Eet** om Eftermiddagen til Klokken **Syv** om Aftenen

Lørdag fra Klokken **Ni** om Formiddagen til Klokken **To** om Eftermiddagen

HOS GOBLIN GATE KAN DE KØBE, SÆLGE ELLER BYTTE MAGIC - THE GATHERING KORT.
RING TIL HERR OVERGOBLIN JAN OG HØR MERE.

treogfyrre • reklame

NYHEDER 95

Vampire	Assimite Clanbook	Marts/April	89,- Kr.
Vampire Live	Antagonists	Marts/April	135,- Kr.
	Elder's Oppression	Juni/Juli	135,- Kr.
	The Oblivion - Wraith Live	Marts/April	162,- Kr.
Wraith - The Oblivion	Wraith - Player's Guide	Marts/April	162,- Kr.
TSR, AD&D	Complete Book of Necromancers	Marts/April	162,- Kr.
	Player's Handbook (update)	April/Maj	198,- Kr.
	Dungeonmaster's Guide (update)	April/Maj	159,- Kr.
	Player's Option - Combat and Tactics	Juni/Juli	159,- Kr.
	Master's Option - Skills and Powers	Juli/August	159,- Kr.
	PHBR - Complete Ninja	August/September	144,- Kr.

NB!

Ved forudbestilling af disse Varer (dvs. inden den først angivne Maaned) gives 10 Procent Rabat samt portofri Forsendelse. Bor De udenfor Aalborg og vil De gerne se vort Udvalg, saa ring eller skriv efter vort Katalog, og vi vil da sende Dem et Exemplar straks.

Beneath the snow-clad peaks of the misty mountains lies a vast and intricate subterranean world of caverns and passages, a place of stark grandeur unimaginable horror. Only few dare venture into the realm, and fewer still returns ...

Welcome to the world of Goblin Gate

SPACE HULK

BAGGRUND

Af Lars W. Hansen

Redigeret af
Christian P.K. Sørensen

Ilustrationer fra "Tyranid Attack" og "Space Hulk"
© Games Workshop 1989, 1992.

NOTE

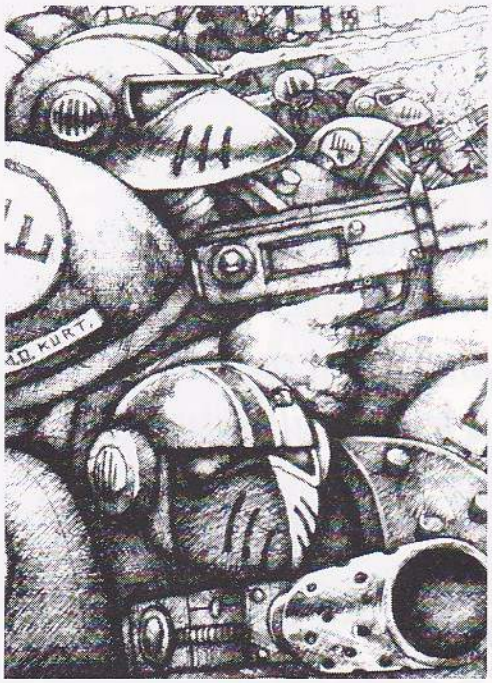
Scout figurer kan du få fra **Advanced Space Crusade, Ultra Marines** eller **Tyranid Attack**. De kan også købes som metalfigurer, men bemærk at de ikke alle er udstyret med de hernævnte våben. Disse regler beskriver kun de mest almindelige typer Scouts, men der er jo intet der afholder dig fra at lave dine egne regler. God fornøjelse...

SCOUTS

Menneskehedens fineste krigere og Imperiets første forsvarslinie er de berømte **Space Marines**. De er altid klar til at blive sat ind mod Imperiets fjender, hvem end det måtte være. Disse mægtige krigere er særligt udvalgte mænd fra galaxens tusinder af verdener - de bedste af de bedste.

Selvom Space Marines er særligt egnede, bliver de *bio-enhanced* for at gøre dem stærkere, hurtige og mere udholdende end nogen almindelig mand. Ved at implantere nye organer og forstærke hans skelet bliver Space Marineren modificeret til den ultimative kriger. Når en Space Marine rekrut får sine implanteringer, undergår han samtidig almindelig fysisk træning, hypnotisk indlæring og får undervisning i våbenbrug og taktik.

Når han er rede bliver han indrulleret i **Chapter'ets Scout kompagni**. **Scouts** specialiserer sig i farlige reconnaissance missioner og i at infiltrere fjendens linier. De kæmper som regel som en fortrop helt fremme ved fronten, hvor de forsøger at sprede uro hos fjenden med deres lynende hurtige overraskelsesangreb. Scouts er hurtige og meget mobile med deres lette armour, men er til gengæld ikke så tungt bevæbnede som almindelige Space Marines. De bliver ledt af veteraner der med deres store erfaring og heltemod tjener som eksempel på hvordan ægte Space Marines kæmper. Først når kompagniets kommandant er helt tilfreds med ham, kan en Scout få lov til at indtræde i de rigtige Space Marines' rækker i Chapteret.

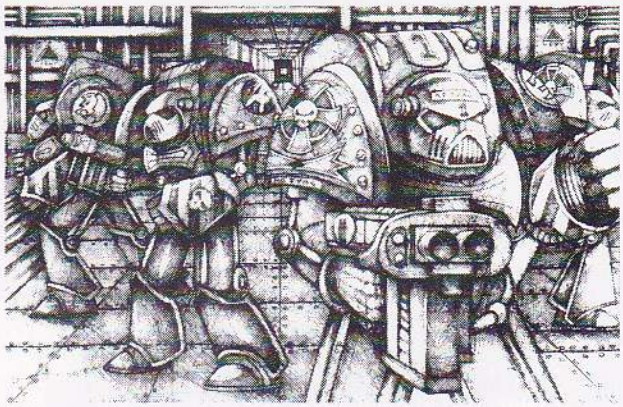


BEVÆGELIGHED

Alle Scouts er klædt i let armour. Dette gør dem lettere at skyde, men gør dem på den anden side mere mobile. Følgende regler reflekterer dette.

Spilleren der kontrollerer Space Marinerne bestemmer om han vil placere sine Scout figurer før eller efter modstanderen har placeret sine figurer. I en styrke med både Scouts og andre modeller, placeres de andre modeller **i følge missionens set-up**. Scout modellerne kan placeres før eller efter modstanderens modeller, alt efter ønske.

Space Marine spilleren er altid den, der har det første træk, ligegyldigt hvad mission set-up'et siger. Hvis Space Marine spilleren skulle have trukket først under alle omstændigheder, får han en extra turn før Genestealer spilleren må rykke sine styrker. Kun Scout modeller må rykkes i denne extra turn.



Ambush Blips kan ikke bruges mod Scouts. Hvis styrken indeholder både Scouts og andre modeller, kan Ambush Blips stadig bruges mod de andre modeller. Ambush Blips må aldrig bruges direkte mod en Scout. F. eks. må de aldrig flyttes ind i en Scouts LOS eller placeres ved siden af ham.

Alle Scouts har **5 AP's** som de kan bruge til bevægelse, skydning, nærkamp etc. I nærkamp (close assault) angriber Scouts som **Marines i Powered Armour**.

SCOUT SQUADS

En typisk Scout squad består af 1 Veteran Sergeant Scout, 3 Space Marine Scouts og 1 Heavy Weapon Scout.

Space Marine Scouts

Alle Space Marine Scouts er udstyret med en **Bolt Pistol** og en **Combat Knife**. Dette giver dem i nærkamp **1D-2** (for Bolt Pistolen) og **1D-3** (for kniven). Brug to forskelligt farvede terninger.

Scouts kan også udstyres med alle granat typer: **Blind, Crack, Frag, Meltabomb og/eller Plasmagranater.**

Veteran Sergeant Scouts
Veteran Sergeant Scouts er udstyret med en **Bolt Pistol** og et **Chainsword**. Dette giver ham **2D-1** i nærkamp og tillader ham at skære sig gennem døre for 1 AP og igennem Bulkheads for 2 AP's. Hans Chainsword kan udskiftes med et **Powersword.** Dette gør ham en smule bedre i nærkamp (1D og 1D-1) men han kan til gengæld ikke skære sig gennem døre og Bulkheads. Både et Chainsword og et Powersword lader Sergeanten parére en af hans modstanders nærkamps terninger.

Veteran Sergeant Scouts lægger **+1.00** til timer bonussen, i stedet for de sædvanlige +0.30 for Marine Sergeanter. Så længe mindst een Veteran Sergeant Scout er i live får Marine spilleren et **extra Command Point**. Bemærk at man ikke får et extra CP for hver Veteran Sergeant Scout, men blot et ialt.

Heavy Weapon Scouts
I en squad er der almindeligvis altid en Scout bevæbnet med en **Heavybolter**, modificeret til at affyre **Hellfire runder.** Heavybolteren kan kun lades med en Hellfire runde ad gangen. Mens den er løbet tør for Hellfire ammo, kam den stadig affyre sine almindelige bolts.

En Scout med en Heavybolter bliver mindre mobil. Han drejer som en **Marine i Terminator armour** og må ikke lave Dive Prone. I nærkamp må han nøjes med sin kniv og ruller kun 1D-3.

HVER SCOUT: 5 AP's

ACTION	SCOUT	H. SCOUT
Move forwards 1 square	1	1
Move backwards 1 square	2	2
Move sideways 1 square	2	-
Dive prone[1]	1	-
Stand up	0[2]	1
Turn 90°	0[3]	1
Turn 180°	1[3]	3
Fire bolt pistol	1	-
Move forwards 1 square & fire bolt pistol	1	-
Move backwards 1 square & fire bolt pistol	2	-
Move sideways 1 square & fire bolt pistol	2	-
Turn 90° & fire bolt pistol	1	-
Turn 180° & fire bolt pistol	1	-
Fire heavy bolter	-	1
Fire hellfire shell	-	2
Reload hellfire shell	-	4
Set overwatch	2	2
Throw grenade	2	2
Set terminus	2	2
Close assualt	1	1
Open/close door	1	1

[1] DIVE PRONE. Dette gores ved at rykke modellen to felter frem og lægge den ned i det andet felt. Scouts er en del sværere at få ram på, og bruger således tallene for **Marines i Powered Armour**. Se desuden **Deathwing** s. 13. Når først en Scout er prone, kan han ikke bruge flere AP/CP's i resten af sin turn.

[2] Kun hvis det sker i Space Marinernes egen tur. Ellers koster det 1 AP.

[3] Kun hvis det sker i Space Marinernes egen tur. Ellers koster et 90° drej 1 AP og et 180° drej 2 AP's. To 90° drej uden nogen aktion ind imellem tæller som et 180° drej og koster 1 AP (eller 2 AP's).

Scouts er udstyret med en **Bolt Pistol** og en **Combat Knife**. Dette giver dem i nærkamp **1D-2** (for Bolt Pistolen) og **1D-3** (for kniven). Brug to forskellige farvede terninger. Scouts kan også udstyres med alle granat typer: Blind, Crack, Frag, Meltabomb og/eller Plasmagranater.

APOKALYPSE

Den gyldenrøde gasgigant hang lavt i horisonten. For få dage siden ville den have badet guvenørpaladset på Myrmidon i et varmt skær - nu formåede dens stråler knapt at trænge igennem de massive røgsøjler der steg op mellem murbrokkerne. På overfladen af ruinhoben myldrede det med **Genestealere** - rædsomme skabninger der på timer havde ødelagt års arbejde, men ikke mange meter under dem kæmpede guvenørens sidste tropper en indædt kamp mod lignende monstre. På gange så smalle at bæsterne selv dårligt kunne komme frem, slagtede 23 mand sig vej frem mod en skjult hangar. Frem mod frelsen.

Angrebet var kommet som et lyn fra en klar himmel. Myrmidon lå fjernt fra Galaxens yderste, farlige regioner. En velstående verden med en blomstrende export af tungmetaller til våbenindustrien. Pludselig var der kommet et kolossalt containerskib ud af den blå luft. Næppe var det blevet opdaget i kredsløb om Myrmidon førend det uforklarligt begyndte at lægge an til landing. Observatører mente at det måtte være flere end1000 år gammelt og at det var en ældgammel programmering der nu styrede kolossen. Noget må have gået galt, for i stedet for at lande, begravede det sig med et kolossalt brag halvt ned i jorden ikke langt fra paladset.

Da den første expedition ind i skibet ikke vendte tilbage, sendte man én til afsted. Og så en til og så endnu en. Da man endelig indså at der var noget helt galt, var det allerede for sent. Pludselig vækkedes først hundreder, siden tusinder af livsformer til live i skibets indre og inden to dage var gået, var guvenørpaladset faldet. Der var blevet afsendt et desperat nødråb ud på alle frekvenser, men der kunne gå dage før hjælpen nåede frem. Hvis de fulgte Imperialsk standardprocedure ville de, når de konstaterede hvad der var sket, virusbombe hele Myrmidon. Til menneskehedens bedste, bevares, men for Myrmidons sidste forsvarere var det ikke til megen trøst.

De havde været 3 gange så mange for en time siden, men der var ikke tid til at begræde de faldne brødre. Der var kun kampen. Kampen og blodet og håbet! De var ikke kommet så langt for bare at give op. Modløsheden var tæt på at overvælde dem da kompagniets **Terminators** var faldet i en smal, mørk passage lidt tilbage, men de fortsatte, for de vidste at de havde en chance. En lille chance. Dette var hvad de var var bedst til. Trange gange, besværligt terræn. De var hurtige, de var smidige, de var mobile. De var trænet til netop disse vilkår. De var fra Myrmidons Blood Angel Chapter, men først og fremmest var de Scouts!

RONNI i: FARLIG FASTAVAL

AF: SCHMIDT UND MANN

ÅÅH, RØR VED MIG, ASK!
HVIIIN!
DU ER BARE SÅ LÆKKER GIMLE!
SUK!
DER LIGGER MIT CLAY-MONSTER!
HA! DEN ULDTOT KAN IKKE HAMLE OP MED MINE TRE DEATH-DINOS!!
GRRR!
TA' DEN, DIN FORVOKSEDE LER-KLUMP!
ÅNDSSVAGE FÅRKING ØGLER JEG HADER DEM!!!
SHIT, IB... DIN NULLERMAND GIK AMOK...
HÆÆJ, MAND... JEG TRÆNGER SÅ'EN TE NO'EN MAGIC-KORT. HAR DU NO'EN?
SKRID, JUNKIE!
HEJ FISTER! DU KAN FÅ MINE PORNO-KORT, HVIS DU FORTÆLLER MIG HVOR TØSERNE ER!
PRØV BANKETTEN, LIGE NEDE AF GANGEN...
MUCHAS GRACIAS, AMIGO!
HØ HØ "BALOONS OF TERROR", ARTERAGT
"HORN BLOWER" 6/6 MONSTER!
"CAVE OF FISHY STENCH"
FNIS
SKAL VI BYTTE?
ORV!
OG HVAD SKAL MAN MED FARVEDE KONDOMER?? DER ER JO FOR HELVEDE IKKE NO'ET LYS DERDØRE!
OPPE HVOR?

...OG VINDEREN AF "BEDSTE HAND-OUTS BLØV...
CHAMPAGNE!
JEG HAR DET MED ROLLESPIL SOM MED PORNO... DET ER SJOVT AT VÆRE MED TIL, MEN PINLIGT AT BLIVE GREBET!
URIN-PRØVERNE FRA DR. FRANK VENDER TILBAGE!
HOV, VAR DER IKKE 6?
SIKKE NOGET BRL!
ÅRH, SHIT JEG SKAL...
...ØREE
EE BLØRGH
FED KJOLE, JYTTE. DU ER S'GU ALTID SÅ SMART I TØJET...
AAH, DET LETTEDE...
HOV! DU DER!!
WHAM!
HVOR FANDEN KAN JEG FÅ SPRUT OG KÆLLINGER?!
FØNIX-BODEN, S'FØLI...
FØNIX
FØNIX BODEN
DENNE VEJ
KOM NED I FØNIX-BOD!
"LIGE OM HJØRNET" MIN RØV! DET ER S'GU DA UMULIGT AT FINDE DEN RÅDNE BIKS!
FØNIX
FØNIX ER HER
...OG I ROTTO-UDDELINGEN ER VI NÆRT TIL...
MISS FØNIX
FØNIX
...DEN POPULÆRE KATEGORI, STØRSTE NØRD!

KLAP KLAP KLAP

KARAS SMEDJE

Langt ud på natten i en lille tilrøget kro sidder en kriger i ringbrynje. Foran ham står adskillige tomme mjødkrus, og et nyt bliver bragt hver gang han kalder. Hans øjne er snævret sammen, hans mund mumler konstant, og med jævne mellemrum hamrer han en blodig næve i bordet, uden at smerten synes at påvirke ham. Alle andre gæster, selv de mest fulde, holder en passende afstand. Selvom han drikker tæt, er det tydeligt at mjøden ikke magter at lægge slør over den sorg, smerte og vrede, der lyser ud af krigerens ansigt. Pludselig rejser han sig og går ud af kroen med overraskende stabile skridt. I gyden udenfor stopper han op og ser mod fuldmånen. Gennem hans hoved passerer billedet af den kvinde han elskede, som hun så ud, da den mand, han havde stolet på og kaldt sin herre, havde fået sin vilje med hende, og hun i skam havde kastet sig ud fra muren på hans borg. Han skriger sin smerte og vrede ud mod månen. "Jeg hviler ikke før alle du elsker og til sidst du selv er død - for min egen hånd!". Skriget kommer fra krigerens mund, men stemmen er ikke hans. Han hører en stille stemme bag sig: "Du vil få brug for et sværd. Det kan du få i Karas Smedje". Krigeren vender sig, men gyden er tom.

SMEDJEN

I **Krangor**, eller en lignende større by, i en lille smøge nogle gader fra byens to største våbensmedjer, ligger en lille tilskoddet biks med smede-laugets karakteristiske skilt (hammer og ambolt, her suppleret med to krydsede klinger, som symboliserer at dette er en våbensmedje) hængende udenfor. Skiltet er rødt af rust, hvilket giver det et nærmest blodigt udseende. Det hænger skævt og knirker i vinden. Umiddelbart ser smedjen ud til at være lukket, men af og til kan man høre hammerslag bag de lukkede skodder.

Hvis nogen skulle forsøge at banke husets beboere op, vil døren blive åbnet af en høj, statelig kvinde, der ser ud til at være et sted mellem 30 og 40 år gammel. Hun ville være smuk, hvis det ikke var for det kolde, vurderende blik og det bestemte drag om munden. Hendes lange, glatte, sorte hår hænger løst.

Hvis man forsøger at rekvirere et våben, vil man blive mødt med det besynderlige spørgsmål, hvem våbnet skal vendes mod eller hvilket mål det skal tjene. Hvis kvinden finder svaret tilfredsstillende, vil en uhyrlig pris blive nævnt, og den kan ikke forhandles. Derefter vil hun nævne en dag, hvor våbnet vil være færdigt. På den pågældende dag vil våbnet kunne afhentes mod betaling. Al samtale foregår i døren.

BAGGRUND

En fantasy lokation af Mads Buchter.

Illustreret af Peter Villumsen

Det havde ikke været helt nemt at finde Karas smedje. Ingen ville tale om den, men til sidst havde han truet en gammel tigger til at vise ham vej. Nu står han i døren og skal besvare det underlige spørgsmål. Først er han ved at fortryde, men så vender raseriet tilbage og skyller ind over ham som en rød tidevandsbølge: "Sværdet skal bruges til at dræbe grev Mezzoni, hans familie, hans venner og alle, der forsøger at standse mig!"

VÅBNENE

Kara smeder af metallet fra våben, der tidligere har slået folk ihjel. Hendes ambolt står fæstnet i en offersten taget fra en glemt dødsguds tempel. Under smedeprocessen svaler hun våbnene i menneskeblod. Blodet tapper hun fra opkøbte slaver, som hun holder indespærrede i sit hus. Hun prøver at få dem til at holde så længe som muligt, men når de dør, skaffer hun sig af med ligene ved at sønderdele dem og begrave dem; enten under sit eget hus eller udenfor byen.

Resultatet bliver våben, der er betydeligt farligere end almindelige våben. De rammer bedre, lader sig ikke så let stoppe af rustning og laver sår, der bløder mere, heles dårligt og let bliver betændte. Efterhånden som våbnet bades i blod vil det tiltage i kraft, ikke blot til at dræbe, men også til at tvinge brugeren ud i yderligere myrderier. Klingen vil langsomt farves af blodet. Først vil det ligne lidt rust på æggen, men efterhånden vil det være tydeligt at farven er blod. Til sidst vil man kunne ane en svag pulseren i skæftet, som af et pulsslag, og brugeren vil blive mere og mere tilbøjelig til at trække og benytte våbnet i vrede. Jo længere våbnet benyttes udelukkende til det oprindelige formål, des længere vil der gå, før dette stadium indfinder sig, men hvis brugeren ikke konstant slukker våbenets blodtørst, vil det vende sig imod ham, dræbe ham og vente på en ny sjæl at beherske.

I de 15 år krigeren havde forfulgt ham, var grev Mezzoni, fra at være en af rigets mest indflydelsesrige adelige, blevet til et såret, jaget dyr. Han var mere eller mindre et udskud. Det var almindeligt kendt, at alle, der havde med greven at gøre, risikerede krigerens straf. Mezzoni havde prøvet alt fra lejemordere til bestikkelse for at slippe af med sin plageånd, men intet hjalp. De seneste 10 år havde krigeren endda haft sin bror ved sin side som næstkommanderende i den bande, der støttet af Mezzonis mere magtfulde fjender, var samlet omkring ham. Nu er han ved vejs ende: greven, hans unge kone og hans to børn er endelig faldet i hans hænder. Han smiler mens greven beder for sin families liv. Han smiler da hans røde sværd nærmest springer op i hånden på ham og i en legende let bevægelse skiller den unge kones hoved fra hendes krop. Krigeren vender sig blodtørstigt mod grevens børn. - "Vel ikke børnene?!", lyder en stemme, der synes at komme langvejs fra. Krigeren ser sin broder stille sig imellem ham og dem. "Og alle, der forsøger at standse mig," runger det op gennem armen fra sværdet, mens han driver det gennem sin broders brystkasse...

ÆTBLØDER

Et af Karas mesterværker. Det er et elegant sværd med en blodrød klinge. Med dette sværd i hånden vil selv en middelmådig kriger være en formidabel modstander. Sværdet vil ligge let i hånden og nærmest af sig selv svinge, hugge og stikke, men et forsøg på at kæmpe defensivt og undgå at nogen kommer til skade vil ende galt: En parering bliver til en afhugget hånd, eller svigter helt.

Sår fra våbnet bløder kraftigt, og blødningerne stopper ikke af sig selv. Ætbløder virker ekstra godt mod selv fjerne slægtninge af høj-adelige familier, samt bærerens egen familie.

For hver uge bæreren ikke har dræbt med sværdet (det er ikke nok at såre) vil der være en større chance for, at han ved den mindste provokation eller irritation går amok med sværdet til han har slået nogen ihjel. En stærk vilje kan forhindre dette, men det vil til gengæld forøge chancen for at bæreren på den ene eller anden måde selv kommer til skade eller bliver dræbt af sværdet.

D&D/AD&D STATS:

Ætbløder er et **Longsword +2,** men mod adelige eller bærerens egen familie er det **+4.** Det er til gengæld umuligt at parere med sværdet, der istedet vil angribe bæreren med hans egen THACO (incl. sværdet egen bonus). Hvis bæreren forsøger at holde et slag tilbage (slå nogen bevidstløs o.l.), vil sværdet også selv overtage kontrollen.

For hver uge der går, uden at sværdet har dræbt, øges chancen for at sværdet får bæreren til at gå bersærk med **10%-point.** Hvis det lykkes vil bæreren i selv den mest harmløse situation gå amok, og han vil ikke stoppe før sværdet har dræbt, eller han selv bliver slået ihjel. Bæreren kan undgå dette, hvis han slår **WIS eller under med 1d20**, men hver gang han gør det, forøges chancen for at sværdet vender sig imod ham selv med **5%**.

Til gengæld får sværdet **permanent ekstra +1** hver gang det udrydder det sidste medlem af en adelsslægt - eller bærerens egen slægt (ham sig undtaget).

BRP/DOD STATS:

Sværdet Ætbløder er på størrelse med et **langsværd**, men vejer ikke mere end en **daggert**, og det er lige så hurtigt i kamp. Det gør **1d10+2 i skade** og giver **+10%** når man bruger det til angreb. Til gengæld er der 75% chance for at ramme

sig selv, når man parerer. Forsøger man at slå nogen bevidstløs, vil der ligeledes være 75% chance for at sværdet gør fuld skade istedet.

Bersærkergang fungerer som forklaret under D&D/AD&D-beskrivelsen. Dog skal bæreren slå **1d20 under POW** for at undgå bersærkergang.

Når sværdet udrydder det sidste medlem af en adelslægt, eller bærerens egen (ham selv undtaget), stiger angrebsbonussen med 10% og det giver yderligere +1 i skade.

KARAS HISTORIE

Karas far var kejserlig våbensmed, som familien havde været det i generationer. **Di Arma familien** var vidt berømte for deres kunnen. For Karas far, **Davido di Arma**, blev våbnene dog en besættelse og hans jagt på stadigt nye metoder til at forøge våbnenes farlighed, ledte ham langt ud i den sorte magi. Da dette blev opdaget, blev han frataget sin bestalning og det blev besluttet at alle våben, han havde smedet, skulle ødelægges. Efter den afgørelse tog hans sit eget liv med et af sine egne sværd.

Den da 16-årige Kara, der var hans eneste barn, svor at hun ville hævne sin far. Hendes far havde oplært hende i våbensmedefaget, så hun rejste væk med sin faders formue omsat til ædelstene og tog hans ambolt og værktøj med sig. Siden da har hun været optaget af at give kejserdømmets fjender stærkere våben. Med årene er hun dog blevet så grebet af sin faders blodrus, at ethvert mål, der ser ud til at ville trække et blodigt spor over kejserdømmet, er nu godt nok til at hun ville være villig til at lave et våben til det.

Hvis en indehaver opsøger hende med beklagelser om våbenets tiltagende magt, vil hun affeje problemet med ordene: "Sværd dræber ikke mennesker - mennesker med sværd dræber mennesker!"

KARAS SMEDJE I SPILLET

Dette er ikke tænkt som et eventyr, men som enten en lille bi-historie, eller et led af en større sammenhæng, der kan stille spillerne i et moralsk dilemma, hvor fristelsen er at våbnet er sejt, men hvor de menneskelige omkostninger bliver større og større. Før eller siden må man lære at afgøre hvornår mennesket styrer mod et mål, og hvornår målet styrer mennesket.

Nogen spillere vil hurtigt fatte at sværdet er en djævelsk fælde, og hvis de tøver med at destruere det, risikerer de at det vender sig imod dem.

Andre ser det måske først, når de i et vredesanfald har drevet sværdet gennem deres bedste ven, eller i de sidste øjeblikke før døden når de mærker deres eget blod flyde for at stille våbnets uhyrlige tørst.

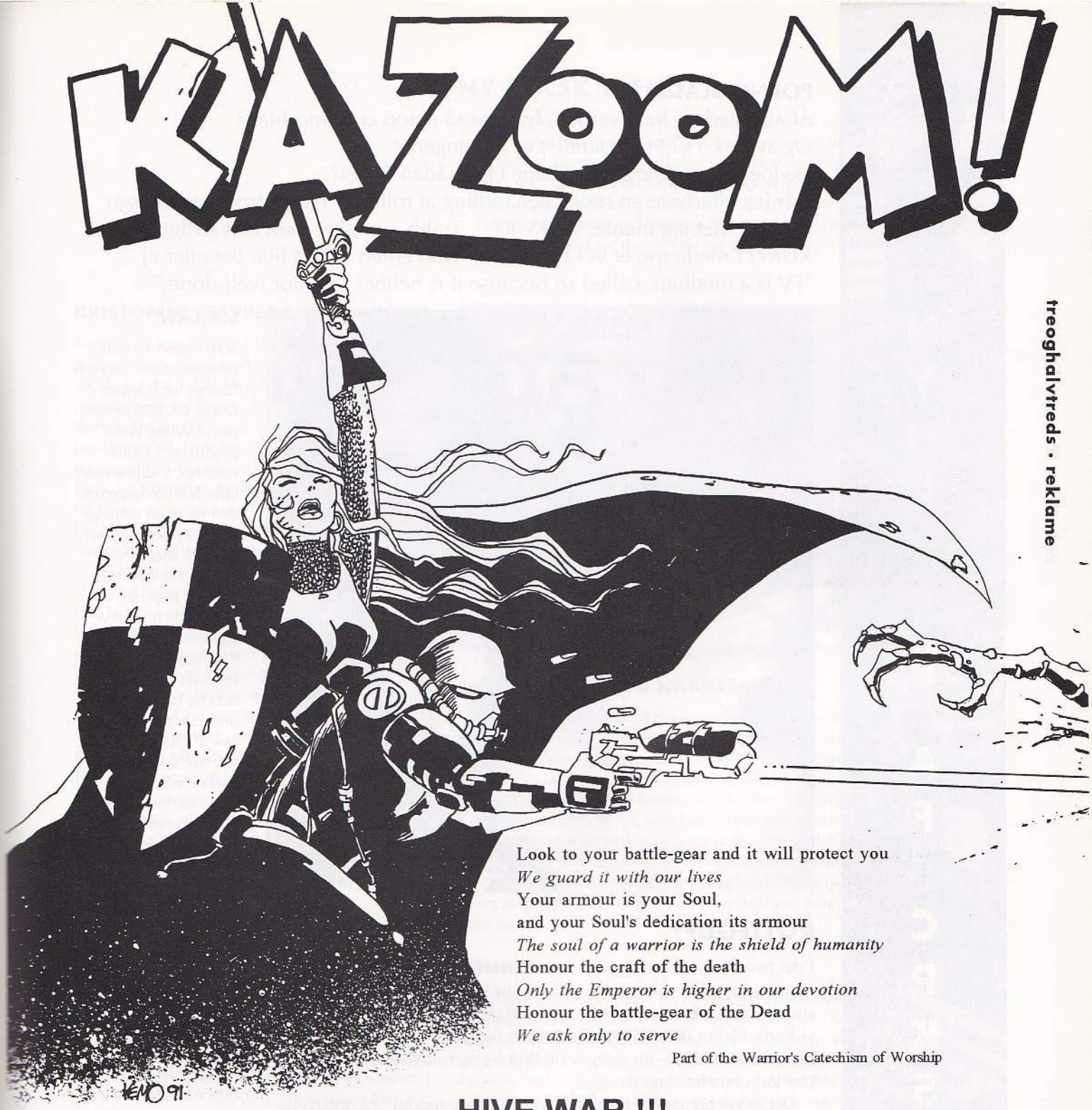
Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste

Tegneserier
Danske
Udenlandske
Fantasy-books
Film-Magasiner
COMIX
Maling & Figurer
Rolle & brætspil
Computerspil

COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf.: 62 22 36 58

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

World of wonders



Look to your battle-gear and it will protect you
We guard it with our lives
Your armour is your Soul,
and your Soul's dedication its armour
The soul of a warrior is the shield of humanity
Honour the craft of the death
Only the Emperor is higher in our devotion
Honour the battle-gear of the Dead
We ask only to serve

Part of the Warrior's Catechism of Worship

HIVE WAR !!!

I marts kommer den længe ventede udvidelse til EPIC Space Marine: HIVE WAR. En gennemgribende introduktion af Tyranids & Genestealers til straks at bruge i sine episke slag! Faktisk udgives der figurer med det samme, dog ikke i samme æske.
Hive War fås hele marts måned til den latterligt billige pris af.....Kr. 179,50
Desværre kan man ikke nå at bruge Tyranids i vores EPIC-Turnering, som efterhånden lakker mod enden med semifinaler og finale i marts!!!

FREDERIKSBORGGADE 37 • 1360 KBH K • TLF: 33140033 • FAX: 33127085
MA-TO: 11-17^{30} • FR: 11-19 • LØ: 10-15

PORNO-BLADE!

Af alle steder i hele verden, hvorfor så netop et porno-blad? Og *svensk* TV? Hvad fanden er meningen!? Skylder de os ikke stadig Skåne eller sådan noget? Når jeg efterlyste en seriøs behandling af rollespil i medierne, var det sgu ikke lige det jeg mente. TV-KURT... Tjahh – måske, men helt ærligt: *KURT*? I medierne er vi i hvert fald, hvad enten vi kan lide det eller ej. "TV is a medium, called so because it is neither rare nor well-done."

ROTTEGUF!

I det nye nr. af Rapport-piger kan man selvfølgelig se en masse nøgne piger. Ikke dårligt. Man kan desuden læse lidt om store, smarte biler, men det er vist mest fordi de også tiltrækker piger (har vi hørt). Heller ikke dårligt. Den sidste naturlige ting man finder i et rigtigt mandeblad – en rigtig scoreting – er... rollespil! Selvfølgelig. Det ku' vi da ha' sagt os selv.

Det er vel og mærke ikke det kendte fantasy-modul "På opdagelse i Grotten" det handler om, men derimod live rollespil fra Hareskoven. Rapports udsendte Lars beretter: "I en stiv (...) time var jeg zombie hos en smuk troldkvinde..." Det kunne vi i redaktionen også godt tænke os at prøve, og vi venter på svar fra **Semper Ardens**, der åbenbart har foden indenfor i det gode selskab. Mens vi venter er der immervæk 132 sider med øhm... andre ting på, og iflg. Ronni er der indtil flere af disse "ting" han har telefonnummer på. Spørg os ikke hvordan vi opdagede de slibrige detaljer, spørg os ikke om hvor vi har bladet fra, spørg i det hele taget ikke om noget som ikke rager dig!

L.A.LAW

Som nogen vil vide udsender Steve Jackson Games for tiden en række GURPS-versioner af White Wolf-produkter. I Fønix nummer 1 kunne man læse lidt om baggrunden for disse udgivelser, der mildt sagt var speciel. Mark Rein-Hagen var kæreste med en pige der arbejdede hos Steve Jackson Games, og da han fik stukket en kontrakt i hovedet af hendes bror, skrev han under. Ideen var vist nok at GURPS var et døende system, så hvis de på denne måde kunne omvende nogen kunder til Storyteller-produkter, var det fint. WW blev dog hurtigt trætte af spøgen og kastede sig ud i en retssag mod SJ, der til gengæld sagsøgte WW for at have brugt en illustration der mindede om SJ's pyramide-logo. Striden blev så bitter, at WW og Steve Jackson til sidst ikke kunne snakke sammen, men måtte bruge en mellemmand. Løsningen blev at WW ikke brugte tegningen igen, og at Steve Jackson for fremtiden ikke udgiver en eneste GURPS Storyteller-ting. Ak, ja. Det hele begyndte med uskyldig kærlighed (snøft)...

Et løst rygte indløbet i sidste sekund før deadline siger at der på X-Con i Albertslund (24-26/02) vil blive både prøvespillet og solgt et Horror-live rollespil, der præsenteres som Danmarks første kommercielle live-rollespil. Dette kunne jo tyde på, at der forelægger noget på tryk, og det glæder vi os til at se nærmere på i Fønix. Fønix er selvfølgelig også tilstede på X-Con, med **Ronni von Rattenheimers Slotskælder**. Gratis drink til alle i det rette vampyrdress!

Troels fra Hobby House i Århus er formedentlig en glad mand! Han har nemlig solgt sin Magic-samling til Mads Lunau (X-formand for FASTA og med-forfatter på Viking), Peter Jones (arrangør af Un-Conventional) og et par andre unavngivne købere, for den nette sum af 15.000 gode danske kroner... Vi ved godt at dette er rent og skær sladderspalte stof, men vi kunne ikke la' vær'. Som tanke-eksperiment kan man jo overveje om det er køberne eller sælgeren der er det bedste sladderspalte stof...

NY POLSK TREND

Efter i lang tid at have lidt under fordomme om at være popkommercielle pampere, der bare var ude på at score kassen med ligegyldige genoptryk, har TSR endelig spyttet et virkeligt innovativt og længe savnet produkt på gaden. Yes - det er sandt! Langt om længe er de her. Som en extra appetitvækker skulle de denne gang være fri for fejl (wauw!).

Players Handbook og **Dungeon Masters Guide** i en ny og bedre **3. udgave**!!! Hvad sir' du så? Dér var den. Fedt!

KRISTOFFER, ZAPPER?, PHØNIX???

Fønix er et rought (råft) blad for roughe (råffe) rolle-spillere. Ingen tvivl om det. Det er jo derfor DU læser det, ikke? Men havde du nu været pædagog, ja - så havde det seje blad heddet **Børn & Unge** (råft navn...). Det er et tjekket pædagogblad, hvor man kan læse om tjekkede pædagogting. Blandt andet kunne man for nyligt læse om **Kristoffer Apollo**. Kender du ham ikke fra Fønix, så kender du ham sikkert fra **FASTA**, hvor han i mange år har været en af folkene bag den måske mest velfungerende klub i Danmark.

Kristoffer er en zapper, hvad dét så end er. Det står der i hvert fald. På midtersiderne, manner! Her får man alle de saftige detaljer serveret - han havde bl.a. et temmeligt godt gennemsnit i folkeskolen. Mens man overvejer hvordan man bedst omsætter dette til knitrende pengesedler, vil jeg imidlertid gerne brokke mig over journalisten, der på mystisk vis har fået Fønix og FASTAs blad Gekko til at smelte sammen til "Phønix". **HVAD FANDEN ER MENINGEN?** Måske skulle de pille LEGO-klodserne ud af ørene. I hvert fald kan vi konstatere, at vejen til berømmelse, sex og penge næppe går gennem pædagogik men snarere gennem rollespil og Fønix. **Godt gået, Zap-ollo.**

TRÆK OG SLIP

I begyndelsen af Januar kunne man på den Københavnske lokal-kanal **TV KURT**, se et usædvanligt vellykket program om (ta-daa...) rollespil. Blandt andet ridsede vores alle sammens guru **Paul Hartvigson** rollespillets idé og fremtid op. "Der kommer helt sikkert flere toiletscener i rollespil", var budskabet og det blev underbygget med et indslag fra **Den Berømte Palle Schmidts** lejlighed (kunstpause) hvor man overværede en sekvens fra hans FASTAVAL '95 scenarie **De Professionelle**. Det vil sige at der her er tale om verdens første forfilm til et scenarie!

Den nystiftede Live-rollespils forening **Semper Ardens**, var også repræsenteret ved Mads J. Worm Frederiksen, der fortalte om deres aktiviteter i Hareskoven. Mere om dem i Fønix nr. 8.

Programmet var forøvrigt produceret af bl.a. **Mikkel K. Sørensen** - Fønixs chef-redaktør. Er der tale om en københavnsk Nørd-mafia? Er det blot endnu en toiletscene eller lugter her af nepotisme? Man ved det ikke...

Vores helt Viktor Södersten, psykolog i vanskeligheder, forudindtaget, sej TV-vært.

SVENSK PSYKOLOG NAKKESKUDT!

Efter at have indrømmet at det bare var et billigt trick for at få din opmærksomhed, kan vi her berette om et debat-program i svensk TV2 hvor i Viktor Södersten (repræsentant for SVEROK og tidligere chef-redaktør på Gryningen) og TV-værten sammen tværede en psykolog fuldstændig ud. Han forsøgte desperat at binde det såkaldte "rollespilsmord" (se Fønix 6) sammen med bl.a. KULT, men hans argumenter faldt temmeligt kraftigt til jorden, eftersom værten konstant afbrød ham på det groveste for at vise endnu et klip med glade, unge rollespillere. Programmet blev indledt med en lille kampscene, hvori værten glad huggede en fjende ned, og det var svært at undgå fornemmelsen af, at psykologen bare var inviteret for at gøre sig selv til grin.

PANDORA

Den 18/01/95 fik Danmark en ny rollespils forening. Pandora er navnet og Den Berømte Palle Schmidt er manden (rigtige mænd har briller) bag. Sammen med en bunke andre mennesker fra Fønix og miljøet i København generelt, blev foreningen dannet som et alternativ til det noget døde københavnske klubliv. Grundtanken er, at Århus har FASTA - hvad har København? Valg-flæsk inkluderer lokaler, skriveworkshops og faste spilledage. Det siger sig selv at Fønixfolkene vil indvolvere sig aktivt.

Det koster 20 kr. at støtte dette initiativ. Yderligere info: Christian P. K. Sørensen, Olufsvej 8, 2100 København Ø. Telefon 3543 3775.

TIL H&M PIGEN

Hvis det skal være på den måde, så kan det også bare være ligemeget! Vi kender da bare heldigvis i tonsvis af andre fotomodeller, som står i kø for at møde os, så bare drop det!

-Men du må rigtig meget gerne ringe på 31 39 37 40, af'så ikke fordi vi er ude på noget...

Fire sekunder før deadline indløb følgende telegram: Danmarksmesterskab. STOP. I Magic. Stop. April måned. Stop. I København. Stop. Yderligere information. Stop. Faraos Cigarer. Stop. Telefon 333 222 11. Stop.

Siden Gygax rullede sine første spæde terninger har der været en udvikling i gang, som West End Games understreger ganske godt i en reklame for et supplement til Bloodshadows. "Definitely not your father's roleplaying game", hedder det sig, og efterhånden er det vel mere eller mindre sandt. Som man i gamle dage overtog fars modeljernbane, finder man i dag fars gamle Dungeons og Call frem fra skufferne. Jeg føler mig allerede frygtelig træt og gammel og... er det et gråt hår jeg aner?

Computerspillet Mortal Kombat II omsatte i sin første uge på markedet for mere end 50.000.000 dollars. Det er mere end succésfilm som the Mask, True Lies, Forrest Gump og the Lion King kan prale af. Det har måske ikke meget med rollespil at gøre men alligevel - tankevækkende...

anmeldelser

INTET UNØDIGT INFO. BLOT DE HÅRDTSLÅENDE FACTS. REDIGERET AF MGS OG CPKS.

Det skal på det kraftigste understreges at hverken de to anmeldelses-redaktører, **MGS & CPKS**, eller **FØNIX**-redaktionen som helhed er ansvarlig for de enkelte anmeldelser, da disses indhold helt og holdent står for den specifikke anmelders egen regning.

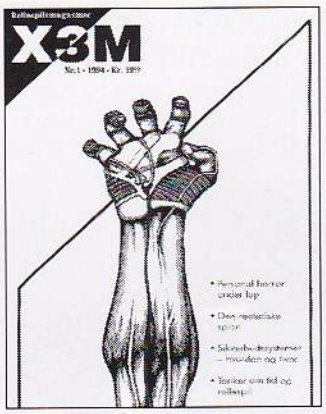
LÆS: Vi påstår ikke at vi er enige i alt hvad de forskellige anmeldere skriver – men heller ikke at vi er uenige....

kort nyt

***Kort Nyt** er **Fønix'** nyeste tilbud til den aktive rollespilsprodukt-køber. Her vil man hver måned kunne finde **en mindre anmeldelse/omtale** af nye produkter, som der ellers ikke er plads til på disse sider.*

TIL WRAITH:
Necropolis Atlanta
White Wolf Inc.
124 sider, 140 kr.
Leveret af Fantask

Her viser White Wolf, hvad de er gode til. Necropolis: Atlanta er "fætter" til "by night"-serien til Vampire og rummer ligesom disse en grundig beskrivelse af byen, dens baggrund og overnaturlige indbyggere. Atlanta er en sydstatsby, og danner en sej "gothic"-baggrund med den helt specielle, tilbagelænede sydstatsstemning, som minder om en blandning af "The Crow" og "Interview with a Vampire". Bogens kapitel om en Vampire/Wraith crossover, som inkluderer byens vigtigste *kindred* og en ganske interessant scenarie-idé, er en fed ting. Mere af det...



X3M

NYT Dansk rollespilsblad.
Af Sebastian Flamant (ansv. redaktør) m.fl.. *X3M.*
28 sider, 20 kr.

Anmeldt af Christian P.K. Sørensen (+div. andre)

Evil Dead er extrem morsom. **Poul Nyrup** er extrem kedelig og **Sandra Bullocks** er extrem lækker. Det nye rollespilsblad X3M er derimod ganske almindeligt. På trods af den lovende titel er bladet ganske uskadelig underholdning. På 28 sider har X3M lagt sig på et meget konventionelt og lidt kedeligt lay-out - ingen overraskelser her. Tegningerne er af svingende kvalitet, og X3M giver let en fornemmelse af at være et **ambitiøst klubblad**, mere end et **selvstændigt magasin**. Det skal måske ses i sammenhæng med at en stor del af redaktionen har solide rødder i klubmiljøet.

Første nr. indeholder fire artikler, en plotlinie og en "idé-side". Desuden er der en redaktionel side, "X3M på din side", hvor jeg forventede at finde en leder, en introduktion eller i det mindste bare et eller andet der besvarede mine spørgsmål: Hvad er idéerne bag, hvor vil de hen og hvorfor endnu et blad i lille Danmark? Istedet fandt jeg to indlæg. Det ene bustede generelt hele rollespilsbranchen i sobre toner: "I skulle skydes og hænges og piskes og garroteres og...", mens det andet raser over de alt for få samlejer i rollespil. "Pornofilm er stadigvæk forbudt for børn under 16..." Pokkers osse, hva'?

De fire artikler er vidt forskellige i stilen. Adam Bindslev skriver om kalendere i rollespil og det gør han udmærket. Brian Rasmussen giver sit syn på Vampire -genren, men artiklen har en "Nå - og hvad så?" fornemmelse over sig. Fønix' faste Shadowrun anmelder Matias Stuven, har leveret en artikel om sikkerhed i cyberpunk-spil. Den savner noget saft og kraft, men er anvendelig. "Den realistiske spion" af Sebastian Flemant kunne have heddet "Den social-realistiske spion". Der er noget **life sucks** over den og den er absolut ikke for folk med hang til James Bond.

Plotlinien af Bjarne Sinkjær hører til den bedste del af X3M. Den er ikke ligefrem chokerende nyskabende, men den holder hvad den lover. En mand bliver dræbt af "noget" der godt kunne være en varulv og spillerne præsenteres for en række spor. En kreativ spilleder kunne med lidt arbejde godt få et "X-files"-agtigt FBI scenarie ud af det. Derimod er idé-siden "Kilden" absolut ikke noget at råbe hurra for. Tanken er god nok: En samling af personer, lokationer og idéer. Desværre er det som så med udførslen og idéerne får fra "uinspirerende" til "03".

Sammenfattende ser jeg ikke hvilket behov X3M opfylder. Indtil nu har de kun serveret hvad der allerede fåes i en anden indpakning, de er ikke et decideret alternativ og de er alt andet end X3M'e. *No pun intended (not!).*

ANDRE MENINGER!

Hvad helvede er nu det? Et nyt rollespilsmagasin – en konkurrent til Fønix?

Jeg betragter ikke X3M som en konkurrent. Indholdsprofilen og typen af artikler, understreger tydeligt at X3M satser på en smallere målgruppe end Fønix. X3M er et alternativ, hvor der er mulighed for at skrive ting vi ikke bringer i Fønix.

Indholdet i det første nummer er hæderligt, men desværre lever det ikke op til bladets navn. Det mest ekstreme jeg kunne finde, var chefredaktørens indlæg til spalten "X3M på din side". Her raser han over den herskende dobbeltmoral og puritanisme der er at finde hos de amerikanske rollespilsfirmaer. I sit arrige angreb på en industri der forherliger volden, men stadig opfatter sex som et tabu, udtrykker chefredaktøren et klart ønske om flere synlige kønsorganer på forsiden af rollespilsprodukterne. **Interessant, Sebastian.** Jeg håber at denne forside-politik vil skinne igennem på kommende numre af X3M ...

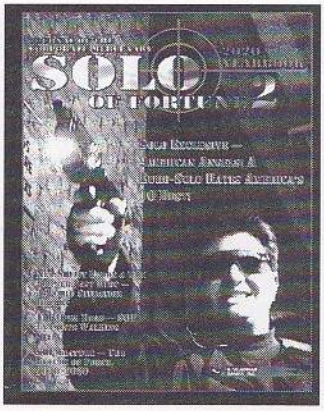
Mikkel K. Sørensen, Fønix chefred.

... at lave en scenariesynops i et blad der prøver at være seriøst med en flok spillere der går ned af en gang, ser en dreng med en kæmpe slangebøsse stå med en en finger i et hul i væggen, hvorefter han spørger dem om de vil hente et stykke tape (!) er både til at le og græde over. Le - fordi det er absolut tåbeligt. Og græde, fordi det er latterligt at spilde plads i et blad af en sådan størrelse på sådan noget. Det kan jeg ikke respektere – hverken som aktiv rollespiller eller blad-laver. Hvis jeg havde købt bladet ville jeg fandme føle mig snydt ...

Michael G. Schmidt, layout- & anmeldelsesansv.

X3M er helt igennem godt blad, men det er ikke særligt nyskabende at læse Adam Bindslevs artikel om tid og kalendere, når man tidligere har læst en tilsvarende artikel i **Erebor Nyhedsbrev nr. 42.**

Kjeld Johansen, rollespilsordstyrer på Pol-Online



SOLO OF FORTUNE II

Cyberpunk 2020-supplement.
Redigeret af Derek "the Q" Quintanar.
R. Talsorian Games.
96 sider, 150 kr.

Anmeldt af Michael Schmidt

The wounded man lifted his head and stared at me (...) then he asked me for my autograph. So I signed my autograph for him. And then Voregod shot him through the head. It's a funny old world.

I hælene på **Chromebook III** *[anmeldt i nr. 6, red.]* følger nu atter en bog for våben-entusiaster og rollespillere med seriøse Rambo-komplekser. Mere en opdatering end en fortsættelse til originalen, Solo of Fortune II (SOF2) begynder hvor 1'eren slap – dvs. med flere våben, mere vold og endnu mere "on the edge" *[ingen relevans til rollespillet af samme navn, red.]*.

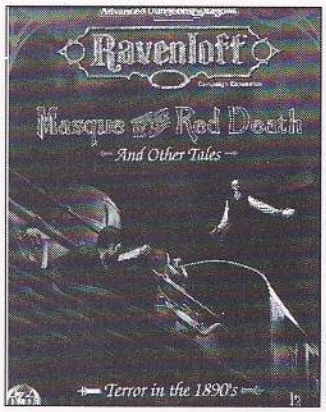
SOF 2 er som forgængeren bygget op omkring et fiktionelt magasin af samme navn, der i 2020 beskæftiger sig med alt enhver cyberpunker kunne være interesseret i – våben, krom, hvor man skal skaffe våben, penge, hvor man skal skaffe ammunition til våben, elektronik og, ej at forglemme, hvilke våben man skal tage med hvor.

Bogen er delt op i en række tekststykker, skrevet af en stribe forskellige personer der hver især bibringer artiklerne deres helt egen stil – som det citerede tekststykke i starten jo tydeligt viser... På denne elegante måde sørger R. Talsorian for, at dette produkt ikke bliver præget af den samme ensporethed, deres mere normale udgivelser til tider lider under. Mht. til artiklernes indhold spænder det fra det vildt interessante til "gaaaab", men dette understreger jo blot realismen, da ethvert normalt magasin ville være på samme måde. Det er en gennemført tekstuel stil, de her viser – og det var fandme på tide!

Som sædvanlig kniber det dog gevaldigt med bogens illustrationer og layout. Jeg ved ikke om dette skyldes, at de hos R. Talsorian hellere vil lave rigtige bøger, hvor det kun er teksten der tæller, eller om det måske er fordi at FASA har snuppet alle de seje tegnere?! Ét er dog sikkert: for mig er det møghamrende irriterende at et blad der skal forestille at være fra 2020 ligner resten af "de unavngivne nede fra kiosken". Cyberpunk-genren i sig selv lægger op til nogle meget fede illustrations-måder – og det burde R. Talsorian se at begynde at benytte sig af!

Men, hvis man ser bort fra illustrationerne, er SOF 2 en klar vinder. Den uddyber gevaldigt Solo'ens rolle i Cyberpunk 2020, og gør sit for at netop denne karakter ikke blot bliver en hjernedød Commando-type...

Anmeldereksemplarer leveret af R. Talsorian



MASQUE OF THE RED DEATH

Udvidelsessæt til AD&D Ravenloft.
Af William W. Connors.
TSR Inc.
1 Box, 250 kr.

Anmeldt af Christian P.K. Sørensen

Masque of the Red Death er oprindeligt en novelle af Edgar Allen Poe, der bl.a. beskriver en forfærdelig pest – "the Red Death" – der raserer et land, mens prins Prospero holder dekadente maskeballer for at holde tanken om døden borte.

Dette har, guderne må vide hvorfor, været udgangspunktet for **Red Death** kampagne-verdenen, der af uforklarlige årsager deler logo med Ravenloft-udgivelserne. Bevares, det er da et horrorspil, men det har absolut ikke noget med "the Demiplane of Dredd" at gøre. I stedet er verdenen, kaldet **Gothic Earth**, et misk-mask af samtlige horrorhistorier man kender, plus et par stykker man ikke kender. Det er en verden hvor Dracula, Frankenstein og hans Monster, Jack the Ripper, Sherlock Holmes, dr. Moriarty og alle de andre gutter allesammen er del af et, stort, nederdrægtigt plot som ingen kender (inklusive dem selv), udtænkt af den forfærdelige onde uhåndgribelige Kraft: "the Red Death". Denne kraft har intet at gøre med pesten fra Poe's novelle, hvilket pointeres kraftigt, ligesom der heller ikke er nogen der har set den, ved hvad den er, hvad den vil eller hvad den kan. Alt man ved er, at den er meget ond...

Først kunne det måske godt lyde en smule plat, men efter en nærmere granskning kan man konstatere at det faktisk er pænt hamrende plat. Der er tale om systematiseret voldtægt af samtlige monstre, der reduceres til fed-lamme klokkekøer i soldet på en mægtig ond og aldeles uvedkommende ond kraft, og jeg overvældes af kvalme når jeg tænker på voldtægten af f. eks. Frankensteins Monster...

Det skal siges at alt er udført særdeles smagfuldt. Det er ligesom i Whiskas reklamerne: Godt nok er det klam kattemad lavet af affaldskød, men det bliver serveret i en porcelænskål med lidt timian af en særdeles smuk kvinde (der ser ud til at kunne finde på at spise det selv...). Nydeligt illustreret i en pæn æske og med tilhørende plakat, er det absolut værdigt fyldstof på bogreolen, men jeg må sige at jeg ikke kan anbefale varen... overhovedet!

Hvis du undrer dig over, at det trods alt får 1 rotte så er det fordi det er et stykke solidt håndværk fra et firma der faktisk kan deres kram. Hvis man endelig vil spille i denne skruplatterlige verden, så får man så sandelig også materialet til det. Og så vil jeg ikke sige ét ord mere om det!

Anmeldereksemplar leveret af TSR Lmt.

rotten

På grund af en overvældende læserstorm fra Ronni's fanklub bringer vi atter en forklaring på de forskellige rotte-angivelser.

½ Rotte
Det argeste slam, end ikke værdig til rottefode. Stjernerne må ha' været meget gavmilde eftersom man overhovedet har anmeldt dette produkt i bladet. Bør mærkes med en speciel advarselsmærkat.

1 Rotte
Et super-dårligt, talentløst produkt, hvis layout skriger af 70'erne og græstørv i håret. Der må dog være et-eller-andet tolerabelt ved produktet, da det ellers kun ville ha' fået ½.

1½ Rotter
Stadigvæk i den ubehagelige end af skalaen - her kan en gennemsnitlig ide ende, hvis layoutet stinker og PC'ere/NPC'ere/baggrunde er tynde som pap.

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

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

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

3½ Rotter
Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.

4 Rotter
Her er man på vej mod noget stort. En laber lille pakke, der sætter mit mundvand igang.

4½ Rotter
Sender næsten alle andre produkter til fuld tælling.

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

west end

250,00

Paranoia 5th Ed.
Det er let på at gå på eventyr i *Alpha Complex* med denne nyreviderede (???) version af det humoristiske **Paranoia**-rollespil. Stol ikke på nogen og ha' altid din laser klar!

150,00

Star Wars Flashpont: Brak Sector
Et **Star Wars**-scenarie hvor oprørerne (dvs. spillerne) slår til mod "Imperial Navy staging og maintenance yards" i *Imperiets Brak Sector*!

white wolf

Clanbook: Ventrue — 100,00
Den sidste i serien af *Camarilla* klanbøger til **Vampire.** Denne gang kaster vi et blik på the *Ventrue* – den mest indflydelsesrige og magtfulde af alle klanerne.

Masquerade: The Book of Props — 150,00
Omfattende "how-to" bog, med information om at skabe alt, lige fra scener og kulisser til troværdige spilpersoner. Indeholder tips om kostymer, en vejledning i at lægge en ordentlig make-up og gennemgang af forskellige rollespilsteknikker.

RAGE Starter Deck — EIF
Et NYT kortspil! Denne gang er det de heroiske varulve's tur til at blive indkorporeret i et kortspil. Spillerne's varulve bekriger hinanden ved hjælp af overnaturlige kræfter, spirit "hjælpere" og mystiske fetisches. 60 kort per *deck*.

Sea of Shadow — 120,00
Supplement til **Wraith**, der fokuserer på den mareridtsverdenen bedre kendt som *the Tempest*.

Technocracy: New World Order — 100,00
Et kort, men informativt, kig på forskellige *Technocracy agenter*. Inkluderer en grundig gennemgang af **Mage-verdens** politiske og samfundsmæssige historie.

Vampire Dice Set — 100,00 (!)
10 stk. grønne, marmorimitations 10-sidede terninger. Og var det ikke på tide?

Perfect Warrior — 200,00
Et begynder-scenarie til **Street Fighter: The Role-playing Game**, hvor slagmarken er Europa.

D.C. by Night — 180,00
Endnu en bog i rækken af **Vampire**-supplementer om USA's storbyer. Denne gang om "the Murder Caiptal of the World" – Washington D.C.

Project Twilight — 120,00
Vi kan desværre ikke skrive noget informativt om dette **Mage**-scenarie, mærket **FOR MATURE READERS**, da vi her på Fønix-redaktionen tager vores ansvar overfor de unge rollespillere, dvs. de under-18-årige, meget alvorligt.

INWO

NYT Kortspil.
Af forskellige fra Steve Jackson Games.
Steve Jackson
110 kort, 90 kr.

Anmeldt af Lars Andresen

Illuminati - New World Order er endnu et kortspil i **Magic** traditionen, denne gang baseret på det gamle spil Illuminati. Det kan ikke undre, at Steve Jackson Games prøver at ride med på den abnorme Magic bølge, og skumme lidt af den økonomiske fløde.

At se forbindelsen mellem det gamle Illuminati og det nye Illuminati kortspil er heller ikke svært, for i begge spil indgår der forskellige kort med diverse værdier og formål, og derfor virker omformningen nærliggende.

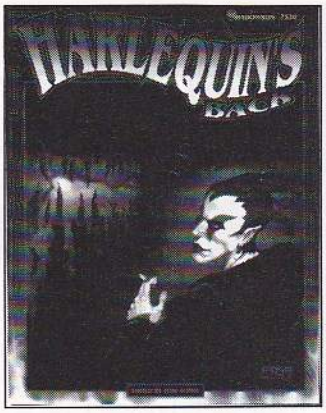
Der er tre forskellige slags kort i **NWO**. **Plot Cards, Group Cards** og **Resources**. Plot Cards og resources er hvad der for alvor skiller kortspillet fra brætspillet, for de gør spillet afvekslende og overraskende, og sikrer at spillet ikke bliver uforudsigeligt og kedeligt. For en garvet Illuminati spiller er det især også disse kort der er underholdende, da der her ingen gengangere fra det gamle spil er.

I **NWO** skaber du din *powerstructure* med dine Group Cards, som i det gamle spil, og så bruger du dine plot cards og resources på bedste og mest udspekulreede vis, og sikrer dig hermed, at dine medspillere langsomt vil begynde at hade dig, hvis du er lidt for smart, eller hvis dit deck er alt for godt.

Spillet foregår på samme måde som i Magic, hvor du trækker kort, lægger kort ned, og får bekæmpet dine kort, og det gælder også her om at få modstanderne ned med nakken.

Den store styrke i Illuminati er humoren, satiren og den kritiske, lettere sindsyge indfaldsvinkel på det styrende samfund. Der bliver gjort grin med alt fra **trekkies** og **computernørder**, og intet skal tages for alvorligt. Denne humor er i høj grad bevaret og styrket, for i kortspillet er der mange flere kort at gøre med end i brætspillet. Jeg er lidt skuffet over, at jeg endnu ikke er stødt på et **Wizards of the Coast resources card** eller **group card**, men det kommer nok senere.

Bagsiden ved **NWO** er at det er knap så tilgængeligt som brætspillet, lidt mere omstændeligt og alle de forskellige kort gør, at evnen til at købe mange kort og få et godt deck, er ret afgørende faktorer, men det er jo desværre indlysende. Men det er i høj grad anbefalelsesværdigt, især hvis man ønsker et lidt mere avanceret og humoristisk spil end Magic, for i **NWO** gælder det ikke bare om at slå på tæven.



HARLEQUIN'S BACK

Shadowrun scenarie-samling.
Redigeret af Tom Dowd.
FASA Corp.
150 sider, 150 kr.

Anmeldt af Mattias Stuven

Harlequin er en elver, der har levet i over 5000 år. Han ved at alt kommer og går i cykli. Ligesom efteråret vender tilbage hvert år, vil der uundgåeligt komme en tid, hvor **Frygten** vender tilbage og hærger jorden. Den tid er nu på vej, selvom det egentlig først skulle ske om 2.500 år...

Indrømmet **Harlequin's Back** er et meget usædvanligt scenarie. Alle del-scenarierne, som det består af, foregår nemlig på *metaplanerne*. Det er som regel et sted reserveret for magikere, som er på *astrale quests* efter viden. De bliver ofte brugt af shamaner, som ønsker at finde en **spirit's Ægte Navn**, hvilket giver shamanen total kontrol over den. Men det er også muligt for ikke-magikere at følge med ind på disse planer, hvor handlingen kan foregå når som helst og hvor som helst. Hvilket også sker i Harlequin's Back. Her befinder spillerne sig i fantasy-verdener, post-holocaust verdener og meget mere.

Nu vil den intelligente læser jo nok spørge: "Hvad så med spillernes udstyr? Hvad med deres evner? Hvordan med magikere?" Svaret på disse spørgsmål er, at det afhænger helt af hvilken setting det enkelte del-scenarie foregår i. I en fantasy-setting, vil street samurai'ens **Ares Minigun** måske være et to-hånds sværd (skaden vil være som et to-hånds sværd og ikke som en Minigun!). Det er i denne konvertering, hvori ulemperne ligger. Det er nemlig kun i de færreste af scenarierne, at spillere såsom deckere og riggers kan bruge deres evner. Dermed har man afskåret en stor del af spillerne fra at spille scenariet.

Dertil skal det tilføjes, at scenariet er ret svært. Dog er det op til spillederen om spillerne virkelig dør når de "dør". Forstået på den måde, at spillederen kan vælge, at spillerne kun dør i en del af scenariet.

Hvert delscenarie er illustreret af en bestemt tegner, hvilket giver en speciel stemning til hver del. Det er en god effekt, som FASA har brugt før i blandt andet Harlequin scenariet. Illustrationerne er blot bedre her.

Hvad sker der i det tilfælde, at spillerne rent faktisk fejler i deres mission og Frygten vender tilbage til jorden? I scenariet opfordrer FASA folk til, at skrive ind med deres meninger. Jeg mener, at Shadowrun som et hele ikke har brug for en stor underliggende trussel, som hele kampagnen ville bære præg af. Det ville blot blive Earthdawn anno 2055.

Anmeldereksemplar leveret af FASA Corp.

RISING SUN

Indiana Jones-supplement.
Af Bill Olmesdahl og David Pulver.
West End Games.
96 sider, 130 kr.

Anmeldt af Christian P.K. Sørensen

Japan, omkring 1930. Et land i udvikling, et land med en fantastisk fortid. Her er farer, mysterier og eventyr. Glemte Shinto templer, gammel overtro og moderne videnskab blandes og mørke kræfter truer med at slynge øriget ud i en altødelæggende krig.

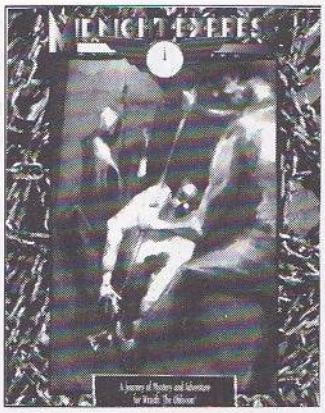
Således er situationen i Japan i begyndelsen af trediverne - i hvert fald i Indiana Jones' verden. Jeg er ikke ekspert, men jeg tvivler på at supplementet ville holde stand i historietimen. Ikke desto mindre er det en meget troværdig kultur de to forfattere får bygget op på de 96 sider.

De første 16 sider går med den obligatoriske gennemgang af hvordan man – helt grundlæggende – opbygger et eventyr. Der er også to små idéer til eventyr, men de er elendige. Sidst i kapitlet er der dog en samling af alle mulige typer som en spilmester ofte får brug for. **Thuggee Cultist, Spirit Medium** og **Librarian** - de er her allesammen og de er faktisk ganske Indy-agtige. Ikke genialt, men godt. Umiddelbart kan næste kapitel godt virke tungt. Det minder lidt om en geografibog, men på den anden side er det specielt i Indiana Jones vigtigt at have styr på fakta. Dernæst får man en gennemgang af militæret. Siden kommer deres kultur, det oplagte Martial Arts kapitel og sidst et stykke om overtro og myter.

Efter disse afsnit følger et køreklart eventyr. Spillerne bliver kaldt til Japan af deres gamle bekendte, professor Crichton, men da de når frem er han sporløst forsvundet. Det udvikler sig hurtigt til en jagt på et gammelt sværd med overnaturlige kræfter. Undervejs er der skønjomfruer, yakuza, håndkantslag, soldater, legender, vulkaner og en tysk arkæolog. Lyder det bekendt? Jep! Manden med hatten er tilbage. Sådan følte jeg det i hvert fald da jeg læste eventyret, som i sandhed fortjener ordet eventyr.

West End Games har med denne bog rettet væsentligt op på de problemer jeg havde med grundbogen, og det skyldes i høj grad eventyret. Supplementet er generelt velskrevet, og i betragtning af pladsen til rådighed, er det utroligt hvad de har fået krammet ned på siderne. Jeg føler mig absolut klar til eventyr i Solens Rige. Slutteligt vil jeg gerne bemærke, at Rising Sun er dejligt fri for regelhenvisninger. Et par stats hist og pist er alt. Desuden medfølger der en "screen", der dog egner sig bedre som en handy reference der ligger ved siden af, når man spiller.

Anmeldereksemplar leveret af Bog & Ide



MIDNIGHT EXPRESS & HAUNTS

Supplement & scenarie til Wraith.
Af div. WW-folk.
White Wolf Inc.
125 sider hver, 120/180 kr.

Anmeldt af Peter C.G. Jensen

Faste læsere af denne anmelderspalte er nok stødt ind i undertegnedes skriverier før. I så fald ved man nok, at jeg har tendens til at dele rundhåndet ud af de eftertragtede "Ronnier" til diverse **White Wolf**-produkter. Dette skyldes dog ikke nogen form for automatik, men derimod en saglig bedømmelse af hvert enkelt produkts kvalitet. Faktisk mener jeg, at White Wolf generelt formår at gøre det ganske godt. Men enhver familie har sit sorte får, og White Wolfs smertensbarn er efter min bedste overbevisning **Wraith**.

Denne anmeldelse er en dobbeltanmeldelse af de to produkter, "Midnight Express" og "Haunts". "De sidste skal være de første" står der i en stor kulturs hellige bøger, og derfor læggger jeg kort ud med at rakke ned på "Haunts". Her har man taget 8 for så vidt interessante steder, og presset dem ned i en Wraith-skabelon. Der er et gammelt slot i Skotland, et portugisisk kloster, et afdanket kasino og hotel, etc. Nogle af ideerne i bogen er vel meget interessante, andre er faktisk temmelig kedelige – for at sige det rent ud. Men fælles for dem alle er, at de lige så godt kunne have været skrevet af **Tine Bryld**. Hvis der ikke havde stået *Wraith, Shadow* eller *Oblivion* hist og pist havde jeg nok glemt, hvad det var jeg sad og læste. "Midnight Express" lider lidt af samme problem, bare ikke i nær så høj grad. Her præsenteres vi i det mindste for et noget mere opfindsomt og "Wraith-agtigt" koncept: spøgelsestoget, som oven i købet er bemandet med nogle rimeligt mystiske personligheder. Bl.a. er "manden-med-leen"-Nicholas utrolig sej, og viser at der måske alligevel er håb endnu for Wraith.

Desværre er alle scenarierne undtagen ét ret dårlige, og lider alle af White Wolf's mani med hellere at ville fortælle histrorier end skrive scenarier. Kun scenariet "The Price of Vengeance", er godt, og det i en grad, at det er det der gør at bogen faktisk bliver et godt køb. Kort fortalt, inddrager det 1. Verdenskrig, et ønske om hævn, hierakiets inkvisition og en slet skjult skandale. Og så er det skrevet uden indbygget rød tråd på størrelse med en 4-sporet motorvej.

Alligevel må jeg sige, at jeg er grumme skuffet. Jeg har læst 250 sider og har kun fundet ca. 20 sider, der var noget værd. Det er for dårligt White Wolf, det må I kunne gøre bedre ...

Den sidste halve Ronni tildeles alene "The Price of Vengeance".

Anmeldereksemplar leveret af Fantask

s. jackson

Illuminati: New World Order Unlimited Starter Deck — EIF
Unlimited versionen af dette nye kortspil, baseret på det berømte **Illuminati**-spil. 110 kort per *deck*.

GURPS Robots — 180,00
Det definitive Robot-supplement til **GURPS**, skrevet af David "GURPS Vehicles" Pulver. Indeholder regler for praktisk talt alle aspekter af robot-bygning, robot-design, og eventyrideer hvori robotterne spiller en stor rolle.

tsr inc.

Thri-Kreen of Athas — 150,00
Alt hvad man behøver for at fremstille og spille *Thri-Kreen* karakterer i **AD&D Dark Sun**-verden.

Complete Book of Necromancers — 180,00
Og her hvor man troede at **TSR** ikke var hoppet med på døds-bølgen! I denne bog finder du svarene på alle de spørgsmål enhver spiller med respekt for sig selv har spillet - og som TSR indtil nu har været for "politiske korrekte" til at svare på!

Dancing Hut of Baba Yaga — 100,00
Udforsk den mest skræk-indjagende "dungeon" nogensinde. En slags ekstra-dimensionelt "madhouse" fyldt med magi og død!

Ruins of Zhentil Keep — 250,00
Efterfølgeren til **Ruins of Undermountain 1 & 2**. Men denne gang er det det berømte *Zhentil Keep*, hovedkvarter for bla. *Lord Chess*, der står for skud.

Dungeon Master's Guide 2½ Edition — 200,00
Den helt nye **2nd Ed. Dungeon Master's Guide** til **AD&D**! Teksten er blevet korrigeret, updated og er blevet indsat i en bog i et utroligt flot og nyt format.

Player's Handbook 2½ Edition — 250,00
Den helt nye **2nd Ed. Player's Handbook** til **AD&D**! Teksten er blevet korrigeret, updated og er blevet indsat i en bog i et utroligt flot og nyt format.

Seven Sisters — 150,00
Dette Forgotten Realms-supplement giver baggrund om "the Seven Sisters".

Savage Baronies 200,00
En serie af korte eventyr, til brug i **Red Steel**-verden, hvor spillerne skal stoppe en invasion fra the *Savage Baronies*! Et Red Steel Audio CD eventyr!

A Player's Primer to the Outlands 150,00
En helt unik CD (TSR går da fuldstændig amok?!) der indeholder en guide til de mennesker der bebor *the Outlands*.

Van Richten's Guide to Fiends 130,00
Denne bog beskriver indgående de væsner fra de *ydre planer* der finder vej ind i **Ravenloft** og bliver

fasa

Chaos March 120,00
Supplement til **BattleTech** der indeholder materiale til kampagner i denne turbulente del af *the Inner Sphere*.

Adept's Way 180,00
Earthdawn sourcebog der beskriver hver af de 15 kerne-discipliner fra en elev indenfor netop den disciplin's synspunkt.

Who Hunts the Hunter 50,00
En **Shadowrun**-novelle af *Nyx Smith*.

Corporate Security Handbook 180,00
Shadowrun supplement om sikkerhed. Indeholder sikkerheds-tips, tricks og nyt udstyr hverken 'runners eller GM's kan leve foruden.

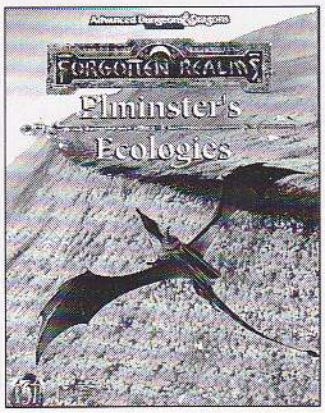
The Falcon and The Wolf 100,00
Det er klan mod klan i denne **BattleTech** scenarie-samling, der tillader spillerne at genleve the *Trial of Possession* mellem klanerne *Wolf* og *Jade Falcon*, som beskrevet i romanerne **Bred for War** og **I Am Jade Falcon**.

Highlander Gambit 50,00
En **BattleTech**-novelle af *Blaine Pardoe*.

chaosium

Miskatonic Uni. 130,00
Sourcebog til **Call of Cthulhu 1920**. En grundig gennemgang af det verdensberømte fiktionelle universitet

Beyond the Wall 130,00
Et **Pendragon**-supplement der udforsker området omkring *Hadrian's Wall*.



ELMINSTER'S ECOLOGIES

AD&D Forgotten Realms-supplement.
Af Rick Swan, Monte Cook, m.fl.
TSR Inc.
290 sider (9 hæfter), 250 kr.

Anmeldt af Martin S. Winther

Med udgangspunkt i deres mest kendte univers, har **TSR** nu udgivet en detaljeret økoguide til 8 af de meste kendte områder i **Forgotten Realms.** Elministers Ecology omhandler de væsner der lever i de beskrevne områder. Deres historie, kultur og endog religion, beskrives i detaljer. Områderne der beskrives er : "The Settled Lands", "Thunder Peak & Storm Horns", "Cormyrean Marshes", "Sea of Fallen Stars", "Anauroch", "Cormanthor", "Stoneland & Goblin Marches" samt "The Gray Land of Thar". Hvert område er beskrevet i hvert sit hæfte, der indledes med en lille introduktion af en af områdes beboere. I "The Settled Lands" er det f.eks. en gammel elverbondemand (?!?). Med deres personlige holdninger, får man så et førstehåndsindtryk at området og dets naturligt forekomme væsner.

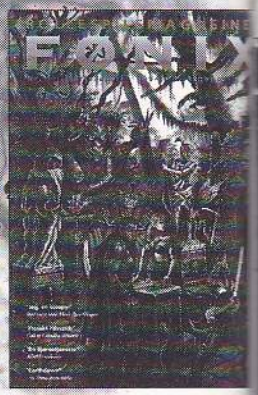
For så vidt bliver man faktisk lidt klogere på Forgotten Realms. Det står dog hurtigt klart at "Økoguiden" bedst fungerer som et opslagsværk. Men her kommer hæfterne faktisk til deres ret. Der er mange inspirerende passager som for alvor kan sætte krydderi på en fantasykampagne.

Der findes dog også et 9'ende hæfte, som jeg har undladt at nævne. Det er nemlig boksens absolutte stinker. Umiddelbart indledes det fint, med en fabulerende Elminister *[kendt troldmand. red]*, der tænker en masse flotte tanker om sammenhængene i den natur der omgiver os alle. Men efter nogle få sider er det slut, og hvilken slutning. Her får vi nemlig alle sammen en rigtig "logisk" forklaring på hvorfor der findes "Wandering Monsters" i Forgotten Realms universet. Så begynder vi sgu' at komme for langt ud. For ligesom at understrege argumentationen følger derfor også 10 sider med tabeller. Jeg får lyst til at gå ud og save nogen i stykker med min motorsav. ALDRIG i de 10 år jeg har spillet rollespil har jeg læst magen til sludder. Så mit råd er, hvis du føler at de 8 beskrivende hæfter kunne give dig et eller andet, så er Elministers Ecology ikke noget dårligt køb. Husk blot at makuler det sidste hæfte, eller endnu bedre, send det tilbage til TSR. Jeg vil ikke afvise af mange af os rollespillere er mindrebegavede drømmere, virkelighedsfjerne og tilbagelænede. Men at begynde at komme med naturvidenskabelige forklaringer på rollespilsverdener, der kun eksisterer i form af tyve hektar fældet regnskov, også i hovederne på en flok snottede nørder, der er for meget...

Anmeldereksemplar leveret af TSR Lmt.

TAK FOR

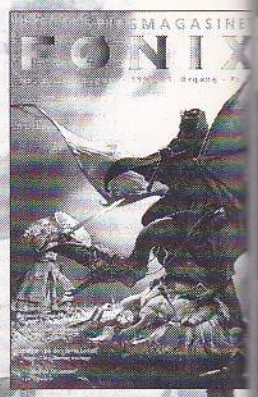
For et år siden holdt vi vejret i spænding over hvordan første nummer af Fønix ville blive modtaget? Nu ånder vi lettet op. Fønix er blevet godt modtaget! Vi har skabt et blad for rollespil i Danmark. Et blad der er værd at arbejde på – og værd at skrive og tegne til! Men også et blad det er værd at betale penge for.



Men når Fønix nu er et dansk blad - hvorfor bruger I så udenlandske forsider?

Dette spørgsmål får vi ofte. Svaret er at det sælger godt, når indpakningen er kulørt og råber "Rollespil".

En dansk forside skal kunne sælge bladet, ellers kommer den simpelthen ikke på!



For rollespil er værd at reklamere for, blandt andet fordi **der ikke er nogen "rigtige svar" i rollespil**, men spændingen og valgene lukker op for vores indre styrke.

Vi vil ikke kun sælge Fønix til Danmarks rollespillere; vores mål er at lære hele Danmark at spille rollespil. Derfor skal vi kunne vise folk, at rollespil er noget andet end det de tror.

Tak til vores forhandlere, der har taget godt imod Fønix. I har anbefalet Fønix til jeres kunder. Vi er smigret over tilliden.

Tak til læserne. I har givet os og bidragsydene en grund til at komme ud med vores ideer.

Mange tak til abonnenterne, som der snart er **500** af. I turde satse på os – og I har skabt et sikkert økonomisk grundlag for at vi kan fortsætte.

En særlig tak til vores forfattere og tegnere. I har omformet jeres vilde fantasier til noget, læserne kan bruge - og som de vil betale for at få.

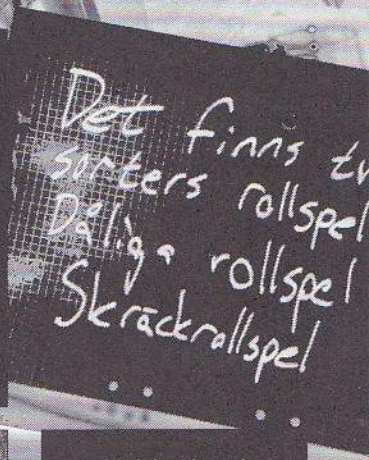
DET FØRSTE ÅR!

... OG ET PAR ORD OM AT SÆLGE VAREN FR

PAUL HARTVIGSON, BIDRAGSREDAKTØ

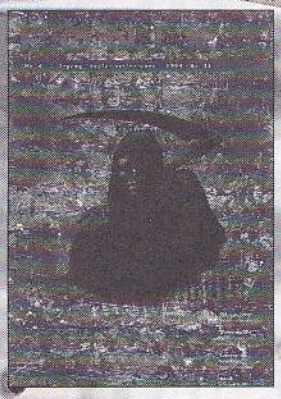
Vi lagde ud med et Earthdawn-billede. Et motiv med mystik fra den gang Fønix var en mystisk nyhed.

Kult-forsiden er svensk og i den mörke genre, vistnok med masser af skjulte sex-symboler. En forvirret forside fra vor mest forvirrede tid.



Heroisk fantasy fra Ringenes Herre, som viser at kvinder på rollespilsprodukter godt kan være praktisk påklædt.

Rollespil er bare en af mange ting. I kan bruge tid og penge på. Derfor skal Fønix være så godt at det **i sig selv** bliver en grund til at spille rollespil, og ikke "bare" et godt blad om rollespil.



En dansk forside med den grumme høstmand. Nummeret solgte dårligt, men det kan også være fordi der ikke var letpåklædte kvinder på forsiden.

Rollespil er nemlig aldrig det du tror.

Fønix vil frem med dette mystiske budskab, og det kræver tid!

Så tak til jer der har givet os en fremtid ved at at støtte bladet i det første svære år.

Vores "indforståede" forside, hvor Ronni fik presset sig ind. Folk har haft delte meninger om han hørte til dér (og om han var ædru...)

Shadowrun-motivet viser at Fantasy lever i cyber-genren - og at kunstnerne kan lide stærke damer ...

Nu har vi takket jer alle. Hvordan kan I så takke os?

Det kan I ved at være med i Fønix: køb bladet, få andre til at købe det.

Kom med jeres kritik, jeres meninger, artikler, eventyr, tegninger og forsider – giv jeres ideer og drømme videre til andre – gennem Fønix.

Sammen vil vi sælge rollespillet til danskerne!

SÅDAN
gør du

ABONNER PÅ FØNIX!

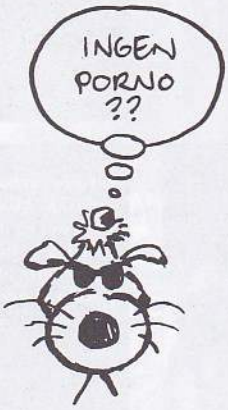
Gå ned på posthuset og indbetal **150 kr.** på girokonto **1 64 47 93** (Phoenix v/ Christian P. K. Sørensen, Olufsvej 8, 2100 Kbh. Ø).

Skriv dit eget navn og adresse (evt. også telefon-nr) under indbetaler.

I rubrikken "Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen" skriver du hvilket nummer af Fønix du vil starte med.

FÅ 6 NUMRE FOR 150,- KR

FÅ FØNIX TILSENDT PORTOFRIT HVER 2.MÅNED



abonnement · toogtres

Overførsel fra Girokontonummer

Underskrift iht. underskriftsblad

Indbetaler

Meddelelser vedr. betalingen kan **kun** anføres i dette felt

ABONNEMENT ØNSKES FRA FØNIX NR.: _____

Kroner — Øre

Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i dette felt

+01<

GiroBank Indbetaling

Beløbmodtagers Girokontonummer og betegnelse

164-4793

Phoenix
v/ Christian P.K. Sørensen
Olufsvej 8
2100 København Ø

Postvæsenets stempel

Betalingsdato — Betales nu

Dag — Måned — År — Sæt X

s 4030 (10-94) Giro 759/5087

+1644793<

Kvittering

Beløbmodtagers Girokontonummer og betegnelse

164-4793

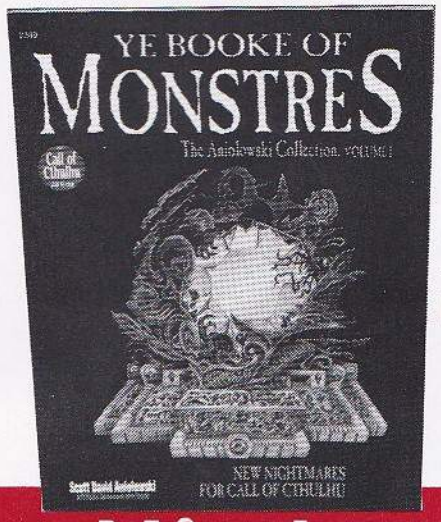
Phoenix
v/ Christian P.K. Sørensen
Olufsvej 8
2100 København Ø

Postvæsenets kvittering

Gebyr for indbetaling betales kontant

Kroner — Øre

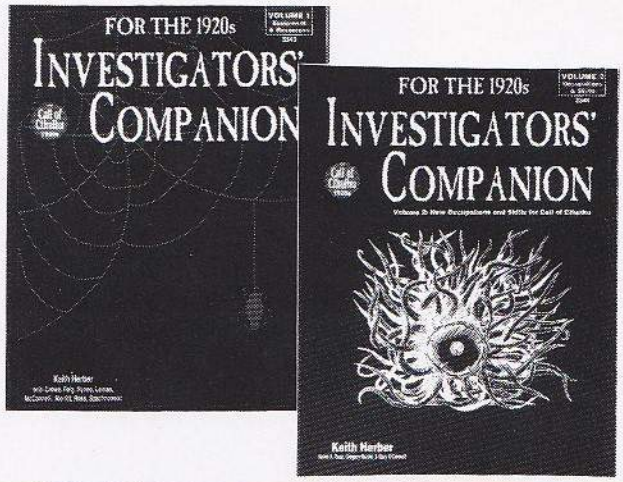
GiroBanks erstatningspligt ophører, når kravet ikke er anmeldt for GiroBank inden 2 år efter indbetalingen. Checks m.v. modtages under forbehold af betalingsmidlets honorering.
Ved kontant indbetaling på posthus med terminal, er det udelukkende posthusets kvitteringstiltryk, der er bevis for hvilket beløb, der er indbetalt.



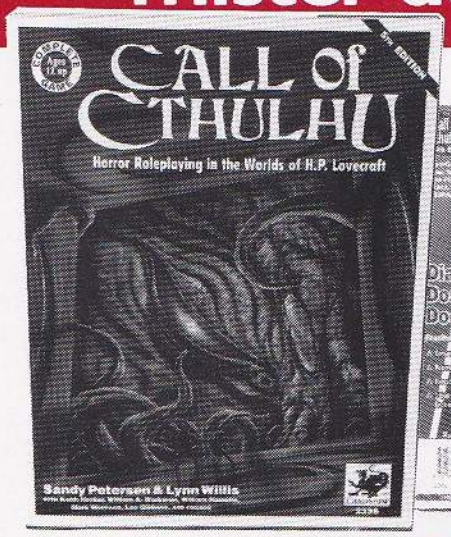
Uvurderlige håndbøger i kampen mod det onde

Pr. stk.

79.-



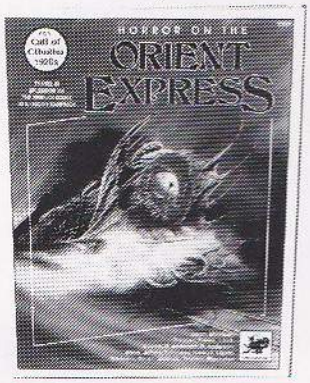
Når du ser vores tilbudspriser på Call of Cthulhu i marts/april måned, mister du hurtigt *sanitypoints*...



Grundbog til Call of Cthulhu

- Forlad ikke hjemmet uden.

129.-



Et hav af udvidelser og eventyr

Fra **79.-**

De Luxe

Eventyret over alle.

349.-

Nyt rollespil fra Chaosium

129.-

Bog&idé

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

Bog & idé Postordre	*Postbox 1054*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Lyngby Storcenter 54*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Vestergade 59-61*	*5100 Odense C*	*Tlf. 66 11 40 33*
Bog & idé	*Rådhustorvet*	*7100 Vejle*	*Tlf. 75 82 05 44*
Bog & idé	*Kongengade 33*	*6700 Esbjerg*	*Tlf. 75 12 11 77*
Flensborg Bog & idé	*Stændertorvet 4*	*4000 Roskilde*	*Tlf. 42 35 00 08*
Nytorv Bog & idé	*Nytorv 1*	*9000 Ålborg*	*Tlf. 98 11 66 11*
ClemensBro Bog & idé	*Åboulevarden 50*	*8000 Århus C*	*Tlf. 86 13 39 55*

FRA INSTRUKTØRERNE BAG 'SUBRAT', 'KODENAVN: RONNI' OG 'THE BIG NEON-GREEN'

HAN ER SEJ
SOM BARE FANDEN.

OND I SULET.

HÅRD SOM FILT.

EN FONIX FILM

RONNI

KUN DU... KENDER HANS SVAGHED

ABONNERER DU PÅ HANS BLAD? DET ER DER INGEN GRUND TIL AT LADE VÆRE MED. DET HEDDER NEMLIG FONIX, OG DET HANDLER OM ROLLESPIL. OG BRÆTSPIL. FAKTISK ALT HVAD DER RORER SIG BLANDT DE DANSKE ROLLESPILLERE. YDERLIG INFO? RING TIL OS PÅ 3139 3740, FAX OS PÅ 5377 6291 ELLER SEND OS EN E-MAIL PÅ MICHAEL_G._SCHMIDT@ONLINE.POL.DK.