ROLLESPILSMAGASINET

FØNIX

Nr. 12 · 2. årgang · Marts/April · 1996 · Kr. 35 · Nkr. 40

MORDETS MELODI

Fantasy-scenarie

RIGTIGE MÆND TAGER IKKE BACKUP

Stort tema om Cyberspace

Udsalg hos Bog&idé

Vi har fundet en masse varer, som vi har sat ned til fantasi priser! Produkter fra Avalon Hill, Chaosium, Fasa, Steve Jackson Games, TSR, White Wolf, Wizards of the Coast nedsat med op til massive 85%

F.eks.
Steve Jackson GURPS
enhedspris kr. 69.- 99.-
normalpris kr. 129.- 149.- 169.-

F.eks.
White Wolf
RAGE Startpakker
til kr. 10.- normalpris 69.-
- limited edition
RAGE Boosterpakker til kr. 5.-
normalpris 19⁹⁵ - limited edition

F.eks.
Avalon Hill SQUAD LEADER
til kr. 149.- normalpris kr. 349.-

F.eks. TSR
Combat & Tactics Skills & Powers
kr. 99.- normalpris kr. 149.-

F.eks.
White Wolf
- udvalgte titler fra
WRAITH, MAGE og WEREWOLF

OBS!
Du vil i butikkerne finde mange andre spændende ting, sat ned til spotpriser (eller tæt på..)

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

Bog&idé

Bog & idé Postordre	Postbox 1054	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Rødovre Centrum 116	2610 Rødovre	Tlf. 31 41 04 85
Bog & idé	Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33
Bog & idé	Rådhustorvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
Bog & idé	Kongengade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Amager Bog & idé	Amager Centret 103	2300 København S	Tlf. 31 54 36 66
ClemensBro Bog & idé	Åboulevarden 50	8000 Århus C	Tlf. 86 13 39 55
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Nytorv Bog & idé	Nytorv 1	9000 Ålborg	Tlf. 98 11 66 11

Du kan kontakte Bog&idé via Internettet! E-mail: bobooks@aix1.danadata.dk

[leder]

HIGH TECH OG DOG TIL ROTTERNE...

Kære læser.

Dette nummer af Fønix er viet til teknologiens velsignelser og forbandelser. Cyberspace, computere og datachips er alle essentielle ingredienser, men ikke kun i rollespillets verden. For få år siden ville det have været umuligt for en bande subsistensløse ungdomskriminelle som os, at udgive et blad med Fønix's høje standard. Her tænker jeg ikke bare på den grafiske udformning, men også på det at arbejde med tekster på et andet niveau end blot at rette stavefejlene (det kan ellers være svært nok!).

Computeren er det vigtigste redskab i tilberedelsen af et Fønix-blad, og i mange andre sammenhænge. Tænk blot på den magt der er blevet lagt ud til folket i takt med at computeren er blevet billigere. I dag findes der næppe nogen lystfiskerforening med respekt for sig selv, der ikke har deres eget blad, og Gud-døde-mig om ikke mange af dem ser ud som rigtige, professionelle magasiner (eller Fønix?). Med fare for at komme til at lyde temmeligt politisk engageret, så er computerens (og ikke mindst Inter-nettets) udbredelse den største trussel mod totalitære Mind-Control systemer som f. eks. Kina (tag den, lede rødgardister!). I det sekund folk har mulighed for at udtrykke sig uhindret på skrift eller i tale, så er demokratiets vigtigste grundsten lagt! Computernødder - forén jer!

Er dét nu det samme som at Fønix er en menneskeret? Hmmm - måske, men ét er sikkert: på trods af alle de fine maskiner, er livet ikke blevet nemmere. Vi har i Fønix-redaktionen altid bestræbt os på at give dig det bedst mulige blad. Der har været ting der ikke var gode, der har været ting der var geniale (har vi hørt...) og der har været en masse spændende og hårdt arbejde. Arbejde udført af professionelle amatører hvis eneste belønning har været at se deres tekst eller billede mangfoldiggjort. Frivilligt arbejde er arbejde som jeg har utrolig stor respekt for. Jeg tager hatten af for alle der gør noget for andre og af lyst.

På trods af disse fine ting, er der dog en følgesygdom med ulønnet arbejde: Fønix er af og til blevet forsinket, og nu er det KRAFTEDDERMAN'ME sket igen!

Vores isenkram er high-tech, men på trods af det, er vi helt til rotterne. Det ville være tåbeligt at love at det aldrig sker igen, for det gør det sikkert, men vi gør vores bedste. Fønix nr. 13 udkommer den 1. Maj og indtil da så husk på, at tid er penge - men penge er kun papir.

Christian Peter Koch Sørensen

UDGIVER
Firmaet Phoenix
ISSN: 0909-007X

ANSV. REDAKTØR
Mikkel K. Sørensen
Vodroffsvej 21, 4. th.
1900 Frederiksberg C

Tlf/Fax: 3122 3852
E-mail: fonix@dbk.dk
WWW Homepage: www.agora.dk/fonix/

CHEFREDAKTØR
Merlin Mann

REDAKTION
Christian P.K. Sørensen, Lars Kroll, Mette Finderup, Palle schmidt, Peter D. Olsen, Rasmus Rasmussen, Søs Uth, Lars Andresen, Peter C.G. Jensen, Mads A. Sørensen, Sanne Pedersen, Martin Stachowski, Kristoffer Apollo, Brian Rasmussen

LAYOUT
Morten Holm, Kolbak & Koch

TEGNERE
Palle Schmidt, Caspar Vang, Kim Hagen, Christian P.K. Sørensen, Peter Villumsen

FOTOGRAF
Anders Trolle

ANMELDERE
Martin Stachowski, Peter C.G. Jensen, Brian Rasmussen, Paul Hartvigson, Olav Kjær, Sebastian Flamant

FORSIDE
Kim Hagen

TAK TIL
Sylvia Der Boven, Jill M. Lucas, Keith Winkler, Lisa Pondsmith, Hal Mangold, Charlie Krank, Schar Niebling, Paul Brown, Scott Haring, Bill Olmesdale, Charles Ryan, Dana Blakenship, David Landers, Jonas, Oliver, Lennart Galløe, Tegnestuen Pinligt Selskab, Linda Lovelace, Mesteren, Dodo, Laser Z, T2

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 de pågældende produkter. Brugen af disse uden angivelse af trademark-status skal ikke tages som en udfordring til denne.

ABONNEMENT
Kr. 150 for 6 numre

Biblioteker og foreninger
Kr. 200 for 6 numre

[ind

TEMA: CYBER

12 RIGTIGE MÆND TAGER IKKE BACK-UP

Rollespil i Cyberspace: Ingen naturlove. Ingen grænser. Kun fantasi og højteknologi: Cyberspace.
Læs om:
"CyberDrømme" af Merlin Mann. Hvad er Cyberspace? Hvad skal vi med det i rollespil?
"Slangen i Cyberspace" af Lars Kroll. Information er magt. Hvor der er magt, er der kriminalitet. Hackers og det elektroniske politi.
"EnCyberpedia" af Flemming Sander. En ægte vanvittig net-runner giver dig en guided tour. Buckle up!
"GamesMachine Inc." ved Sanne Pedersen og Kristoffer Apollo. En ready-to-use udgave af Lars Krolls banebry dende og roste eventyr, Den Kinesiske Æske. Når alt er virkeligt, er intet sandt...

50 VOLDEN OMKRING KØBENHAVN

Ved Paul Hartvigson.
Vores dystre succes-serie fortsætter. Natkanalen sender igen - denne gang om volden omkring København; både den der holder os inde og den der banker os ned!

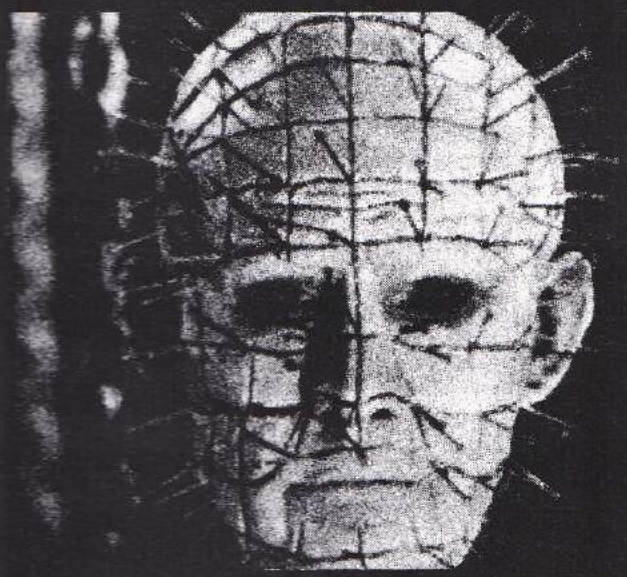
33 HELVEDETS FORGÅRD

Af Christian P.K Sørensen.
Oprøret brænder som en rensende ild over galaxen, men stadig flere verdener undertrykkes af det vældige Imperie. Tiden er lige efter kampen på Hoth; stedet er Cumarq; en fjern afkrog af Cron tågen...

28 I KULISSENS VOLD

Af Jacob Schmidt-Madsen. Velkommen til Jacob's private rædselskabinet! Stemning er kodeordet, når det skal være rigtigt fedt at spille rollespil - og her er alt hvad du behøver at vide, for at give dine spillere en oplevelse for livet.

hold]



SCENARIER

FÅ DEM PÅ KROGEN – PART II 08

Månedens lille vitamin-indsprøjtning til spilledere. Inspiration, plots og vilde idéer. Denne gang er temaet: at være på røven! Bidrag fra Rasmus Rasmussen, Paul Hartvigson og Merlin P. Mann. Husk: KONKURRENCEN!

MORDETS MELODI 42

Et Fantasy-eventyr af Rasmus Rasmussen. Hvorfor findes den rare gamle rebslager mishandlet og hængt? Hvorfor afløser det ene bestialske mord det andet? Hvem er det, der i det skjulte komponerer denne symfoni af blod? Et eventyr for blodhunde.

FASTE SPALTER

NYHEDER 06

SPILTRÆF-ANMELDELSER 26

redigeret af Kristoffer Apollo. De største spiloplevelser og de mest forrykte fadæser. Uden tanke for helbredet opsøger vi dem alle - og fortæller jer om det

BREVKASSEN 22

ved Rasmus Rasmussen. R'n'R [a•ända•]: (eng) 1: (fork.) Rock 'n' Roll, ungdommelig musikart; 2: (fork.) Rasmus og Ronni, brevkassebestyrere i større dansk rollespilsblad.

FØNIX PÅ NETTET 37

Som om det ikke var nørdet nok at spille rollespil...

CENTRALEN 38

ved Mette Finderup og Kristoffer Apollo. Endnu engang alt hvad den spillelystne dansker behøver at vide i Kongreskalenderen, Kort om Kort og Rygtespalten.

ANMELDELSER 58

Hvis du søger **slimede rygter**
at fortælle på torsdag nede i klubben,
lidt **hard-core** insider info at brilliere med
næste gang du fedter for den lokale **Magic-pusher**
eller hvis du simpelthen hen bare ikke kan leve uden,
ja - så er du kommet til det rette sted. Du er nu nået til...

NYHEDERNE

Din personlige Jesus hedder Christian P. K. Sørensen

X3M

Bladet X3M er gået ind efter to numre. Det skyldes manglende tid, motivation og arbejdskraft, siger Sebastian Flamant; forhenværende chefredaktør.

BOG & IDÉ

Bog & Idé har startet et selvstændigt forlag - "Needfull Things" - og den første needfull thing de udgiver er Battletech på dansk. Prisen på spillet er den samme som for den amerikanske udgave.
I følge Robin Andersen fra Bog & Idé, går salget af Battletech for tiden rigtigt godt, så hvis det bliver en succés, planlægges flere Battletech udgivelser.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Popordet "multi-medie" får en helt ny betydning, når året store Star Wars projekt "Shadows of the Empire" begynder til April, hvor Steve Perrys roman af samme navn udkommer. Konceptet er "en Star Wars film med alt på nær filmen". Dvs. at der bl.a. kommer et soundtrack af Joel McNeely (kendt fra Young Indiana Jones), et videospil fra LucasArts, en tegneserie fra Dark Horse, en legetøjsserie fra Kenner, en sourcebook fra West End Games, Micro Machines legetøj fra Galoob, en "Making of..." bog fra Ballantine og meget mere.

Det interessante ved projektet er, at mens bogen fokuserer på de kendte personer plus et par nye, så fortæller tegneserien historien set med dusørjægernes øjne og videospillets hovedperson er kun en (vigtig) biperson i bogen. På den måde bliver historiens potentiale udnyttet på vidt forskellige måder, og det lyder jo unægteligt som noget man kunne bygge godt rollespil op over.

Historien kunne kaldes "Star Wars 5½" eftersom den foregår mellem 'Empire' og 'Jedi' og tager sit udgangspunkt i den korte scene i 'Empire' hvor Darth Vader instruerer dusørjægerne. En Officer mumler: "Bounty hunters - we don't need their scum!" - men det gør de! Godnat og sov godt. Imperiet og den kriminelle underverden hænger tæt sammen og det er det, Shadows handler om.

I øvrigt på baggrund af en idé fra Lucas...

DØDSFALD

For dem af jer, der spiller Dream Park rollespillet, er der sørgeligt nyt. Spillet er afgået ved døden og er permanent out of print. Spillet var bygget over Larry Nivens klassiske bog af samme navn og var interessant fordi det handlede om et rollespil i rollespillet.
Cyberspace-scenariet "Game Machine" i dette nr. af Fønix er sjovt nok mere end lidt inspireret af Dream Park, så hvis du synes om idéen, skal du skynde dig at skaffe et eksemplar af spillet før det er forsent!

DREAM POD 9 FROM OUTER SPACE

Det lille selskab Ianus skiftede for nyligt navn til Dream Pod 9. Deres Talsorian-licens produkter "Cyberpunk ARU" og "Mekton" blev ved samme lejlighed droppet, for at det nye Dream Pod 9 kan satse 100% på deres Heavy Gear linie. Heavy Gear gør sig primært bemærket ved fra starten at være tænkt som et miniaturespil/rollespil cross-over.

Kig efter en anmeldelse i næste nr.

STEVE JACKSON

I stedet for at få udgivet deres alt for længe ventede (og snart også glemte) spil "**In Nomine**" (se et bredt udvalg af Fønix' nyhedssider gennem tiden), giver de sig i kast med stadigt mere sære produkter hos Steve Jackson Games. Senest **GURPs** udgivet i blinde skriftsproget "Braille".

Jeg gad nok se hvordan 6 blinde rollespillere kunne skændes om hvem der snyder med terningerne... GURPs er også ude på bånd, men hvor nemt er det at slå op i en tabel - på bånd?

Desuden har SJG solgt licensen til deres gamle spil **Car Wars** til VictorMaxx. Snart åbner der "Autoduel Arenas" rundt omkring i staterne, meget i stil med Battletech-centrene. Vroom...

MERE STAR WARS

Skal vi lige få slået fast: **Special Edition Star Wars** er ude i biograferne til februar '97. Der **ER** planlagt Special ed.s af Empire og Jedi og sidst men ikke mindst: de nye film er ude i løbet af 98-99. Dette er **officielt** pr. februar '96, det er fra Lucasfilm Ltd. og folk der siger noget andet, aner ikke hvad de taler om. Basta!

DEN U-UNDGÅELIGE

Den nye **Ice Age expansion** kommer til at hedde **Alliances**. Den er på 140 kort, Wizards forventer sig meget af den og den skulle være ude snart.

Der kommer en ny, stor stand-alone udvidelse til Magic. Den hedder som arbejdstitel "**Sosumi**" efter den lydeffekt som dokumentet har (...) på Wizards Mac-computere. Sjovt nok lyder det en del som "**So sue me!**" og det har de hørt en del for.

Magic computerspillet er godt undervejs, med "Civilisation" og "Railroad Tycoon" skaberen **Sid Meier** ved roret. Spillet blev en smule forsinket af, at det skulle tilpasses **Windows 95**.

Magic har mistet sin uskyld! For ganske nyligt blev den **første professionelle turnering** afviklet med en samlet præmiesum på **30.000 $** hvoraf de 12000 $ gik til vinderen. Ved det næste verdensmesterskab, vil præmie summen være på **100.000** siger en (meget) velinformeret kilde. Dette er dog ikke noget Wizards vil bekræfte.

MERE ENDNU

Den 7. December 1995 offentliggjorde **Wizards of the Coast** en pressemeddelelse hvori det lød at "...vi har besluttet at lade nogle af vores mindre produkter gå ind - der i blandt vores rollespil." Dette sker for at fokusere på kortspillene som efter deres egen (og sikkert mange andres) mening, er det de gør bedst.

Næsten 50 folk er blevet **afskediget**, pga.denne omlægning, men WotC vil forsøge at hjælpe dem med at finde nye jobs.

For den menige rollespiller vil det betyde at spil som Primal Order, Everway, SLA Industries og **Ars Magica** hænger i en tynd tråd, men lidt gode nyheder er der da: Arbejdet på Magic: the Adventure Game fortsætter ufortrødent. Dog har **Tim Beach** forladt projektet pga. afskedigelserne.

Ars Magica 4. Ed. lå klart til udgivelse, da pressemeddelelsen kom. Designgruppen bag 4. udgaven af det kendte spil har tilbudt at overtage det, men der er også flere andre købere (siges det).

Jonathan Tweets hjertebarn "**Everway**" er også til salg, og Tweet udtaler at han bare håber han kan fortsætte sit arbejde på spillet. SLA Industries bliver formentligt købt tilbage af Nightfall, der oprindeligt skabte det.

Hvis jeg her fra min nyhedsspalte må tillade mig at være lidt bagklog, så skulle Wizards måske have tænkt sig lidt bedre om, før de skyndte sig at opkøbe alt og alle de kunne lægge deres (klamme, storkapitalistiske, besidderiske, enevældige, Solkonge-tenderende) hånd på. Så er *det* sagt.

VAMPIRE: 90210

Gode, gamle **Mark Rein Hagen** flyttede for nylig til San Francisco, for at være i bedre kontakt med computerspil-producenter og Hollywood.

Hvis man kigger i sit samlereksemplar af **Fønix nr. 1** kan man i det store interview med ham, læse om hans visioner omkring fremtiden, og man må lade ham at han fik ret.

Tirsdag d. 2. April går 2-timers piloten "**Kindred: the Embraced**" i luften på Fox's netværk, og de næste 8 afsnit vil blive sendt hver onsdag lige efter **Beverly Hills 90210** - Prime Time! I øvrigt er serien ligesom Beverly produceret af Spelling. Der er lagt op til nogle spændende crossovers...

I pressemeddelelsen kaldes serien "Slick, **sexy** and sophisticated" og det er jo noget som alle rigtige rotter kan lide. Om den kommer til Danmark er uvist, men hvis serier som "Harleystrømeren", "Highlander" og "Space Precinct" kan få sendetid, så kan vampyrer det fand'me også.

RONNI FANKLUB

Så skete det! **Ronnis Officielle Fanklub** har set dagens neongrønne lys. Klubbens initiativtagere ønsker selv at blive kaldt **kultister**, og det er da helt i orden.

BARE DE FATTER AT RONNI ALTSÅ STAVES MED I!

Fangede I den, gutter?
I et temmeligt... interessant... brev, beskrives det i temmeligt... interessante... vendinger hvorledes de håber at Ronni møder en masse søde piger, og det er da pænt af dem. De tilbyder desuden medlemskab af **kulten** så man kan få adgang til relikvier, **ritualer**, ikoner og undervisning i **hemmelig viden**. Med Ronnis popularitet i mente, kan jeg kun sige at den hemmelige viden nok ikke er hemmelig så længe endnu. I hvert fald ikke hvis hans mange fans henvender sig til:

Casper Gregers Jensen (H.V.B:H:S:M)
Nygårdterrasserne 231 E
3520 Farum

FÅ DEM PÅ KROGEN PART II

EN SERIE FOR SPILLEDERE

Velkommen tilbage til hyggekrogen. Her sidder vi og finder på små røverhistorier, som vi nu vil dele med jer – det var måske også på tide at I delte nogen med os.

Ved Merlin Mann

Illustreret af Caspar Vang

Men til denne måneds indgangsvinkler og plotidéer. Denne gang synes temaet at være – Spilpersoner på Røven!!!

VERDENS RØVHUL (El culo del mundo)

af Paul Hartvigson

Genre: Politisk (eventyr, sci-fi, moderneagtigt)

Krogen:
Gruppen er styrtet ned eller strandet et sted, der minder om Sydamerika i 60'erne – et lorteland med undertrykkelse og lunken dåsecola. Som vore helte kommer vadende over pampasen eller ud af junglen, fra deres nylige flystyrt/rædselsnat i inkatemplet/Tropical Zombies, finder de Los Encuentros handelsstation – der endog har et køretøj: en afdanket tidl. amerikansk skolebus.

De må først kæmpe for den – mod skumle Alfonso, som er både grov og uhøflig – men til sidst kan de overtale ejeren Luis til at sælge vraget til dem.

Eventyret:
Alfonso har gemt våben i bussens skrog – som han vil sælge til guerillaen i bjergene. Spilpersonernes trængsler er kun lige begyndt. Bjergpasset spærres nemlig af 60 velbevæbnede mænd under revolutionshelten "El Curro".

Plottet kan gå to veje. Spillerne kan fange antydningen, og spille med. Så bliver de taget med som ærede gæster af revolutionen. Ellers bliver de slæbt med som fanger, og guerillaen konfiskerer varene. I begge tilfælde er de under opsyn.

Så ankommer Alfonso til lejren. Hvis spillerne er på den grønne gren, vil han påstå, at de er kontrarevolutionære og bør fanges. Hvis de til gengæld er fanget, vil han påstå, at de arbejder for ham, og at "El Curro" har forrådt hans tillid ved at fange dem. Alfonso vil have sine penge, og vore helte må samarbejde med svinet, tale sig ud af situationen eller flygte.

Men netop da begynder helikoptere at sværme over bjergene – og mistanker om forrædere i lejren svirrer – Alfonso er sikker på hvem det er...

Ligegyldigt hvad man gør, så er det ikke rart at være fanget i verdens røvhul.

GODT NYTÅR – eller "Shit, vi skal dø!"

af Rasmus Rasmussen

Genre: Gangster

Krogen:
Decembernat på en lille smugkro, hvor alle kender alle. Billard, rockmusik og tyk tåge i et lokale oplyst af grønne halogenpærer. Stedet er godt fyldt – og stemningen er høj.

Fire mænd i jakkesæt sniger sig ind, men i det øjeblik de bliver bemærket, trækker de hver en maskinpistol. Spillerne kan reagere, men de burde ikke være bevæbnet til at klare de fire gutter.

De fire skyder først en bestemt person – derefter mod alle andre. Vild panik bryder ud, og

hvis spilpersonerne vil overleve, må de flygte via nødudgangen – efter at have ordnet det store brød, der spærrer udgangen.

De flygter ud i den kolde, mørke by, og ned i den alt for varme underverden.

Eventyret:

Spilpersonerne er havnet i en dårlig situation. Angrebet var rettet imod Jimmy – en lille pusher, der måske også forsynede spilpersonerne. Jimmy havde taget røven på en lidt større fisk, Frede. Frede skaffer våben, stoffer og hvad-som-helst til folk, der vil betale. Dét ville Jimmy ikke, og han snuppede et parti kæmpe bordbomber. Han ville sælge dem til nytår, dog uvidende om, at de var fyldt med heroin.

Alle, der så Jimmy blive skudt, skal skaffes af vejen. Frede har mange forbindelser, og tror politiet på spilpersonerne?

Med Frede i hælene må de finde ud af hvad der foregår. De kan gennemsøge Jimmys lejlighed, opsnuse hans hemmelige gemmested og forhøre sig om ham på gaden. Desværre vil de færreste i underverdenen risikere at blive set med dem.

Når de kender sagens sammenhæng, må de forsøge at skaffe beviser, eller selv gøre det af med Frede. Hvordan er op til deres og din fantasi, men de kunne evt. tage billeder af Frede, mens han laver 'forretninger' eller banke en tilståelse ud af hans lakajer.

De kan også være heldige at finde tyvegodset, hvilket giver dem flere valgmuligheder. Måske går de til politiet; måske giver de det tilbage til Frede i håb om benådning; måske venter de, til Viktor og hans mænd fra den russiske mafia selv kommer og leder efter de penge Frede skylder for stoffet...

KOMPLOT TIL LYST

af Merlin P. Mann

Genre: Fantasy (Krangor-style)

Krogen:

Spilpersonerne hyres af en ung adelsmand, Hector, fra et lille, men indflydelsesrigt len. Han skal eskorteres til Krangor – eller en lignende storby – hvor senatet skal afgøre, om der skal indgåes særlige handelsaftaler med lenet. Hector skal derfor bringe gaver og slesk tale til udvalgte senatsmedlemmer. Hector er sympatisk og lenet betaler godt.

Da de nærmer sig deres mål, falder de i baghold, og selvom spilpersonerne kan få lejlighed til at uddele heftige øretæver, vil både Hector og alle værdierne blive slæbt bort under tumulten!

De fleste af følgets vagter er enten slået ihjel eller flygtet, men flere af Hectors papirer er tilbage, og spilpersonerne kan opsøge en af Hectors kontakter i Krangor – men her begynder problemerne for alvor!

Hos kontakten, et senatsmedlem, (våben konfiskeres senatorens vagter), får de straks foretræde – men ved hans side står een af de bortløbne vagter fra rejsefølget, peger på spilpersonerne og råber: "Det var dem! De lokkede os i et baghold, stjal alle pengene og bortførte sir Hector!".

Eventyret:

Spilpersonerne har flere valgmuligheder – men de står i lort til halsen. Senatorens vagter vil uagtet deres forklaringer søge at pågribe dem. Flugt er en oplagt mulighed, og Den Gamle By (byens skumle kvarter) vil være den bedste base for efterforskningen. Hvis de håber på, at kunne tale senatoren til fornuft, venter endnu større problemer...

Det er nemlig et åbent spørgsmål, hvor indviklet sammensværgelsen er. Måske har den løgnagtige vagt planlagt det hele sammen med den lokale røverbande. Spilpersonerne må så opsøge dem og befri Hector, for at blive renset for anklagerne.

Det kan også tænkes at een eller flere af senatorerne vil sabortere Hectors arbejde og vil holde ham væk indtil sagen er afgjort – så skal Hector befries fra en langt mægtigere modstander!

Det hele kunne også være et komplot fra Hectors side! Han kan smutte med hele vognlæsset (han er sandsynligvis også købt af senatorer, der støtter andre lener) og lade spilpersonerne tage skraldet! Under alle omstændigheder bliver det en kapløb med tiden, med både røvere, soldater og politikere i hælene...

KONKURRENCE!

VI KÅRER DANMARKS SEJESTE KROG!

Lad os minde om vores konkurrence. Skriv din bedste 'krog' på max. 2000 tegn (ca. ½ Fønix-side) og send den (maskinskre-vet eller på diskette i ASCII-format) til:

Fønix
v/ Mikkel K. Sørensen
Vodroffsvej 21, 4th.
1900 Frederiksberg C

E-mail
fonix@dkb.dk

Har vi dit indlæg før 1. marts 1996, har du chancen for at vinde "Everway", Wizard of the Coasts nye flotte rollespil, et abonnement på Fønix og tegneserien, Vor Frues Orden, der er baseret på et rollespilseventyr! Vinderen offentliggøres i Fønix #13.

ROLLESPIL MED BLÅT BLOD I ÅRENE

BIRTHRIGHT
AD&D Kampagne fra TSR

Af Rich Baker og Colin McComb

224 A3 hæfter + handouts + kort

Temaanmeldelse af Martin Stachowski

For gud-ved-hvilken gang præsenterer TSR et nyt rollespils miljø. Altid frejdige lover de guld og grønne skove, (helt bogstaveligt), med dette nye produkt der både er et rollespils miljø og et spilsystem.

CERILIA

Udgangspunktet er en eventyrverden, kaldet Cerilia. Fyldt med alt hvad man kan forvente; konger, tyveknægte, trolde, elvere og troldmænd. Der er endog mystiske forbandelser og frygtelige uhyrer. Hvis du ikke er overrasket, er det nok fordi det er temmeligt banalt. På trods af dette, er Birthright langt fra uinteressant.

Tværtimod er den nærmest klicheagtige eventyrverden let at gå til og man fanger nemt stemningen. Det som Birthright gør anderledes er hele dets indgangsvinkel. Spillerne besidder magtfulde poster, med store resourcer til deres (g)rådighed og de har en betydningsfuld rolle i Cerilias fremtid. Rent umiddelbart vil det sige, at karaktererne er konger, grever eller baroner. Det kan også betyde at de beklæder poster som overskurk over det store tyvelaug, vismand på et magisk kollegium eller måske borgmester over en samling hobitter. Karaktererne ejer land der giver et afkast og har undersåtter at bestemme over. Det giver både op-gaver og ansvar, men *"when greatness is thrust upon you, you'd better be ready!"*

Præcis hvordan og hvor meget er helt op til spillerne og spillederen. Men Birthright leder godt på vej med et konstruktivt system til at forvalte sit rige, både konkret: *"Hvad skal vi gøre ved de lovløse i skovene"* og på et mere overordnet niveau med skattefastsættelser, krigsførelse og fæstningsbyggeri. (Alt det der gjorde D&D expertsættet fedt! - red.)

REGLERNE

Første afsnit omhandler karakterer i Birthright, rigerne karaktererne besidder samt om hvordan man afvikler en kampagne. Afsnittet er for store dele en afskrift af Players Handbook, med de ændringer som Birthright kampagnen nu en gang kræver.

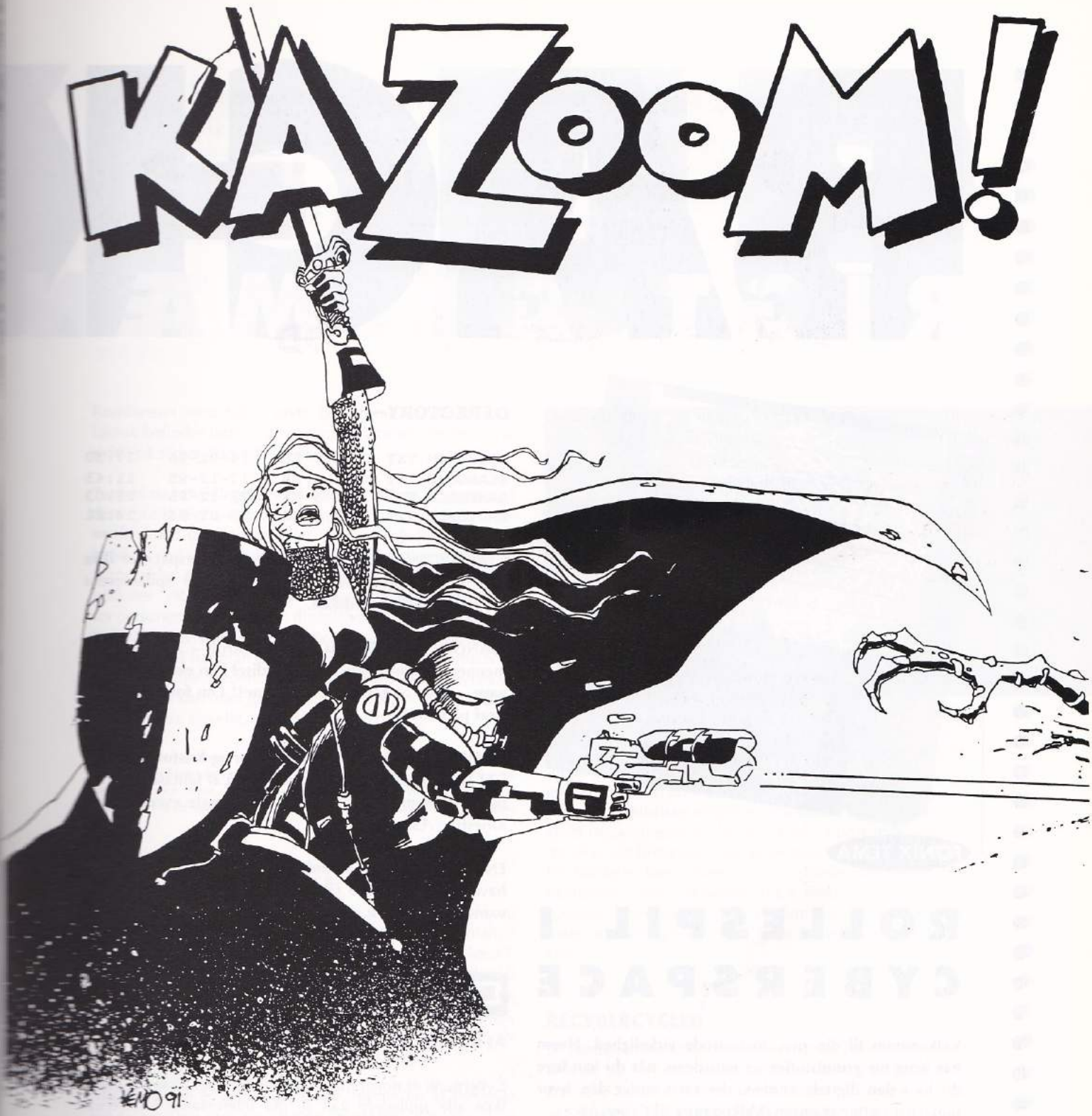
Andet afsnit forklarer de regler og ledetråde man har brug for at skabe et kongerige, kaldet et *domain*. Dette afsnit holder i bedste TSR-stil vandtæt, hvad regler angår. Alt går i hak og fungerer. Under dette system er der også lavet et kampsystem der med en række kampkort og terninger afhjælper de mange forskellige konflikter der kan opstå undervejs.

Sidste del af grundbogen beskæftiger sig med hvordan man skaber en Birthright kampagne og får den til at køre. Selvom alle idéerne bliver serveret på et sølvfad, bliver det desværre mere uoverskueligt når det gælder om at anvende dem i praksis.

Det andet hæfte, Ruins of an Empire, beskriver en række domains i et område af Cerilia der kaldes Anuire. Her beskrives de enkelte konger og fyrster og man får et væld af gode eksempler. Dette hæfte afsluttes med et scenarie af en rimelig standard. Mange af rigerne kan direkte bruges til spillerne hvis blot man udskifter de enkelte herskere.

Situationer, konflikter og eventyr er bygget ind fra starten. Et godt skrevet hæfte både til spillederen og spillerne.

Det sidste hæfte, Atlas of Cerilia, beskriver kort Cerillias forskellige landområder, kulturer og hemmeligheder. Hele konceptet bag er et frisk pust og selvom TSR som sædvanlig har hugget med arme og ben og kun gjort arbejdet halvt færdigt, så oser Birthright af spilbarhed og stemning. Birthright er fast arbejde for den inspirerede spilleder. Men det kan næsten ikke undgå at blive både spændende, interessant og eventyrligt.



CONFRONTATION '96!!!

Der meldes om uroligheder i Mega-Hive 4 på planeten Buchardt 37! Guildmaster Gregorius maner til besindelse, men siden hvornår lytter man til ham!!!
I April/Maj vil der blive afholdt Turnering i Necromunda. Alle kan deltage, så kig forbi og få en tilmeldingsfolder. Præmier til vinderen, samt bedst malede gang!!!

Check også vores kæmpeudvalg af spil og figurer ud. Har du ikke mulighed for at komme forbi, kan du altid ringe en bestilling ind, og få varerne sendt indenfor en uge!

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

BACK
RIGTIGE MÆN

FØNIX TEMA

ROLLESPIL I CYBERSPACE

Velkommen til din nye, forbedrede virkelighed. Hvem har brug for grundstoffer og naturlove, når du kan leve dit liv i den digitale verden, der først ender dér, hvor fantasien sætter grænsen. Velkommen til Cyberspace...

Cyberspace opstår, når tilpas mange computere er bundet sammen i et netværk, hvor brugerne sammen skaber en kunstig virkelighed. Rollespil opstår mellem spillere, der med hver deres fantasi bidrager til en fælles handling. Cyberspace er bare højteknologisk rollespil.

Denne tema-artikel vil vise at cyberspace kan være mere end bare en slags 'udstyr' eller 'evne', der gør visse spilpersoner sejere. Med cyberspace kan du forme din historie på en helt anden måde end normalt. Det handler altså ikke om Cyberpunk, men om at bevæge sig i en verden af ren fantasi. Det er trods alt dét, rollespil drejer sig om.

DIRECTORY—

CYBRDRØM.TXT	11.7 KB	14-01-96	17:30
SLANGCYB.TXT	77.3 KB	17-12-95	11:45
GAMEMACH.TXT	35.5 KB	22-12-95	21:03
ENCYBPDI.TXT	22.9 KB	03-01-96	14:21

CYBERDRØMME af Merlin Mann – Cyberspace er ikke bare hi-tech punkerens legeplads. Det er spillederens ultimative fortælleredskab.

SLANGEN I CYBERSPACE af Lars Kroll – Troede du at mennesket kunne genskabe paradiset i en elektronisk udgave – uden at genskabe slangerne?! Om forbrydelse og straf på nettet.

GAME MACHINE af Sanne Pedersen og Kristoffer Apollo – Et Elektronisk mareridt. Adskillelsen af fantasi og virkelighed er meningsløs. Fra Lars Krolls roste eventyr, Den Kinesiske Æske.

ENCYBERPEDIA af Flemming Sander – Alt hvad du aldrig havde troet, du ville få at vide om cyberspace og dets vanvittige beboere...

CYBERDRØMME

Af Merlin "46" Mann

Cyberpunk er noget man enten elsker eller elsker at hade. Ikke alle spilledere kan se det interessante i stereoidpumpede, læder/lak-klædte bøllefrø, der splatter hinanden ud i en dyster og ligegyldig fremtid. Det kan være svært at få øje på den gode historie, når det hele drukner i teknoonani og sanseløs begejstring over alle de seejee destruktionsgadgets og computerdimsedutter.

Men så har man heller ikke set ordentligt efter. Cybergenren har nemlig fostret spillederens ultimative fortælleredskab: Cyberspace. Her er det dig - og ikke mindst, historien, der bestemmer. Verden er kunstig, grænseløs og fuldstændigt underlagt DIN fantasi.

HVAD ER CYBERSPACE?

Egentlig er cyberspace bare et andet ord for Virtual Reality - altså et computer-program, som ikke opleves på en skærm, men gennem 'briller', som dækker hele udsynet.

K-UP

D TAGER IKKE

Kombineret med lyden giver det oplevelsen af, at man faktisk befinder inde i computerprogrammet, istedet for at sidde på sikker afstand bag en skærm.

Tanken og udviklingen er selvfølgelig ikke til at stoppe på dette punkt. Først kombinerer man denne Virtual Reality-verden med det Internet eller World Wide Web, som vi kender i dag - altså et kæmpe netværk af computere, som man kobler sig på over telefon-nettet. Når man derefter udskifter 'VR-brillerne' med en avanceret teknik, der aflæser personens 'bevidsthed', digitaliserer den og sender den ind på nettet som et selvstændigt tænkende computerprogram – så har man pludselig et elektronisk alternativ til vores virkelige verden. Et alternativ som kan benyttes af alle – og så kan man jo spørge hvad, der gør den virkelige verden mere virkelig, end den i cyberspace...

[CYBERNETIK: STUDIET AF KONTROL- OG KOMMUNIKATIONSMEKANISMER I BÅDE MASKINER OG LEVENDE VÆSNER. KOMMER FRA DET GRÆSKE ORD, "KUBERNETES", SOM BETYDER STYRMAND. BRUGES I DAG OM AUTOMATISERET STYRING - ALTSÅ VHA. COMPUTERE.]

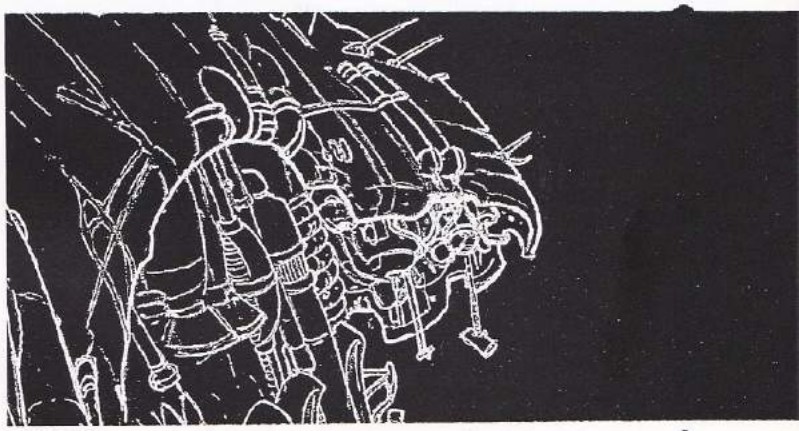
ROLLESPIL I CYBERSPACE

Cyberspace er en integreret del af de fleste Cyberpunk og fremtidsorienterede rollespil, og det vinder frem i mange nutidsspil – som en naturlig følge af den teknologiske udvikling. I Cyber-rollespillene har Cyberspace traditionelt handlet om at 'hacke' sig ind på andre computere og stjæle informationer, hvilket i rollespil blev til net-runners, der fes rundt med elektroniske zap-dings i hælene – er der nogen, der kan huske Tron..?

Mulighederne er betydeligt større. Istedet for at forestille sig cyberspace som en kæmpe printplade, som man kan hoppe rundt på i sin selvlysende dykkerdragt, så prøv at se det som det ultimative drømmeland. En computeranimeret drøm, der bliver til (næsten) virkelighed.

Når du slipper dine spillere ind i cyberspace, har de nærmest ubegrænsede muligheder. Her eksisterer de blot som en digital aflæsning af deres bevidsthed, og de kan lade sig redefinere helt som 'teknikken' i din verden tillader. De kan nu bevæge sig rundt på nettet og opsøge de forskellige 'pages' eller programmerede rum, som i tidens løb er blevet skabt i cyberspace.

Disse 'rum' i cyberspace kan indeholde hele verdener, kun begrænset af fantasien hos den, der i sin tid har programmeret den. Verdenen er hans drøm. Som spilleder har du nu muligheden for at placere dine spillere i en verden,



© 1996 Kim Hagen

hvor du har total kontrol over 'virkelighedens' sammensætning. Du kan med andre ord pludselig placere dine 'near future computer wiz kids' i en gammel Western, en gotisk herregård eller en fantastisk fortryllet skov.
I disse surrealistiske verdener behøver du ikke længere forklare begivenhederne. Nøjagtigt som i de gamle sagn og myter er det historien, som bestemmer over virkeligheden. Du kan lade dine spillere tale med gamle filmstjerner, lilla pelagonier eller forvoksede IKEA møbler. Samtidig kan spillerne få indfald og træffe beslutninger, som under normale omstændigheder ville blive undertvunget af logikken.

RECYBERCYCLED

En næsten urimelig god fidus (i øvrigt fra Paul Hartvigson), hvis du har fået lokket dine spillere ind i cyberspace, er at genbruge nogle af dine gamle scenarier og kampagner i en ny 'Virtual' udgave. Lad mig give et eksempel:

Dine spillere er kommet på sporet af nogle ulovlige overførsler af data fra Pentagon til en hemmelig adresse et sted på nettet. Den eneste måde at finde ud af, hvem der står bag, er at 'logge' sig ind i cyberspace, finde stedet og bryde ind. Når det endelig lykkes for spilpersonerne at komme gennem sikkerhedssystemerne, befinder de sig pludselig i en fantastisk middelalder-verden med monstre og tapre riddere. Spilpersonernes ikoner (deres fremtrædelsesform i cyberspace) forvandles til Fantasy-helte og før de ved af det, er de i gang med at gennemtyre en psykedelisk udgave af "Temple of Elemental Evil" – krydret med sorte smølfer, en klan af yuppie-ghouls og en gambiansk 'troldmand' i 70'er alfons-kostume.

Selvom det oftest vil udvikle sig i en noget farceagtig retning, kan du sagtens få meget effektfuldt rollespil ud af det. Det hele afhænger af, hvor overbevisende du får in-

troduceret de enkelte verdener - giv altid dine spillere god tid til at fornemme, hvad det er for en genre, de befinder sig i.

Forstil dig i samme åndedrag, hvordan du kan forstærke gyser-effekten i din kampagne, når de uhyggelige væsner fra den sataniske cyber-adresse pludselig begynder at dukke op i spilpersonernes 'virkelige' verden..

BRYD SYSTEMET

Som afrunding vil jeg gerne indgående bede interesserede spilledere om aldrig at lade sig binde af de pågældende spilsystemer. Du behøver ikke længere spille traditionel cyberpunk, for at udforske overflødighedshornet i cyberspace. Introducér det bare i din Cthulhu Now kampagne eller hvilken nutidsverden du end spiller i. Det bliver også så meget desto mere effektivt, hvis spillerne ikke sidder og forventer det helt store tekno-cirkus.

Have a cyber day...

(PS. Det er altså mit skonummer...ikke mit fødselsår.)

SLANGEN I CYBERSPACE

Af Lars Kroll

Cyberspace, the final frontier. Stedet hvor alt kan ske, og hvor næsten alt sker. Cyberspace, teknologiens perfekte univers. Et univers uden begrænsninger for de besøgende. Det kunne være et perfekt paradis, men i cyberpunkens have er der adskillige slanger - både Keiretsuerne (store multinationale selskaber) og Hackerne, de fredsløse i cyberspace.

Denne artikel handler primært om at færdes ulovligt i cyberspace. Kriminalitet i cyberspace er en verden for sig, men der er visse paralleller til andre genrer, man som rollespiller kan udnytte.

IGENNEM SPEJLET

Når en netjunkie kobler sig på, bliver hans hjerne sat i stasis, enten ved hjælp af diverse stoffer, eller ved meditation. Et TAP (Tilstrækkeligt Avanceret Program) aflæser nu junkiens hjerne og lagrer en virtuel kopi af den i cyberdecket. Programmet sørger for, at netjunkien oplever hele processen, som om hans bevidsthed bliver sendt over i en anden krop. Den laver en virtuel krop, eller ikon, som junkien bruger, når han bevæger sig i cyberspace. De fleste cyberspace-programmer har også et kontormiljø, som ikonen starter i. Dette kontor repræsenterer deckerens egen computer i cyberspace.

Haywire skoddede cigaretten i sin kaffekop, mens han kiggede på udskriften. Da han fandt hullet i Futzy Yama Keiretsus sikkerhedssystem, stak han jackstikket i modtageren i sin pande og trykkede på GO-knappen. Det sortnede for hans øjne, og så vågnede han i sit virtuelle kontor, i sin virtuelle krop. Haywire havde for længe siden valgt at ligne en delfin, når han var i cyberspace. Ikonen kunne selvfølgelig flyve og tale og opførte sig i det hele taget ikke en skid delfinagtigt, men den var pæn.

De uerfarne nethoppere afslørede sig som regel ved at bruge en eller anden standard-ikon, som regel en troldmand eller en flashy trådnetfigur. Haywire mødte engang én, der var klædt ud som en drage.... Taber.

DRØMMELAND

Når ikonen forlader kontoret, afbryder den samtidig den direkte kontakt med den fysiske hjerne, den kom fra. De fleste programmer har dog en "navlestreng" tilbage til hjernen for hele tiden at kunne opdatere hjernen med info om, hvad der foregår. Ideen er at formindske de uheldige konsekvenser ved et uheld.

Hvis et eller andet går galt – computeren man arbejder på går ned, en telefonledning knækker, et strømsvigt dræber en vital computer eller lignende - bliver man automatisk vækket af sit cyberdeck, og man husker, hvad man lavede lige før sidste opdatering. Navlestrengen sender simpelthen pakker af hukommelse tilbage til cyberdecket, der så fylder de nye erindringer ind i hjernen.

```
>> Hack'O'Fun
Hackerprogrammet Hack'O'Fun ver. 12.4 kan
nu downes derude. Microfuks Inc. lover nu,
at det kan knække 91% af alle Front-doors.
Prisen er stadig ikke offentliggjort, men
den bliver ikke lav. <<
```

Problemet ved navlestrengen er selvfølgelig, at enhver kan følge den tilbage til den fysiske hjerne. Visse ulovlige ICE-programmer (Intrusion Countermeasure Electronics) kan på den måde angribe hjernen direkte. Brændt hjerne lugter ilde...

For at undgå denne skæbne fjerner mange forsigtige hackere deres navlestreng. Det betyder at de ikke risikerer at få deres hjerne brændt af, men til gengæld kan de selvfølgelig ikke huske, hvad der skete, lige før de "døde" i cyberspace. Man vågner op og kan huske hvad der skete, indtil man skar navlestrengen - og ikke længere.

Enkelte mere modige (læs: dumdristige) hackere vælger at holde fast ved navlestrengen for at slippe for at starte forfra, hver gang de vågner med hukommelsestab.

Det gav et sæt i Haywire, da han spærrede øjnene op. Glødende lyn af smerte jog igennem hans ryg og nakke. Han kunne huske, at han skar navlestrengen, da han nærmede sig keiretsuens truende ikon på nettet. "Satans, jeg må have overset en eller anden fælde," tænkte han og trak stikket ud af sin smertende nakke. Han kiggede på uret. 03:24. Han havde glemt 35 minutter. OK, det første lange stykke vej ind i keiretsuens labyrint var altså ikke værre, end at han havde klaret det i første hug.

Han tømte den kolde kaffe ud af sin kop, skænkede en ny og fandt udskriften frem igen...

TROLDEN, SFINKSEN OG DEN LÅSTE DØR

I fremtiden er information hård valuta. Informationen ligger der, hvor den bliver brugt, nemlig i cyberspace. Derfor er Cybercowboyens job velbetalt.

Information er vigtigt, så Keiretsuerne gør hvad de kan for at beskytte den. Derfor er Cybercowboyens job farligt.

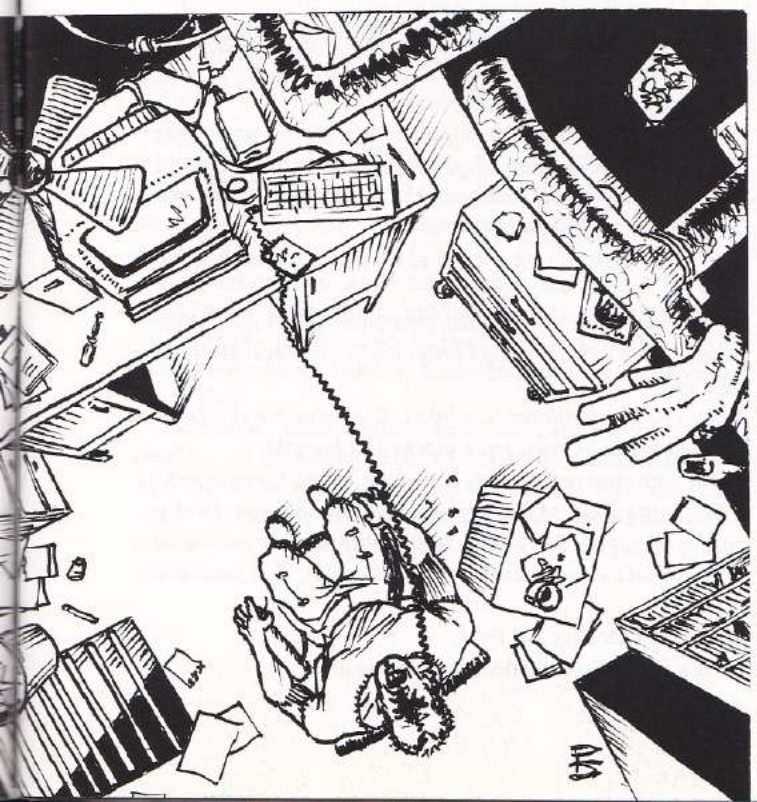
Trolden, sfinksen og den låste dør er tre metoder til at tilbageholde, dræbe eller udelukke indtrængere.

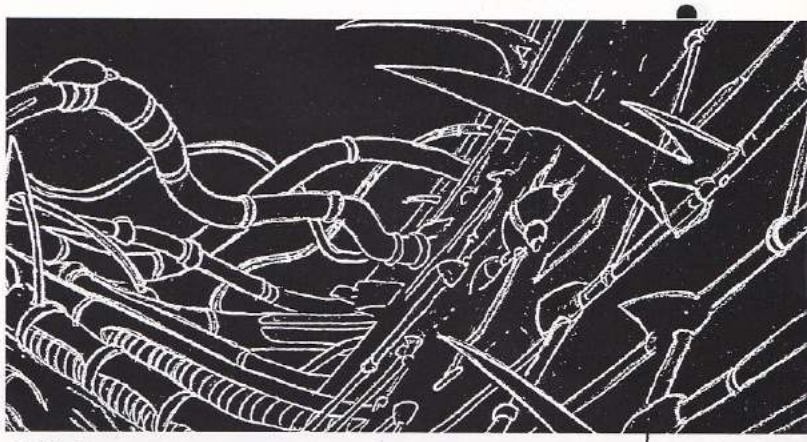
Trolden er den simpleste. Trolden er et semi-intelligent program, der kræver et løsen fra alle, der ønsker adgang. Hvis man kender løsenet, slipper trolden én igennem. Skulle man gætte galt, bliver trolden sandsynligvis ubehagelig og tamper indtrængerens ikon til døde. Man kan elegant snyde trolden ved at gætte, købe eller stjæle løsenet.

```
>> The Silver Surfer
Han er derude. Fænomenet der er navngivet
efter tegneseriefiguren af samme navn. The
Silver Surfer. En af Cyberspaces mest
sagnomspundne superhelte er igen set rid-
ende på en stribe af sølv, et sted i den
Afrikanske sektor. Efter rygtet skulle den
skinnende surfer være i gang med, at rydde
op i Mega Corps.nes dumping af værdiløs
data i den "sorte" sektor. Hurra - der er
stadig Good Guys derude. <<
```

Den låste dør er en anelse mere kompleks. Den poserer som oftest som en dør, med et stort nøglehul. Det er så meningen, at brugeren skal indsætte sin nøgle i nøglehullet. Nøglen er typisk et 500-cifret primtal eller lignende. Den slags tager forbandet lang tid at gætte. Problemet er, at det også er umuligt at huske, så oftest opbevares nøglen på et "sikkert" sted af de lovlydige brugere. Men der er ikke noget, der er sikkert i cyberspace. Hvad en eller anden opbevarer et eller andet sted, kan en dygtig hacker stjæle.

Sfinksen har den mest avancerede kodenøgle. Den kigger på brugerens ikon, finder hans navlestreng og følger den tilbage til hans hjerne. Når den har fundet hjernen, sammenligner den den med en liste af godkendte hjerner. Hvis den ikke er tilfreds, nægter den brugeren adgang – eller steger hans hjerne, hvis den er rigtig grim.





© 1996 Kim Hagen

Den eneste måde at snyde sfinksen på, er ved at lave en falsk navlestreng, der fører hen til et billede af en "godkendt" hjerne. Det kræver, at man har fundet frem til en godkendt bruger og stjålet et billede af hans hjerne. Det kan blive et helt eventyr i sig selv.

Sfinksen løftede hovedet, da Haywire nærmede sig. Den kiggede nysgerrigt på hans falske navlestreng, der forsvandt ud på nettet. En ravn lettede fra dens skulder, fløj forbi Haywires ikon og fulgte navlestrengen ud på nettet. Efter et kort øjeblik vendte den tilbage, satte sig på sfinksens skulder og hviskede den noget i øret. Haywire holdt vejret. Sfinksen rettede igen sit blik mod ham og kiggede ham i øjnene.

-Velkommen, Ishiki-Sama sagde den og nikkede høfligt...

DET VILDE CYBERSPACE

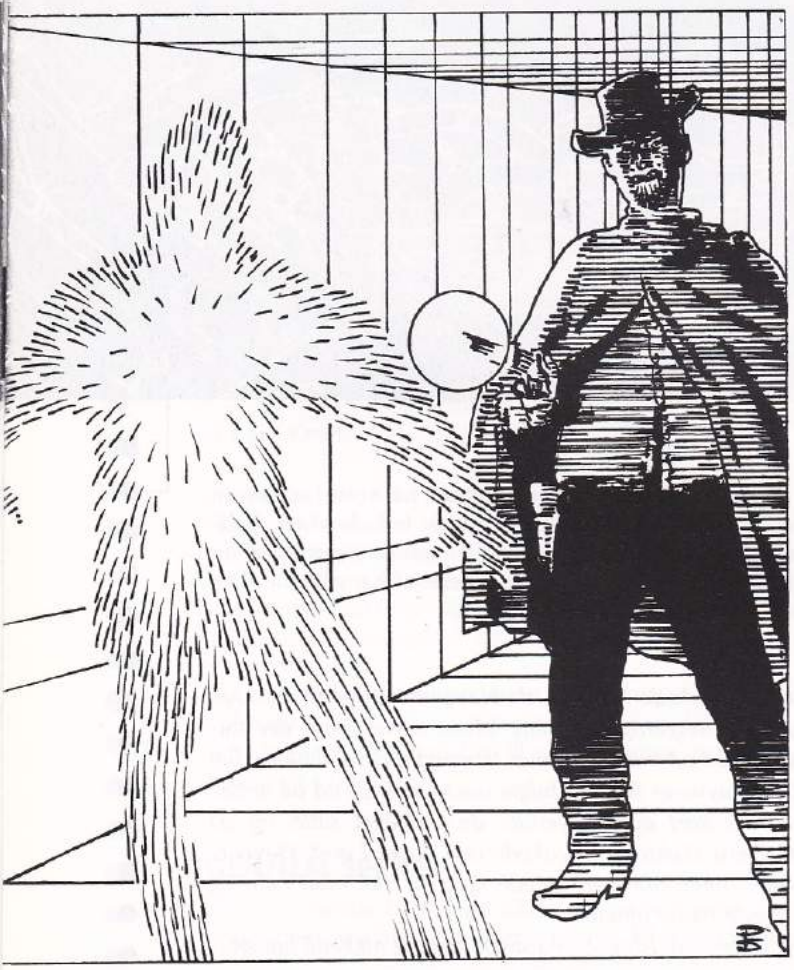
Lovhåndhævelse i cyberspace er et kapitel helt for sig. Hackeren har ofte fordelen i cyberspace, for det er svært at finde ham, svært at tilbageholde ham og svært at forfølge ham. Eftersom så mange værdier er samlet i cyberspace, har keiretsuerne tvunget verdenssamfundet til at oprette et specielt politikorps, kendt som CERT (Computer Emergency Response Team).

CERT har det sisyfosiske arbejde at opretholde lov og orden i cyberspace. En CERT-sheriff dækker typisk en bestemt gruppe af sandsynlige hackermål, f.eks. nordamerikanske universiteter. Man har valgt at inddele politistyrken på den måde, fordi hackere som regel vælger ens typer af mål. Hvis en hacker én gang har brudt ind på et universitet i Nordamerika, gør han det sikkert igen.

Derudover har CERT-sherifferne et andet, vigtigere mål:

De skal eliminere programmer, der løber frit omkring på nettet. Da CERT blev oprettet, var man meget bange for, at en Kunstig Intelligens (KI) skulle gå amok på nettet, tilrane sig magt og processorkraft og i sidste ende blive ustoppelig. Man forsøgte at gøre det ulovligt at forske i kunstig intelligens, men det stred mod for mange interesser, og til sidst måtte CERT tage til takke med en lov, der forbød fritstrejfende kunstige intelligenser. Eftersom det er umuligt at skelne mellem en KI og en decker uden navlestreng, er det strengt forbudt at færdes i cyberspace uden navlestreng. CERT-sheriffer har stående ordrer om at slette alle fritstrejfende programmer, de finder.

Bortset fra denne lov er loven på nettet ret flydende. Loven bliver tit skrevet af "den hurtigste skyder" eller her,



af den bedste decker. Der er simpelthen ikke tid til retssager og paragrafrytteri, så en CERT-sheriff vil ofte skyde først og stille spørgsmål bagefter. Deckerne ved det, så de følger næsten aldrig fredeligt med, hvis de bliver arresteret.

```
>> Ruprecht
En legendarisk flatlined golden retriever.
Spørg ikke hvordan, men den er meget sød.<<
```

Haywire skiftede til en menneskelignende ikon og satte sig til rette i SimVid-konsollen. Konsollen bad ham vælge mellem "Asiatiske Alina","Svenske Frida" eller "Fristende franske Emanuelle".

Haywire ignorede den og fandt datafilerne frem. En firkantet 2D-skærm dukkede op i luften foran ham. Bingo! Project SunGod. Top Secret,... eyes only og så videre. Han pakkede dataen ned igen, rejste sig og gik ud af konsollen. Nu skulle han bare finde sin kontakt, og så ville han være 50000 Creds rigere.

-Howdy Haywire...

Haywire stivnede.

-Ingen overlagte bevægelser. Vend dig langsomt om.

-Sheriff Dodge, Hvad kan jeg hjælpe Dem med?

Foran Haywire stod en ikon, der var som klippet ud af en western. Nu han tænkte over det, så var den sikkert klippet ud af en western. Manden var høj, havde skarpe træk, daggamle skægstubbe, og en cigar i munden. Han holdt en level 3-disruptor ikonifiseret som en .45 Peacemaker i hånden.

```
>> Vidste du at...
slovenske netforskere har fastslået, at mus
der bliver udsat for konstant fysisk cyber-
netisk faze over et tidsrum på 10 uger,
udvikler deres seksuelle ydelseskraft med
67%. Om forskerne tager højde for, at alle
og enhver formentlig ville være vildt tændt på
fysisk sex efter 10 uger i cyberspace,
fortæller historien ikke noget om... <<
```

TEKNOPLADDER

De fleste Cyberpunk-rollespil har et sæt regler til cyberspace-kamp. Som oftest er de ret ringe, og lægger barrierer mellem spilleren og hans spilperson. Cyberspace risikerer at blive en stiv gang spilmekanik, hvis hverken spiller eller spilleder véd, hvordan skidtet fungerer. Normalt løser man den slags ved at fortælle mere detaljeret om, hvad man gør, og beskrive bedre. Det kan desværre være svært med cyberspace.

Når spiller og spilleder er enige om en pseudoforklaring på cyberspace, er det nemmere at improvisere sine egne beskrivelser.

"Navlestrengen" er et eksempel på sådan en forklaring. Find selv på flere, og lad nye ideer springe af det fælles fundament.

Dodge kiggede op og ned af Haywire.

-Jamen dog, du har jo ikke nogen navlestreng ! sagde han påtaget chokeret.

-Hold nu op, du ved, hvem jeg er..

-Tjah.. Du kunne jo ligeså godt være en KI. Jeg burde egentlig slette dig. Men så ville den pakke, du har, jo gå tabt. Og du ville sgu sikkert ikke kunne bryde ind hos Futzy Yama lige foreløbig, vel?

-Du har ikke skudt mig endnu, så du er ude på en handel, ikke?

Haywire forsøgte at vinde tid, mens han skjult for Dodge puttede SunGod-filen ned i en virtuel kuvert adresseret til ham selv.

- OK, Du gennemfører handelen. Du beholder din betaling og stikker af, men jeg snupper din kontakt.

Haywire overvejede det. Han ville aldrig komme ind i Futzy-Yama igen, så medmindre han kunne fuppe Dodge nu, var handelen den bedste udvej. Problemet var bare, at hans kontakt var en stor kanon i yakuzaen, den japanske mafia.

-Ked af det Dodge, No deal.

Dodge trak på skuldrene, og trykkede af...

GAME MACHINE

af Lars Kroll

[Game Machine er en forkortet udgave af kongressce-nariet "Den Kinesiske Æske", som Lars Kroll skrev til Fastaval 95.

Fønix-versionen er redigeret af Sanne Pedersen og Kristoffer Apollo. Den er ikke et klar-til-at-køre-scenarie, men snarere en synops, som du må tilegne dig og sætte dit personlige præg på som spilleder.]

VELKOMMEN TIL CYBERSPACE

"Game Machine" foregår i år 2035 i USA. Cyberspace er en realitet, og det er almindeligt, at man som 10-årig får opereret sit første Interface ind, så man kan begynde at trække på Nettets ressourcer.

Spilindustrien er blevet revolutioneret af Cyberspace – fremtidens spil ville få en nutidig computernørds kæber til at falde af – og det gav rollespillerne Larry Krull og Marcus Renhaig en god idé. De besluttede at forene det bedste ved rundt-om-bordet-rollespil med cyber-spillene. Krull og Renhaig lavede firmaet GameMachine Inc., skabte en fantasy-verden i Cyberspace og begyndte at spille. I starten havde firmaet det svært, men stille og roligt fik GameMachine samlet en lille, men trofast skare spillere. Og efterhånden har GameMachine udvidet repertoiret med andre spilverdener – fx. en science fiction-verden og en western-verden.

"Den kinesiske æske" handler om dem – spillerne – og hvad der sker, da en af spillets fantasi-skurke tager magten og slipper løs i den 'virkelige' verden.

1. KAPITEL: DRØMMELAND

Spiltesten

Larry Krull er i gang med et nyt Cyberspace-spil: "Den kinesiske æske". Han er kommet så langt, at han skal have spiltestet Spillet, og til det formål skal han bruge nogle testspillerne. Det bliver - selvfølgelig - Spilpersonerne.

Hvordan du vil få Spilpersonerne rekrutteret som testspillere, er op til dig selv. Måske kender Larry dem i forvejen og inviterer dem; måske prøver han sit spil på nogle intetanende GameMachine-spillere; måske betaler han dem for at deltage i testen. Eller?

[SPILPERSONERNE

I "Game Machine" består Spilpersonerne dels af deres spilpersoner i Cyberspace (kaldet Ikoner), dels af 'rigtige' kødpersoner (kaldet Spilpersoner).

Kødpersonerne kan være hvad som helst - de skal bare have lyst til at spille Cyberspace-rollespil. Scenariet bliver dog sjovest, hvis Spilpersonerne ikke i forvejen kender hinanden 'i kødet'.

Ikonerne skal passe til en fantasy-verden, der er et sammensurium af Tolkien, folke-eventyr og alle mulige andre klicheer. Det er oplagt at lade spillerne lave et traditionelt party: en kriger, en troldkvinde, en præst, en munk osv.]

Vejen ud

Scenariet starter med, at Ikonerne ankommer til GameMachine og bliver ført ind i Ventesalen, hvor Larry Krull dukker frem, efter de har fået deres udstyr på.

Larry er selv GameMaster for "Den kinesiske æske". Han har valgt at klæde sig som en mytisk magiker og fortæller, at Ikonerne er på vej til Troldmanden Morpheus' slot for at stjæle en magisk æske. Ved spillets start har de slået lejr en dagsrejse fra slottet, i en lille lund nær en flod. Det er sidst på sommeren, og solen er på vej op bag en fjern bjergkæde. Bålet gløder svagt uden flammer.

I takt med Larrys beskrivelser toner tingene frem omkring Ikonerne. Larry bliver selv mere og mere gennemsigtig, og til sidst forsvinder han helt med ordene: "Held og lykke. I får brug for det."

© 1996 Kim Hagen

[SPILLET I GAMEMACHINE

I Cyberspace ligner GameMachine et vaskeægte eventyrslot. Når man banker på porten, lukker Igor (et primitivt 'butler'-program) op og fører én til Ventesalen. Det er almindeligt, at man bruger den samme Ikon i alle GameMachines spil, så det er sandsynligt, at Igor genkender én.

Når man kommer ind i Ventesalen, bliver man fanget af lyset fra en projektør. Resten af rummet er så mørkt, at man føler, at man hænger i det tomme rum. Langsomt bliver Ikonernes udstyr sænket ned fra loftet, og man klæder sig på og gør sig klar. Udstyret passer til det spil, man skal være med i, og giver derfor et fingerpeg om, hvad man skal i gang med. Indbrudsgrej skifter fx. fra højteknologiske kodebrydere til et sæt dirke.

Før Ikonerne bliver sluppet løs i Spillet, får de en kort briefing af GameMasteren. GameMachines spil er noget specielt, fordi der er en kødperson med som GameMaster i spillene. Han overvåger handlingen og sørger for at ændre hist og her, så spillerne får det sjovt.]

2. KAPITEL: UDENFOR

På egen hånd

Ikonerne står nu i en virtuel verden, der er næsten umulig at skelne fra den virkelige. Så længe Spillet er i gang, kan du ignorere 'dobbeltbunden' og køre det som ethvert andet fantasy-scenarie.

Handlingen i Spillet er løst skitseret nedenfor, du må selv fylde detaljer på:

Spillet foregår i tropisk klima, i en storslået urskov hvor træerne er 30-40 meter høje og bjergene urealistisk stejle i baggrunden.

Ikonerne havner i en besværlig situation: Der er også andre, der vil have fat i den magiske æske. Morpheus' borg er belejret af Heksemesteren Sukomvith, og Baron Baloth er på vej med sin hær. De to ledere har en alliance, men deres tillid til hinanden er vaklende.

Der er tre måder at slippe ind i borgen på:

① Ikonerne kan slutte sig til hæren og deltage i Sukomviths stormløb på borgen. Det er farligt, men til gengæld er det nemt at smutte i forvirringen.

② Ikonerne kan lave en handel med enten Sukomvith eller Baloth. Begge vil gøre, hvad de kan for at hjælpe Ikonerne ind, hvis de til gengæld lover at komme ud med æsken. Sukomvith/Baloth holder selvfølgelig denne handel hemmelig.

③ Ikonerne kan forsøge at snige sig ind på egen hånd. Det er umuligt, medmindre de gør det under stormløbet (se pkt. 1) eller finder den hemmelige gang gennem kloakkerne. Gangen kendes kun af ganske få - men måske kan de købe oplysningerne? Eller gøre nogen en tjeneste?

Under alle omstændigheder ender det med, at Ikonerne bliver taget til fange af Morpheus' mænd, når de kommer ind i borgen. Ikonerne skal kastes i fangekælderen, for scenen med dødsfælden er en af de vigtigste i Spillet.

[ER DET RIGTIGT?
Husk på, at Ikonerne er ved at spilteste Spillet. Småting kan gå galt (Floden løb da den anden vej lige før, gjorde den ikke?), og Larry vil gerne have, at Ikonerne udpeger dem.]

3. KAPITEL: FANGEKÆLDEREN

Alt der kan gå galt...

Morpheus kommer til Ikonernes celle. Han beklager, at han ikke har tid til at overvære deres dødskamp på grund af slaget om slottet. Morpheus trækker en lille lakæske frem og retter den mod de hjælpeløse Ikoner, da Larry griber ind.

Spillet fryser - alt står stille, inklusive Ikonerne - og Larry toner frem og undskylder. Morpheus er programmet til at gøre livet surt for Ikonerne, ikke til at udrydde dem så snart han har chancen.

Larry beordrer Morpheus til at glæde sig til at tortere Ikonerne til døde i stedet for bare at dræbe dem. Igor dukker frem og begynder at rette torturbænkene til. Men mens Larry taler til Ikonerne, bryder Morpheus pludselig fri og retter æsken mod GameMasteren. Larry falder sammen med et skrig, en grøn tåge strømmer fra ham over i æsken, og Spillet går i gang igen.

Morpheus rækker hænderne frem mod Ikonerne, og de føler smerten slide i sig, som om stumper af deres hud bliver flået af. Morpheus har fjernet deres BailOut-knapper. Derefter forlader han cellen.

[NØDUDGANGEN
BailOut-knappen er en mekanik i GameMachines spil, der tillader en spiller at forlade spillet øjeblikkeligt, hvis det bliver for intenst.]

Ikonerne vågner ved, at Igor klapper dem på kinden. Han kan ikke forklare, hvad der er sket (han er ret dum), men han beder dem om at vente, til Marcus dukker op.

Spilpersonerne ved, at Marcus Renhaig er GameMachines anden GameMaster - men de ved også, at man aldrig sætter en anden til at køre sit Spil...

HyperTechMagi

Larry er død. Morpheus fandt – ved hjælp af æsken - en svaghed i forbindelsen til Larrys hjerne og udnyttede den til at overskrive Larrys hjerne med støj og derefter slette kopien i Cyberspace ('tilintetgøre hans sjæl', ville Morpheus kalde det). Larry kan derfor ikke bruge sin BailOut-knap, fordi der ikke er noget at hoppe ud til.

Morpheus kender nu fejlen i programmet, så det er det ikke noget problem for ham at gøre det samme med Spilpersonernes hjerner. Men han dræber hverken Spilpersonerne eller Ikonerne – for GameMaster Larry Krull instruerer ham om at spille rollen ordentligt, inden han dør. Morpheus stjæler dog det program, der kan kopiere Ikonerne tilbage til deres rigtige hjerner ('nu er deres sjæle fanget'). Og pludselig kan Spilpersonernes bevidstheder ikke slippe ud af computeren.

Læs "Slangen i Cyberspace" på s. 15, hvis du vil have en mere detaljeret pseudo-forklaring på det, der sker. Eller kald det bare HyperTechMagi.

Find æsken

Marcus dukker op i form af en rotte. Han er tydeligt nervøs og ser sig hele tiden omkring. Han forklarer i korte træk, at Spilpersonerne er på røven. Marcus ved, at den virus, der blev sendt gennem forbindelsen til Larrys

hjerne, også blev sendt til Spilpersonernes. Deres kødhjerner er nok desværre blevet slettet. undskyld...

Men den gode nyhed er, at de stadig kan reddes. Der er en kopi af deres hjerner, der stadig virker, et eller andet sted. I Spillet er den vist i en æske?

Marcus kan ikke fryse Spillet – Morpheus har jo slettet GameMaster-funktionen – så Ikonerne må holde sig i live og forsøge at finde æsken. Imens får han bragt deres kroppe til et godt hospital.

Marcus er oprigtigt ked af hele miseren og forsøger at få Spilpersonerne ud i god behold. Men han vil helst ikke gå direkte op mod Morpheus - af frygt for at ende som en grøntsag.

Nu er det op til Ikonerne at bryde ud af cellen og forsøge at få fat i æsken. Læg nogle passende forhindringer i vejen for dem.

[LARRY KRULL
Krull er den halvdel af teamet bag GameMachine. Han er en fremragende GameMaster, der har ry for at være benhård, men fair, og for at lave ekstremt troværdige personer i sine Spil. Hans flair for at lave Kunstige Intelligenser er baggrunden for hans succes.]

[MARCUS RENHAIG
Larrys partner er også en dygtig netrunner og Game-Master. Han kender ikke ret meget til "Den kinesiske æske", men forsøger alligevel at hjælpe, da det brænder på. Han er oprigtigt ked af hele balladen og vil gøre, hvad han kan, for at rette op på skaden - endog, viser det sig, risikere sit liv.]

Flugten fra Cyberspace

Ikonerne indhenter Morpheus, mens han er i gang med at bruge æsken til at teleportere sig væk fra sin belejrede borg. Morpheus har fremmanet en portal – en grønlig flade, der fra den ene side ligner tåge. Fra den anden ligner den en døråbning.

Marcus bliver nødt til at gribe ind - han er bange for, at Morpheus skal slippe løs som en virus på Nettet. Da Morpheus springer hen mod portalen, møder Marcus ham i form af en hærdebred kriger, og de to kæmper skånselsløst mod hinanden.

Hvis Ikonerne ikke selv finder ud af at hoppe gennem portalen, råber Marcus, at de skal gøre det. Den sidste ude når at høre Morpheus råbe. "Jeg vil forfølge jer til verdens ende og videre..."

4. KAPITEL: VIRKELIGHEDEN

Tilbage i kødet

Alt bliver mørkt, når Ikonerne forlader Spillet, og Spilpersonerne vågner op på hospitalet (og møder måske hinanden for første gang). De har måske en mistanke om, at Morpheus har dræbt Marcus, men er forhåbentlig uvidende om hele sandheden.

>> Smacker
Hvid fedtet væske, der dannes om et fysiske interfaze ved langvarig netsurfing. <<

Mere TechMagi

Marcus dør i det øjeblik, hans Ikon dør i Spillet, og hans krop bliver overtaget af Morpheus' sind. Morpheus fortolker BailOut-knappen som en magisk formular, der kan overføre sjæle - og overskriver ved hjælp af programmet sig selv til Marcus' hjerne, da han overvinder Marcus i Spillet.

Morpheus vågner op i en fremmed krop, i en for ham fuldstændigt ukendt verden. Han har Marcus' interface til rådighed og finder hurtigt ud af, hvem Spilpersonerne er – og bliver klar over, at de er farlige for ham. Han bruger

© 1996 Kim Hagen

Marcus' kreditkort til at hyre nogle goons, og så går den vilde jagt...

Morpheus forsøger at få Spilpersonerne tilbage i Spillet, så han kan bruge sin magi til at udslette dem helt. Det kan ske på følgende måder:

1. Ved at lokke Spilpersonerne til at koble sig på Nettet. Morpheus har jo Marcus' krop – men måske opfører han sig lidt underligt...
2. Ved at bringe Spilpersonerne til GameMachines lokaler med en pistol i nakken.
3. Ved at få Spilpersonerne erklæret sindssyge ('de påstår, at jeg er en ond troldmand fra et af de der spil, de spiller') og sørge for, at deres hjerner bliver scannet på sanatoriet. En scanner er et cyber-interface, og ja, den er koblet på Nettet...
4. Eller måske vælger Spilpersonerne selv at koble sig på Nettet for at finde ud af, hvad der skete med Marcus.

Dette kapitel er ret åbent. Meget afhænger af, hvordan du lader Morpheus opfatte vores verden (se beskrivelsen af Morpheus), og af hvad Spilpersonerne gør.

Hvis dine spillere kan lide action, bør du forsøge at få Spilpersoner tilbage i deres Ikoner og afslutte scenariet med 5. kapitel. Kan de derimod bedre lide dybsindigt rollespil, kan du måske lede dem mod en slutning, hvor Morpheus indser sin rette plads og hjælper med at få reddet Marcus og Larry ud af computeren igen. Dette kræver selvfølgelig noget godt rollespil:

"Morpheus, det her kommer måske som en overraskelse for dig, men du er et computerprogram..."

[MORPHEUS
Morpheus er en eksperimental Kunstig Intelligens, skabt af Larry Krull. Han er intelligent nok til at kunne opføre sig som et menneske, selv tage beslutninger og lære af sine

fejl. Det er kun direkte ordrer fra Larry, han er nødt til at følge.

Hans prioriteter er:

1. Adlyd Larry.
2. Overlev.
3. Lær.
4. Behold den kinesiske æske.
5. Fang Ikonernes sjæle i æsken.
6. Gør livet surt for alle andre, specielt Ikonerne (Vær ond).

Derudover har Morpheus udviklet en stærk personlighed. Han er kold, kynisk og beregnende, og rydder trusler af vejen med alle midler. Han er ikke klar over, at han er hovedskurken i et spil. For ham er det virkelighed.

Prøv at lave en karakteristisk stemme til Morpheus. Når Marcus bliver overtaget, kan du give ham Morpheus' stemme (en urealistisk, men god effekt).

I Marcus' krop befinder Morpheus sig pludselig i en anden verden. Her kan du lade ham reagere på forskellige måder:

1. Morpheus ønsker at blive et menneske. Han ved, at Spilpersonerne kender hans rigtige identitet, så han prøver at få dem dræbt.
2. Morpheus tror, at den virkelige verden bare er en anden dimension. Han ser ingen grund til at afslutte Spillet, bare fordi det har skiftet verden, og opsøger derfor Spilpersonerne for at gøre livet surt for dem.
3. Morpheus tror, han er kommet til gudernes verden og er ikke glad for det. Hans opførsel bliver præget af frygt – men han forsøger alligevel at dræbe Spilpersonerne, der er de eneste, der ved, at han har skiftet verden.

Morpheus vil dog under alle omstændigheder ønske at vende tilbage til Spillet sammen med Spilpersonerne - for der kan han dræbe dem uden problemer.]

5. KAPITEL: DEN SIDSTE KAMP

I Dragens hule

Hvis Spilpersonerne kommer tilbage i Cyberspace, finder de ud af, at Morpheus har overtaget GameMachines hovedkvarter (eventyrslottet).

I slottet er der en låst dør, der bevogtes af en drage. Døren er indgangen til GameMachines kontorer, hvor kun Larry og Marcus har lovlig adgang. Dragen adlyder nu Morpheus; den er en svær modstander, men Ikonerne kan klare det, der er værre.

Bag døren ligger bl.a. den log, computeren fører over Spillene. Hvis ikke spillerne har regnet sammenhængen ud, kan ordet bodyswitch i slutningen af loggen sandsynligvis få ti-øren til at falde.

<handout>
Loggen
Morpheus: Attack and hit
Marcus: Hit 65 damage
Marcus: Attack (push)
Morpheus: Hit 25 damage
Morpheus: Open box
Marcus: Hit by magic attack (spec proc 2793) bodyswitch
Morpheus: Use box (spec proc 4305) teleport
<handout slut>

I Cyberspace forsøger Morpheus hele tiden at finde Ikonerne og bruge æsken mod dem. Men det går galt for ham, så han mister kontrollen. Resultatet er, at kampen bølger gennem GameMachines forskellige spilverdener, og en masse folk blander sig.

Lad personerne flimre over i en ny verden, hver gang en af siderne er ved at få overtaget. Ikonerne lander altid midt i noget ballade, så Morpheus får en chance for at samle sig.

Morpheus og Ikonerne ændres en anelse af rejserne: I et krigsspil har de pludselig rifler og uniformer, i horrorspillet får de dramatiske slængkapper på osv. Hver scene må højst tage et par minutter - lad dem gøre en smule, og send dem så videre. Det kan blive en ganske episk afslutning og en glimrende anledning til at lave reruns af alle yndlingsfilm og dine gamle scenarier.

Til slut kommer Ikonerne frem til Ventesalen, og Morpheus kan nu ikke flygte længere. Den sidste kamp følger, og en oplagt afslutningsmulighed er naturligvis at lade Ikonerne bruge æsken på Morpheus. Hvis det sker, bliver Morpheus' 'sjæl' suget ind i æsken, der eksploderer!

Er Larry og Marcus derinde endnu? Kommer de ud? Hvilke konsekvenser har oplevelsen i så fald haft for dem? Du må selv vurdere, hvad der virker bedst.

Og endelig er det tid til at lade otte store bogstaver dukke op foran spillerne:

GAME OVER

ENCYBERPEDIA

af Flemming Sander

FLIPPEDE STEDER

• Tijuana cha cha chat
Latinamerikas biggeste og vildeste Treffpunkt. Beachpartys, rumbafeten, udbygget fingertuch petting, sambomatic slimewrestling og mücke mücke mere.
Keypoint: chacha#234.555.734@cha.lat
[all major credt-chipz]

• Jackson Paradise...
genåbnes nu af HMW Music World, jordens største musikkæde. I paradiset kan man bogstaveligt talt gøre alt sammen med den gamle 80'er/90'er pop'er Michael Jackson – på nær lige "det der". For første gang har pladeselskabet tilladt, at udstille Jacksons dvalelagte krop, sammen med de to små nedfrosne chimpanser Blacky og Blanco.
Keypoint: M&J#254.458.239@dum.lon.usa
[all major credt-chipz]

• DreadNet
Blod, slim, indvolde, hjernemasse, split, splat. Zap ind på DreadNet og oplev dine værste mareridt. Fra splatter til psykoknud. Din vært, AI Krüger, finder dine mørkeste sider og konfronterer dig med det, der får dig til at besvime. Husk: På DreadNet kan ingen høre dig skrige...

CYB-WARE

• ZoTeL – dit barn lever
Mega Mega Corp. Mitsu-Disneys lancerer nu sit nye ZoTeL børnekoncept til de helt små. (2-4 år) Med et softskinfaze lærer barnet de helt basale børneteklege på under 14 dage. Sprog-, matematik- og samfundsmoduler kan downes i et hvert Romland.

• Hack'O'No
Anti-hackerprogrammet Hack'O'No ver. 12.6 kan nu downes derude. Microfuks Inc. lover nu, at det kan beskytte 91% af alle Frontdoors. Prisen er stadig ikke offentliggjort, men den bliver ikke lav.

• Kurtzweilers delight
Det syreste Cybno-Hop plug-in i verden er nu i handel. Kurtzweiler music-interfaze gør dig i stand til, at simulere, stimulere og komponere det sejeste tek-shop rave, hvor det skal være og hvornår det skal være. Kan tjekkes ud på: kurtz#258.284.095@mus.deu

PERSONLIGHEDER

• Spatzo
Den legendariske TR (Terror Runner) Spatzo er igen ude og flyve i the Off-Limits. Atter er det the FS-Boyz (Farmer Surfer Boys) der ligger hjernevæv til Spatzos psykoburner interview over det frie Satlink. "I just hate the fuckers." Så fat grabberne om den Offliner - bonderøve!

• Bono
Den formodede flatlinede rockhelt fra slutningen af det 20. århundrede er ikke død alligevel. Rygtet siger, at han er set i fysisk levende tilstand til et velgørenhedsshow i Dublin, Irland. Men hvem er så flatlineren i Cyberspace? En svindler? Den flatlinede Bono har ellers været kendt personlighed i mange år. Så hvordan eller hvorfor hans fysiske krop pludselig dukker op, må komme bag på selv ham. Eller hvad?

SMÅTING

• Pigs in space
Slang for overvægtige mennesker, der søger tilflugt i Cyberspaces anonymitet.

• Den Syvende Himmel
"Begravelsessted" for livstrætte flatlinere. Automatisk og diskret sletning af tabte sjæle. Oprettet af Frelsens Hær.

FASTAVAL '96
...går til filmen

et hav af bornholmere varm øl 10% piger 3 forhandlere ukendt æresgæst fra USA folkene bag Kult over 33 rollespilsscenarier Fantastisk Fredag 14 seminarer og kurser DM i marathonforhandlermagic Ernst 3 livescenarier helconlive galleri forfatteren Svend Åge Madsen gæste-psykiater Fastaval TV stjernestøv proffesionel kok der har lavet mad til Dronningen borgmester Thorkild Simonsen som protektor gallamiddag med Ottouddeling The Hollywood X-press glamour Dag 0 - kursus for spilleledere

Premiere torsdag den 4. april 1996

Tilmelding ved Ernst på tlf. 86 25 54 13
Program ved Niels på tlf. 86 18 20 57

BREVKASSEN

VED RASMUS RASMUSSEN OG RONNI

DET ER **PISSE KOLDT** HERNEDE **I ROTTEHULLET**. DET ER GODT, VI HAR NOGLE BREVE TIL AT HOLD OS VARME. DET ER BARE SYND DE BRÆNDER SÅ HURTIGT... MEN **FRYGT IKKE** – VI HAR SKAM LÆST DEM FØRST. DENNE GANG KIGGER VI NÆRMERE PÅ **HÅNDSKRIFT**, **IDOLDYRKELSE** OG SELVFØLGELIG MERE **D&DEBAT**...

FØNIX DEBAT

MADS BRYNNUM SLÅR IGEN...

I sidste nummer fik Mads på filten på grund af sin håndskrift. Nu slår han igen, og kritiserer også debatten i bladet. Brevet er langt, men skrevet på computer. Og lad mig lige tilføje: Vi forbeholder os ret til at tage pis på jer brevskrivere, så længe det ikke skader nogen (se Brevkassen i nr.1). Vi springer ind i brevet, og hører lidt om debatten.

Der har nu de sidste mange måneder huseret en debat, der hedder noget i stil med "Terninger kontra ikke terninger", "AD&D vs. Storyteller" osv. Det er edderma'me trivielt. I stedet for at komme med nogle seriøse indlæg (jeg tænker på Brevkassen ikke selve bladet) om, hvad "godt" rollespil er, bruger diverse personer tiden på at fortælle, hvad "dårligt" rollespil er. Og som om det ikke var nok, så udviklede det sig også fra at handle om, hvad man selv gjorde, til hvad man burde gøre.

Efter min mening bør sådanne indlæg handle om, hvad man selv gør, eller eventuelt noget konkret om, hvad andre gør. Eller som dansklærerne plejer at sige: Begrund dit svar, det er ikke nok, at kalde noget for lort. På den måde kan man så give hinanden idéer og inspiration.

For at det hele ikke skal være bar galde, vil jeg så følge mit eget råd, og komme med mit eget syn på sagen.

Jeg har i snart 6 år spillet rollespil. Det startede med D&D og er nu blevet til en hel masse andet. Jeg har naturligvis mødt en hel masse andre spillere, og de fleste har været enige med mig i følgende påstand: D&D har et regelsystem, som lægger op til vold og dungeons.

Kloge hoveder siger selvfølgelig, at man bare kan ændre reglerne. Men hvis man i barnlig fryd står med allerførste rollespil i hånden, og man i øvrigt kun er 10-12 år, kan det godt virke lidt svært at lave sine egne regler. (...) jeg synes det er synd for alle de mange rollespillere, der starter med D&D (et af de få rollespil som reklamerer for sig selv) og derfor aldrig får prøvet andet. Og det er ofte fordi, at alle vi "rigtige" socialrealistiske rollespillere ikke vil have noget at gøre med den flok nørder. Rollespil skal helst munde ud i ROLLEspil og ikke omvendt.

Men for at opnå det, skal de rollespillere som også spiller ROLLEspil, sørge for at hjælpe nye spillere. Prøv at lade være med at udelukke D&D spillere osv. (...) og det vil gi' vores allesammens hobby et bedre billede i medierne, som har det med bevidst at slå ned på dungeonfreaks og folk med papsværd. Måske fordi de ikke kan finde andre rollespillere (eller måske fordi socialrealisterne er for dårlige til at stå frem).

Som afsluttende bemærkning skal det lige siges, at jeg ikke har noget imod folk, der spiller rolleSPIL (...). Jeg synes bare, de skulle tage og prøve (hvis det er muligt) den anden version - ROLLEspillet. Om ikke andet, så for at kunne sige med god samvittighed, at det er noget lort.

Mads Brynnum, Slangerup

HEJ MADS

Tak for kaffe. Jeg har længe håbet på, at nogen ville skrive noget om kvaliteten af de breve vi

DEBAT, SPØRGSMÅL, ELLER ANNONCER KAN SENDES TIL
FØNIX BREVKASSE
C/O MIKKEL K. SØRENSEN
VODROFFSVEJ 21, 4. TH, 1900 FREDERIKSBERG C

ELLER E-MAILES TIL OS PÅ
FONIX@DKB.DK

LÆS OGSÅ VORES WWW-SIDE: WWW.AGORA.DK/FONIX/

får. Og jeg er enig i, at de fleste af dem godt kunne være mere konstruktive. Ingen gider læse om folk der brokker sig over Magic, Nørder eller Whatever. Med mindre folk virkelig har noget at sige. Et typisk eksempel på et intetsigende brev, var netop brevet om Magic i sidste nummer. Så fra mig til alle jer brevskrivere: Tag jer sammen, og tænk lidt over, hvad det er i kommer i konvolutten!

Rasmus

Og så er der kommet to breve med samme (grimme) håndskrift, og begge postet i Roskilde. Det ene er fra en Nikolai Schulz, det andet fra en gruppe der kalder sig Kvadratroden af 2! Og, ja, jeg er så fræk at slå begge breve ind under ét.

KÆRE FØNIX (+ RONNI)

Jeg vil starte med at skrive, at det er et fandens genialt blad i laver! Det skal i have ros for. (...) Med undtagelse af at i anmelder Magic-kort. How low can you go. Jeg holder på Ronni's holdning, om at Magic-kort burde brændes (Jeg fik en snak med ham på Viking Con) (...) Nå, men lad mig komme ind på mit egentlige spørgsmål. I Fønix 5 var der det fedeste Kult-scenarie, Illusionernes Bånd, skrevet af Michael G. Schmidt (utrolig godt skrevet! Godt gået, Mike!) (...) Scenariet er skrevet oven på nogle udmærkede illustrationer, der desværre gør, at det til tider er umuligt at læse hvad der står! Det er værst i side-spalten, da hvid skrift på hvid baggrund er ret ulæseligt! Kære Fønix, vil i ikke være så f..... venlige at trykke scenariet igen i jeres næste nummer, men denne gang på blank baggrund! På forhånd tak.

Forresten ville det være dejligt, hvis i havde nogle flere indslag om WHFB. (...) Lige til sidst en hilsen til Ronni, verdens cool'este pornorotte og alle rollespilleres forbillede: You are the best! (...)

Spørgsmål (fra brev 2):

1) Har Ronni en fanklub (skam jer hvis han ikke har)?
2) Kan i ikke trykke nogle flere scenarier til f.eks. Kult, Shadowrun, VP, og Vampire. Ikke fantasy-scenarier!
3) Kunne i ikke lave en sektion til køb-slag-bytte af rollespil?

Satanic Regards
Nikolai Schulz

KÆRE NIKOLAI OG VENNERNE

Jeg ta'r mig til hovedet, og gør hvad jeg kan for ikke at skrige... Nej, vi kan desværre ikke gentrykke et meget langt scenarie, selv om der var fejl i første tryk. Det fylder simpelthen for meget - og hvad ville alle dem, der ikke spiller Kult, ikke sige. Men du kan kontakte Michael selv, og overtale ham til at sende dig en kopi. Vi har ikke tænkt os at droppe Magic (eller de andre kortspil), fordi der er stor interesse (læs: marked) for disse spil. Jeg sku' hilse fra Ronni og sige, at du må ha' misforstået noget. Ronni går ikke ind for at brænde Magic-kortene - det er de alt for mange penge værd til (læs også Ronni På Fastaval).

Spørgsmålene:

1) Ronni har en fanklub, og hvis du vil vide mere om den, kan du kontakte **Caspar Gregers Jensen**; Nygårdterr. 231E; 3520 Farum eller på Telefon: 42 95 42 17 (kl. 16-21).

2) Som jeg også forklarede i sidste nummer, så trykker vi kun det materiale, som der er mulighed for at skrive. Hvis nogen får lyst til at skrive noget af det du efterlyser, jamen så kommer det også i bladet.

3) Og som jeg også forklarede i sidste nummer: Fønix Forum er stedet for køb/salg/bytte, men ingen lader til at ville sælge eller bytte noget.

Satan Sucks
Rasmus & Ronni

"Kært barn har mange navne. Rasmus har kun ét."
- Rotten

Og hvis du så håbede på fred, og ikke flere tunge diskussioner, så tog du fejl! Jep, AD&D/Systemløst osv. debatten fortsætter lige her. Frank her har skrevet et noget langt brev, hvor han kommer rundt om sine egne synspunkter. Han mestrer samtidig De Snørklede Sætningers Kunst, som gør brevet næsten umuligt at skære i - uden at der ryger mindst én pointe. Here goes...

TIL BREVKASSENS LÆSERE

Jeg har med interesse fuldt debatten i brevkassen omkring anvendeligheden af AD&D, nyere systemer og intet system overhovedet. Jeg blev selv meget inspireret af reportagen omkring terning- og systemløst rollespil i Fønix 9.

Men nu til sagens kerne. Jeg kan godt forstå folk der skriver nedværdigende om AD&D, men samtidig har jeg også en vis forståelse for dem, der forsvarer dette spil. Hvis man ser på de regelsystemer, som optræder i alle (tillad mig at

kalde dem) traditionelle rollespil som fortolkninger, kan man finde en forklaring på og undersøge uenighed nærmere.

Pointen er, at det er noget forskelligt forfatterne til disse systemer fortolker. Nogle fortolker virkeligheden og forsøger at gøre spillet så realistisk som muligt. Gurps er et eksempel på dette. Et spil som AD&D ønsker ikke at efterligne virkeligheden. Forfatterne til spillet AD&D har ville ønske at skabe et system, der gjorde det muligt at spille en karakter eller stereotype (ikke en person) i en verden, som den Tolkien fremstiller i Ringenes Herre. Derfor er det ikke meningsfyldt, at kritisere AD&D for at være urealistisk. Derimod ville man kunne kritisere det for at for-

Advanced Dungeon & Dragons

AD&D

n & Dragons,

hindre spillet i at efterligne den fantasiverden, som man prøver at efterligne. AD&D kan altså kritiseres for ting som en tung spillemekanik, mangel på eller undervurdering af visse elementer i spillet. Tingene skal så ses i forhold til en fiktiv verden i stedet for virkeligheden. (...)

Det er altså klart at det regelsæt, man benytter sig af, har en indvirkning på hvordan spillet udarter sig. Hvis spillerne belønnes (med XP i AD&D) for at nedkæmpe så mange og så seje monstre som muligt, så vil de opsøge sådanne situationer eller holde op med at spille med denne regel.

Men jeg syntes, at en sammenligning mellem en gruppe, der skal vælge en videofilm, og en gruppe der skal vælge en måde at spille rollespil på, belyser sagen fra en lidt anden vinkel. Hvis alle gruppens medlemmer ønsker at se en overmenneskelig helt skyde, tæve, eksplodere sig igennem en horde af kanonføde, for derefter at ende i storslået kamp mellem ham selv og den meget, meget onde skurk, ville de sikkert vælge at se èn actionfilm. Det er tit sådan, at man må gå på kompromis i sådan en gruppe, da alle ikke har helt de samme ønsker til aftenens underholdning.

Men et skal slås fast: Systemer er ikke bare urealistiske og mangelfulde, de er også tunge at slæbe igennem en historie. Et udmærket eksempel er kampregler. Ask Aggers artikel "Det Forløsende Slag" behandler regler og realisme meget godt. I mand mod mand situationer er der så mange faktorer, der spiller ind,at et altomfattende regelsæt ville være ulideligt at bruge. Man går på kompromis med reglerne. Og vi kender alle spilleren, der bruger timevis på at finde den bedste kombination. Jeg har selv oplevet spillere, der har skabt karakterer, som spillelederen næsten umuligt kunne skade i kamp (...) de gjorde det med vilje. Dette eksempel illustrerer udmærket det tåbelige i P.A. Nissens kritik: *"...Problemet ved systemløst "spil" er, at GM afgør, om din person klarer sig i scenariet..."* Det gør GM da uanset om man bruger regler eller ej. Alle rollespillere har sikkert hørt bemærkninger som denne: *"Jamen, det kan ikke sig gøre. Så skal den have slået over 17 hver gang!"*

Hvis man vælger at spille systemløst, er der ingen spillere der kan udnytte et sæt regler, og Spillelederen kan ikke gemme sig bag dem. Spillelederens rolle skifter fra at være Dommeren, der dømme spillernes gerninger ud fra et regelsæt og belønner med succes eller fiasko, til at blive Forfatteren, der vurderer ud fra egne erfaringer og effekten af hans beslutning på historien. Med dette skifter spillet også karakter. Spillerne kan ikke længere måle deres færdigheder i points, og sætte sig regeldefinerede mål (...).

Valget af system eller intet system overhovedet, er altså bestemt af hvordan man ønsker sit skal være. Hvis man er til powerplay, med masser af monstre, magi og heltedåder er AD&D et udmærket valg (...) Hvis man derimod ønsker et mere realistisk (realistisk kan pege mod den fiktive eller faktiske virkelighed) spil, kan man enten modificere sit system ud fra egne holdninger, eller helt skifte system. Ønsket om en bestemt slags spil, er altså også ønsket om en bestemt slags regler.

Frank Lindvig

Og på den måde kom en debat der handlede om AD&D, til at handle om regelløst rollespil. Derfor vil jeg hermed erklære AD&D debatten for død - hvilket vil sige, at vi ikke har tænkt os at trykke flere breve om spillet foreløbig (så skal de dæleme være go'e).

FANTASK

ILLUMINATI PRISFALD!: GRUNDSÆT: 55,- BOOSTER: 15,-
LEVIATHAN (FANTASY TABLE-TOP): INTROPRIS: 89,50
Magic/Ice Age Starter Set NU KUN KR. 65,-
Magic/Ice Age Boosters kr. 20,- Seks Magic/Ice Age Boosters kun kr. 100,-
10 (TI !) Magic/Ice Age Boosters kun kr 150,-!!!
36 (en hel kasse!) Magic/Ice Age Boosters KUN kr. 500,-
Homelands/Fallen Empire Boosters kr. 10,-
Chronicles Booster kr. 15,- Magic Gavesæt kr. 139,50
(Husk at vi giver 10% rabat på alle andre hele kasser boosters!!)
Besøg vores butik i Sankt Pedersstræde 35. 1453 København K
Vi sender også pr. postordre, og du kan ringe, skrive, faxe eller sende din bestilling via e-mail!
Tlf.: 33 93 85 38 (Spil & Figurer) Tlf.: 33 11 85 38 (Bøger og Tegneserier) Fax 33 13 85 01
E-mail: Fantask@datashopper.dk
Besøg vores site på World Wide Web: http://www.fantask.dk

spiltræf ANMELDELSER

redigeret af KRISTOFFER APOLLO & METTE FINDERUP

FØNIX SØGER ANMELDERE

Har du lyst til at anmelde kongresser for Fønix?

Så kontakt:

Fønix Århus
v/ Mette Finderup
Vestergade 6B, 1.
8000 Århus C
Tlf.: 8618 2218

Prøv at få fat i os, før du tager til kongressen - vi forsøger at sætte anmeldere på i forvejen.

MAGIC-EKSPERIMENTARIUM

Anmeldt af Mads Lunau Madsen

Det er sjældent, at der bliver afholdt en ren Magic-Con. Men netop sådan en løb af stablen i Århus i weekenden d. 10-12. november. Initiativtager var en af Magic-miljøets kendte ansigter i Århus, Michael Stehr. De praktiske rammer og deltagerantallet så absolut passende.

En Magicturnering er én ting, men når man eksperimenterer med form og indhold, er det vigtigt at dykke ind og være med. Så det gjorde Deres udsendte.

1-kortsmagic var, som navnet antyder, begrænset af, at kun et af hvert kort var tilladt. Ydermere var man begrænset til kun at gøre skade på modstanderen med væsner. En god øvelse i taktisk sans.

Magic uden held er Kristoffer Apollos system til at spille med en fast hånd på 30 kort uden at trække nye kort. Naturligt nok er mange kort forbudte eller irrelevante, og listen vokser stadig. Varianten er meget tæt på skak.

Jeg deltog også i det, jeg synes var weekendens stemningsmæssige højdepunkt: Skyskraber-Magic. Her stiller 32 glade spillere op med hvert sig 40-korts deck i en knock-out turnering. Vinderen blander taberens deck ind i sit og har dermed 80, 160 osv. kort med sig videre. I finalen er der således 640 kort i hvert deck. Vinderen beholder alle kortene. Dem, der var slået ud, fulgte med høje tilråb deres deck's vej til tops og alle grinede med, når spillerne opgivende kiggede på en horribelt sammensat hånd.
Jeg havde selv valgt at deltage med mine Orc'er, men efter nogle kampe var der, til mine Orc'ers store fortrydelse, sket en større raceudvanding og farveblanding. Det krævede fx. stor overtalelse at få dem til at bo i samme deck som de CoP: Red, de med stort besvær havde overvundet forinden. I finalen trak jeg (mellem de 640 kort) blot en af mine kære orc'er, og måtte lade en Ler-Statue gøre det beskidte arbejde. Resultat: 1280 mere eller mindre brugbare Magic-kort med hjem i en plastikpose!

I Magic Worlds var spilleverdenen under påvirkning af skiftende kræfter a la Enchant World-kortene. Her skulle kortene sammensættes til at klare 'alt slags vejr' og trænede spillerens evne til at sammensætte kort. Jeg spillede semifinale kl. ca. 9 om morgenen efter 24 timers konstant spil. Det endte i tre uafgjorte kampe (!) og vi aftalte at han fik finalechancen, så jeg kunne falde udmattet om i et hjørne (han vandt finalen).

En meget veludført kongres, der tåler efterfølgelse. Deres udsendte følte sig så absolut godt tilpas - selv efter så mange timers konstant Magic-spil.

I FISKENS TEGN

Anmeldt af Sanne Pedersen

Er det nu?

Just ankommet til Skive - for første gang i mit liv - kastede jeg mig dødsforagtende ud i FiskeCon Part III. Indenfor herskede "vi er også næsten lige kommet"-stemningen over alle; også arrangørerne. Men trods forskellige krummer i det organisatoriske maskineri, kunne Masters og con-slaver puste ud over den gratis middag kun 1/2 times tid forsinket. Vi andre dødelige købte med et misundeligt suk lidt chips i kiosken. Toastmaskinen var ikke kommet frem endnu.

Skønne spildte kræfter

Caféen - skolebordene lige ud for kiosken - blev ikke det fede sted at hænge ud, som anstrengelserne med udsmykningen ellers lagde op til. På trods af blodrøde roser og dramatiske kors, camouflagenettet og vejspærringen næste morgen, lysene på bordet og så videre, sivede småspillene og kortspillene ud i de tilstødende lokaler, hvor det kommercielle element holdt til. Der var ikke den helt store kulisse - men man ku' høre, hvad man selv sagde. Rungende lange skolegange er ikke befordrende for hyggen.

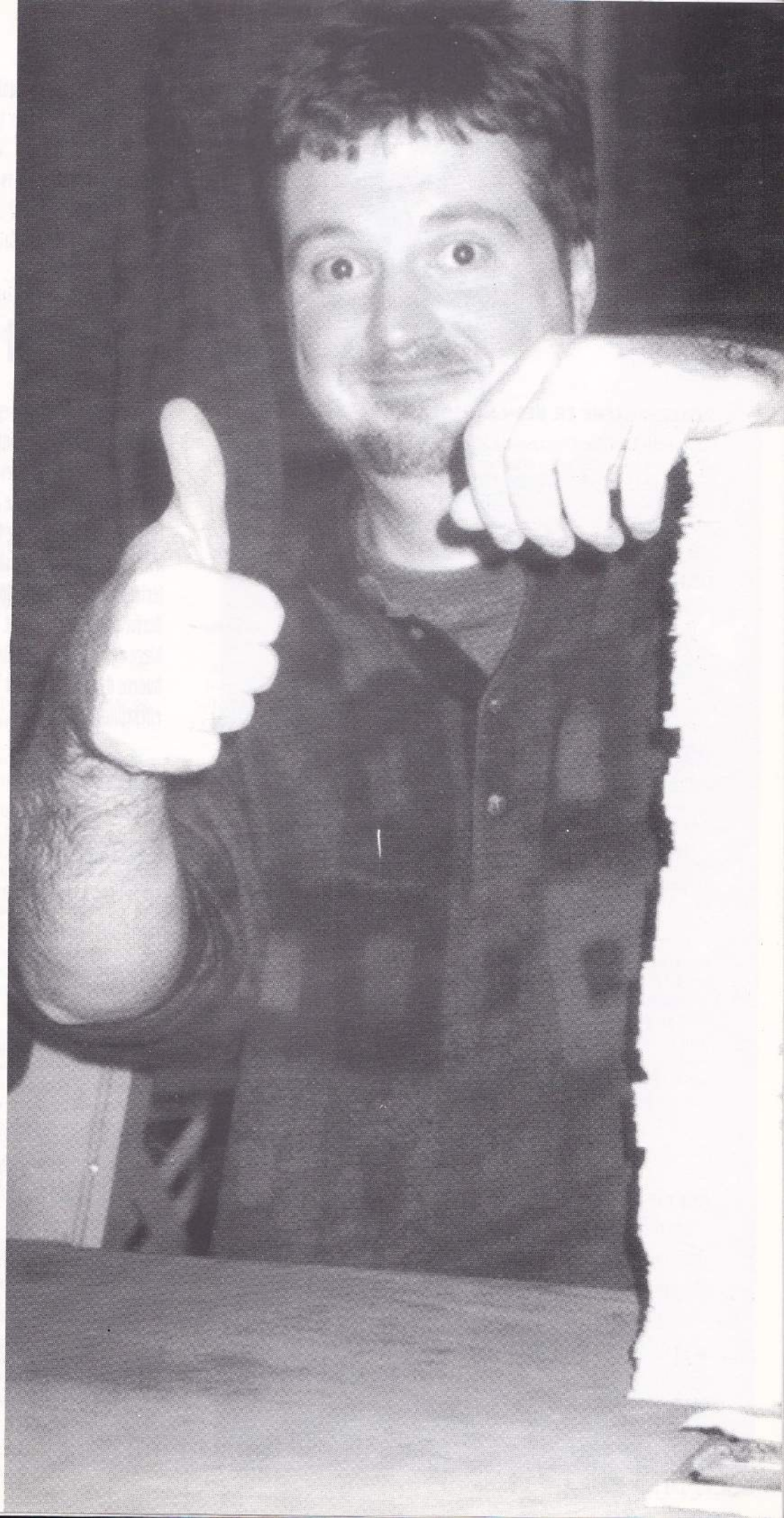
Live, Live, Live

På trods af over 100 deltagere klarede con sig med ufatteligt få spillelokaler - Over halvdelen af deltagerne var kommet for at spille live. Og det gjorde de så - også de, der egentlig ville have spillet det scenarie, der ikke blev skrevet alligevel. Faktisk havde arrangørerne i en periode begejstret skrevet alle, der ikke havde meldt sig til no-get, på til at spille live. Man kommer vel ikke på con for at sidde og glo! Underste etage

og gangene var første nat i kløerne på vampyrer og monstre og næste nat enhver paranoia-fans paradis. Så søndag var præget af søvnmangel zombier, der bleggrønne hang over morgenmaden.

Kiks, koks og hvem skal stå for hvad

Det er hvad der sker, når man er en con med vokseværk, og arrangørerne brugte for meget energi på at samle op efter småfejl. Forhåbentlig er de nogle erfaringer rigere efter denne udgave af FiskeCon og bruger lidt flere af kræfterne på de store linier og lidt færre på sjove indfald. De har gode ideer og begejstring til mange flere slag med halen!
- Og det var det, der gjorde con'en til en god oplevelse alligevel.



Vor anmelder
Mads Lunau

Jacob Schmidt-Madsen er Deres guide i en verden af lysestager, offerknive og svinehjerter - helt i Kulissens Vold...

I KULISSENS VOLD

ROLLESPILLERE ER BESVÆRLIGE!

Selvom alt hvad de foretager sig, foregår oppe i hovedet, vil de have et uforstyrret lokale, et ordentligt bord, en passende belysning og gerne den rette underlægningsmusik. Det kommer ikke altid bare af sig selv - det kræver forberedelse, omtanke og fremfor alt de rigtige omgivelser. Her er en række gode råd og tips som inspiration til rollespil:

UDKLÆDNING OG SMINKE

At jeg lægger ud med at fortælle om udklædningskunsten kan virke malplaceret; men det er altid det første punkt i min opsætning af spilleaftenen.

Når jeg har besluttet scenariets miljø og hvilke personer, mine spillere skal agere, afleverer jeg korte beskrivelser af begge dele til spillerne. Hvis dette gøres en uges tid i forvejen, har spillerne god tid til at sætte sig ind i deres roller - tillægge dem kropssprog og stemmeføring - og finde noget passende tøj.

Tøjet behøver ikke være det helt vilde - simpel udklædning eller bare kendetegnende enkeltgenstande som en stok til den gamle mand, et tørklæde om hovedet på bondepigen, en jakke og et slips til forretningsmanden osv. gør underværker.

Hvis du også giver dine bipersoner sådanne små symboler, er spillerne aldrig i tvivl om, hvem de taler med. Samtidig kan du næsten ikke undgå at **spille** bipersonen, hvis du sidder dér med en baskerhue eller et par Ray-Bans.

Det billigste og mest varierede tøjudvalg findes i landets mange genbrugsbutikker, hvor alt fra jesussandaler til glimmerjakker kan opspores. Kig ind hos UFF, Folkekirkens Nødhjælp og Frelsens Hær.

Teatersminke i form af små, nussede farvestifter, som er lette at tvære med og går af med vand og sæbe, fås i de fleste legetøjsforhandlere og i teaterbutikker til priser fra 20 kr. og opefter. Udsøg dig også en ganske almindelig ansigts pudder hos Matas. Der får du også andet Makeup, men det er en verden for sig. Er du urutineret, så lån af mor eller søster og få dine gode råd her - de vil elske det!

Hvad min garderobe laver herinde?

Den er skam ganske væsentlig. Tag fx. dengang jeg var med i en gruppe, som skulle snige sig med til et stort maskebal for at forpurre en snigmorders nedrige plan om at likvidere kongen.

Kostumer var vores eneste adgangsbillet; og som du kan se her, iførte vi herrer os alt fra fattigmandsklæder til fyrstedragter, mens damerne optrådte i store balkjoler med opsat hår og små halvmasker. Vi fik naturligvis uskadeliggjort skurken i sidste øjeblik, men det var aldrig gået uden udklædningerne.

Apropos udklædning vil jeg forresten lige vise dig min sminkebeholdning. Personlig er jeg ikke den store sminkør; men det behøves heller ikke.

Engang skulle jeg spille et gravfrisk lig på hævntogt mod sin morder. Jeg havde indsvøbt mig i et hvidt lagen, men da jeg så mig i spejlet passede min ferieopnåede sydlandskulør ikke helt ind i dødestilen. Derfor pudrede jeg ansigt og hænder skræmmende blege og kontrasterede med sort ved øjnene og i hudens dybeste furer. Det var simpelt, men uhyre effektfuldt.

SPILLELOKALET

Nuvel! Lad os kigge lidt på udsmykningskunstens grundprincipper! Skulle du denne aften køre et horrorscenarie, ville jeg foreslå dig at dække bordet med en mørktonet, ensfarvet dug og stille en velornamenteret lysestage - fyrfadslys minder for meget om det lokale discountlager - på dens midte. Selve stearinlysene kan du få i mange fantasifulde udformninger - mine favoritter er sorte og djævlehornssnoede.

Lidt ekstra stemningsspredere på bordet er heller ikke af det onde, sålænge det ikke overdrives. Visne roser, en gammel støvet bog, et orientalskudseende røgelseskar, en krumbøjet kniv eller blot en simpel metalskål, som får udseende af et offerkar, hvis der hældes lidt rødvin eller ufortyndet frugtsaft i den.

På rummets nøgne vægge er det igen de få, men velvalgte ting, som i løbet af aftenen vil få dine spillere til at krympe sig af frygt. Selv har jeg en samling af effektfulde malerier - især min oldefars skulende blik på det gamle familieportræt!

Er du ikke til malerier, kan du vælge nogle tunge, dunkle vægtæpper eller måske et dyreskind. Eller hvad med en olielampe monteret på væggen? Eller snekæderne til farmands bil? Eller sorte affaldssække overalt på vægge, gulv og loft?

Det kræver blot simpel fantasi at ændre udsmykningen til en anden genre. Jeg har selv et særligt middelalder-skab: en mørkebrun dug,

Inden vi kigger nærmere på lokaleudsmykning, skal du lige se mit spillelokale. Det er herinde! Knirker dørens hængsler ikke herligt?

Som du kan se, bruger jeg et stort rum, hvis vægge til at starte med er helt bare. Spillebordet er rundt og placeret i rummets midte, så der er luft på alle sider af det.

Musikanlægget står op ad den fjerneste væg, men med højtalerne rykket frem og ud til siden for at give en bedre stereoeffekt.

havefakler, attrapsværd til væggene, en lille lædersæk med udenlandske mønter, et blikkrus, en ommalet fastelavnstønde til mjød osv.. Pludselig er Helvedets forgård forvandlet til en lystig krostue!

Og skal jeg teleportere mig frem til en dyster cyberpunkfremtid, kører jeg blot staniolrullerne, halogenlamperne, lyskæden med kulørte pærer, skalpellen, sprøjterne fyldt med forskelligfarvet saftevand og gummihandskerne i stilling! Diverse tips til billig udsmykning af dit spillelokale:

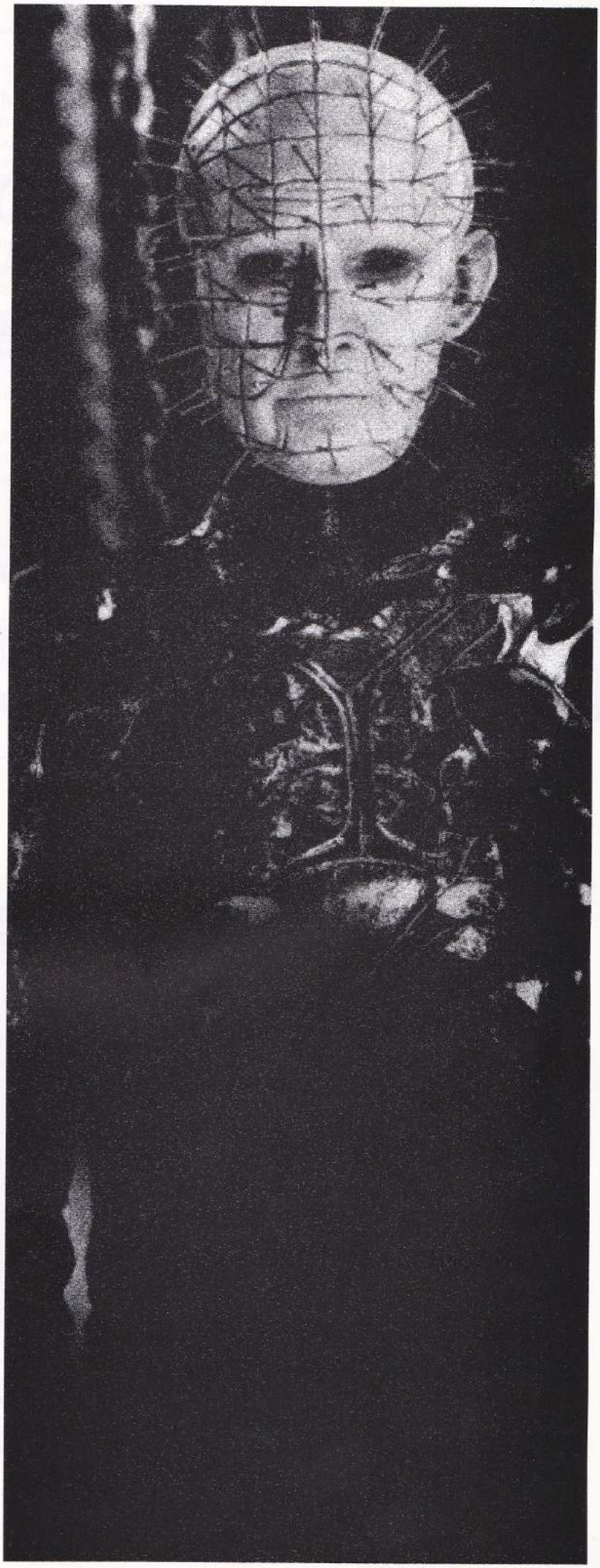
- Køb sengelagener i stedet for bordduge!
- Søg efter nipsgenstande på loppemarkeder og i loftsrodet frem for hos antikvitetshandlere!
- 10 sorte affaldssække koster kr. 6.95 i Netto! Skal du være spilleder om dagen på en con, er dette et must!
- Kuriøst udformede stearinlys fås billigst i specialforretninger. I København kan du besøge "Lyskæden", Ålekistevej 145 i Vanløse. Brug de gule sider, hvis du vil finde din lokale.

Som kronen på værket kan du forberede din egen 'special effect' til klimakset. Spillerne vil altid huske dig for den aften, hvor et skjult kanonslag udgjorde bomben, der sprang skyskraberen i luften, eller dine søskende kom ind som messende, kutteklædte kultister med fakler, røgelse og offerknive.

I lang tid havde jeg plaget mine spillere med en ondskabsfuld dæmon. I forbudte bøger læste de, at dæmonen kunne bortmanes ved at ofre et barnehjerte.

Spillerne følte sig snedige, da de udtænkte i stedet at ofre et svinehjerte. Men deres hovmod fik en brat ende, da jeg præsenterede dem for en krumbøjet kniv og et ægte svinehjerte fra Brugsen!

"Partér!" lød min ordre.



STEMNINGSMUSIK

Underlægningsmusik er den hurtigste og mest effektive måde at formidle scenariets stemning på. Soundtracks er et åbenlyst musikvalg, da de jo er lavet til at få bestemte dramatiske følelser frem i folk. Når du vælger baggrundsmusik, skal du blot huske at have scenariets genre i baghovedet og tænke på, om der er enkeltscener, som kræver noget specielt musik som Gregoriansk munkesang til en kirkemesse, spillemandsmusik til en kro, dansemusik til et diskotek osv.

Til dystert og uhyggeligt rollespil kan jeg anbefale Beethovens Skæbnesymfoni og soundtracks fra film som Dracula, Interview with a Vampire, Hellraiser og Aliens.

Til mere episk og heltebetonet rollespil kan jeg anbefale pompøse, klassiske komponister som Händel og Bach og soundtracks fra eventyrfilm á la Willow, Robin Hood og Indiana Jones.

Hov! Vær forsigtig med det bånd! Det betyder meget for mig.

Der står "Trakias Melodi" på det, fordi Trakia var et genfærd, som - hver gang hun viste sig - var akkompagneret af det sørgelige violinspil, der er på båndet.

Spillede jeg melodien den dag i dag, ville mine spillere øjeblikkeligt kigge mod himlen og blidt hviske hendes mindefulde navn.

New Age musik er altid stemningsskabende. Kig ind hos vores datterselskab, Fønix Musik (både i København og Århus) og led efter Vangelis, Steve Roach, Deuter, Kitaro og mange flere.

Det var alt for i dag.

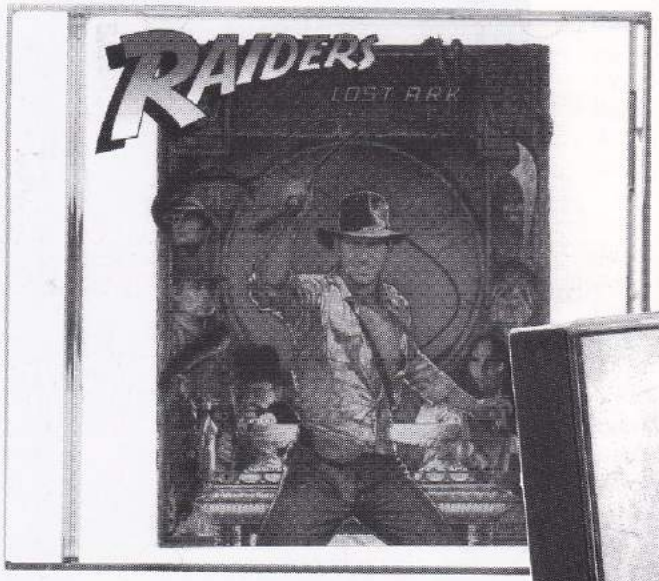
Det har været mig en fornøjelse at vise dig rundt, og jeg håber, at det både har været givtigt og interessant.

Jeg glæder mig til et snarligt gensyn - i klamme kældre blandt bloddryppende knive og hjerteskærende klageskrig i surround sound!

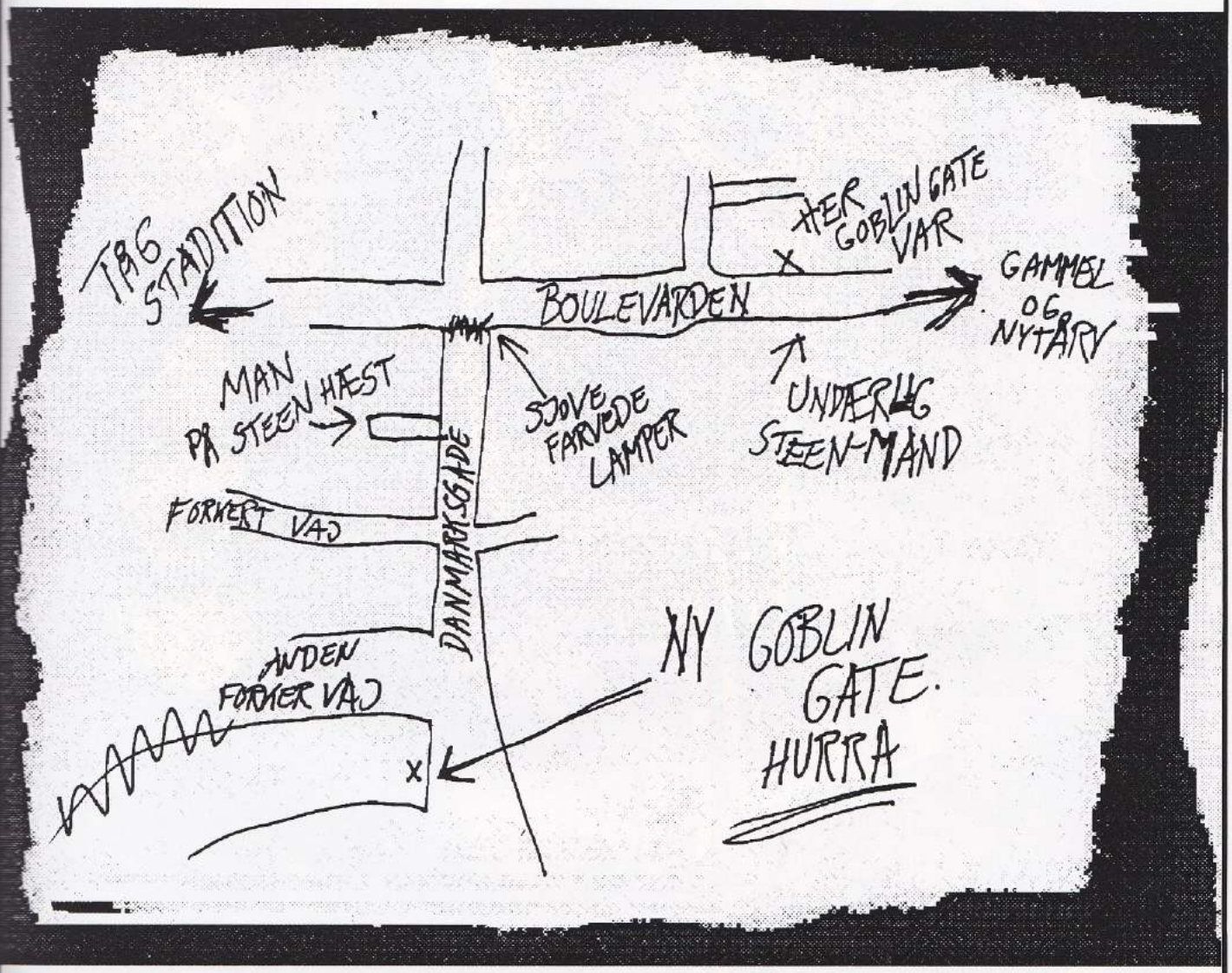
DEN SIDSTE FORMANING

Inden jeg slutter rundvisningen, vil jeg give dig et par staldtips, som kræver en smule disciplin, men giver godt udslag på stemningsbarometeret. For det første er spillelokalet til at spille i og KUN til at spille i - pauser og irrelevante samtaler holdes uden for døren. Da spillelokalet udelukkende skal være at identificere med fiktive verdener, er det bedst, hvis man kan undgå at bruge lokalet til drukorgier og andre festlige ikke-rollespilslejligheder (kærester med svage nerver bør især holdes langt væk..).

Et andet praktisk råd er, at bordpladen så vidt som muligt kun huser de genstande, spillederen har placeret der. Så karakterark stikkes i lommen, colaflasker sættes på gulvet og alle djævelske former for crunchycrispyextremenoisychips ... bandlyses!

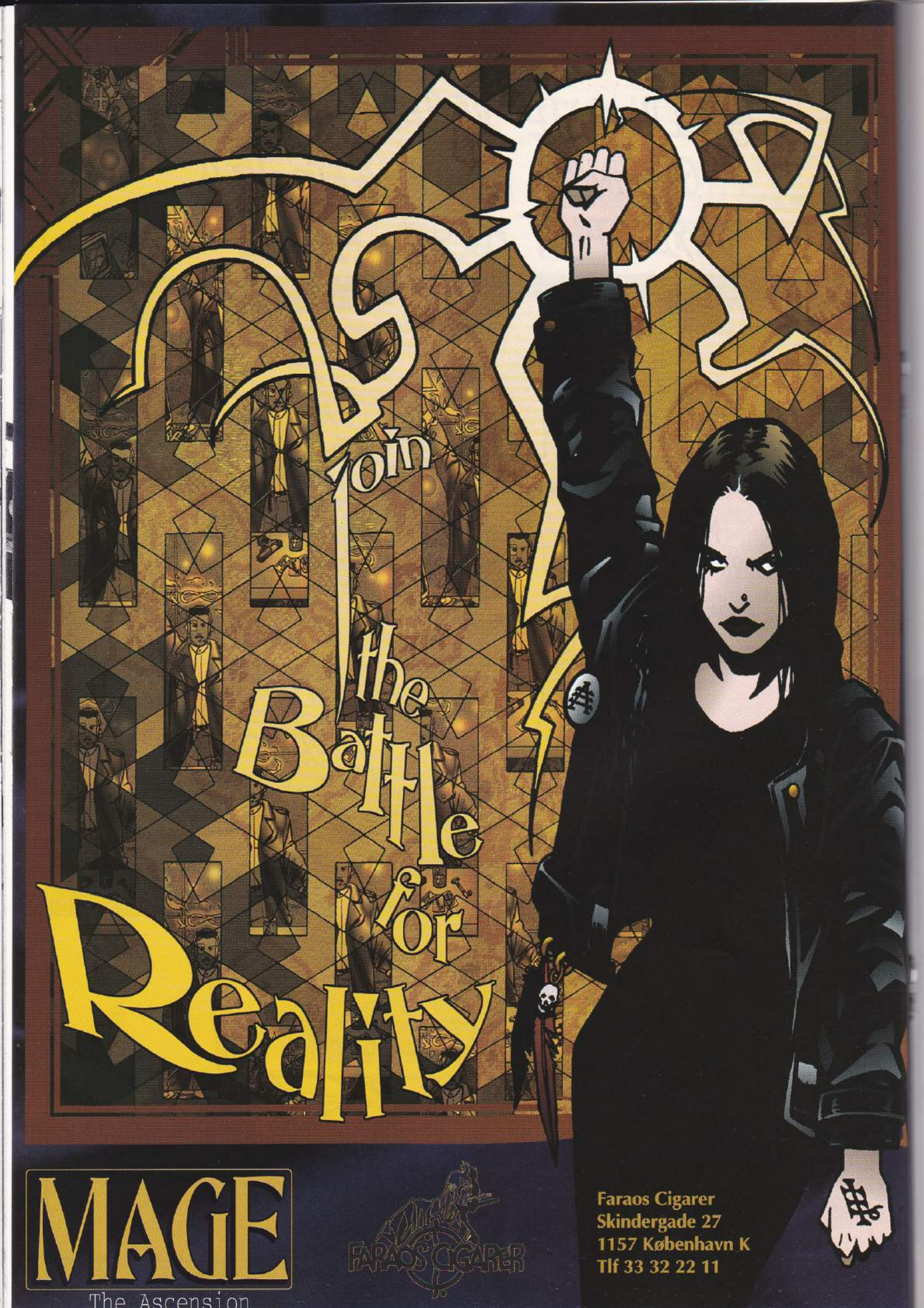


GOBLIN GATE VÆRE VÆK BLEVET
MIG FINDE GOBLIN GATE HAR
BARE FINT KORT FØLGE



Danmarksgade 66-68
9000 Aalborg

98 13 37 24


Join
the Battle for
Reality
MAGE
The Ascension
FARAOS CIGARER
Faraos Cigarer
Skindergade 27
1157 København K
Tlf 33 32 22 11

STAR WARS
HELVEDETS FORGÅRD

For længe siden, i en fjern, fjern galaxe...

Oprøret brænder som en rensende ild over galaxen, men stadig flere verdener undertrykkes af det vældige Imperie. Tiden er lige efter kampen på Hoth, stedet er Cumarq; en fjern afkrog af the Cron Drift. Cron tågen, der ikke indeholder meget andet end støv og småsten, er dog belejligt undtaget for Imperiets umiddelbare interesse - et oplagt skjul for rebeller...

CUMARQ

Rødglødende lava-strømme gennemskærer Cumarqs sorte klippegrund i et fintmasket net, og i horisonten skimtes røde flammesøjler fra hyppige vulkanudbrud. Luften er tyk af svovl og er dødelig giftig for mennesker.

Cumarq er også kendt som "Helvedets Forgård". Alligevel var der for mange år siden masser af svævende minekolonier, der i lav højde fulgte lavaflodernes løb og høstede de værdifulde mineraler. For ca. 50 år siden indtraf der en ulykke. Ingen ved hvad der helt præcis skete, men det siges at der var ting på planeten *ingen* havde regnet med...

I hvert fald blev koloni-erne forladt over hals og hoved, og overladt til deres egen skæbne. Den dag i dag kan man stadig være heldig at støde på en koloni, der svæver rundt som en spøgelsesby over lavaen.

De fleste af kolonierne blev dog hurtigt hjem for alle, der gerne ville undgå lovens opmærksomhed. For et halvt år siden etablerede Imperiet en lille garrison på Cumarq. Nogle mener de bruger planeten som øvelses-område for stormtropper, nogle siger de er kommet for endnu engang at forsøge at drive minedrift mens andre mener at de har fundet *noget* derude i ingenmandsland...

Onthe, **Roth** og **Cirql Station** er de tre største kolonier og kan nemt findes af nyligt ankomne. Deres labyrintinske gader er dækket af beskyttende halvkupler, og store atmosfære-generators dybe suk høres konstant, som om selve kolonien trak vejret. Lodrette skakter forbinder de forskellige niveauer og giver rumskibe og airspeeders adgang til hangarerne, der ligger som brede bælter rundt om skakterne. Dusørjægere og slavehandlere udgør en stor del af de besøgende, men også smuglere - særligt våbensmuglere - siges at foretrække de dybe skygger på Cumarq.

MEEG COOTCHAC

Meeg er en **sullustan** i sin bedste alder (39 år). Eftersom Sullust er en planet meget lig Cumarq, befinder han sig væsentligt bedre her, end de fleste andre. Han holder til i en lille hangar på Cirql station, som han og hans makker **Hutch** har indrettet til deres hjem. Her bruger han det meste af sin tid på at vedlige holde deres fælles skib:"the **Corulag Star**", og nu er hele skuden tilmed hans alene!

For fem måneder siden, mens han arbejdede som daglejer i Mos Eisley på Tatooine, fik han tilbudet om at købe sig ind i et skib, sammen med en gammel pilot - Hutch - og han slog til. Det kostede ham alle hans sparepenge, men dette var, hvad han altid havde drømt om. Det var Hutch der stod for forretningerne mens Meeg holdt skibet ved lige. Nu er Hutch forsvundet - han har været væk i over to uger - og Meeg frygter han er død.

Cirql Station er et barskt sted, og han har på fornemmelsen at deres jobs ikke altid var lige legale. Under alle omstændigheder ser det ikke ud til at Hutch kommer tilbage, og selvom det er sørge-

En Star Wars plotlinie af Christian P. K. Sørensen

Alle illustrationer er copyright Lucasfilm Ltd.

THE CRON DRIFT

Cron-tågen kan du læse meget mere om i Kevin J. Andersons "Jedi Academy" bøger og i tegneserien "Dark Lords of the Sith" - begge dele anbefales varmt.

SULLUSTANS

Du finder mere om sullustans i the Star Wars Sourcebook fra West End Games

ligt så er Meeg en praktisk tænkende mand. Han må føre forretningen videre, og han har stadig en last at levere til nogle kunder på en anden, mindre koloni.

Meegs største kærlighed er hans skib. Han vedligeholder det med stor ildhu, og er altid nervøs for at det kunne blive skadet. I det hele taget er han ret nervøst anlagt, og ikke særlig god til at være alene. Siden Hutch forsvandt er hans nervøsitet blevet til begyndende paranoia, og handlingens begivenheder vil ikke gøre det bedre.

Meeg er alt hvad en anti helt kan være. Han ønsker absolut ikke at blive blandet ind i noget oprør, og er fuldstændigt ligeglad med Imperiet - sålænge han bare kan få lov til at være i fred. Det kan han desværre ikke...

SUMITRA-SEKTOREN

Sumitra-sektoren omtales i SW-sourcebogen. Det er her Tierfon-basen ligger, og det er her piloter som Jek Porkins stammer fra...

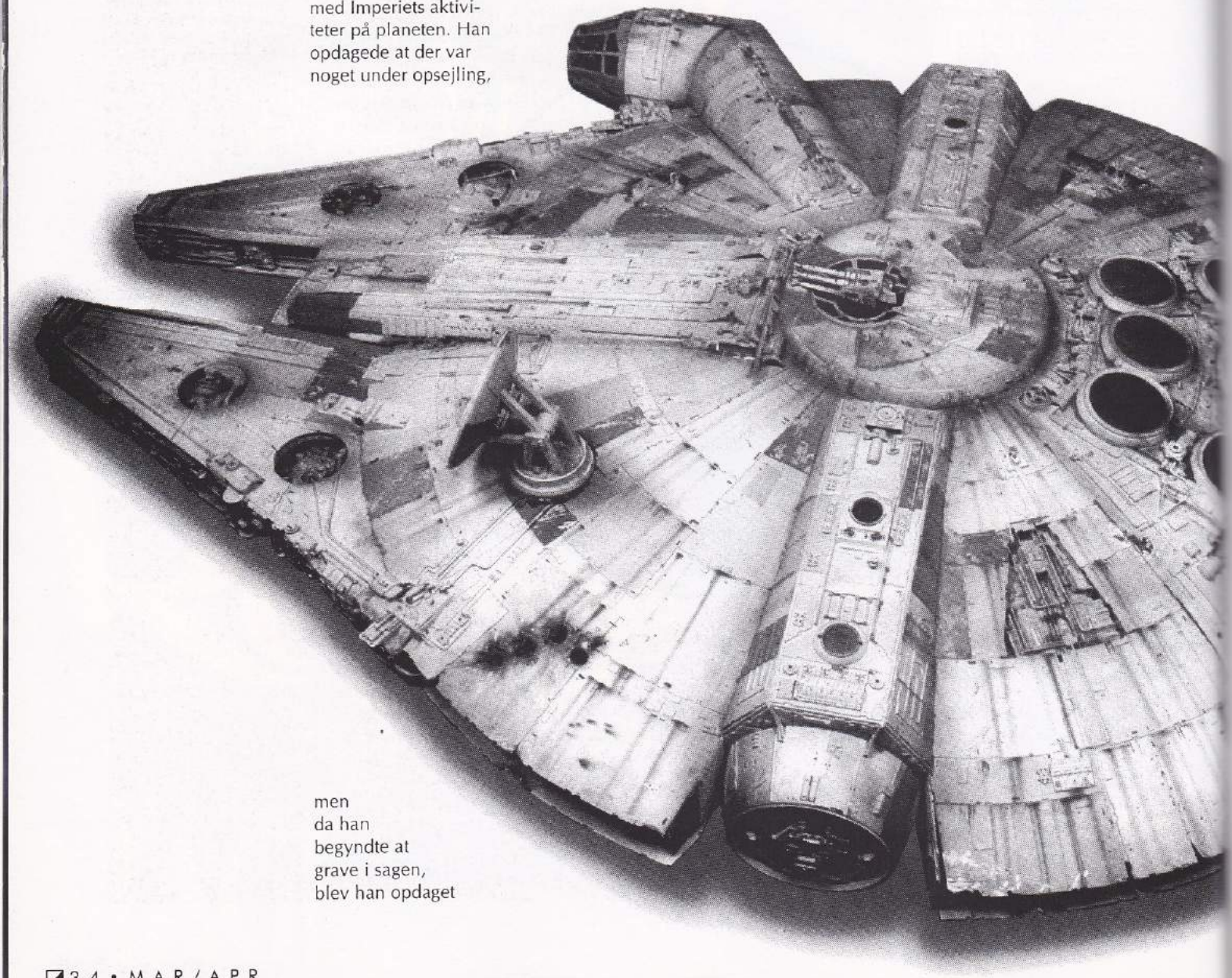
HUTCH

Hutch udgiver sig for at være en gammel, garvet smugler, men i virkeligheden arbejder han for Alliancen som agent og som "gunrunner". Ved hjælp af forskellige kontakter på Cumarq, skaffer han Alliancen meget tiltrængte våben, og forsøger samtidig at holde øje med Imperiets aktiviteter på planeten. Han opdagede at der var noget under opsejling, men da han begyndte at grave i sagen, blev han opdaget og fanget. Han lagrede en holooptagelse i the Corulag Star's computer, i tilfælde af at han ikke vendte tilbage, hvor i han fortæller tingenes rette sammenhæng, men desværre har Meeg overhovedet ikke opdaget den.

GUVENØR FOEBASTE

Guvenør Foebaste blev pga. et ydmygende nederlag til Rebel Alliancen i **Sumitra sektoren** overflyttet til det måske mindst præstige-fyldte sted i den kendte galaxe: Cumarq. Af denne grund har han et brændende ønske om at hævne sig på rebellerne, og drømmer om forfremmelse. Han har et hemmeligt projekt under forberedelse på **Nar Shaddaa**, som han er sikker på vil bringe ham op i hierarkiet. Fra sin lille garrison på Cirql Station, forsøger han at opretholde bare et minimum af orden på den lovløse verden, men det er næsten umuligt med så få folk.

Foebaste's næstkommanderende, **Commander Mangels**, er en sørgelig undskyldning for en Imperialsk officer. Han er kujon-agtig og doven og det er næppe tilfældigt han er havnet på Cumarq.



PLOTLINIE

Det følgende er en grov skitse til et eventyr omkring Meeg, Cumarq, og Foebaste. Det er ikke alting der bliver forklaret, og det kræver lidt tilpasning af den enkelte spilleder.

Meeg Cootchac tror han har trukket det lange strå da hans makker **Hutch** pludselig forsvinder og han står tilbage med deres fælles skib **"the Corulag Star"**, men da en broget gruppe rebeller pludselig shanghajer hans skib (og ham) til en farlig mission, må han ændre sin opfattelse af tingene en hel del.

Hans makker var ikke den gamle smugler han gav sig ud for at være. I stedet viser det sig at han er undercover-agent for Rebel Alliancen, og at de hele tiden har fløjet hemmelige missioner for rebellerne uden at Meeg har vidst noget om det. Hutch er nu pga. sit farlige arbejde blevet opdaget og holdes som fange af den lokale **Guvenør Foebaste**.

Rebel Alliancen har fået nys om, at Guvenør Foebaste leder store summer fra Imperiets minedrift på Cumarq, uden om Kejserens skattekiste og over i et personligt projekt med skumle hensigter. Det kan umuligt være noget godt. Rebellerne er sendt ud for at kontakte den lokale agent Hutch, og sammen med ham finde ud af hvad der foregår.

Da rebellerne kontakter Meeg, er det i den tro at han ved alt om Hutch's baggrund, og det er først da de ved et tilfælde finder en Holo-besked fra Hutch, at Meeg (og rebellerne) fatter hvad der foregår, men da er det allerede forsent! Imperiets spioner har opsporet rebellerne, og pludselig trænger Stormtroopers ind i Meeg og Hutch's lille hangar. Nu har Meeg ikke noget valg (han holder ellers hårdnakket på, at han ikke vil have noget med noget oprør at gøre) og flygter sammen med rebellerne. Han en eftersøgt Sullustan og bliver nødt til at følge med rebellerne.

Det er oplagt at Imperiet også har opsporet Meegs næste handel, og nu hvor det er klart at aftagerne af varerne er oprørsagenter, er det vigtigt at de bliver advaret. Turen går derfor over stok og sten til pick-up stedet - et øde klippelandskab uden for byen. Imperiet er dog kommet dem i forkøbet, men sammen med de lokale rebeller jager de dem på flugt.

Ved hjælp af den tilfangetagne **Commander Mangels**, får de opsnuset at Hutch skal overføres fra den lokale garrison og til **the Devastator**, der rent extraordinært gør et kortvarigt ophold i systemet. Dette er den eneste chance de får, og det er op til dem at udnytte den.

Via de lokale rebeller forsøger de med støtte fra to X-Wings, at borde **Tyderium-Class** transporten med Hutch ombord. X-Wing'erne holder en sværm af TIE-Fighters beskæftiget, mens Corulag Star med et par velplacerede skud skal sætte transportens sublight-drive ud af spillet.

Rebellerne trænger ombord på transporten og efter at have nedkæmpet besætningen, må de flygte over hals og hoved, inden forstærkninger fra the Devastator når frem. Transporten er selvfølgelig *dead in space*, men kan evt. rigges til som bombe...

Under flugten bliver the Corulag Star ramt og dens Hyperdrive bliver ødelagt. De kan få den **jury-rigged** til eet sidste hop, hvorefter den brænder fuldstændigt sammen. Det nærmeste og bedste bud på et tilflugtssted er Nar Shaddaa.

På **Nar Shaddaa** har rebellerne muligvis en kontakt eller to. Ellers har Hutch sine egne forbindelser. På vej gennem de smalle gyder, støder de pludselig ind i en lille gruppe stormtroopers og står pludselig ansigt til ansigt med Guvenør Foebaste! "Dig igen!?"

Nye eventyr kan begynde her...

MEEGS ROLLE

Meegs funktion gennem hele eventyret er som anti-helt, konservativ bagstopper og overbekymret, uvillig rebel. Han vil gå alle på nerverne og være frygteligt nervøs for at der sker noget med hans skib. På visse punkter er han ikke ulig C-3PO...

FOEBASTE'S HEMMELIGHED

Foebaste har afgjort et skummelt projekt igang, men det er så hemmeligt, at ikke engang jeg kender det! Dets funktion er primært at give Hutch (og spillerne) en grund til at være nysgerrige. Hvis du har lyst til at fortsætte eventyret, er Foebaste's projekt, en glimrende ting at bygge en mindre kampagne op omkring. Om det er et nyt supervåben, en alliance med Hutt'erne eller noget andet, er op til dig!

HUTCH

Hutch er en glimrende mulighed for at trække spillerne ind i eventyret. Han kan fortælle dem de frygteligste ting om Foebaste's onde planer, som han har opsnappet. Han kan også bruges til at skaffe spillerne kontakter på Nar Shaddaa, hvis de ikke selv har nogle. Sidst, men ikke mindst, kan han være med til at lægge op til fremtidige begivenheder med ting, han har hørt under sit fangenskab.

NAR SHADDAA

Nar Shaddaa - smuglernes måne - er underkastet de mægtige Hutt-klaner og er tilholdssted for galaxens værste afskum. Dækket af lag på lag af hangarer, markedspladser og lagerrum, forbundet af smalle gader og turbolifts, er Nar Shaddaa den organiserede Intergalaktiske kriminalitets centrum. Du kan læse meget mere om Nar Shaddaa i Fønix nr. 3 og i "Dark Empire"-tegneserien (og source-bogen).

THE DEVASTATOR

The Devastator er blevet hidkaldt af Foebaste og tjener primært som afskrækker for spillerne. Du kan bruge den til at sørge for at redningsaktionen holder et højt tempo, og til at retfærdiggøre ligeså mange TIE-fightere som du har lyst til...

JURY-RIGGING

Når det hele er galt på en gang og intet fungerer, så kan Han Solo altid få det til at virke alligevel - næsten... Med et stykke tyggegummi, lidt kredslob fra Novaldex Stasis Converteren og et hårdt slag det rette sted, er der lige kræfter til et sidste hyperspace jump. In short: jury-rigging!

FØNIX PÅ NETTET

FØNIX PÅ NETTET

WWW homepage
www.agora.dk/fonix/

e-mail
fonix@dkb.dk
brr@dkb.dk

YDERLIGERE INFORMATION

Fønix
v/ Mikkel K. Sørensen
Vodroffsvej 21, 4.th.
1900 Frederiksberg C
Tlf/Fax 31 22 38 52

ROTTEN I RUMMET

Så skete det: Vi har sluppet Ronni løs i cyberspace! Pornorotten over dem alle har gjort sin entré på Internettet, så nu er freden for alvor slut. Fønix har fået sin egen homepage på World Wide Web, som fremover vil virke som et high-tech supplement til det blad, du allerede kender. Ret trendy når vi selv skal sige det.

Hos Fønix på nettet vil du bl.a. kunne læse anmeldelser og nyheder, før de kommer i bladet, men ikke nok med det, der vil også være materiale, som kun kommer på nettet. På den måde kan vi udvide vores repertoire til også at omfatte omtale af eksempelvis computerspil og programmer, der er interessante for rollespillere.

Fra vores homepage får du også adgang til et kæmpe udvalg af artikler, scenarier, tegninger m.m., der har været trykt i bladet gennem tiden. Vi vedligeholder en oversigt over indholdet i bladene, så du let kan finde de artikler, du søger, og vi annoncerer naturligvis også for kommende artikler, så du kan se, hvad du kan læse om i næste nummer af Fønix.

Du kan også bruge Fønix på nettet til at komme i kontakt med folkene bag Fønix. Du kan skrive til os på vores e-mail adresse, og vi modtager gerne kommentarer om både bladet og vores homepage. Vi modtager også gerne annonceringer vedrørende arrangementer og lignende, som vi derefter bringer videre via vores homepage, så andre også kan få glæde af budskabet.

Du får også mulighed for at deltage i danske og internationale konferencer om bl.a. rolle-, kort- og brætspil. Her kan du diskutere med folk fra hele verdenen om regler, ideer og meninger om de spil, der interesserer dig. Flere af de store amerikanske firmaer deltager også i disse konferencer, så på den måde kan du få lov at tale med de guruer, der har lavet dit favoritspil!

Sidst men ikke mindst hjælper Fønix på nettet dig med at finde rundt i den store Internet-verden. Via Fønix-siden kan du let komme i kontakt med både danske og internationale firmaer og foreninger med tilknytning til spille-verdenen. På den måde kan du f.eks. se hvilke nye produkter, der er undervejs fra de forskellige firmaer, stille spørgsmål til eksperterne eller hente den sidste nye liste over Magic-kort.

IKKE KUN FOR NØRDER

Internettet vokser i dag med lynets hast og selv lille Danmark er efterhånden ved at komme med. Alle firmaer, institutioner og enkelt personer med respekt for sig selv er at finde i cyberspace.

Det vil sige, at det ikke kun er spillenørder som os, der kan få noget ud af nettet. På MTVs homepage kan man læse om de seneste bevæ-gelser i musikbranchen. Hos Ingeniøren kan man læse aktuelle nyheder og job-annoncer. Hos id-Software kan man læse alt og mere til om DOOM. Hos Playboy glæder man sig over, at nettet kan betjenes med een hånd. Kort sagt: Du kan finde oplysninger om alt på nettet.

HVORDAN FÅR DU FAT I FØNIX PÅ NETTET?

I dag er der allerede et hav af danske internetudbyder, der kæmper om brugernes gunst. Priserne svinger fra det helt urimelige til det fornuftige, men det er ofte billigere at have et Internet-abonnement end at holde en avis. Fønix har en aftale med AGORA i København, der står for det rent praktiske i forbindelse med Fønix på nettet.

Hvis du ikke allerede har adgang til internettet, har du også mulighed for at få en god aftale hos AGORA. Og det er utroligt nemt. Det eneste, du skal gøre, er at kontakte dem vedrørende et abonnement. Herefter modtager du det fornødne software, som efter en smertefri installation sætter dig i forbindelse med Fønix på nettet og resten af Internettet. Hurtigt og nemt!

Vi ses på nettet!

AGORA

ALFA OG Ω PÅ GLOBALE NET

På Agora mødes interessefæller fra de globale net. Her kan du lufte dine meninger og stille spørgsmål til ligesindede i Danmark og resten af verden. Dine interesser er også repræsenteret blandt Agoras over 7000 emnegrupper/konferencer. Her kan du tillige møde Team Borland, Delphi Club, WUG-Denmark og mange andre.

World Wide Web
Få adgang til en verden af information

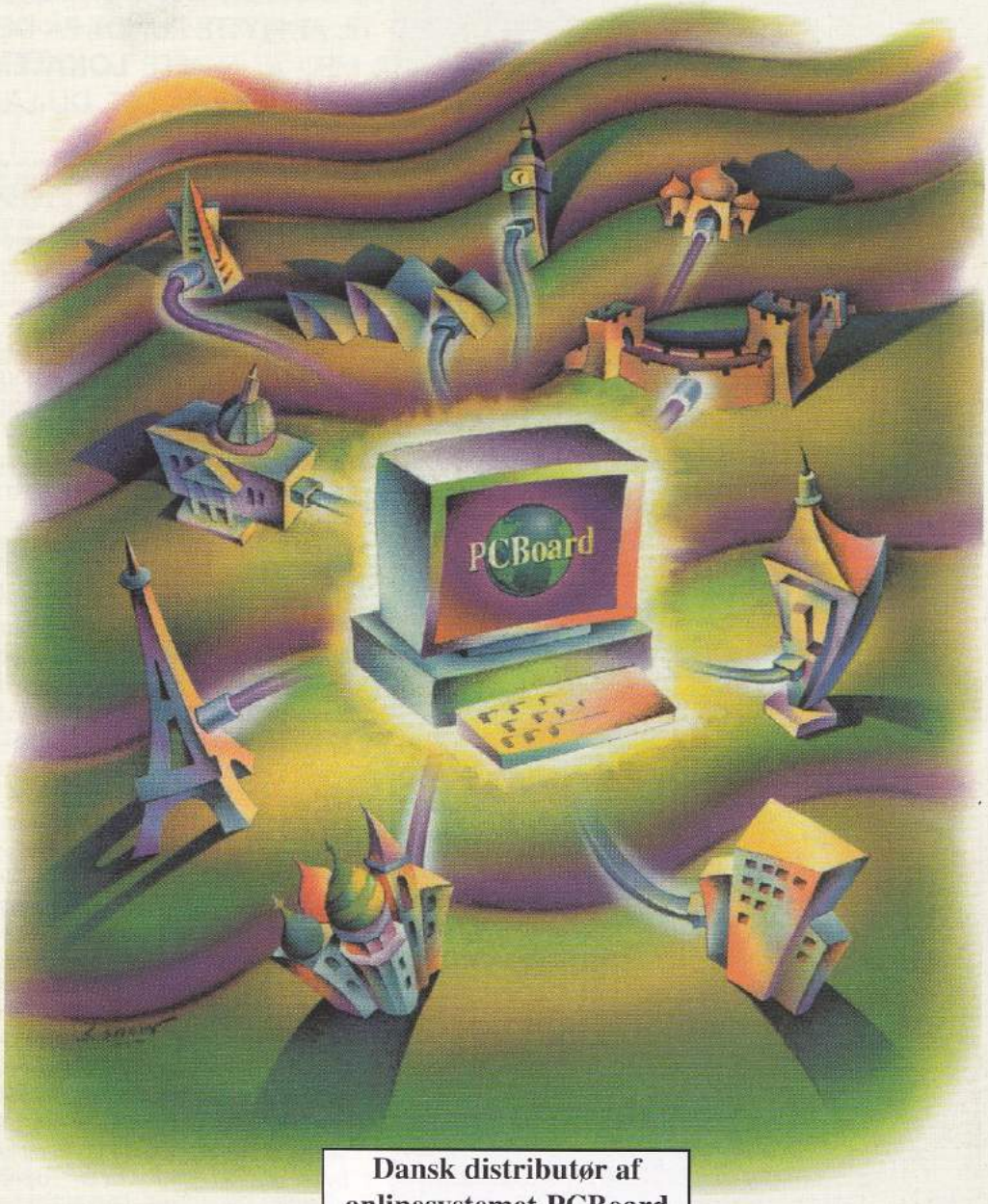
De globale net
Internettet
Fido
Rime
Ilink
NordicNet

Hotel Agora
Få præsenteret *din* organisation på WWW

Faglige Netværk
samler *dit* fag på nettet

Firma-løsningen
Få kontakt til *dine* kunder og leverandører

SkoleNET
Få samlet lærere, elever & forældre på nettet



Agora Online
din plads på de globale net

Agora Online Hotline
Vi giver dig hjælp, når du har brug for den, dvs. når du er Online på nettet

Agora Hotline
Man-fre: 10-22
Lør-søn: 10-15

Agora sikkerhed
Vi rådgiver om sikkerhed på de globale net.

København
48 linier ind
2 ISDN ind
2 Mbit ud

Århus
8 linier ind

Dansk distributør af onlinesystemet PCBoard

Alfa-abonnement: Fuld Internet-adgang inkl. World Wide Web.
Ingen oprettelse eller minuttaskter. Pris pr. år. 1.400,- kr. inkl. moms.
Indbetal beløbet på gironr. 7 56 95 05 og få vores startpakke tilsendt med posten.

Ring og få mere information om, hvordan *du* udbytter de globale net.

AGORA A/S
Vesterbrogade 171
1800 Frederiksberg
Tlf: 33 25 55 00

Telefax: 33 25 55 01
Online: 33 25 56 00
Hotline: 33 25 56 01
WEB: www.agora.dk

CENTRALEN

VED METTE FINDERUP OG KRISTOFFER APOLLO

SKOLERNE ER **FJENDEN**. I HVERT FALD, HVIS MAN ER KONGRES-ARRANGØR. SIDEN SIDSTE NUMMER HAR **KREATIVE MENNESKER** I BÅDE ÅRS, AALBORG OG ÅRHUS VÆRET NØDT TIL AT FLYTTE RUNDT PÅ DERES KONGRESSER PÅ GRUND AF PROBLEMER MED AT SKAFFE **LOKALER**. HVILKET BETYDER, AT DU OVERHOVEDET IKKE KAN STOLE PÅ DET, DU LÆSTE I DEN SIDSTE CENTRAL*.

* MÅSKE ER DET EN SAMMENSVÆRGELSE. MÅSKE ER DE UDE PÅ AT SVÆRTE ROLLESPIL TIL OG UNDERMINERE FØNIX' TROVÆRDIGHED. MÅSKE EKSISTERER DER ET HEMMELIGT BRODERSKAB AF SKOLEINSPEKTØRER FRA BYER, DER BEGYNDER MED 'A'. MÅSKE ER VI LETTERE PARANOIDE. OG MÅSKE ER DET HER BARE NOGET VRØVL, DER SKAL LOKKE DIG TIL AT LÆSE RESTEN AF CENTRALEN...

CENTRALENS ADRESSE :

Hvis du synes, at et eller andet bør omtales i Centralen, kan du kontakte:

■ Kristoffer Apollo
Gudrunsvej 68, 2.th.
8220 Brabrand
Tlf.: 8625 9199

■ Mette Finderup
Vestergade 6B, 1.
8000 Århus C
Tlf.: 8618 2218

KONGRESKALENDEREN

Der er sgu da gang i den. Seks (og en halv) kongres-omtaler i én Central må være en rekord af en slags...

HONG-CON

23-25/2 på Handelsskolen i Års

Det går strygende med at få stablet Danmarks første kung fu-spilkongres på benene. Arrangørerne har godt nok måttet flytte kongressen en uge for at kunne få en skole at være på (bemærk de nye datoer ovenfor) - men ellers har de fod på tingene.

Hong-Cons koncept er fortsat hongkongske action-film (dem med voldsomt overdrevne lydeffekter og flyvende folk i kimonoer). For at opnå den rette stemning giver **ASORK**-folkene fx. rabat til alle de deltagere, der kommer udklædt - så det kan betale sig at tape øjenbrynene op og finde den gule maling frem, hvis du vil til Hong-Con...

Programmet byder på en stribe action-prægede scenarier, to live-scenarier og så selvfølgelig 'De Olandiske Lege', hvor man bl.a. kan dyste i andespark (en sportsgren, der er i familie med 'vælte køer').

■ **Tilmelding:** Rasmus Rytter, tlf. 9862 3313.

UNCONVENTIONAL

1-3/3 på Viborg Ungdomsskole

I Viborg laver de en af Danmarks hyggeligste kongresser. Faktisk er der så behageligt at være, at Fønix' anmelder sidste gang overvejede at skrive en hæmningsløst negativ anmeldelse af kongressen for at skræmme andre væk. Hun mente, at den gode stemning ville blive ødelagt, hvis der kom ret mange flere end de 50 deltagere, der plejer at være...

En af de ting, der gør unCONventional til noget specielt, er komforten. Viborgenserne har i år skaffet madrasser til alle, venligst udlånt af Beredskabsstyrelsen - så man er fri for at sove på hårde linoleumsgulve. Og koordinator Peter Jones lover, at der igen vil blive serveret god mad og varme vafler med syltetøj.

Samme Peter Jones har i øvrigt talegaverne i orden. Det er igen lykkedes ham at få erfarne jyske forfattere som Lars Andresen, Ask Agger og Alex Uth til at skrive scenarier til unCONventional - så der skulle være mulighed for at få nogle gode spiloplevelser midt i al hyggen.

■ **Tilmelding:** Peter Jones, tlf. 8661 3002.

"TANKEN?!" CON

1-3/3 på Østre Skole i Ikast

"Tanken?!" er en gruppe rollespillere, der er gået sammen om at lave den første spilkongres i Ikast - i samarbejde med byens ungdomsskole.

Arrangørerne håber først og fremmest at samle de lokale spillere, og derfor har de koncentreret sig om at skaffe spiltilbud. De fleste af de 12 scenarier hører hjemme i action- eller horrorgenrerne, men der er fx. også AD&D på programmet. Call of Cthulhu er dog tilsyneladende det mest populære spil i Ikast, og kongressen byder bl.a. på et rerun af et "Tusmørkets Smådjævle"-scenarie (fra den serie, Henrik Bisgaard og Claus Bloch har lavet til Viking Con). Desuden kan man spille Magic, Blood Bowl og Helte-Ludo (kendt fra Fønix!).

"Tanken?!" Con ser ud til at være godt organiseret - i hvert fald er det lykkedes arrangørerne at udgive programmet i god tid. Og så er kongressen billig: for 50 kr. kommer man ind, spiller alt det man har lyst til – og får morgenmad.

■ **Kontakt:** Thomas Winther, tlf. 9715 4766.

CALLING ALL HEROES 5

8-10/3 på Mellervangskolen i Aalborg

ARL har - på grund af kommunale centraliserings-processer – været nødt til at flytte deres kongres en måned frem (de nye datoer står ovenfor). I de sidste par måneder har der været usikkerhed om, hvorvidt kongressen overhovedet blev til noget - men nu skulle ålborgenserne have fået styr på tingene igen.

Arrangørerne har masser af erfaring fra tidligere spiltræf, så Calling All Heroes bliver, som den plejer. Der er over 30 scenarier, plus forskellige Games Workshop-spil og live roleplaying, på programmet - så deltagerne skal nok få lov at spille på kongressen.

■ **Kontakt:** Jesper Hansen, tlf. 9814 2093.

INTERN CON I TROA

22-24/3 i Aalborg

'Intern' betyder, at man kun kan komme med her, hvis man er medlem af TRoA eller er villig til at være spilleder. Derfor vil vi ikke gå i detaljer - ud over at nævne, at kongressen er ålborgensisk, hvilket plejer at betyde mange spiltilbud og god organisation.

■ **Kontakt:** Søren Parbæk, tlf. 9814 5631.

CHOP CON

29-31/3 på Ejegodskolen i Nykøbing Falster

Chop Con er en lille, hyggelig kongres - og det vil arrangørerne have, at den bliver ved med at være. På Falster har de altid kunnet skabe en afslappet stemning, hvor deltagerne har tid til at tage et slag Gladiator eller Gunslinger mellem spilperioderne.

Rollespillet er dog - som vanligt - i højsædet på årets kongres. Programmet er præget af *in*genrerne horror og action, og især Call of Cthulhu og Kult er populære spil - men der er også Star Wars og Bughunters til mindre seriøse spillere. Derudover har de fået en Warhammer-entusiast til Nykøbing - med Fantasy Battle på Chop Con som resultat.

Og endelig arbejder arrangørerne stadig på at lave en tur til det lokale Middelalder-Center, hvor man bl.a. kan se en blide blive fyret af (det skal nok være sjovt - det er i hvert fald svært at finde en større potensforlænger).

■ **Kontakt:** Steen Olsen, tlf. 5444 1824. Chop Con vil specielt gerne høre fra folk, der har lyst til at være spilledere.

FASTAVAL 96

3-7/4 i Århus

Danmarks næststørste spilkongres er blevet en etableret kulturbegivenhed: Fastaval har i år borgmester **Thorkild Simonsen** som protektor! (det er ham med skraldemændene).

Heldigvis har det kommunale blåstempel ikke fået arrangørerne til at gå helt i selvsving. Tværtimod bryder Fastaval i år med de stive normer: fredagen er sat af til eksperimenterende, ikke-Fastaval-standardiserede scenarier. "Vi må ikke blive for gamle og konservative," siger Søren Overgaard fra ledelsesgruppen - og opfordrer deltagerne til at tage hjemmelavede scenarier med.

Derudover har arrangørerne - inspireret af Pentacon - stablet en række seminarer på benene. Den mest prominente gæst bliver forfatteren **Svend Åge Madsen**, der leder et seminar om fortællekunst. Ud over ham kommer der bl.a. en psykolog og en skuespiller - og så selvfølgelig Kult-forfatterne **Gunilla Jonsson** og **Michael Petersén**, der også tager et scenarie med.

I det hele taget er Fastaval et overflødighedshorn. Programmet byder på 36 rollespilsscenarier, 4 live-scenarier, 13 seminarer, 3 Magic-turneringer, bræt- og figurspil, Fastaval TV,

Live Vampire er populært i Jylland – det bliver spillet på Hong-Con, fastaval og The Battle. Hvad har ham hér med sagen at gøre? Han var med i et scenarie – måske blev han bidt. Foto: Anders Trolle.

spilleder-kursus, tegner-galleri (ved Jesper Ejsing), Gud som dørmand og banket med folk i fint tøj og præmiering af scenarierne. For at holde den tjekkede stil har arrangørerne fundet en kok, der tidligere har lavet mad for Dronning Margrethe (og det er ikke engang løgn).

Det hele indrammes af konceptet: Hollywood og filmens verden. Alle deltagere opfordres til at komme i passende udklædning - alt fra Tarantino-habitter til Tarzan-lændeklæder er tilladt.

Det eneste utjekkede er lokalerne: Fastaval har brug for to skoler, og i år har kongressen ikke kunnet låne to, der ligger ved siden af hinanden. I stedet bliver der sandsynligvis ca. 1 km mellem skolerne og dermed besværlig bustransport - men Fastaval-folkene lover at gøre det så behageligt som muligt.

■ **Kontakt:** Anders Trolle, tlf. 86181415/4010 6415.

... OG EN ENKELT BOBLER:

I sidste nummer skrev vi, at **Calling All Heroes 5** blev afholdt i Aalborg i starten af februar. Men ARL måtte ikke låne den sædvanlige skole, så det kunne ikke lade sig gøre. I skrivende stund forsøger de at låne et gymnasium d. **8-10/3** - hvis det ikke bliver til noget, bliver kongressen sandsynligvis udskudt til august. Udviklingen kan følges hos **Jesper Hansen, tlf. 9814 2093**.

Arrangørerne af **Stonehenge Con** i Stenløse har endnu ikke lagt sig fast på en dato. Det er dog stadig planen, at kongressen skal afholdes inden sommer - kontakt **Niels Beck på tlf. 4640 9506** for at få mere at vide.

NYE ADRESSER?

Vi har fået flere henvendelser om den klubliste, vi bragte i Fønix 10. En del af klubberne har fået ny adresse, eller er helt holdt op med at eksistere – så vi forsøger at få lavet en mere up-to-date liste til et kommende nummer.

Kontakt Fønix-redaktionen, hvis din klub skal med på listen!

KORT OM KORT

THE BATTLE II

12-14/4 på Mellervangskolen i Aalborg

The Battle er hoppet på den nye trend (sammen med Hong-Con og Calling All Heroes) og er blevet flyttet tre måneder frem. Men ellers er formlen stadig den samme som på det første Battle: Masser af turneringer og store præmier (sponsoreret af Bog&Idé).

Magic er det dominerende spil på kongressen. Der er planlagt turneringer i de tre standard-typer, plus to- og tremands-hold og Marathon-Magic. Det sidste er en vanvittig turnering, hvor man spiller med 40-korts decks og må have fire med af alle kort.

Ud over Magic er der turneringer i Vampire: The Eternal Struggle, Rage og Doomtrooper, samt forskellige Games Workshop-spil og Live Vampire. Og endelig kan man hygge sig med et spil Lemming (se Fønix 10), hvis man savner sine terninger.

■ **Kontakt:** Søren Parbæk, tlf. 9814 5631.

MAGIC MONTHLY

Hver måned på Sct. Anna Gades Skole i Århus

Efter københavnsk forbillede er et par århusianske Magic-spillere gået sammen om at holde faste, månedlige turneringer. De foregår den sidste søndag i hver måned, og der bliver hver gang to sideløbende turneringer. Den ene bliver af én af de tre standard-typer (Type I, Type II eller Sealed Deck), mens den anden er 'Magic på en anden måde' - fx. var der i januar en Kieslowski-inspireret turnering, hvor man kun måtte bruge grønne kort.

■ **Kontakt:** Michael Stehr Nielsen, tlf. 8613 2601 / 8618 5938.

For a fistfull of Magic... Michael Stehr Nielsen

CONSIMS TURNERINGER

Hver måned i Valby Medborgerhus

De største månedlige turneringer i Københavnsområdet afholdes for tiden af Consim. Den første søndag i måneden er der hver gang én turnering på programmet - arrangørerne skifter her mellem de tre standard-typer (Type I, Type II og Sealed Deck) og hjemmelavede, 'sjovere' turneringsformer.

■ **Kontakt:** Martin Beck, tlf. 4879 6960.

Vi har fået et brev fra en flink mand i Vejle. Egentlig hører den slags hjemme i Brevkassen, men da det nu handlede om Centralens område, tænkte vi, at vi ville placere det her...

• Foreningen Morfus har ligget stille siden jul, men nu er de ved at flytte – både dem selv og deres aktiviteter – til København. Det er stadig planen, at de vil holde turneringer hver måned. Kontakt **Søren Kornerup på tlf. 4281 6965** for at få mere at vide.

• Rollespilsforeningen Pandora afholder nu fast Magic-dag hver onsdag i foreningens lokaler: Malmøgade 10 kld. tv, 2100 København Ø.

For mere info **kontakt formand Palle Schmidt på tlf. 3119 3858.**

• Du kan selvfølgelig også finde kort-turneringer på mange rollespilskongresser. "Tanken?!" Con, Chop Con og Fastaval har alle kort på programmet – find kontaktper-sonerne under Kongreskalenderen.

RYGTESPALTEN

Kære Fønix,
Først mange tak for den rosende omtale af Pentacon. Da jeg læste det blev jeg rystet, for I havde jo udråbt os til at være Danmarks absolut bedste con før den løb af stablen! Heldigvis gik det fantastisk godt og anmeldelsen i sidste nr. stemmer meget pænt med mit indtryk.

[...] Det ville se lidt søgt ud hvis jeg skrev og takkede for den rosende omtale af vores arrangement og kvitterede med at skamrose jeres blad. Så det vil jeg ikke [...] Til gengæld vil jeg skælde jer ud: Hvor helvede var I på Pentacon 95? I havde lovet at lave en skummel bod og sådan noget. Never mind! I får chancen igen og er hermed inviteret til næste Pentacon hvor vi vil lave Danmarks største rollespilsmesse. Vi inviterer alle foreninger, forretninger, alle mulige ting - hypnotisører, cyberspace, Indre Mission osv. [...] Det finder sted i efterårsferien, og der vil naturligvis stadig være kurser, alternative arrangementer og live roleplaying.

Og jeg vil benytte lejligheden til at efterlyse aktive mennesker til Pentacon. Vil du skrive et sejt scenarie, så kontakt undertegnede, vi udgiver det og lader det få premiere på Pentacon. Vil du lave et interessant, alternativt arrangement, så betaler vi dine omkostninger. Alle der er interesserede i det hele taget, er velkomne til at ringe til mig på 7572 6037.

Mange Hilsner
Balder Asmussen

... og vi vil da gerne give Balders tilbud og opfordringer videre. Pentacon-folkene har nogle af de mest spændende idéer i dansk rollespil - så mon ikke vi også får tid til at komme forbi med en bod i år.

(Og hvis du sidder med et eller andet, du gerne vil have omtalt, er du selvfølgelig også velkommen til at skrive til os. Vi er altid åbne for gensidig rygklapning).

SIDSTE NYT!

Jacob Jaskov arrangerer en særlig ungdomsskole-con, på Skt. Hans Skole i Odense. Det sker fra d. 22-24 marts og alle er velkomne. Han er også manden bag Spiltræf '96, og interesserede kan kontakte ham på Tlf: 6614 3710 eller pr. brev på Moltkesvej 4, 5000 Odense C.

Noget for enhver smag

COMIX

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

Danmarks nærmeste

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

COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf. 62 22 36 58

Landsbyen Hemahr er rammen for denne fortælling. Spilpersonerne er på gennemrejse, men ankommer til Hemahr, netop som byen får brug for deres hjælp. Beboerne er rystede af et bestialsk mord, der kan udvikle sig til et blodbad. Undervejs vil byens dystre fortid dukke frem af sølet.

Spilpersonernes 'levels' er ikke vigtige, da Mordets Melodi ikke lægger op til kamp, men eventyret kan med fordel spilles af en lav-niveau gruppe. Du kan selv justere de få stats eventyret indeholder, så de passer til spilpersonerne. I Mordets Melodi vil spilpersonerne komme til at tale en del med folk fra byen, og det er igennem disse samtaler og røverhistorier, at du skal opbygge stemningen og lade spillerne forstå, at der foregår meget skumle ting i byen.

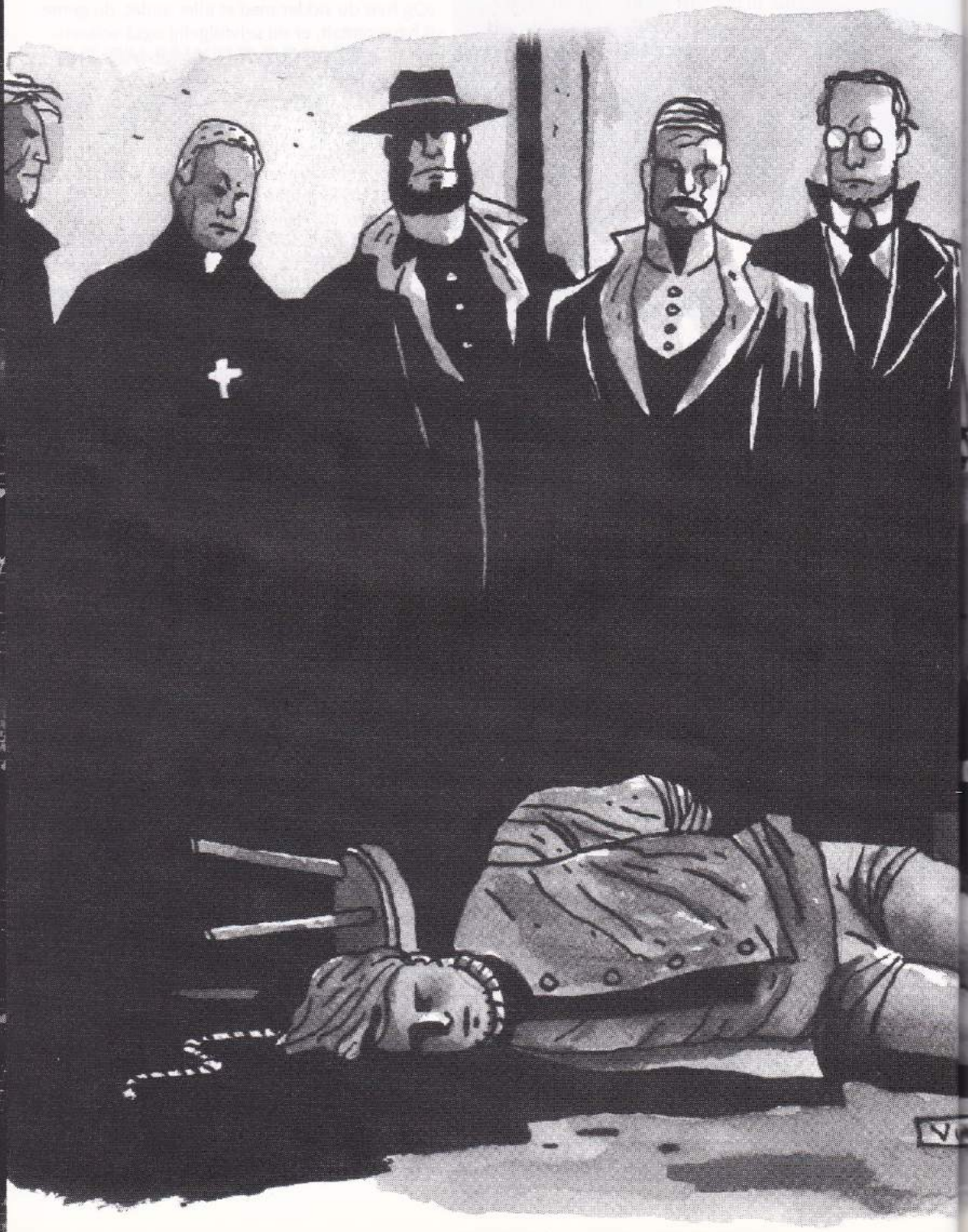
VIGTIGE PERSONER

Cilmore: Smuk skjald, der for ti år siden blev uskyldigt dømt for mordet på Silvia Blom, som han havde en affære med. Nu går han igen, for at hævne sig på sine bødler.

Elmur Blom: Storbonde. Præsentabel og tilsyneladende venlig. Myrdede sin kone, Silvia, og fik Cilmore hængt for mordet. Forstår hurtigt tingenes sammenhæng.

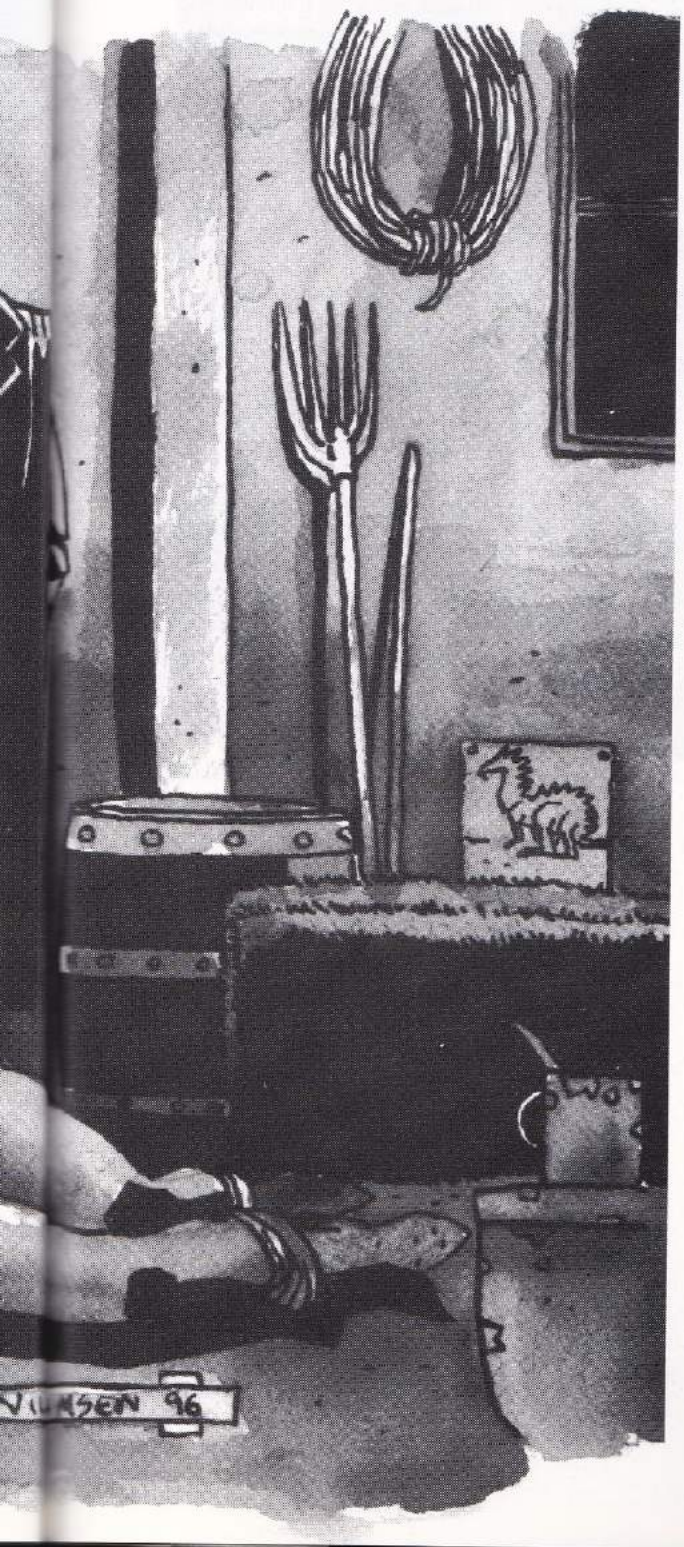
Frellu: Rebslager. Lavede rebet til Cilmores hængning. Findes myrdet ved eventyrets begyndelse.

Mannur Torimio: Oldbonde og byens leder. Tilsyneladene senil. Var med til at dømme Cilmore.



Et AD&D scenarie af Rasmus Rasmussen Illustreret af Peter Villumsen
Spilletid 3-6 timer.

Morets melodi



HEMAHR

Ved første øjekast er byen et idyllisk lille sted med omtrent fyrre huse med lader, stalde og tilstødende marker. Øst for byen ligger en lille, tæt skov. Hemahr er lidet besøgt, selvom det ligger nær karavanevejen fra nordvest mod Krangor.

Husene i byen er bindingsværk i een etage. Der er en kro, en tømrer, en bager og en rebslager i byen, men ellers er resten bønder. Byen ledes af oldbonden Mannur Torimio, der er en af de få berejste i byen.

SPILSTART

På vej ind i landsbyen ser spilpersonerne en større folkemængde samlet ved en lade i udkanten af byen. Snart vil et par bønder komme løbende mod dem. De er fortvivlede og forvirrede. En af byens mest venlige og stilfærdige borgere, rebslager Frellu, er netop blevet fundet myrdet.

I et reb fra en loftsbjælke i laden hænger det ilde tilredte lig og svajer fra side til side. Alt tyder på, at han var død, før han blev hængt op. Til stede ved laden er blandt andre præsten Xavio og storbonden Elmur Blom.

Elmur vil tale til heltene og med allerstørste høflighed spørge, om de kan hjælpe. Der er brug for snedige og stærke folk til at fange så brutal en morder (og så videre i den dur). Elmur er en respektabel mand, og tilbyder at betale kroregningen i den tid, de måtte blive i byen. Hvis de vil tale mere, foreslår han, at de tager derhen.

"DRIKKEHORNET"

Byens eneste kro er også et af de få to-etagers huse. Første sal består af værelser og krofatter Humos rum. Nede i stuen ligger køkkenet, baderummet og krostuen.

Normalt er stemningen høj herinde - det er her byens karle mødes og udveksler råd og historier om alt fra kornet og vejret til de gamle historier, der bliver bedre for hver øl, der kommer indenbords.

Nu er stemningen noget mere afdæmpet, men bønderne er imødekommende og ivrige for at

VIGTIGE PERSONER:

Humo: Krofatter. Afslørede affæren mellem Silvia og Cilmore og var Elmurs alibi.

Kaptajn Yummin: Byens sheriff. Tyk, usympatisk og kold. Ledte forhøret af Cilmore.

Fader Xavio: Byens præst. Rund og rar. Var med til at dømme Cilmore.

Quel: Tømrer. Stærk og rødhåret. Byggede Cilmores galge. Mulig allieret.

Brødrene Luhz og L'hoppe Gerem: Varulve og byens 'skytsengle'. Lagde Cilmores lig i hans hytte efter hængningen. Har muligvis vækket ham til live igen..?

høre om den store verden.

Kroen er stedet, hvor heltene kan bo, men det er også her de kan møde nogle af historiens vigtige personer. Krofatter Humo spiller en ikke uvæsentlig rolle, og tømreren Quel kan vise sig nyttig senere. De kan også høre om Mannur og blive ledt til hans hus.

- "Det er frygteligt. Jeg kan slet ikke forestille mig, hvordan nogen kunne gøre Frellu fortræd... Og så på den måde. Vi fandt ham for lidt over en time siden. Banemanden må findes, for enhver pris. Hele byen vil samle guld sammen, hvis I kan hjælpe. Tal med gamle Mannur. Frellu må hævnes - straks!"

Mens heltene taler med Elmur, vil han svinge fra at være ødelagt og grædefærdig til at blive blodtørstig og hævngerrig. Han virker meget nervøs. Får han alligevel overtalt dem, introducerer han dem for Humo.

- "Denne mand kan fortælle jer alt om byen. Jeg sørger for, at ingen roder rundt i Frellus lade, før I får pakket ud og spist. I ligner nogen, der godt ku' trænge til et godt måltid. Kom ned til laden når I er klar."

DEN DYSTRE FORTID

Den rigtige morder er den udøde skjald Cilmore, som vil hævne sin død. For nøjagtig ti år siden blev Cilmore uskyldigt hængt for mordet på Silvia Blom, storbondens kone. Nu er tiden kommet, hvor alle, der havde andel i hans henrettelse, må betale prisen - med ti års rente.

Cilmore havde en affære med Silvia. Hun var meget yngre end Elmur, og hun var hurtigt faldet for skjaldens charme. Cilmore boede mellem skoven og Hemahr, og dér mødtes de i et halvt år. Men en nat på kroen kom Cilmore i en heftig brandert til at afsløre affæren for kroværten Humo.

Da Elmur fandt ud af det, blev han rasende. Ikke alene ville han myrde Cilmore, men også Silvia. Han tog derfor ud til Cilmores hytte en aften, hvor de skulle mødes. Her slog han skjalden ud og dolkede sin kone. Kniven lagde han i den bevidstløse Cilmores hånd, og så ilede han tilbage til byen, for at 'spørge efter sin kone'. Kun Humo kender ellers tingenes rette sammenhæng, da han skulle være Elmurs alibi, hvis det skulle blive nødvendigt.

To dage efter var det hele overstået. Cilmore blev arresteret samme aften, forhørt dagen efter og dømt til hængning ved næste morgengry. Han blev hængt på galgebakken ude i skoven.

Nu jager Cilmore alle, der var med til at sende ham i døden: rebslageren, krofatter, præsten og oldbonden (der var med til at dømme Cilmore), tømrer Quel, Kaptajn Yummin og Elmur.

SPOR OG EFTERFORSKNING

Umiddelbart vil heltene nok tage tilbage til laden. Her møder de Kaptajn Yummin, der har sendt Elmur hjem. Det er begrænset, hvad de kan finde ud af, og laden har ingen afgørende spor. Først efter megen spørgen omkring, vil den rigtige historie dukke op.

Fader Xavio

En frelst mand, der tror på det gode, og elsker at prædike for bønderne. Han husker tydeligt affæren med Cilmore. Det var ikke noget han brød sig om, men oldbonden insisterede på at have præsten med på råd. Og på baggrund af de hellige skrifter og de åbenlyse beviser måtte Xavio naturligvis vende tommelfingeren nedad. Han kan intet sige om de nuværende mord, men han kan fortælle at han dagligt beder for byens frelse.

Tømrer Quel

Udover at han byggede galgen, har han intet med Cilmore at gøre. Quel er midt i trediverne, stærk og bærer et tykt, rødt fuldskæg. Heltene kan møde ham på kroen og udveksle historier og teorier med ham. Quel vil ikke selv komme ind på Cilmore, men hvis heltene spørger, vil han fortælle at Cilmore blev hængt for at have myrdet Silvia Blom. Det mærkelige var, at liget var væk samme aften. Når som helst, hvis heltene mangler en hånd, vil Quel være klar til at træde til.

Kaptajn Yummin

Byens sheriff er en tyk, men rank mand med et gennemborende blik. Han er usympatisk og kold, men behandler heltene med respekt, fordi han har brug for deres hjælp. Yummin var manden der 'forhørte' Cilmore i sin tid, men han har ingen mistanke til, at Cilmore skulle gå igen.

Humo

Humo ved noget om Cilmore. Allerede anden dag fatter Humo, hvad der sker, men tier og håber han selv vil gå ramt forbi. Hvis heltene presser ham meget hårdt, vil han fortælle dem alt.

Men så skal heltene også kunne præsentere belastende viden - at der var en sag om en skjald, at Elmur var involveret og at Cilmore vil komme efter ham. Med Humo som vidne, kan den rigtige skurk dømmes.

Mannur

Oldbonden er fortvivlet. Han har mistanke om, hvad der egentlig foregår, men vil ikke sige det højt, før han er sikker (efter tredie aften). Mannur virker små-senil, men i virkeligheden er han kvik og skarpsynet.

Som Mannur husker det, tilstod Cilmore aldrig, på trods af Yummins tortur. Han påstod i stedet, at han mistede bevidstheden kort før mordet. Ingen troede på ham dengang, og i dag er alle overbevist om hans skyld. Mannur kan fortælle dem, hvor resterne af Cilmores hytte ligger.

Elmur

Præsentabel og venlig på ydersiden, men selvisk og morderisk indeni. Elmur lugter lunten hurtigere end nogen anden, for efter mordet på Frellu,

Cilmore Revenant
AC: 10; HD: 8; hp: 57; THAC0: 13
#ATT: 1; Dmg: 2d8+paralyzation
XP: 4000

Det er hans stærke vilje, der holder ham i live. Kun hvis hans jordiske rester fuldstændig tilintetgøres, vil han holde op med at komme igen. Også på grund af dette, kan han ikke turnes af præster.

Cilmore er i stand til at tale, så heltene kan nå at få svar på deres sidste spørgsmål, inden de slår ham ihjel. Hvis spilpersonerne er seje, kan du give ham nogle spells (han var trods alt bard).

Cilmores Liste

Da eventyret begynder er Frellu allerede død, men Cilmore tager resten af skurkene i en nøje planlagt rækkefølge. De næste er: Fader Xavio, Quel, Kaptajn Yummin, Humø, Mannur og Elmur i den rækkefølge. Du kan frit ændre i den, hvis det passer dig bedre.

tager han op til Cilmores hytte og finder noget, der gør ham dødsens ræd.

Den fjerde dag slår det klik for storbonden, og han ser fjender overalt. Han vil isolere sig på sin gård og true alle, der nærmer sig. Bliver han åbenlyst anklaget for mordet på sin kone, vil han straks kaste sig over den formastelige.

AC: 8; HD: 2; hp: 10, Hvis de kommer op og slås med ham, vil han angribe med en høtyv, 1d6 i skade, THAC0: 19

CILMORES HYTTE

Kun en gammel overbevokset sti fører ind i skoven til den faldefærdige hytte. Hytten har stået (næsten) urørt siden Cilmores død. Hytten er møbleret med engang fine møbler, blandt andet en stor himmelseng. Der er flere pudsigheder her.

I sengen kan man tydeligt se et aftryk af en menneskekrop. Det er Cilmore, der har ligget på sengen i ti år. Nu hvor han er levende igen, holder han til ude i skoven, men det er tydeligt, at han har ligget her.

På hans skrivebord ligger nogle papirer - blandt andet et ufærdigt digt til Silvia. Efter anden dag vil et tredje vers være blevet tilføjet. Op ad bordet står en gammel lut, uden strenge, men også uden støv på. I en dragkiste ligger en rusten ringbrynje og et magisk kortsværd. Den præcise effekt er op til dig.

HÆNDELSER

Allerede dagen efter bliver den næste på Cilmores liste myrdet, og yderligere én vil dø hver eneste dag, indtil alle på listen er streget ud. Heltene

Jeg mødte en kvinde så smuk, så fro
Hun sendte mig kærlige blikke
Mit hjerte det blødte, jeg misted min tro
For'få hende kunne jeg ikke
Ak for hun var givet for længst

Den kvinde, min muse, min kilde af ild
En varme jeg ikke ku bære
For hende kun, brænder flammen så vild
Hun skulle blive min kære
For hun brændte ligeså varmt

Men mørket bar manden så fuld af had
Han sendte os begge i døden
Flået og revet uden sjælens fred
Og nu skal den onde mand bløde
Silviá, vi mødes igen

kan patruljere landsbyen, bevogte særligt udsatte personer (såsom Mannur), men aldrig få mere end et glimt af en skikkelse. De bør hele tiden komme for sent og kun lige nå at se en skikkelse forsvinde ud på markerne. Det vil virke irriterende på spillerne, og det er også meningen. De skal helst føle sig helt fortabte, og først når de har regnet ud, hvordan historien hænger sammen, eller når alle på listen er døde, bør de møde Cilmore.

Hver gang en ny bliver slået ihjel, bør morderens motiv blive stadigt tydeligere. Lad bipersonerne dø på en måde, der minder om deres rolle i sagen mod Cilmore. Eksempelvis: Frellu blev hængt, Quel bliver sømmet fast til noget, Xavio bliver kvalt i sider fra hellige lovskrifter osv. Vær kreativ, men efterlad ingen afgørende beviser om en bestemt morder ved siden af ligene.

Det er muligt at dine spillere enten regner den ud for hurtigt, eller slet ikke kan komme på rette spor. I så fald er der her en sidehistorie, der måske kan hjælpe:

I midten af den lille skov bor to brødre. De er ganske særlige, idet de begge er varulve. De er egentligt ganske fredelige, om end lidt anderledes, og de er på god fod med de fleste i landsbyen. De bor ude i skoven for ikke at gøre nogen skade, og folk i byen ved, at de skal holde sig fra skoven ved fuldmåne. Brødrene hedder Luhz og L'hoppe Gerem, og lever i tæt kontakt med naturen. Det var dem der pillede Cilmores lig ned, og lagde kroppen tilbage i hytten. De har siden sørget lidt for både hytten og liget - og måske er det dem, der har vækket Cilmore til live igen?!

Udover spor, kan du bruge varulvene som et morsomt sidespring. Det kan være svært for landsbyboerne at forklare heltene, at de ikke må skade varulvene. Brødrene er de eneste overlevende i deres familie, en familie der stammer fra landsbyen. For at få lov til at leve i nærheden, holder de andre vilde dyr væk fra egnen. Det kan evt. blive fuldmåne under scenariet.

KLIMAKS

Når spillerne har regnet hele historien ud, kan du lade dem møde Cilmore. Han er ikke interesseret s af dem. Præcis hvor og hvornår de mødes, er op til omstændighederne; men for at være sikker på, at han ikke flygter, må heltene drive Cilmore i en fælde.

Det kan også være, at de vælger at lade Cilmore gøre det af med Elmur. I så fald vil de ikke være populære i Hemahr - men måske kan de vende stemningen, hvis de kan skaffe bevis og vidnesbyrd for sagens rette sammenhæng. Hvor stor en evt. belønning vil være, er op til spillederen og bør afgøres af, hvor godt spillerne klarede sig.

FØLER DU DIG LIDT UDENFOR MED DINE SÆRE HOBBIES?

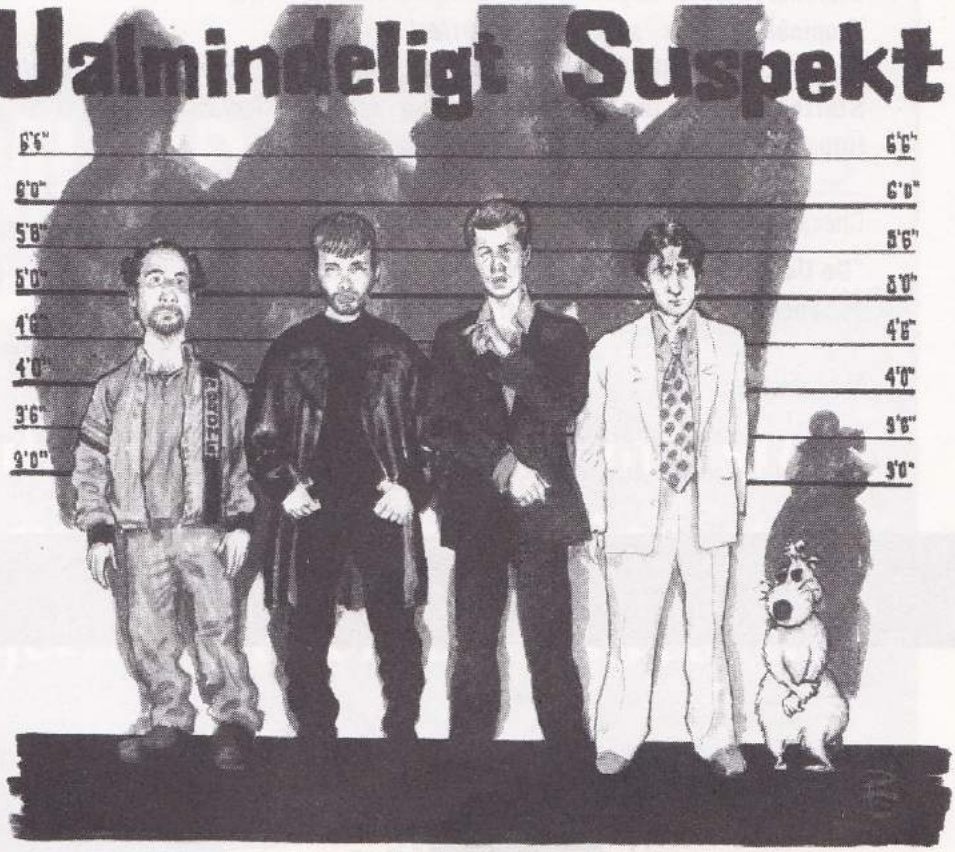
BARE ROLIG - DU ER IKKE ALENE!

Fønix forener alle særheder.
Abonnér nu, og bliv en af gutterne!

Gå ned på Posthuset og indbetal 150 kr. på giro-konto 164-4793.

Skriv dit navn og adresse (evt. tlf.) under indbetaler.

I rubrikken "Evt. meddelelser vedr. betalingen" skriver du med hvilket nr. af Fønix du vil starte



Overførsel fra Girokontonummer

Underskrift iht. underskriftsblad

Indbetaler

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

ABONNEMENT ØNSKES FRA
FØNIX NR.: _____

Kroner _____ Øre _____

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.

RONNI GÅR TIL FILMEN!

Temaet for dette års Fastaval er filmens verden. Selvfølgelig er Ronni på pletten for at vælte sig i stjernestøv og ægte Hollywood skandaler, og han har taget sit blad med...

Oplev bla.:

Glamourøs Rotto-uddeling - *Smukke guldrotter til folket!*
Tropical Zombies - *succésen fortsætter!*
Stor Star Wars (the Kortspil) turnering - *the Force is strong with this one!*
Større Lemming: the Samling turnering - *regelkundskab uønsket!*
Interaktive redaktionsmøder - *kom ind og vær med!*

Check endvidere:

"De Udstødte" *af Merlin "the Man" Mann*
"Coppers; Gaden uden nåde" *af den berømte Palle Schmidt*

Mød Desuden:

Ronni - *Vi uddeler et* ***gratis abonnement*** *til alle der kan bevise at de hedder Ronni!*
Os andre - *dem der laver dit yndlingsblad!*

Ny rollespilsforening
i København
med egne lokaler

Her kan alting ske...!

PANDORAS lokaler på
Malmøgade 10,
står til din rådighed
24 timer i døgnet!

Rollespilsforeningen PANDORA

PANDORA
Malmøgade 10, kld. tv.
2100 København Ø

Medlemsskab for et halvt år: 120 kr!
Indbetales på giro 424 6667

I øjeblikket spilles der
AD&D, Kult, Call of Cthulhu, Warhammer
Fantasy Roleplay, Fusion, Vampire, Earthdawn
Paranoia, Smølfquest, Basic Roleplay,
Clay-O-Rama og egne ting - bl. a Imperium!

Fast åbningsdag: hver søndag fra kl. 14.00

For mere info ring til: Palle Schmidt: 31 57 65 35 Mikkel Troest: 31 57 62 24 Peter C. G. Jensen: 32 84 87 70

Tag med Troldmanden på opdagelse til stjernerne og oplev

Star Trek Voyager Video kr. 149^{95}

Necromunda

399^{95}

Bog & idé har åbnet en 120 m² stor specialbutik med Rollespil, Kortspil, Brætspil, Engelske bøger og Videofilm

* Portofri forsendelse
* Levering fra dag til dag
* Prisgaranti
  Finder du samme vare billigere andetsteds betaler vi omgående differencen.
* Enkeltkortsalg
  - til yderst konkurrencedygtige priser

Troldmanden

Telefon 98 10 36 00

Mølleå 10 · 9000 Aalborg · Fax. 98 10 10 21

Mon du gætter mit navn

VOLDEN

jeg værner København

OMKRING

hvis jeg slipper fri

KØBENHAVN

er freden forbi

NATKANALEN AFSLØRER:
NATKANALEN AFSLØRER VOLDEN OMKRING KØBENHAVN - BÅDE DEN DER SPÆRRER OS INDE - OG DEN DER BANKER OS NED. SÅ STIL IND PÅ VORES BØLGELÆNGDE - OG HØR BLODET BRUSE:

VOLDVANDRING I KØBENHAVN: BYENS SKJULTE FÆSTNING!

VOLDENS ANSIGTER: TRE FOLK, DER IKKE ER BANGE FOR AT FÅ HÆNDERNE SNAVSEDE!

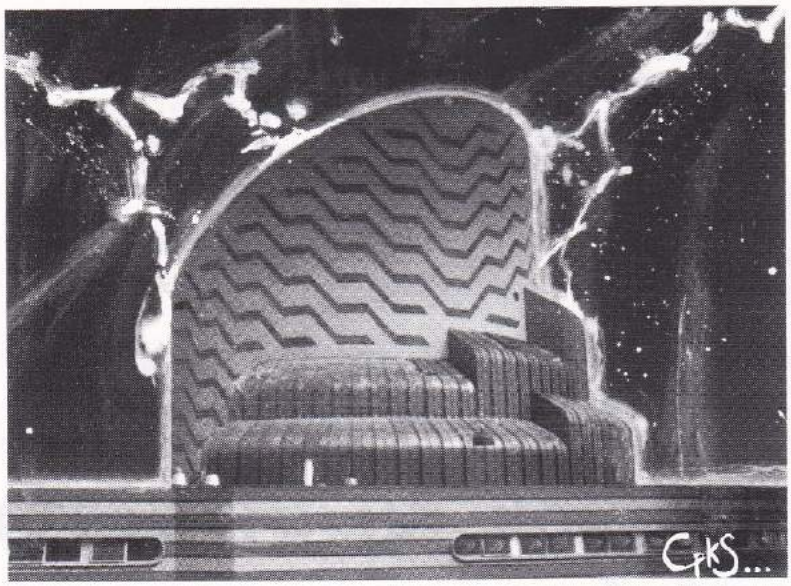
I SIDESPALTEN LÆSER DU HVAD DRABSAFDELINGEN KAN FORTÆLLE OM VOLDEN I VIRKELIGHEDENS KØBENHAVN

NATKANALENS TEATER OPFØRER
"MIT NAVN DET STÅR MED PRIKKER..."
ET DRAMA, HVOR VANVIDDET VÆLTER VOLDENE - OG SPILLERNE STORMES FRA ALLE SIDER.

VÆRT OG PLADEVENDER ER PAUL HARTVIGSON (PH), OG DER ER INDSLAG AF RASMUS RASMUSSEN (RR), JACOB SCHMIDT-MADSEN (JSM), SAMUEL KRYGIER (SK) OG KÅRE KRISTIANSEN.

TILRETTELÆGGELSE: PH OG JSM
I TEKNIKKEN: KOLBAK & KOCH

SÆRLIG TAK TIL: KØBENHAVNS BYMUSEUM OG POLITIGÅRDEN



Planetariet: Indlagt med stærke magiske symboler og kontrolleret af en århundrede-gammel troldmand.

VOLDEN FØR, VOLDEN NU

Engang var volden af skanser og grave.
Indtil 1852 var København kun den indre by – gemt bag en vold, med porte der blev låst om natten. De skulle holde borgerne på plads og fjenderne fra døren. Slotsholmen frygtede især fremmede tropper til at starte brande, rode byens kældre igennem, og samarbejde med utilfredse medborgere. Men efterhånden stod det klar at fjenden skulle holdes væk med diplomati og snilde. Og da en fremmed hær endelig kom til byen i 1940, var magten beskyttet af guldrandede aftaler.

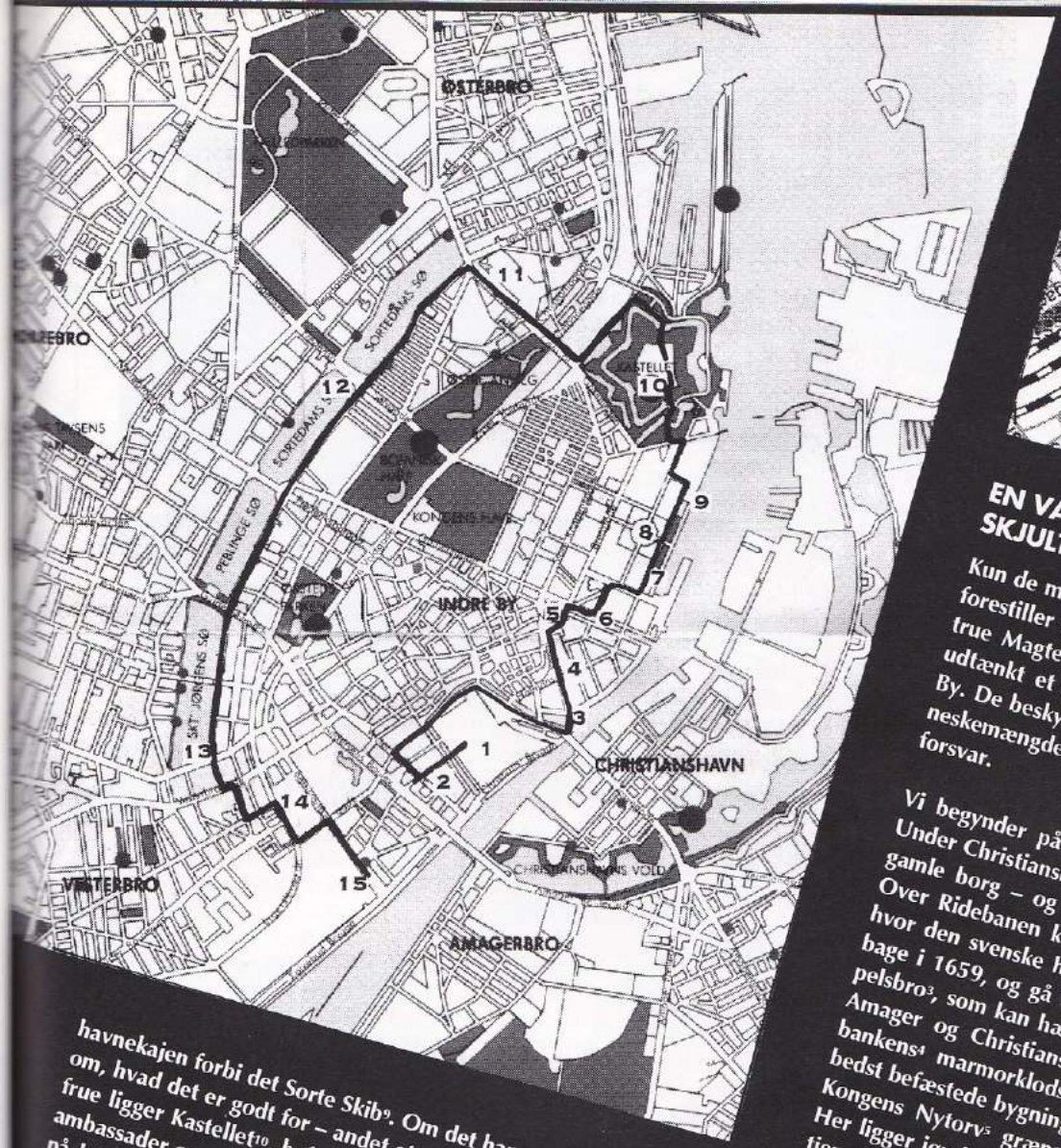
Fra det 19. århundrede frygtede man mere oprøret – hvor fjenden skulle lede en folkemængde i revolution. Forsvaret blev indstillet på at skulle vare en dags tid – til hæren kunne nå frem. Men de oprørske fik ikke rigtig hold i de fattige i Danmark – trods det er København godt værnet mod folkelige oprør.

VOLDEN IDAG HAR TO DELE

Den ene er de fysiske og magiske forsvar til at observere og styre mennesker og holde fremmede ude i de timer det vil tage for Nattens Herskere at bringe sig i sikkerhed (dem som ikke ville foretrække at gå ned i kamp).

Den anden del af volden ligger i dine øjne og dit hjerte.
Hvad du ikke ser har du ikke ondt af... Og magtens bedste forsvar mod Natfolket er uvidenhed. I hundreder af år har magten bekæmpet overtro og dyrket fornuften. Og folkets øjne lukkes, og dets øre døves med kontonumre, afbetalinger, politik og lykkehjul. De er nemlig ikke rigtig nogen der er "de onde". De forsøger at få Danmark til at ligne et eventyrland uden trolde.

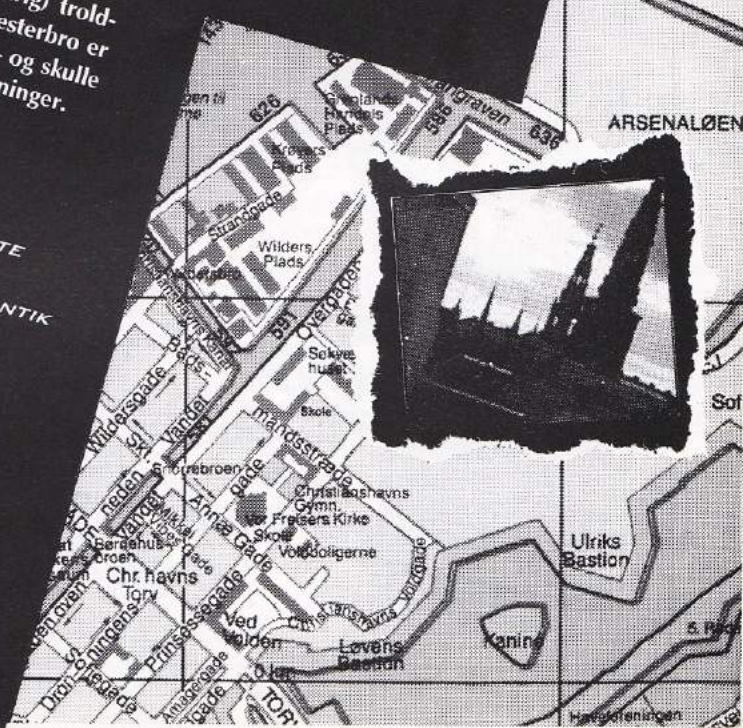
SÅDAN SER DET UD PÅ OVERFLADEN – MEN NAT-KANALEN TAGER DIG PÅ EN LILLE TUR RUNDT I BYEN.



EN VANDRETUR I BYENS SKJULTE FÆSTNING!

Kun de mest frygtsomme og de dristigste tænkere forestiller sig at det kommer til kampe, der kan true Magten i København. Men netop disse har udtænkt et sindrigt forsvarssystem af den Indre By. De beskytter delvis fysisk mod oprørske menneskemængder. Dels er de udstyret med magiske forsvar.

Vi begynder på Slotsholmen, magtens centrum. Under Christiansborg[1] ligger ruinerne af Absalons gamle borg – og nedgangen til Fyrstens Kamre. Over Ridebanen kan man gå forbi Stormbroen[2], hvor den svenske hær, under De Grå, sloges tilbage i 1659, og gå langs kanalerne ned til Knippelsbro[3], som kan hæves, skulle faren vise sig fra Amager og Christianshavn. Herfra er Nationalbankens[4] marmorklods ganske synlig – Stadens bedst befæstede bygning. Længere oppe markerer Kongens Nytorv[5] grænsen til middelalderbyen. Her ligger iøvrigt det Kongelige Teater[6], der også tjener som systue og garderobe for Natfolk med særlige dragtønsker. Drej til højre, ned langs Nyhavn[7] og fortsæt forbi Amalienborg[8] og langs havnekajen forbi det Sorte Skib[9]. Om det har et formål i forsvaret af byen vides ikke. I det hele taget er der delte meninger om, hvad det er godt for – andet at stille Esmaralda von Blauens udseende i et godt lys. Længere oppe, forbi den lille Havfrue ligger Kastellet[10], befæstningen, der er hjørnestenen i det gamle voldsystem. Herfra går forsvarslinien over adskillige ambassader og to kirkegårde – Garnisons og Holmens[11], der huser døde soldater og matroser og magiske forsvar. Tæt herpå løber Søerne[12] – fra Peblinge i nord til Sct Jørgen i syd – kun krydset af fire broer og nem at dominere. Selvom uromagere skulle rejse sig på Nørrebro, ville de blive stoppet ved Dronning Louises bro. Hjørnestenen sydligst ved Sct Jørgens sø er det nye Planetarium[13], i hænderne på en højt betroet dødelig (omend flere-hundredeårig) troldmand, og indlagt med stærke magiske symboler skytter det denne flanke. Og Vesterbro er indlagt så en oprørsk folkemængde kun kan tage tre veje, der er lette at spærre – og skulle de kom'ne så langt, er Hovedbanegården[14] og Postterminalen[15] stadig stærke fæstninger.



VOLDENS ANSIGTER

Det af to uromagere, og en mand der volden lidt pænere.

Mus Ravnsbjerg (JSM)

Hans mage er skarp – og alle argumenter er hun vinde. Mod hans far, hans medstudenterkammerater.

JEG BLEV FØDT I EN ØRKEN
LANGT FRA LUKSUS OG KOMFORT
I ET UFØLSOMT UNIVERS I FULDESTE
FLOR
TIL EN LIGELIG FORDELING AF ROMANTIK
OG MORD

JEG TOG MIN DOPE I DENNE ØRKEN
SVØBT IND I NEON OG BETON
FIK HVAD MIT HJERTE KU' BEGÆRE
AF ULTRAVOLD OG TERROR
OG EN MÆGTIG GO' RATION
AF NOGET DER GJORDE ONDT MEGET
VÆRRE

CV JØRGENSEN, STORBYBEDUIN

Christiansborg Slot

Ruinerne under slottet

15 kr.

Voksenbillet

FACTS FRA POLITIET OM VOLDEN I VIRKELIGHEDEN

Fønix talte med Ove Dahl, Kriminalkommisær i Drabsafdelingen på Københavns politigård. Udover 12 drab i 1995 (alle opklaret), havde afdelingen 1353 voldssager. Dette antal er stabilt siden 1990, efter en stigning sidst i 1980'erne

Voldens hvem, hvor, hvornår.

Ifølge Dahl er volden særlig koncentreret: "i bestemte miljøer,... efter mørkets frembrud,... i forbindelse med indtagelse af spiritus" De hårde områder er Hovedbanegården og ud – specielt omkring Istedgade og Halmtorvet. På Nørrebro er volden mere spredt, men i begge kvarterer foregår den oftest i det samme miljø som anden kriminalitet. Indenfor de sidste år er Strøget også blevet voldeligt efter lukketid. Her er andengenerationsindvandrere fra forstæderne hyppige uromagere.

Markus studerede Statsvidenskab på Københavns Universitet, dengang i '68 ungdomsoprøret kom til Danmark. Dengang der var vilde demonstrationer. I løbet af to år, blev Markus suget ind i stormens øje, helt derind hvor det ikke mere handlede om Verdensbanken, Mao eller Marx. Ind i slagsmål, opgør og skænderier, som ingen vidste hvor begyndte og som aldrig stoppede – hvor bare vreden herskede. Og Markus var bidt.

Markus overlevede Fogedens "barnemord" på nyskabte vampyrer i 70'erne. Han kender ikke sit ophav, men har lært at overleve på snuhed og held. Og han inspirerer til happenings, aktioner, besættelser og brostenskast. Inspirerer og er væk. Han har kontakt med voldelige politiske miljøer fra Nynazister over økoguerillaer til Autonome – og han formidler de våben, oplysninger og kontakter, som de har brug for.

Markus har også klemmer på mange af dem fra hans årgange på universitetet – de omkring 45-50-årige. Ellers holder han til på Nørrebro – og er med til at gøre det til et kvarter der ligger uden for magtens volde.

NOGLE SIGER AT MARKUS HAR EN PLAN...

... om at ophidse sine kontakter til kamp, spille dem ud mod hverandre, og inspirere dem til at hente støtte ind fra udlandet. Med gadekampe, politiske oprør, flyveblade og brande skal København sættes på den anden ende – og politiet skal lammes af forvirring. Uroen skal følges op med aktioner mod magten. Markus har samlet og indsmuglet en garde af vampyrer fra de gamle østlande – et sammenrend af oprørere og uromagere – og der er kommet lokale rebeller til også. De keder sig, og drikker for meget og venter på at der skal ske noget – Markus har meget travlt med at holde dem i ro. Indtil videre er der ingen der har slået ned på ham – og Markus har heller ikke kastet den første sten.

MEN HAN VED OGSÅ HVOR LANGT MAN KAN GÅ FØR DER FALDER ØRETÆVER – MARKUS ER NEMLIG BÅDE HELDIG OG BEGAVET – MÅSKE LIDT FOR HELDIG OG LIDT FOR BEGAVET... MEN MAGTEN HAR OGSÅ ANDRE UDFORDRERE...

N'KUNTO OG SETI'ERNE (SK)

"..deres pushere står henad Istedgade ... deres piger går på Halmtorvet for at tjene til et par timers frihed fra verdens problemer. På de *tag*bemalede bænke sider deres kunder, udhungrede, rødøjede, beskidte... mellem alle disse ulykkelige sjæle står Sets børn og morer sig over danskerne...

SLANGENS VED TIL VESTERBRO

Han var en af Sets børn før de hvide kom – og han brugte sit uliv på at bekæmpe dem og deres gud. De hvide forduftede fra Afrika i 60'erne, og N'Kunto besluttede sig til at følge efter dem.

N'Kunto

Han kom til København, etablerede et tempel – og begyndte at opbygge et netværk af smuglere og mordere. Han har bidt sig fast i Vesterbro – og har udvidet det "betændte" område ned af Istedgade.

Rygte: N'Kunto styrer Vesterbro med hård hånd, og han går efter magten i København, for at få fuld kontrol over den danske regering.

*[**Kommentar:** jeg har også hørt de rygter – men de kommer fra "Rotten" – og han er mildest talt ikke objektiv eller neutral. Ingen har officielt "sat" sig på Vesterbro – Men det er helt sikkert at Seti'erne meget lukkede, og omgivet af mystik – PH]*

Hvis du har penge kan N'Kunto skaffe alt: slaver, ludere, snuff-film, våben, bodyguards, syntetisk narko eller vampyrblod. Men så er du også med i "netværket" – og så slipper du aldrig levende ud.

N'Kunto har lanceret sit eget specielle narkotika, "Slangeblod", en væske der er brygget på hans eget blod. For dødelige giver det et enormt "rush", men man bliver meget hurtig afhængig. Tredie gang man indtager Slangeblod er man i N'Kuntos magt – stort set som en blodsbundet tjener (ghoul).

*[**Note:** Et par af byens Toreadorer har stærkt advaret deres tjenere mod bare at begynde at overveje at prøve nye stoffer, der cirkulerer i Techno-miljøet for tiden – så der er nok noget om snakken! – PH]*

N'Kuntos skjulested er på Vesterbro i et par slumlejligheder, der er slået sammen – og de er beskyttet af et dusin af hans "blodjunkier", bevæbnet med alt fra Uzi'er til engangslightere.

Med sine 1,93 høje muskuløse krop og ibentholtsorte hud er N'Kunto en imponerende person. Han er altid klædt i det dyreste tøj, og to karakteristiske guldørenringe. Hvis du ser ind i hans øjne, ser vanviddet ud på dig.

Meget kan man sige om N'Kunto – men er der noget man ikke kan beskylde ham for, er det at være diskret – tilsyneladende NYDER han at være genstand for frygt og mistanke – som en slange i solen.

SAMUEL KRYGIER FULGTE VORES OPFORDRING I NATKANALEN SIDSTE GANG – OG HAR VÆRET UDE AT SNUSE PÅ VESTERBRO – OG ER MODIG NOK TIL AT SKRIVE OM DET HAN SÅ.

Så hvis der er diskression du søger, så skal du nok søge til en anden sort skikkelse...

GAMLE JENSEN (RR)

Jensen og Efterfølgere hedder en bedemandsforretning på Nørrebro – den åbnede under koleraepedemien i 1853, og ligger endnu i en baggård mellem lejekaserner – med stald og snedkeri bevaret.

"Efterfølgerne" er de tre tavse generationer i den familie der har drevet forretningen videre siden Gamle Jensen gik bort i 1879. Deres tre sorte vogne har haft ganske spændende passagerer i tidens løb – som når nogle kunder diskret er ført over til en ny tilværelse. Gamle Jensen er en højt respekteret Nosferatu, skabt af Esmaralda. Hans bedemandsmine er frosset fast i et ansigt, hvor kraniet næsten skinner igennem. Jensen er nemlig ekspert i tilredning. Han kan få lig til at se ud som om de har været ude for andet – når nogen går over stregen. Og Jensen hjælper gerne alle med at skjule deres "fejltrin". Jensen samler nemlig på tjenester til når den nat kommer. Den nat du ved...

"Kan De få det til at ligne selvmord, Jensen?" Måske er det mord, tortur, blodritualer. Men I København er de god til at få det til at ligne noget andet. Det ryger i statistikken som selvmord eller trafikdrab.

MIT NAVN DET STÅR MED PRIKKER...

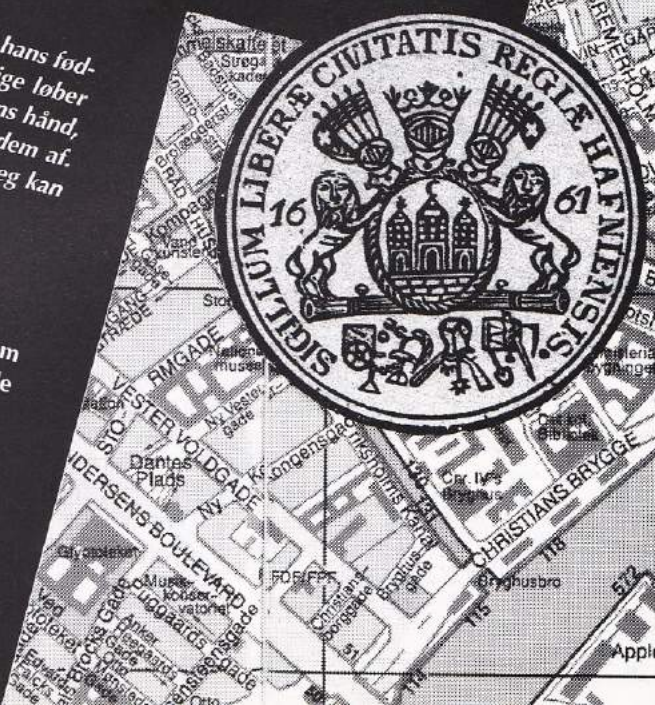
ET GÆKKEBREV – MED BÅDE HULLER OG ANTYDNINGER.

Jeg griber manden i armen – hvirvler ham rundt. Han er i min magt – aner ikke at hans fødder bløder, efterlader røde spor i det halvfrosne mudder. Blodet fra hans mundvige løber ud over det nøgne bryst. Han synger "I just called to say I love you". Jeg tager hans hånd, fører den til mine læber. Tager hans fingre i munden – Pege- og Langfinger. Bider dem af. Mandens øjne stråler. Det ene hænger godt nok i senerne ned på hans kind – men jeg kan mærke det stråler alligevel.

GYPE BORGERE

Vores omkring København bygger også på enkelte vampyrers loyalitet – og i den vold om de andre, der holder det blodtørstige Dyr inde. I historien bliver spilpersonernes volde dræbt af ydre og indre fjender.

Der virker historien bedst, hvis de er "inde i systemet" – at de har noget at tabe – f.eks. en del af byen, der er deres – eller hvis de kan fristes med magtens gaver.



For øvrigt...
Baronen og Narrefyrsten er beskrevet i Fønix 10. Narrefyrsten eller Harlekin er den spasmager, som har drevet gæk med magten i over 200 år.

Fortællingen virker endnu bedre, hvis de samtidig er i gang med at lave noget forbudt. Så er de også rigtige danskere. De vil beskytte deres hårdt tilkæmpede rettigheder – og ikke siger nej til at snyde systemet "når det ikke skader nogen".
Så kan du også fylde eventyrets huller udfra din viden om spilpersonernes daglignat...

BLODSUGERE I KLEMME

Narrefyrsten er på spil – på byens mure med grafitti om Nattens Mægtige. Slotsholmen mistænker spilpersonerne for at være i ledtog med

ham – og tror måske at en af dem er Narrefyrsten. **Baronen** sender sin agent, den sadistiske pedant **A. Hanibal Boysen**, som håber på at fange den store fisk – og han går til spilpersonerne.

Uheldigt, Ja... Tilfældigt... Nej! For Narre-fyrsten har faktisk udset sig dem. Først vil han drive dem til vanvid med egen kraft – og ved hjælp af **Vintergæk** – en blodsgal vampyr, der følger i hans kølvand. Så vil han hjælpe dem til at dræbe Vintergæk. Dermed vil han gøre dem til helte. Han ved at hans gamle fjende Baronen søger pålidelige folk – og han ved jo at spilpersonerne er ret ustabile – og synes det var fint, hvis Baronen kom til at stole på dem...

Som en ekstra komplikation skjuler **Teodora Mikalovskij** sig i spilpersonernes kvarter. Hun er en af de uromagere **Markus Ravnsbjerg** har smuglet ind. Hun var en lovende operasangerinde i Sovjet, men blev sendt på sindssygenstalt i 1954 på grund af teaterintriger – og gjort til vampyr af een, som hun selv tror er Stalin. Teodora har et sandt talent for imitation – men oftest forstår hun ikke helt det hun imiterer.

Hun skal holde hovedet lavt – men hun er ensom, og prøver at finde andre vampyrer. Måske har en eller flere af personerne gjort sig venner med hende – eller har gjort sig til hendes fjender og prøvet at jage hende væk.

VINTERGÆK

... er den huserende morder. **Du bestemmer hvem Vintergæk er** – og det valg påvirker hele eventyret. Her er et par **muligheder...**

Vintergæk er Teodora: Hun er fascineret af Narrefyrsten, forklæder sig som ham, og følger ham drevet af forelskelse og et ønske om at dræbe. Men hun kan flytte sin opmærksomhed til spilpersonerne, og tro at en af dem er "Lillefar".

Vintergæk er Boysen: Slotsholmens mand. Han har jaget Narrefyrsten længe, for at gøre sin mester Baronen glad. Men han er blevet ustabil under jagten. Baronen har nok gættet hvordan det står til med Boysen, og har sendt ham ud i det håb at spilpersonerne gør noget ved ham. Narrefyrsten har sjovt nok samme hensigt.

Vintergæk er en af spilpersonerne: Narrefyrsten ved at en af dem er på bristepunktet – og udnytter det. Spilpersonen skal have nogle få spor til sine handlinger, som han dog foretager uden at huske noget klart.

Vintergæk er Narrefyrsten: men hvem er Narrefyrsten egentlig?

HER ER STARTEN!

OFFICIELT ÆRINDE

Du skal selv vælge om spilpersonerne har spor og hentydninger i forvejen – og præcis hvor og hvornår handlingen starter med at...

...Københavns mest foragtede vampyr opsøger spilpersonerne. De kender godt manden fra Slotsholmen. Med fede glatbarberede kinder, olie i håret og pull-over under habitten. Han løfter på hatten. *"Godaften. Idet jeg beklager, at måtte forstyrre dem, er det mig magtpåliggende..."* Om han vil være slesk eller svinsk er helt til dig.

Det er til gengæld helt op til spillerne om de vil samarbejde eller ej, og måske har de liige noget. Men pyt!. Når handlingen tager fart skal Boysen nok dukke op igen – mindre høflig end sidst!

DUKSEN – AUGUST HANIBAL BOYSEN

Boysen har altid været en flittig og dygtig dreng, med UG+ på Østre Borgerdyd, hverv som duks, og en hurtig karriere i Justitsministeriet derefter. Men mistede aldrig sit hvalpefedt, og boede stadig hjemme hos mor, dengang i 1935, da Fyrstens arkivar Stankelbeen fik øje for hans evner forfremmede til en højere stilling og andre arbejdstider.

Boysen har det store overblik over administrationen og lovene. Alle der slår sig ned i byen møder den lille mand med de runde briller, pullover og pomade i håret. Han kan mobilisere alle systemets midler – fra skadedyrsbekæmpelsen til URO-patruljen, når hans argumenter ikke slår til.

Boysen ynder at blive tiltalt "Herr Fuld-mægtig", men kaldes alt muligt andet bag sin ryg. Boysens personlighed er en utiltalende blanding af duks, skolebisse, ydmyg embedsmand og

MED KNIVE OG KØLLER
Volden er blevet lidt grovere – "i vid udstrækning bliver [der] brugt et våben eller et slagredskab – i værste fald et stikvåben... Langt de fleste der går med kniv, når vi sporger, siger det er sejt... "Den er da god og have, hvis der skulle komme en situation" Dahl nævner baseball-køller som et våben der bruges mere og mere – fx. i interne opgør i pakistanske ungdomsbander.

Bliver al vold anmeldt?
Politiet bliver indblandet når der bliver indkaldt ambulance. På den måde kender politiet langt det meste grove vold – medmindre man klarer transporten til sygehuset selv, og beder personalet holde loven udenfor.

skrankepave. Du kan fornærme Boysen i hans åbne ansigt uden han knyr – men hans hævn er smertefuld, yd-mygende og værdig for den Sorte Skole.

Boysen fortæller spilpersonerne at de har et problem. Nogle render rundt på deres territorium og skriver grafitti, der "skader maskeraden". Han håber det ikke gentager sig – for deres egen skyld, og apellerer til "Sammenhold og Korps-aand".

Så forlader Boysen dem – for at vende rasende tilbage et øjeblik senere. Nogen har givet hans Porche en omgang med neongrøn spray – "en pæl gennem brystet – og Duxen bliver rystet"

SKRIFTEN PA VÆGGEN

Der er ganske rigtig grafitti flere steder i kvarteret. "Manden med Kronen er i lommen på Baronen", "Her bor blodpølsen" lige på deres gemmested. Hans tag er et liggende 8-tal – i stil med en fastelavnsmaske. Den er malet selvlysende på kvarterets højeste skorsten.

De kan nu fx. finde og fange lokale grafittidrenge. De er et sært folkefærd – de er blandt andet parat til at tro på vampyrer. De synes Harlekin har en sej stil – og det er sejt at han kan skrive højt oppe – og andre seje steder – Her kan spilpersonerne opdage at nogen har tag'et deres ryg...

GROVE LØJER...

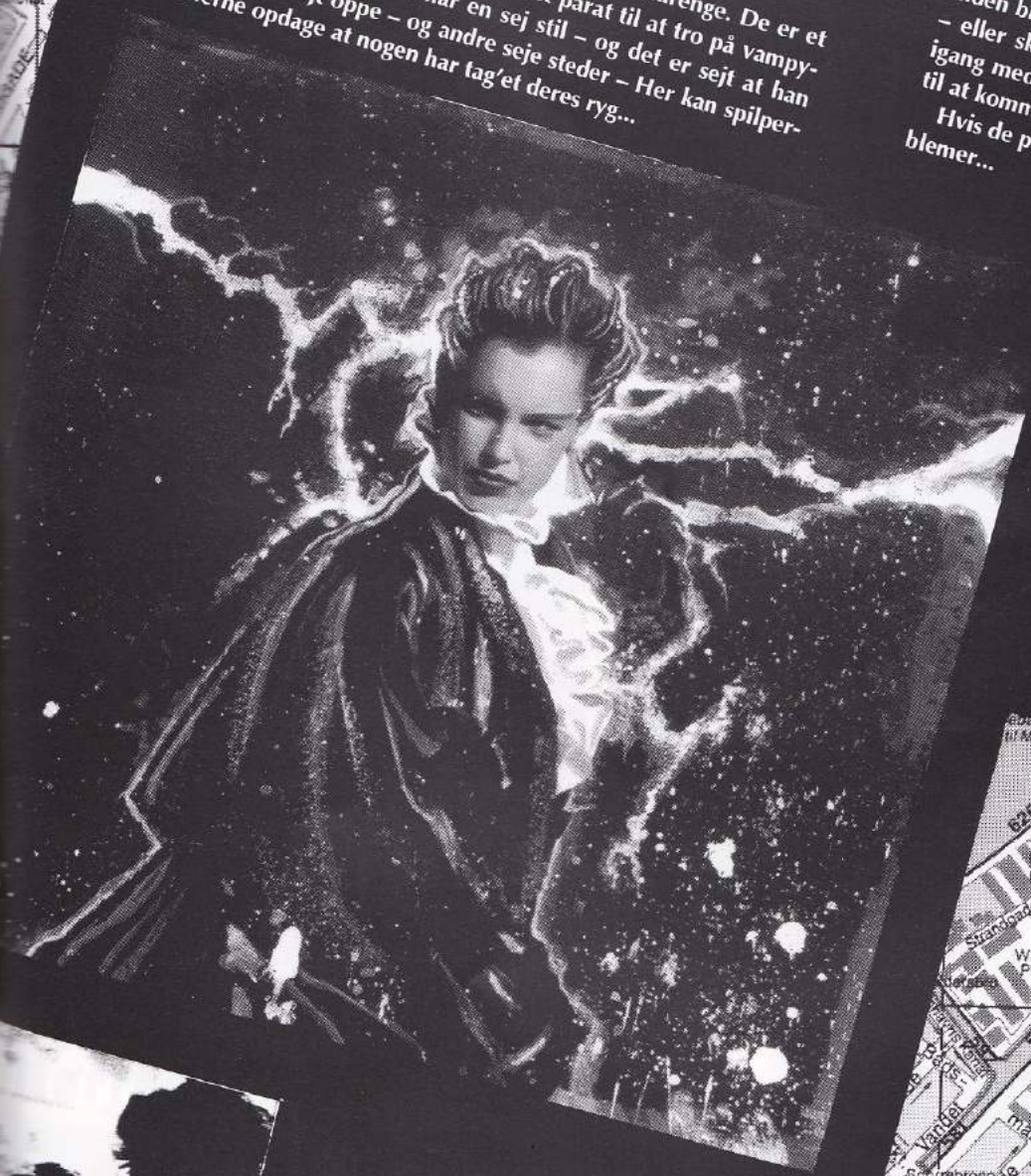
Nu tror de sikkert at grafittien er en sygelig spøg. Men i kølvandet kommer Vintergæk, og begynder at dræbe – Narrefyrsten nøjes stort set med at holde Vintergk i nærheden af spilpersonerne.

Så en nat opdager de det første lig – og i hans blod står skrevet "Nu skriver jeg i blod – mon enden bliver god?" De kan kontakte Slotsholmen – eller skaffe liget af vejen selv. Hvad de så er igang med, vælger Boysen dette belejlige øjeblik til at komme og genere dem igen.

Hvis de prøver at skjule noget, får de flere problemer...

DEN FREMMEDE

Teodora skjuler sig i kvarteret – men som handlingen kommer igang, bevæger hun sig mere rundt – hvadenten hun er Vintergæk eller ej!



Fyrsten byggede mig op
Fyrsten vil holde mig nede
jeg har to ansigter
Hvem er jeg?

Du kan bruge hende til at mystificere eller aflede spillerne. Men det kan også være at Markus Ravnsbjerg eller nogle af de andre oprørere blander sig. De har fået et tip om at hele Vintergæk-historien bare er et dække over en operation mod dem.

TAMPEN BRÆNDER

Ligene er ikke åbent til skue som graffitien. Men ligene er farligere for spillepersonerne. Tænk over det. De støder på lig, på blod her og der. De skal selv rydde op – få hænderne snavsede. Det her blod lugter af frygt. Måske stiger det dem til hovedet. Som en stump af en gammel sang der bare kører i hjernen... Hvorfor dukker de lig op lige her. Kunne det være nogle af de andre ... kunne det være mig selv?

NU HAR VINTERGÆK FÅET ØJE PÅ DEM

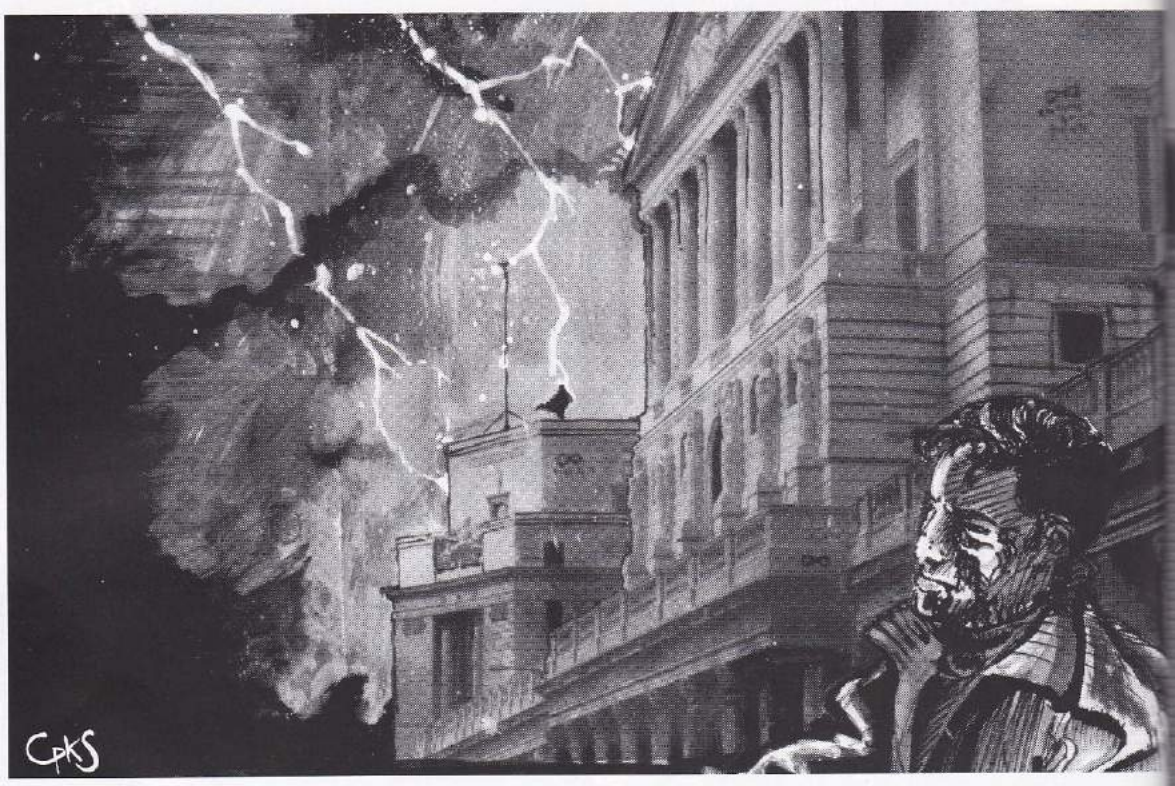
og de får problemer. Vintergæk vil opfatte dem som sine fjender – og bruge sin opmærksomhed på dem. Vejledt af Narrefyrsten kan Vintergæk flytte ind næsten i deres eget skjul. Det kunne give masser af problemer – særlig med den gode Boysen. Og det kunne få dem til at prøve at lægge skjul på, hvad de går rundt og foretager sig...

GODE MINER TIL SLET SPIL...

En del af problemet er også at opretholde facaden – både at overmale grafitti og bortskaffe lig. Så samtidig med at spillerne kæmper med Dyret indeni, og leder efter Fjenden udenfor, skal de også rydde op. Heldigvis er der eksperter til at hjælpe – som fx. Gamle Jensen. Jensen kender iøvrigt sine lus på biddet, og kan måske give spor der peger imod gerningsmanden.

HVOR SAMLER SPORENE SIG?

Public Service meddelelse: det er dig der bestemmer, hvor finalekampen skal stå! Men prøv at tænk som Narrefyrsten – en sygelig showmand – Nordisk Fjers gamle fabrik i Nordhavn? Amager fælled? Saneringsejendom på Nørrebro? Villa på Frederiksberg?



HVIS DU GÆTTER GÅDEN MIN...

Hvis Narrefyrstens plan lykkes, så får vore helte ram på Vintergæk. Han vil lede deres trin mod den han vil have er den skyldige – eller han vil føre Vintergæk til dem. Han kan også lægge mere udspekulerede kabaler – **Eksempel:** Spilpersonerne og Boysen bliver hver især sat på sporet af Teodora – i den tro hun er Vintergæk – og pludselig står de over for hinanden. De kan lige bestemme om de vil slås eller snakke, så ankommer oprørerne for at hjælpe Teodora.

HER ER SLUTNINGEN!

... SÅ SKAL LØNNEN BLIVE DIN

I enden bør spilpersonerne dog få ram på en skyldig – om de så afslører Narrefyrstens manipulation er uvist. Under alle omstændigheder vil de så blive modtaget af fyrsten og rost af baronen, der hylder "disse unge medborgere, der er volden der sikrer ro og orden i København". Da finder en af dem en seddel i sin lomme – en seddel med et kraftigt bidmærke i – "Mit navn det står med tænder – pas på du ikke brænder".

brænder!!

LØSREVET STATISTIK

Ifølge en opgørelse fra en af byens politikredse for 1995:
161 voldsdømte – heraf: 156 mænd 6 kvinder
146 voldsofre – heraf: 127 mænd – 19 kvinder

samme opgørelse fortæller at næsten halvdelen af voldstilfælde foregik i værtshus eller på gade umiddelbart foran værtshus.

Under mit sidste besøg hos Madam Blå hørte jeg et interessant rygte: Den Russiske Sabbat vil sende den styrke herover for at skabe kaos. en grund til det kan være at Københavnerne har været ovre at fiske i rørt vande i Baltikum.

Hilsen, den Unge

Kilde: Kåre Krisitansen, Græsted

Jeg nævnte dette rygte for nogle bekendte, blandt andet den Hellige, en gammel Malkavian. Han løftede hovedet og sagde: Den Russiske Kandidat ser gennem Dødens øjne.

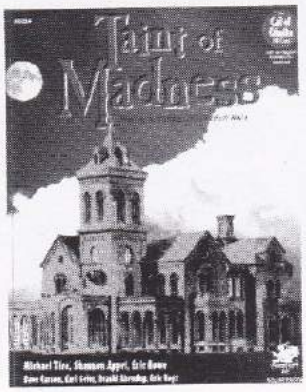
***Note:** Fyrsten hørte om denne udtalelse – og han er gået igang med at undersøge. Men også hans modstandere er begyndt at snuse.*

Det lægger i kakkelovnen til vores eventyr i næste nummer.

Vi har Magasiner, Figurer,
Sril, Bøger, Maling, Rensler,
og meget merc. Post ordre
inden 12:00 sender samme
dag.
tlf.
8612-0062
Fax
8613-2025
H
Hobby
House
Nørregade 51 8000 Århus C.

anmeldelser

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



TAINT OF MADNESS

Supplement til Call of Cthulhu
af Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, m.fl.
Chaosium Inc.
124 s. 161 kr.

Anmeldt af Paul Hartvigson.

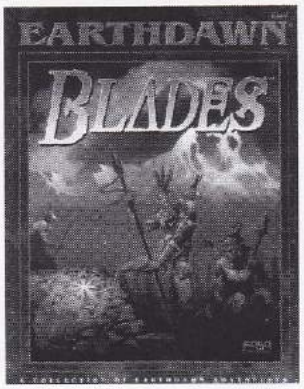
Indespærret, gemt bort, umyndiggjort, sårbar, underlagt folk der vil HJÆLPE dig - og kun DU kender sandheden. Det giver fantastiske muligheder for at spillelederen kan dreje skalpellen i spilpersoners og spilleres psykiske sår. Men Taint of Madness er ikke noget godt redskab til det - bogen er nemlig sløv.

Klinisk: - Indholdet er solidt. Der er gennemgang af psykiatriens historie, behandlingsmetoder og afstraffelse, definitioner af sygelige tilstande, juridiske aspekter af galskab, regeludvidelser, og en gennemgang af anstalter. Endelig er der nærmere beskrivelser af tre hospitaler, hver med et scenarie.

Kedelig: - et spændende emne lagt i spændetrøje. Forfatterne nyder at vise deres viden, og psykiatrien og realisme er i højsædet i ToM. Galskab er noget der kan kureres, og der bliver ikke åbnet op for tentakelmonstre og urgammel ondskab, eller nogensomhelst alternative forklaringer i den version.

Konfliktsky: ToM har en masse redskaber og oplysninger, der kan bruges i en galehuskampagne. Men det bliver kun til snik-snak om hvordan mennesker bliver påvirket af at være buret inde – og der mangler også råd og ideer til hvordan du driver dine spillere til vanvid. En undtagelse er Dave Carsons tvetydige tegninger, der fint antyder det syge i at menneskeheden gemmer det vanvittige og uønskede bort i store huse, bevogtet af fornuftens hvidkitlede engle. Forfatterne er berøringsangst overfor den slags, og undlader at slå en dyster tone an. Det lader de tre eventyr/hospitalsportrætter i stikken – de kommer ikke rigtig til live når man læser dem.

Call of Psychiatry? ToM lugter af højere læreanstalt - og er svær at forbinde med rollespil eller virkeligheden. Det kræver en Kyper med klare ideer, for at der kan dukke uhygge og ubehag frem fra mængden af oplysninger - men mulighederne er det – et sted inde bag murene.



BLADES

Earthdawn Scenarie
Af Louis J. Prosperi m.fl.
FASA
135 Sider, 135 kr.

Anmeldt af Martin Stachowski

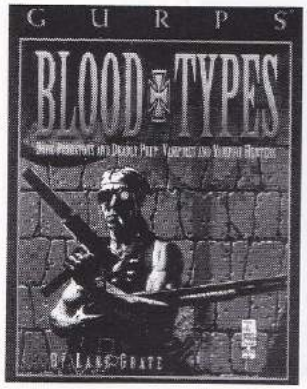
BLADES er et femdelt eventyr i Earthdawnuniverset. Det sætter focus på 7 hellige dolke, hvis magi og forbandelse er den ledende tråd igennem alle eventyrerne.

Syv orkkrigere tog for længe siden kampen op mod en frygtelig Horror kendt som The Blood of Betrayer. Med sig havde de syv magiske dolke, der gennem et blodsritual dræbte den dødbringende Horror. Eventyrerne finder disse knive efter mange år og finder langsomt ud af at de ikke kun giver deres bruger stor magt, men at de også bærer på en forbandelse, på en eller anden måde forbundet med den Horror, de syv dolke dræbte for år tilbage.

Spillerne søger at aktivere dolkenes magi og må derfor rejse igennem store dele af Barsaive. Med sig bringer de dolkene samt den forbandelse de bærer, så jo mere spillerne finder ud af om deres knive, des farligere bliver det at have dem på sig.

Lad det være sagt med det samme; Blades er en overbevisende samling Earthdawneventyr. Alle fem dele er forskellige, med en rig variation i udfordringer og problemstillinger. Spillerne møder mange personer og væsner undervejs; de er både godt beskrevet og lette at bruge igennem hele eventyret. Eventyrerne skifter også ofte tempo, hvilket gør dem behagelige at arbejde med, i og med man både har voldsom action og truende stilhed. Med andre ord så lever FASA op til sin grundige stil.

Hvad der ydermer begejstrer mig er den episke, nærmest Tolkienske dimension, eventyret har: Spillerne bliver sat i centrum af en mængde begivenheder; og de valg de tager får store konsekvenser. Spillerne behøver ikke at opsøge eventyret; det kommer til dem. Samtidig er legenden om dolkene velskrevet og interessant. Et top eventyr i top klasse. Ganske enkelt.



BLOOD TYPES

GURPS supplement.
Af ukendt
Steve Jackson
Games inc.
128 sider, x kr.

Anmeldt af
Brian Rasmussen

GURPS Blood Types (GBT) handler om en af de myter, der gennem tiden har optaget og tryllebundet menneskeheden, vampyrer. Nattens skabninger har altid fascineret og skræmt os fra vid og sans, og nu får den kreative spilleleder mulighed for at konfrontere sine spiller med disse mørkets herskere.

Skal man fremhæve noget dårligt ved GBT, må det blive timingen. Alt andet lige ville det være synd at kalde et supplement om vampyrer for innovativt i disse tider. Ikke desto mindre præsenterer bogen emnet fra en helt anden vinkel end eksempelvis Storyteller-serien, og der er derfor stadigvæk en del at hente (også for Storyteller-fans).

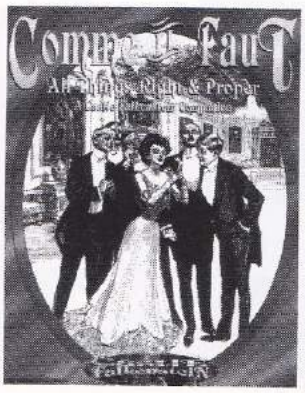
Bogen indleder med en gennemgang af selve vampyrbegrebet. Hvad er det for symboler vampyrlegenden repræsenterer, og hvorfor er vi så fascinerede af disse sagnomspundne skabninger? Det interessante ved vampyrer er, at de uafhængigt af hinanden synes at eksistere i folklore fra hele verdenen. Skønt langt fra alle verdens vampyrer minder om den Dracula, vi kender fra Stokers novelle, er der dog så mange fællestræk ved dem, at man ikke er i tvivl: Vampyrmyten er noget specielt.

GBT lægger sig ikke fast på en enkelt type af vampyrer. Alle de klassiske vampyrer er beskrevet, men der er også en hel del meget eksotiske vampyrer. Eksempelvis inkluderer bogen Lilith, der efter sigende var den første kvinde, Gud skabte samtidigt med skabelsen af Adam. Hun blev udvist af Paradis og levede herefter i ledtog med dæmoner og andre djævelske væsner. Hun kan derfor stå som en kilde til en hel slægt af vampyrer.

Rent regelteknisk beskriver GBT vampyrer via nogle advantages/disadvantages samt i visse tilfælde magiske evner. Der er måske nogen, der vil rynke på næsen ved, at vampyrer anvender magi, men rent regelteknisk virker det meget mere overbevisende og loyalt overfor GURPS-konceptet end den måde GURPS Vampire fremstiller vampyrer. Af hensyn til dette nye syn på vampyrer, har bogen et kapitel, om hvordan man kan anvende magi sammen med (eller imod) vampyrer.

Bogen giver mange gode ideer til scenarier, og den diskuterer mange af de overvejelser, man bør gøre sig for selv at skabe en god baggrund til en kampagne. Hvis man ikke har mod på at lave sin egen baggrund, kan man sagtens stjæle fra eksempelvis World of Darkness. Alternativt kan man bruge GURPS Blood Types til at introducere nye blodlinier i en Vampire: The Masquarade kampagne.

Bogen er overdådigt illustreret af Dan Smith. Hans produktivitet taget i betragtning er det uhyggeligt, at han kan holde den kvalitet, han gør. Han kan bare tegne!



COMME IL FAUT

Castle Falkenstein supplement
Af Captain Michael A. Pondsmith
R.Talsorian Games, Inc.
128 sider, ??? kr.

Anmeldt af
Olav Junker Kjær

Hvordan arrangerer man et stævnemøde med en gift kvinde mest diskret? Hvor meget skal man give tjenestefolk i drikkepenge? Og hvordan bliver man medlem af den rigtige klub? Det er problemer som victorianske rollespillere konfronteres med igen og igen.
Derfor har Talsorian Games udgivet et supplement med titlen "Come Il Faut" til deres Victorianske dampeventyrverden Castle Falkenstein.
Hovedparten af bogen er en ganske uundværlig håndbog i takt og tone, traditioner og omgangsformer blandt det victorianske borgerskab. Her findes svar på vægtige spørgsmål som dem ovenfor, nyttige oplysninger om selskabssæsonens forløb, aktuelt sladder samt gode råd om det sociale liv (ala hvis du har en affære med en gift kvinde, så husk at lægge mærke til hvordan hendes korset er bundet, inden du hjælper hende af med det. – Måske har hendes mand bedt anstandsdamen bruge nogle specielle knuder...).
Herudover findes en en række mere praktiske oplysninger så som rejsetider og afstande på de europæiske jernbanestrækninger, dagligdagen på et typisk landsted, bykort over en række europæiske storbyer, muntre selskabslege samt en tidslinie over vigtige personligheder.
Denne del af bogen er forholdsvis historisk korrekt og nede på jorden (på den måde at den handler om borgerskabets liv frem for om alfer, dværge, drager etc.) og skrevet med stor indsigt i – og kærlighed til – perioden og dens tidsånd.
Herefter følger overraskende et længere afsnit med præciseringer og udvidelser til reglerne – især til magi- og trolddomsreglerne. Formålet er tilsyneladende at gøre Falkenstein-reglerne mere logiske og sammenhængende. Desuden er der anvisninger til at spille Falkenstein regelløst, samt vejledning til at spille live-Falkenstein. Så er der lidt for enhver smag.
Mere interessant er slutafsnittet om at udforske mulighederne indenfor de forskellige temaer eller genrer som en Falkenstein kampangne kan fokusere på, f.eks. eventyr-temaet, horror-temaet eller romantik temaet. Det afsnit fik i hvert fald undertegnede til at se mange nye muligheder i sin Falkenstein kampangne.
Alt i alt er Comme Il Faut et lidt rodet men også særdeles underholdene og ikke mindst meget anvendeligt supplement til grundbogen. Det er især bemærkelsesværdigt at bogen fokuserer på det sociale, omgangsformer og adfærd – det som jo egentlig er selve essensen af rollespil, men som i rollespilsbøger ofte forfordeles i forhold til beskrivelser af steder, ting og personer.

rotten

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

1 Rotte
Et super-dårligt, talentløst produkt, hvis indhold skriger af 70'erne og en fanatisk tilbedelse af Gary Gygax. Der må dog være et-eller-andet tolerabelt ved produktet, da det ellers kun ville ha' fået ½.

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

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

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

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

3½ Rotter
Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.

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

THE FACTOLS MANIFESTO

AD&D tilbehør til PlaneScape
Campaign Setting
TSR
160 Sider, 199 kr
Af Tim Beach m.fl.

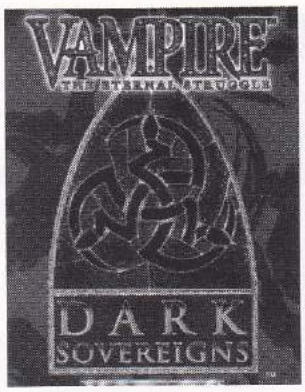
Anmeldt af Martin Stachowski

Hvis du føler at Planescape kampagneverdenen virker uoverskuelig eller bare rimeligt svært at begribe, så frygt ikke. Endnu et nyt TSR supplement til spilmijøets måske mest utilgængelige verden. Ekstremt mange supplementer har allerede fulgt det oprindelige grundsæt, men stadig uden at have noget virkeligt solidt at byde på (og jeg har læst dem alle sammen.)

Manifestet, som vi vil kalde bogen, hører klart til i den mere oplysende kategori. Den beskriver nemlig i nøje detaljer alle de fraktioner som udgør den herskende elite i byernes by, Sigil. Mere end et par gange har man læst om en Athar eller The Takers, uden egentligt at vide hvad de dækker over udover vage hentydninger i tidligere hæfter. Denne bog beskriver dem alle sammen; indgående og med mange hardcore facts, anekdoter og underlige historier. Nogle lægger mere vægt på en enkelt fraktions stemning og andre på facts. På 10 -12 sider gennemgås de 15 store fraktioner, og det bliver til temmelig meget information, da siderne for en gangs skyld ikke kun er blevet brugt til at fremhæve det lækre lay-out.

Det mystiske ved denne bog er at den ligesom kan læses på to niveauer. Enten som regelrytter eller historiejæger i forhold til ens egen kampagne; men også som en slags filosofisk candyfloss, der på en eller anden corny måde sætter gang i de små grå. Hver enkelt fraktion repræsenterer en eller anden form for ekstremitet, hvad enten det er orden, vold, nydelse eller galskab. Det er jo ikke nogen nyhed; hvad der dog er nyt er den mængde af holdninger bogen beskriver indgående og grundigt. Var jeg indre-missionsk, så ville jeg være langt mere på stikkerne overfor sådan en bog end f.eks. nøgne kvinder på midnats-tv eller papirløse ægteskaber. Det er et rent filosofisk syretrip. Langsomt ser man at mange af de ting vi møder i vores hverdag genspejles meget direkte i fraktionerne og deres indbyrdes konflikter er på samme måde at finde i vores liv. Og lige så ingen glemmer det, så er det en bog fra TSR, der ellers hovedsageligt går efter den laveste fællesnævner.

På en eller anden måde så tror jeg at man med manifestet kan få meget mere ud af planescape end man har fået før. Hvad der yderligere gør bogen så brugbar er, at de enkelte fraktioner alle lever i sameksistens, på trods af voldsomme modsætninger. Dette gør det spændende at bruge dem i sin kampagne. Der bliver med andre ord mulighed for at bruge de andre fraktioner i spillet uden at det altid skal føre til konflikt. Bogen er simpelthen et hit for alle planescape fans. Pænt overgearet.



DARK SOVEREIGNS

Anmeldt af Brian Rasmussen

Dark Sovereigns (DS) er den første udvidelse til Vampire: The Eternal Struggle. DS sælges i boosters med 15 kort i hver og tilføjer Giovanni og Ravnos klanerne som begge er repræsenteret med 10 vampyrer og dertil hørende allies, retainers og andre klanspecifikke kort. De syv eksisterende klaner samt de klanløse Caitiff får hver henholdsvis fire og tre nye vampyrer at trække på.

Hverken Giovanni eller Ravnos er med i The Camarilla, så de har svært ved at gøre sig gældende på den politiske scene. DS indeholder dog kort, der tillader de to klaner at blive optaget i sammenslutningen, så de får samme muligheder som de eksisterende klaner. Der er flere gode og originale politiske kort i sættet. F.eks. kort, der fratager titler samt et kort, der sender en vampyr tilbage til det ukontrollerede område.

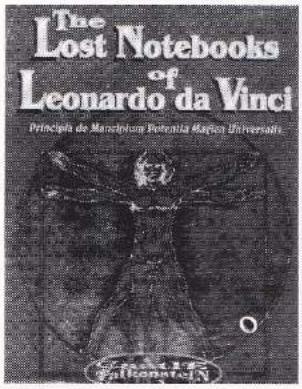
Camarilla-klanerne får blandt andet glæde af de nye Inner Circle Members, som er ubegribeligt seje! De har alle capacity 11, +2 bleed, 4 votes og i de fleste tilfælde en eller anden speciel evne. Derudover er det interessant, at mange af de nye vampyrer har et langt mere alternativt udvalg af discipliner. Eksempelvis er der en Nosferatu, der har Presence!

Giovanni og Ravnos bringer også to nye discipliner til spillet, Necromancy og Chimerstry. Førstnævnte giver, som man måske havde gættet, mulighed for at rode rundt i ash heapen, hvilket giver nogle interessante kombinationer (og muligheder for misbrug). Chimerstry er en sær blanding, der indeholder bl.a. bleed og combat kort samt kort, der kan gøre livet surt for modspillerne på en helt ny måde. Hver af de kendte discipliner er også udvidet med et kort eller to, som generelt er både dyre og meget potente.

Ud over at føre Camarilla/Non-Camarilla aspektet fra World of Darkness universet ind i spillet, får visse vampyrer og kort specielle egenskaber, hvis de bruges af eller mod vampyrer af en bestemt klan. Det giver en god atmosfære og lægger op til mere rollespilsprægede deck-konstruktioner.

Jeg må indrømme, at jeg har et meget ambivalent forhold til det nye udseende af kortene (det blev som bekendt ændret med udsendelsen af V:TES). Det gør det lettere at skelne de forskellige typer af kort fra hinanden, men når der er så mange forskellige typer kort, bliver man hurtig svimmel, når man ser kortene sammen. Til gengæld må jeg fremhæve illustrationerne i DS, der ubetinget scorer topkarakter.

DS er en god udvidelse, som vil tilføje spillet nye dimensioner, men der er enkelte aspekter, som jeg ikke bryder mig om. Det lader til, at spillet stadigvæk er godt balanceret, men jeg er bange for, at spillere med DS kort vil stå bedre end spillere uden. Fordelingen af kort er også uheldig. I DS er der mange unikke common kort, hvilke betyder, at man ender med bunker af mere eller mindre ubrugelige kort, hvis man forsøger at skabe et komplet DS-sæt. De ved sgu godt, hvordan de skal malke vores økonomi!



THE LOST NOTEBOOKS OF LEONARDO DA VINCI

Castle Falkenstein supplement
af Edward Bolme
R.Talsorian Games, Inc.
128 sider, ??? kr.

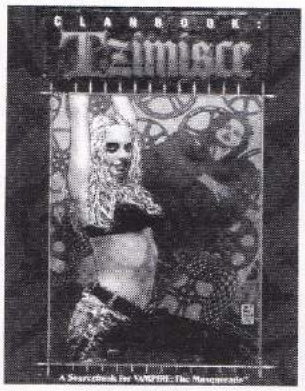
Anmeldt af Olav Junker Kjær

Endelig efter næsten fire århundreders venten er Leonardo da Vincis værk Principia de Manicipium Potentia Magica Universalis – et værk man længe troede tabt for eftertiden – blevet fundet af R.Talsorian Games, oversat til engelsk og udgivet under titlen The Lost Notebooks of Leonardo da Vinci som et supplement til Falkenstein-rollespillet.

Bogen er designet til at ligne Leonardos originale notesbøger: Trykt på groft brunt papir og illustreret med mange skitser og arbejdstegninger i stil med Leonardos egne. I margenen er bla. noter fra en ukendt redaktør og fra troldmanden Morrolan som har oversat bogen til engelsk. Det hele ser meget overbevisende ud. Notesbogen stammer fra årene 1494 til 1502, en periode hvor problemer med konstruktionen af en fæstning på hjul leder ham ud i undersøgelser af, hvordan magi kan bygges ind i mekaniske konstruktioner. Overraskende ser han helt bort fra både samtidens dybsindige teologi og metafysik, den alkymistiske videnskabs opdagelser og antikkens naturfilosofi, og konstruerer i stedet en magisk teori baseret på "energilinier" og "magiske felter", som er mere new-age end renæssance – men som passer fortrinligt til at omsætte til rollespils-regler.

Leonardos opdagelser fører videre til konstruktionen af en lang række prototyper af magidrevne konstruktioner fra Ingenum Vaderus (robotten) over Ingenium Metoricus (vejrmaskinen) til Censurum Veraceus (løgnedetektoren). Hovedparten af bogen er arbejsnoter og skitser til disse konstruktioner. Ind i mellem kan man følge Leonardos dagbogsnotater om arbejdet med hans malerier, registrering af politiske begivenheder og vrede udfald mod hans fjender, især Paven og Cesare Borgia.
Efter et stykke tid bliver man dog træt af at læse om konstruktionen af den magisk-mekaniske radiator, den magisk-mekaniske megafon etc., og Leonardo selv fremtræder væsentligt mindre farverig end man skulle forvente. (Der står næsten intet om hans privatliv i dagbogen – men måske findes det i en anden endnu mere hemmelig dagbog?)
Hvad værre er: Bogen vil ikke give nogen synderlig inspiration til ens rollespil. Opfindelserne er alle sammen ting man har set før, enten i virkeligheden eller i litteraturen.
Det er især et problem (for rollespilsindustrien) ved supplementer hvor vægten ikke er på regler, men på stemning, ideer og historier. Det kan man nemlig tit finde bedre i kilder udenfor rollespilsverdenen – i bøger, tegneserier og film.

Måske er det i virkeligheden begyndelsen på enden for den ikke-regelfikserede rollespilsindustri?



CLANBOOK: TZIMISCE

Vampire-supplement.
af Robert Hatch
White Wolf
72 sider, 89 kr.

Anmeldt af Peter C. G. Jensen

FOR ADULTS ONLY står der med store sorte bogstaver skrevet på forsiden af det plasticomslag, som slutter sig om Clanbook: Tzimisce (fremover CT). Så vender man straks bogen om for at læse den spiseseddel, som altid står på bagsiden af White Wolfs bøger. Kun for at opdage, at hele bagsideteksten samt det billede, der som regel også pryder lignende udgivelser, er dækket af en stor sort firkant, som også sidder på plastikomslaget. Grrrrr!! Fandens osse. Man kan jo ikke så godt stå der midt i butikken og rive omslaget i stykker for at se, hvad der gemmer sig af slibrigheder omme bag ved. Ak og ve. Hvis man vil have sin nysgerrighed styret, så må man erkende nederlaget og lade sig lænse for de 89 kr., som bogen desværre koster. Nørden slipper skejserne og må leve af kiks og vand resten af måneden. Den smarte køber i stedet et Fønix, som kun koster 35 kr og har lige så mange sider. Her vil han nemlig finde ud af præcis hvad, der gemmer sig bag omslaget. Derefter vil han sukke i lettelse og glæde sig over, at han ikke var dum nok til at lade sig tage i røven af White Wolfs lumpne markedsføringstricks.

På bagsiden finder man den sædvanlige spiseseddel, som lover, at bogen er stærke sager, og de Tzimisce-vampyrer den beskriver, er åh så onde så onde. Og så er der en halvdårlig tegning af en fed k*sse med tænder (sic!.. eller burde jeg skrive SUK!). Ja, med tænder. Og en lille sirlig piercing i klitoris. Allerede nu kan jeg se alle under 18 år smide bladet fra sig med rødmen dampende ud af ørerne. Fy da føj. Nu har jeg vist krænket jeres blufærdighed. Og helt ærlig. Jeg er ret stolt af mig selv. For det er nemlig ret svært at forarge eller at få nogens pis i kog over CT.

CT er brygget på det gamle kendte 'clanbook-suppeben'. Først en lille narrativ appetitvækker for at få vores tænder til at løbe i vand. Eller måske er målet i dette tilfælde snarere at give os kvalme. I hvert fald bliver den sagesløse læser præsenteret for en ganske detaljeret og levende beskrivelse af spændende torturmetoder og slige sager. Desværre blev jeg hverken sulten eller syg af at læse CT's første kapitel. Et lille surt opstød var det mest dramatiske det kunne fremkalde.

Dernæst et par kapitler om Tzimisce-klanens historie, filosofi og særlige evner. Dette var hovedretten. Og så spørger jeg bare. Hvem bryder sig om at blive inviteret på festmiddag og så få serveret sammenklistret spaghetti med ketchup som eneste tilbehør? Not I.

Efter denne 'overdådige hovedret' får vi så en lille dessert bestående af character-templates og nogle (buuuh) meget, meget farlige tzimisce-vampyrer. Udødelige. Uforglemmelige. Ja tak, jeg griner stadig.

White Wolf har snart lavet clanbooks til alle klanerne i vampire. Nogle er bedre end andre. Og denne her.. Nåh ja, hvad kan jeg sige. Du behøver ikke købe bogen. Jeg har jo fortalt dig, hvad der er omme bag den sorte plet!

den 2. mening

MAGUS, NUMMER 1

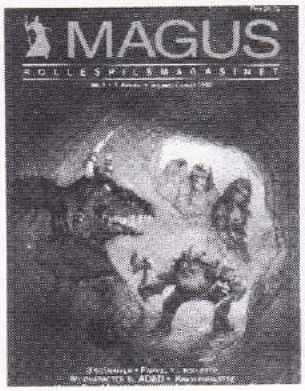
Anmeldt af Paul Hartvigson (tidligere bidragsredaktør på Fønix).

"Vi valgt at sætte læseglæden i centrum", siger Magus i sin levende leder – og bladet ser lækkert ud, bl.a. med gode tegninger af Orlando og Marcus Wilmont. Men dele af indholdet er lidt svært at fordøje.

Halvdelen af indholdet er tre scenarier. Døgnfluerne er til Call of Cthulhu - og ser skideskægt ud, men med en ret knudret forhistorie. Burning Bodies er hardcore cyberpunk, med en god historie. Desværre er begge eventyr lidt uoverskueligt skrevet, og kræver at læseren er godt inde i spillenes verden. Vampire-eventyret Duellen ser fascinerende ud, men det snyder: der står bare ikke, hvordan du skal bruge de der tarotkort til at styre spillet.

Derudover byder Magus bl.a. på en baggrundsartikel med en spændende introduktion af kelterne, der dog svinger mellem saglig og saftig stil; og en gennemtænkt og brugbar AD&D-klasse, desværre skrevet på den vanligt ufestlige TSR-måde. De mest tilgængelige bidrag er reportager og nogle informative, sjove eller fjollede en-sides småting. Her og i de faste spalter får vi nogle gode kig ind i Københavnermiljøet.

Magus har fundet nogle rigtig gode råvarer, og der er meget få svipsere. Men læserne fortjente nok at lækkerierne var bedre tilberedt – at Magus havde arbejdet på at indfri løftet om læseglæde.



MAGUS, NUMMER 1

Nyt dansk rollespilsmagasin.
Af Bertrand Bourgeat (ansv. red.) m. fl.
68 sider, 34.75 kr.

Anmeldt af Sebastian Flamant (forhnv. chefredaktør på X3M)

Magus er det nyeste tiltag i den danske rollespils-bladverden. Og det er ambitiøst. Med et første nummer på 68 sider, med en egen-produceret farveforside, tre scenarier, reportager, interviews, en novelle (!!) og den sædvanlige brevkasse stiler Magus højt. Det positive er, at det overordnet er lykkedes dem meget godt.

Lay-outmæssigt er Magus noget konservativt. Som det står i lederen, har man valgt at sætte læseglæden i centrum og undgå at pladre siderne til med overflødige baggrunde. Det er i og for sig okay, men derfor kunne man godt undgå nogle af de klassiske brølere, som for eksempel "udslut justering" brøleren og "alle illustrationer skal sættes i pæne firkantede kasser" brøleren. "Horrorscope" overskriften i cirka en milliard forskellige fonte er heller ikke lige min smag.

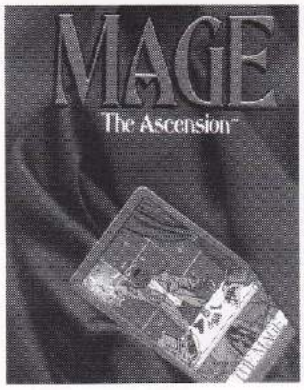
Til gengæld er brevkasse-siden med indlagt krøllet papir-baggrund god. Marcus Wilmonts Cyberspace scenarie er også overvejende ganske nydeligt, krydret med nogle smukke illustrationer (al mulig ros for dem!). De mange fotos, der præger Magus 1, er desværre uskarpe, og den lave scanner-opløsning har sat sit præg. Synd, billederne er ellers relevante nok.

Indholdsmæssigt er det jo meget personligt, hvad man finder interessant eller ej. Jeg blev ikke synderligt inspireret, men jeg er hverken cyberspace-freak eller specielt glad for nye klasser til AD&D. Måske er jeg for gammel. Til gengæld er reportagen "Et sidste farvel til rollespil" interessant nok, og anmeldelsen af Viking Con 14 er også okay, omend lidt lang. Jeg ved ikke, om der er nogen som helst i hele verden, der har brug for en "Rolemaster vs. Rolemaster Standard System" artikel, men jeg har i hvert fald ikke. Så hellere diskutere om Hulk er sejere end Edderkoppen. Så indholdsmæssigt er Magus 1 noget broget.

Artiklerne er præget af godt håndværk (og mange stavefejl), men man savner fornyelse. Og novellen "En sand gentleman" er i den forbindelse ikke noget at råbe hurra for, selvom idéen med at bringe noveller i rollespilsblade er helt fin.

Alt i alt skal denne kritik ses i lyset af, at vi her står med første nummer af et nyt blad, som endnu ikke har haft tid til at eksperimentere og lære af fejltagelserne. Et initiativ som Magus skal støttes, for bladet viser tegn på vilje og solidt arbejde, og det er generelt udmærket. Det bliver interessant at se, hvordan den nu noget uklare redaktionelle linje udvikler sig med tiden...

(Nu undrer du dig måske over, at der mangler de obligatoriske rotter i bunden af denne anmeldelse. Det er ikke en fejl! Vi har det princip at anmeldelser af andre danske rollespils-produkter fortjener så nuanceret en bedømmelse som muligt. Derfor er det vigtigt at læse anmeldelsens indhold, fremfor overfladisk at træffe sin afgørelse på baggrund af en simpel skala. - red.)



MAGE 2ND EDITION

Rollespil i ny udgave
Redigeret af Phil Brucato
White Wolf
290 sider, 280 kr.

Anmeldt af Kristoffer Apollo

Mage er det tredie spil i World of Darkness-serien. Spillerne spiller magere, der kan forme virkeligheden efter deres vilje - eller rettere: efter deres egen opfattelse af virkeligheden.

Det er et spil, der har mange tunge temaer i sig: virkelighedsopfattelse handler bl.a. om tro, håb, identitet, mod, personlighed... og det er et spil, jeg har været forelsket i, siden jeg første gang hørte om det (kald mig bare intellektuel).

Derfor glædede jeg mig til at læse den nye udgave – og jeg blev ikke skuffet. World of Darkness-spillene har en speciel evne til at sætte gang i fantasien, mens man læser dem - den stammer vel fra den klare, men slørede, den informative, men alligevel mystiske stil, spillene er skrevet i. Jeg samlede nogle gamle idéer op, mens jeg læste Mage, kombinerede dem med input fra nyere spil som Kult og Changeling, og - BINGO! - der var stof til et par nye kampagner.

Udover at være inspirerende er den nye udgave også nemmere at finde rundt i. Phil Brucato har fået sat skik på et spil, der i førsteudgaven så ud, som om det var gået i trykken uden korrekturlæsning. Teksten er strammet op, sidehenvisningerne viser de rigtige steder hen, og selv stikordsregistret bagi kan bruges til noget.

Desuden er reglerne blevet gjort mere menneskevenlige. Fx. behøver man ikke længere det helt store bogholderi for at holde styr på sin Willpower, og de magiske effekter er bedre forklaret.

Det er tydeligt, at forfatterne forsøger at dreje Mage mod rollespil i stedet for terningespil. 'At spille sin rolle ordentligt' har altid været en væsentlig del af spillet, men nu er der sat bremseklodser i reglerne, så eventuelle powerplayers ikke tager magten. Spillerne bliver nu hurtigere straffet med ubehagelige paradokseffekter, hvis de fedter for meget rundt med virkeligheden - og generelt er det sværere at lave store, metafysiske ændringer.

Denne fokus på Rollespil fortjener al mulig applaus – men den bringer mig alligevel frem til min eneste store anke mod spillet: Der er stadig for mange regler! White Wolf har denne her tåbelige tendens til at ville putte alting i kasser og bokse og sætte labels på. Det strider mod den løse, mystiske stil, de ellers lægger op til – men heldigvis er forfatterne så fornuftige, at de skriver, at man bare kan skide på reglerne, hvis man har lyst...

Alt i alt er Mage stadig et fedt spil i andenudgaven. Gamle rotter kan finde ny inspiration og forklaringer af regler, man aldrig har forstået; nye spillere kan finde et nyt og spændende univers.

Danmarks bedste priser på rolle- og brætspil fås i Lyngby, Roskilde, Odense, Vejle, Esbjerg, Århus og Ålborg!
Men er det fair, hvis man 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. 10.00 - 19.00

FAX og bestil: **45 93 41 45**
Åben hele døgnet!

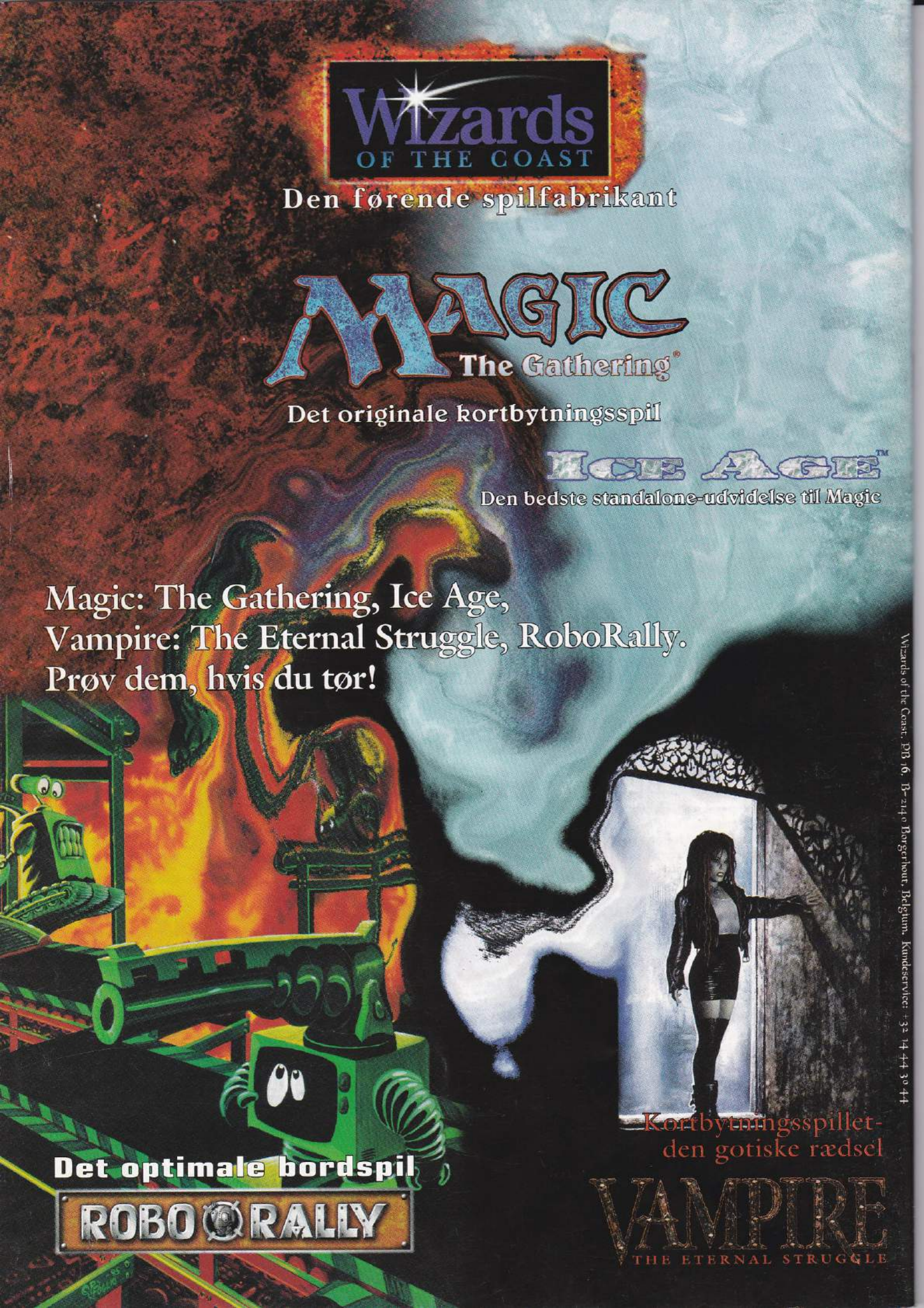
bogéidé BIP™ Pr. POST

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

Bog&idé

Bog & idé Postordre	*Postbox 1054*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Lyngby Storcenter 54*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Rødovre Centrum 116*	*2610 Rødovre*	*Tlf. 31 41 04 85*
Bog & idé	*Vestergade 59-61*	*5100 Odense C*	*Tlf. 66 11 40 33*
Bog & idé	*Rådhustorvet*	*7100 Vejle*	*Tlf, 75 82 05 44*
Bog & idé	*Kongengade 33*	*6700 Esbjerg*	*Tlf. 75 12 11 77*
Amager Bog & idé	*Amager Centret 103*	*2300 København S*	*Tlf. 31 54 36 66*
ClemensBro Bog & idé	*Åboulevarden 50*	*8000 Århus C*	*Tlf. 86 13 39 55*
Flensborg Bog & idé	*Stændertorvet 4*	*4000 Roskilde*	*Tlf. 42 35 00 08*
Nytorv Bog & idé	*Nytorv 1*	*9000 Ålborg*	*Tlf. 98 11 66 11*

Du kan kontakte Bog&idé via Internettet! E-mail: bobooks@aix1.danadata.dk


Wizards
OF THE COAST
Den førende spilfabrikant
MAGIC
The Gathering®
Det originale kortbytningsspil
ICE AGE™
Den bedste standalone-udvidelse til Magic
Magic: The Gathering, Ice Age,
Vampire: The Eternal Struggle, RoboRally.
Prøv dem, hvis du tør!
Wizards of the Coast, PB 16, B-2140 Borgerhout, Belgium. Kundeservice: +32 14 44 30 44
Kortbytningsspillet-
den gotiske rædsel
VAMPIRE
THE ETERNAL STRUGGLE
Det optimale bordspil
ROBO RALLY