ROLLESPILSMAGASINET

Fønix

Nr. 13 okt/nov 1996 3.årgang Kr. 35

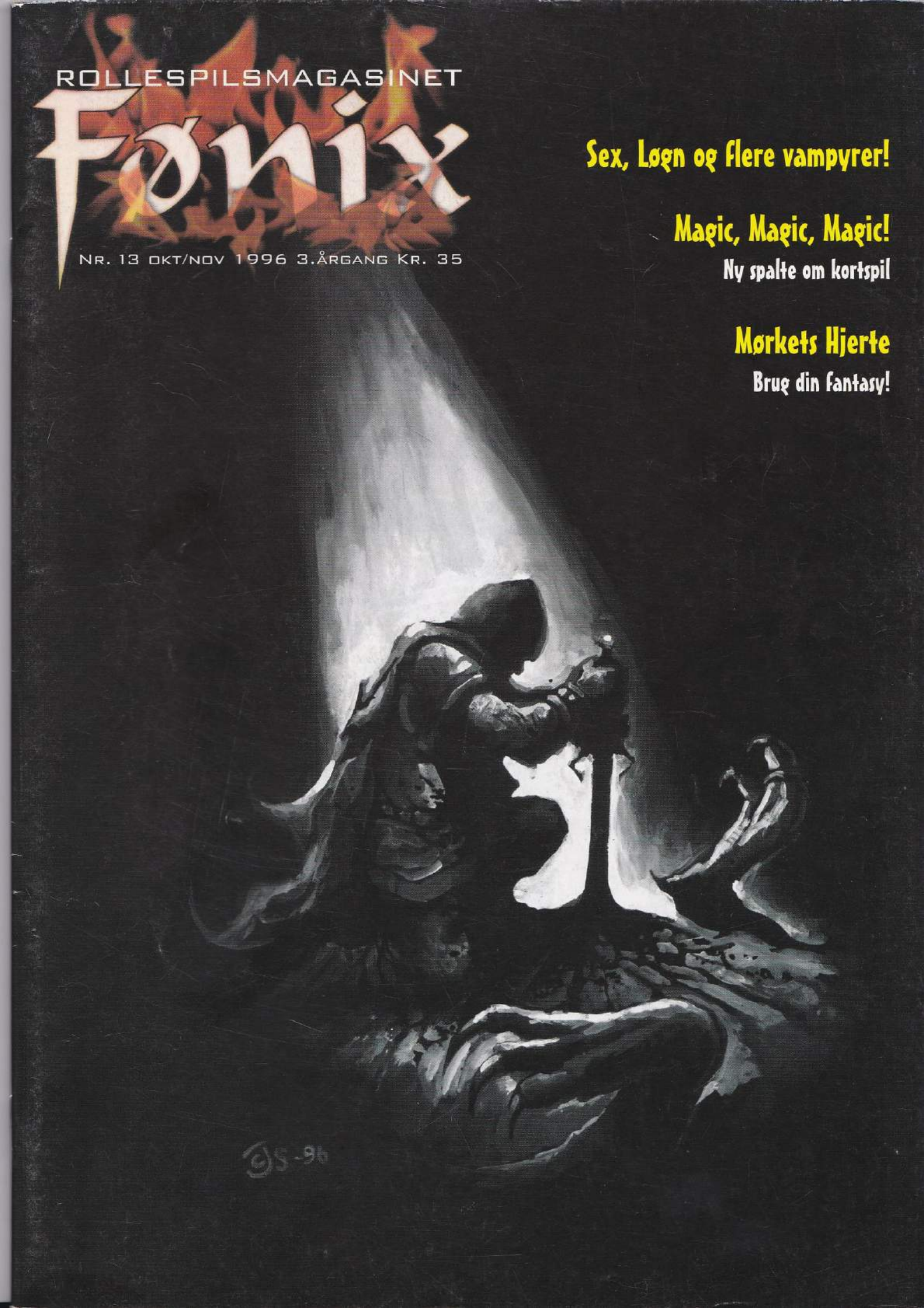
Sex, Løgn og flere vampyrer!

Magic, Magic, Magic!

Ny spalte om kortspil

Mørkets Hjerte

Brug din fantasy!



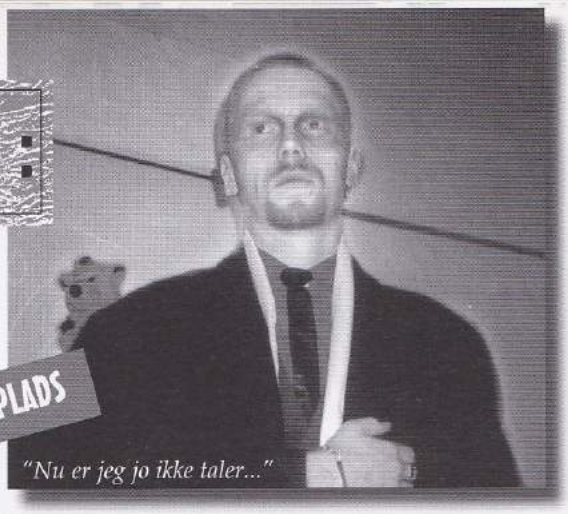
I år har Fantask jubilæum
Det fejrer vi med en række fede tilbud i Oktober.

FANTASK 1 har Comics, Magaziner, Science Fiction, Fantasy og Film.
FANTASK 2 handler med Spil , Figurer og tilbehør.
FANTASK 3 har Plakater, Legetøj og T-Shirts.

Alle tre butikker ligger 5 sekunder fra hinanden.
Ring og få den nye JubilæumsAvis eller check vores PostordreService

FANTASK Skt. Pedersstræde 18 KBH K Telefon 33 11 85 38

: Leder :



KLICHÉERNES HOLDEPLADS

"Nu er jeg jo ikke taler..."

Mine damer og herrer. Velkommen til klichéernes holdeplads. Engang var rollespil Tabu. Den tid er en Saga blot. Som fugl Fønix rejste vi os af asken, og som myten har fortalt, er den stund oprunden, hvor Fønix atter engang skal opstå af flammerne i et brusende hav af ild og røg...

Ja, kære læser, Fønix er tilbage. Undervejs har vi fået nye ejere. Inde i bladet fortæller Sleipner om deres hensigter med overtagelsen. På denne plads er det min opgave som ny chefredaktør at fortælle om selve bladet, og hvad vi i redaktionen vil med det i fremtiden.

Først og fremmest vil jeg slå én ting fast. Fønix laves udelukkende af frivillige hænders arbejde. De tidligere udgivere Mikkel, Christian og Martin har i de efterhånden tre år, som bladet har eksisteret, investeret enorme mængder af tid, engagement og arbejdskraft i det. Al frivillig entusiasme hører dog op efter en tid. Således også deres, hvilket er grunden til den lange pause, vi har holdt. Men alle rollespillere i Danmark og i særdeleshed os her på redaktionen skylder de tre en stor tak for den indsats, de har gjort for dansk rollespil. Og denne er hermed viderebragt!

Også i fremtiden vil Fønix bygge på frivillig arbejdskraft. Den nye redaktion består ikke af uprøvede kræfter, men derimod af en række garvede folk, der for de flestes vedkommende selv har været med i dette bladprojekt siden starten. Inde i bladet fortæller redaktionen, om hvem vi er. Pointen her skal være, at heller ikke vi holder evigt. Erfaring har vist, at der er vigtigt, at læserne og miljøet har den fornødne tillid til bladets kontinuitet. To kuldsejlede bladprojekter fra andre sider har i det forløbne år illustreret dette med al ønskelig tydelighed. Her tænker jeg selvfølgelig på X3M og Magus. Derfor er det mig magtpåliggende at understrege den konstante kontakt, som vi vil tilstræbe med jer læsere.

Det bringer mig tilbage til, hvor vi vil hen med Fønix. Kort fortalt: Der skal være et stærkt og levedygtigt kvalitetstidsskrift om rollespil på dansk - også når vi ikke gider mere. Vi vil allerede med dette nummer markere og skabe forandringer, men samtidig bevare de traditioner, som vi selv har været med til at opbygge i årenes løb. Vi vil prioritere tilliden mellem os og jer læsere og give jer del i bladet. Stoffet har vi en seriøs, men aldrig selvhøjtidelig tilgang til. Sidst, men ikke mindst, vil vi være åbne. Ingen skal føle, at Fønix ikke også kan blive deres. For det kan det. Det vil det. God fornøjelse.

Peter C. G. Jensen
Ansvarshavende chefredaktør

Peter C. G. Jensen
Chefredaktør/Ansv.

Palle Schmidt
Produktionschef

Morten Fredberg-Holm
Layout/DTP

Rasmus Rasmussen
Brevkassen

Brian Rasmussen
Internet- og nyheder

Kasper Nørholm
Anmeldelser

Kristoffer Apollo
Spilmiljø

Mads Lunau Madsen
Kortspil

Mette Finderup
Abonnementsservitrice

Palle Schmidt
Johan Sennels
Rune L. Christensen
Morten Fredberg-Holm
Niels Bach
Peter Villumsen
Illustrationer

Paul Hartvigson
Brian Rasmussen
Matias Stuven
Anmeldere

Johan Sennels
Forside

P.E. Offset & Reklame
Tryk

Udgiver:
Sleipner - Landsforeningen af rolle og konfliktspillere i Danmark.
Frederiksgade 16b
8000 Århus C
Tlf. 86 12 50 55
Fax 86 12 50 89
ISSN: 0909-007x

Redaktionens adresse:
Moselgade 35 2.tv
2300 Kbh S
Tlf. 32 84 87 70
E-mail: brr@dkb.dk
WWW: www.agora.dk/fonix/

Abonnementsservice
Tlf: 86 18 22 18
Pris kr. 150 for 6 numre
Biblioteker og foreninger kr. 200 for 6 numre

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

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

Gammel vin på nye flasker... 6

Redaktionens undskyldning for at promovere sig selv. De gider nok ikke trykke vores billeder nogen andre steder (side 9?).

Nyt dyr i stalden 7

af Morten Jørgensen, formand for Sleipner. Hvorfor ejerskifte? Derfor ejerskifte! Læs det nu bare.

Rollespil, Satan og massemordere 8

Fønix på nettet ved Brian Rasmussen, som har ransaget internettet for slibrigheder. Læs det før din mor!

Nyheder 12

ved Brian Rasmussen. Om livets grundelementer: fødsel, død og penge!

Kort om kort 14

Nye faste sider om bl.a. MAGIC, MAGIC, MAGIC, MAGIC og MAGIC af Mads Lunau Madsen. Nu skal vi gøre alle kortspillerne glade. Så giver de os nok alle deres penge. Ti hi.

Heureka! 18

af Sebastian Flamant. Kæmp dig vej gennem junglen på jagt efter den største af alle skatte - den begavede idé. Læser du denne artikel syv gange i træk ved fuldmåneskær udvikler du et tredie øre...

Get a life NERD! 23

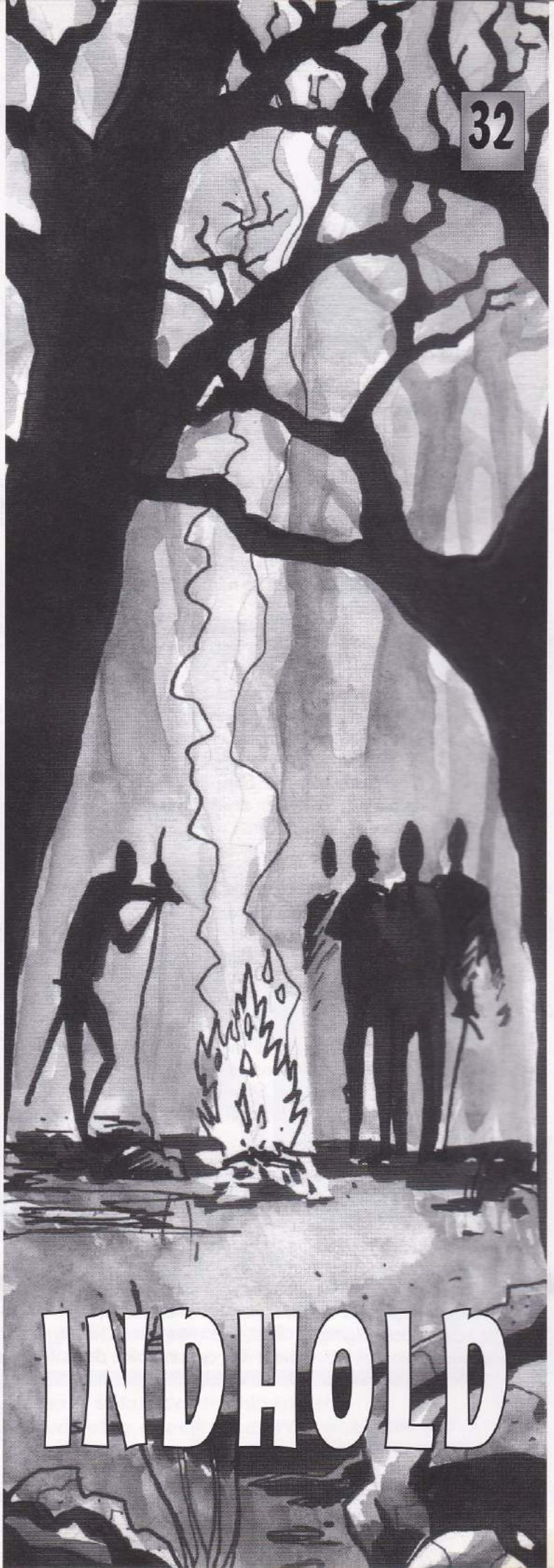
Peter C. G. Jensen og Palle Schmidt stiller dumme spørgsmål og får endnu dummere svar på Fastaval '96. David Berkman vil være en dræberkanin og Søren Gaun vil give smæk med laurbær i numsen!?

Tegneserie 26

af Palle Schmidt. Ronni slår sig løs i fantasyland, til stor irritation for... tja, de fleste.

Brevkassen 28

ved Rasmus Rasmussen. Fanbreve og norsk weltschmerz??? Hvor får de det fra?



18

56

26

Mørkets hjerte 32

af Merlin Mann. I rollespillets barndom bestod en spilleaften af en sirligt optegnet 'dungeon' og en kodyl spiseseddel med assorterede monstre. Men nu vil rollespillere have mere og mere. Hvad Fanden er meningen? Fønix giver svaret!

Centralen 38

ved Kristoffer Apollo. Hvis du vil vide det, så står det her. Hvis det ikke står her, så vil du ikke vide det. Basta!

Få dem på Krogen - part III 41

ved Peter C. G. Jensen og Merlin Mann. Her er den gode idé atter engang serveret på et sølvfad. Læserinteressen har været overvældende. Med bidrag af Balder Asmussen, Mads Pedersen, Kåre Kristiansen og Kasper Nørholm.

Sorte Øjne 44

Copenhagen by Night af Paul Hartvigson fortsætter. Denne gang med et scenarie. I efteråret bliver freden flænget af en intrige, som bringer Fyrsten til fald og København til kanten af en vinter med meget lange og meget mørke nætter (Uuuuh).

En trolds tårer 56

af Troels Johansen. Fra goblinisationens første sekund er de dømt til et liv som skydeskiver for runnere, hvis samvittighed døde for mange år siden. Dømt til en gravsten hvis eneste inskription er de to grusomme ord: "Comic Relief".

Dømt som nørd 58

af Palle Schmidt og Merlin Mann. Fønix giver dig 6 måder at undgå det farlige nørdstempel på! Det' al'så kun for sjov...

Anmeldelser 60

ved Kasper Nørholm. Nye produkterne kæmper om dine penge. Vi hjælper dig til at bruge dem rigtigt (hem'li besked: abonner på Fønix!!).

Gammel vin på nye flasker...

Nye tider. Nye idéer. Ny redaktion. Selvom de fleste er gamle kendinge, er det vel aldrig for sent at præsentere sig selv?

Peter C. G. Jensen, chefredaktør.
23 år, studerende med bachelorgrad i psykologi og historie, freelance-skribent (dvs. han faktisk engang har fået penge for at skrive noget!!!) og socialrealist. Peter har bl.a arbejdet som skolelærer (øøv!) og ungdomsskolelærer i rollespil og har været engageret i rollespilsmiljøet på utallige måder (jaa!) bl.a. i Fønix og det hedengangne Pandora.

Palle Schmidt,
produktionschef.
24 år, arkitektstuderende, freelance illustrator, tegneserieforfatter/tegner, livsnyder. Palle har været med til at lave Tabu, Saga og Fønix, næsten så længe han kan huske. Udover at være far til Ronni (jaa!), er han også medforfatter til bogen "Vil du se min frimærkesamling?" (???).

Kasper Nørholm, anmeldelsesredaktør.
23 år, statsautoriseret samfundsnasser og bestyrelsesmedlem i Eventyrernes Kreds og Sleipner (suppleant). Kasper har været inde at vende i det hedengangne Magus, skrevet flere scenarier (2, for at være mere nøjagtig) og er kendt som Krungadoren af Sjælland.

Morten Holm,
konge
33 år, grafiker, radiojournalist, eks-elitesoldat, Kung-Fu-udøver, stagefighter, og okkult interesseret (beam me up, Scotty!). Morten har lavet Fønix og spiller oftest AD&D (han har en forsmag for Hobgoblins og små elverpiger med store sværd... øh?)

Mads Lunau Madsen, kortspilsredaktør.
33 år, ungdomsskolelærer, skriver speciale i filosofi og er en ualmindelig rar mand. Mads har været med i laaaang tid, og har bl.a skrevet rollespillet Viking og det sagnomspundne "Wild West" spil bag på Kellogs-pakkerne (!)

Rasmus Rasmussen,
brevkasse-redaktør.
20 år, studerende, ungdomsskolelærer (i rollespil) og spiller guitar. Rasmus har bl.a. startet og lukket den navnkundige klub "The Missing Dice", lavet Fønix og lært Paul Hartvigsøn at spille bas (!). Rasmus hader Viking Con, og har desuden langt hår (lissom alle andre rigtige mænd, f.eks julemanden og Jesus - se selv, flinke fyre).

Kristoffer Apollo,
spilmiljø-redaktør.
27 år, årelang Fasta-medarbejder og nyligt udnævnt landssekretær i Sleipner. Kristoffer har spillet rollespil så længe, at han har en Very Rare 1.st Edition AD&D Dungeoun Master Screen og er sær nok til at synes, at Champions er et godt spilsystem.

Brian Rasmussen,
internet- og nyhedsredaktør.
26 år, datamatiker, systemudvikler og datalogi studerende (?). Brian har tidligere været en vild knægt, og har endda en tatovering (!). Han har også lavet X3M og har læst en hulens masse rollespil.

Mette Finderup,
abonnements-servitrice (?).
Man spørger ikke en kvinde om hendes alder, men Mette har i hvert fald nået meget i sin beskedne levetid (?) - bl.a har hun været formand M/K for Fasta, general for Fastaval ('94 & '95), lavet Fønix og spillet Magic. Og hun har da osse nået lige at få en universitetsgrad i litteraturhistorie.

Fremtidens Fønix vil forhåbentligt være et mere åbent medie, et talerør for hele landets rollespilsmiljø. Bladet bliver koordineret i København, men vi har skribenter over hele landet. Du kan også være med!

Har du en idé til en artikel, scenarie eller reportage, skal du sende en synops til chefredaktøren:

Peter C. G. Jensen
Moselgade 35, 2. tv
2300 Kbh. S

Er du en lille kunstnerspire, kan du sende eksempler (kopier!) på dine evner til:

Palle Schmidt
Duevej 104, 3. tv
2000 Frederiksberg

Ros og kritik modtages med kyshånd! Skriv til brevkasseredaktøren:

Rasmus Rasmussen
Baunehøj Allé 17, 2. th
2450 Kbh. SV

Vi har også fået ny adresse til vores abonementsservice. Du kan henvende dig til:

Mette Finderup
Vesterbrogade 15, 1. sal
8000 Århus C.

NYT DYR I STALDEN

Sleipner har med dette blad købt retten til at udgive Rollespilsmagasinet Fønix, og hvorfor har vi gjort det? Jo, ser I, bladet stod for at skulle afgå ved døden, og det blev på den ekstraordinære generalforsamling besluttet at det danske rollespilsmiljø som helhed ville lide stor skade, hvis vi mistede dette store slagskib. Et foretagende der i en årrække har medvirket til at holde sammen på hele miljøet, og som samtidig har vist sig at være ganske levedygtigt. Der har været mange forsøg på bladudgivelser i tidens løb, men ingen af dem har i nær samme grad formået at skabe et lignende grundlag og flot produkt.

Det "gamle" Fønix havde det grimme rygte hængende over hovedet, at det var en samling pengegriske og arrogante københavnere der sad i et højhus og scorede kassen. Ja bevares, de da har tjent en anelse på det de har lavet, men det burde da være i orden at kunne tjene lidt penge på de ting, man virkelig bruger tid og ikke mindst kræfter på. De har efter eget udsagn aldrig tjent den helt store hyre på bladet, men det har heller aldrig været deres intention. For dem har det væsentligste været at formidle kontakten mellem alle rolle-, kort- og brætspillere i landet, og med den bevæggrund kan det være lidt svært at få øje på det arrogante i højhuset. Nu kunne man så godt forestille sig, at der i miljøet hurtigt ville opstå rygter om, at Fønix efter Sleipners overtagelse nu er en gruppe århusianere, der sidder i et højhus og skovler penge ind, men det kan allerede nu slås fuldstændig fast, at SÅDAN BLIVER DET IKKE.

Når Sleipner går med i dette projekt, så er det på den baggrund, at alle skal have glæde af det, og kommer der et overskud, så vil pengene ganske simpelt gå til at lave et endnu bedre blad, og resten vil indgå i Sleipners almindelige arbejde, og på den måde burde ingen føle sig forbigået, vi kan faktisk ALLE få noget ud af det.

Mange kunne nu frygte at Sleipner vil gå ind og sætte sig tungt og almægtigt på Fønix, men bladet skal køre videre med den gejst og det engagement som har været kendetegnende indtil nu. Medarbejderstaben krævede simpelthen, at de fik fuldstændig frie hænder, og det får de..... Selvfølgelig følger der med titlen som bladejere, at vi sidder med en del af det juridiske ansvar, derfor har vi også sikret os, at der på posten som ansvarshavende chefredaktør sidder en mand, der både har erfaring og overblik nok til ikke at drive bladet ud i uheldige og injurerende udtalelser. Sagt med andre ord, så er der på alle pladser i den nye redaktion folk, som ved hvad de laver.

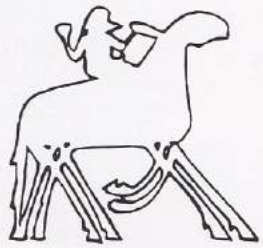
Et spørgsmål, der ofte er blevet rejst i forbindelse med Sleipners overtagelse af Fønix, er gået ud på, om Sleipner også vil hjælpe andre blade i nød. Til det kan der kun svares: "Nej". Begrundelsen er, at skulle den situation opstå, at et andet blad kommer i problemer, så må man se på den øjeblikkelige situation, og vi vil i det danske rollespilsmiljø ikke mere, som nu, stå i den situation ikke at have noget landsdækkende blad, Fønix skulle jo helst gerne fortsætte med at leve. Derfor vil der ikke på noget senere tidspunkt kunne blive tale om et nyt bladopkøb. Vi gør det kun denne ene gang for ikke at skabe et tomrum uden blad.

Man kunne så spørge sig selv, om ikke vi på den måde skaber et monopol på at udgive rollespilsblade i Danmark. Jo, det kan man nok godt kalde det, for der skal en god økonomisk baggrund til at kunne tage konkurrencen op med et i forvejen eksisterende blad, der oven i købet er ejet af en landsforening med penge i kassen. Men jeg vil lige i samme åndedrag gøre opmærksom på, at vi aldrig vil stille os i vejen for nye initiativer. Vi har valgt at støtte Fønix ud fra den betragtning, at der på nuværende tidspunkt ikke ER andre blade i landet, havde der været andre, havde situationen set helt anderledes ud, og så er det langt fra sikkert, at vi var trådt ind med økonomisk hjælp.

Vi håber fra Sleipners side, at I læsere vil tage godt imod det "nye" Fønix, folkene bag har fortjent det, og vi ønsker dem god vind i sejlene.

Morten Jørgensen
Formand

SLEIPNER - Landsforeningen for Rolle- og konfliktspillere i Danmark



Rollespil Satan og Massemordere

File Edit View Go

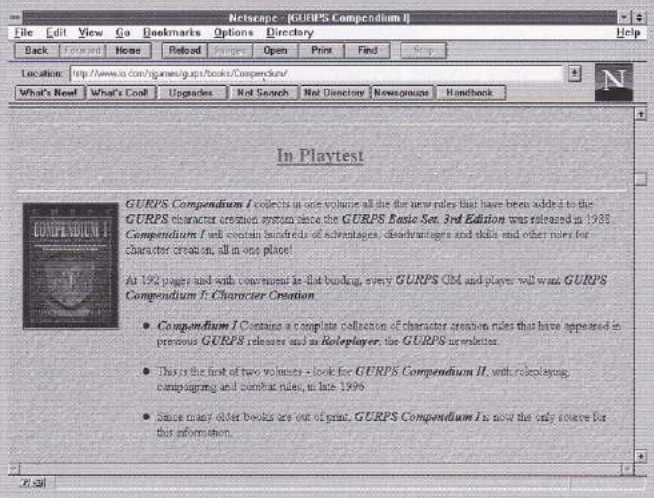
Fønix på Nettet

ved
Brian
Rasmussen

E-mail:
brr@dkb.dk

WWW:
www.agora.dk/fonix/

Det var allerede sent, da jeg satte mig ned for at finde stof til dette nummers FØNIX på nettet indlæg, og det blev meget sent, inden jeg var færdig. Jeg kom alt for sent i seng den nat, og da jeg endeligt lå der, havde jeg svært ved at sove på grund af alle de tanker, der for gennem mit hoved.



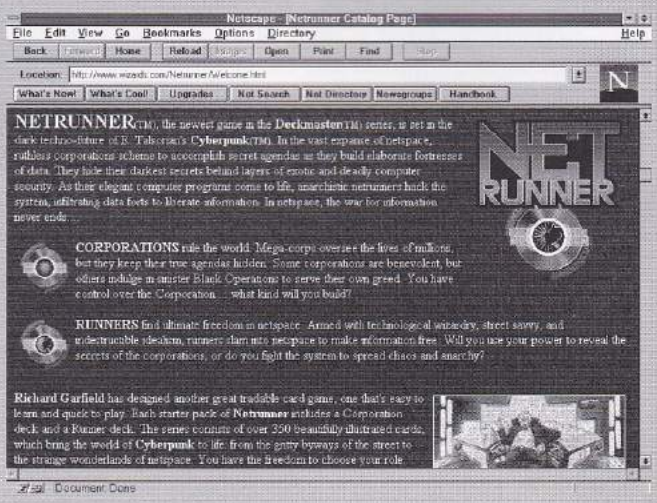
Internettet er et helt utroligt fænomen, der åbner hidtil usete muligheder, og det var disse muligheder, som på godt og ondt forstyrrede min nattesøvn. Denne artikel er en rejsebeskrivelse fra et af de særeste steder, jeg har været i lang tid.

En kort præsentation af rejsemålet

Internettet er i alt sin enkelthed bare en masse computere, der er forbundet i netværk, der igen er forbundet i netværk og så videre. Uden at gå i tekniske detaljer er ideen med et netværk, at man kan dele ressourcer med andre mennesker (og maskiner). Ressourcer er i denne sammenhæng både information og udstyr. Det korte af det lange er, at jeg kan få adgang til computere og data i hele verden via min egen computer. Det kræver vel ikke den store ledvogtereksamen at forestille sig, at mængden af information på alle disse maskiner tilsammen er enorm, og det er derfor ikke helt let at finde det, man leder efter uden gode vejvisere. Til dette formål skabte man i 1989 hos CERN i Schweiz fundamentet for det, der idag kendes som The World Wide Web (WWW).

På mange måder er WWW meget lig tekst-tv, men med to meget væsentlige forskelle: For det første er WWW ikke begrænset til store klodsede bogstaver og ubehjælpelige tegninger. På WWW er det næsten, som at være der selv. Der er tekst, billeder, lyd og film i rigelige mængder. Informationen er lettilgængelig, og de enkelte sider kan henvise til hinanden og derved skabe et "web" af information. Derfor er WWW en hel del mere appelerende en tekst-tv.

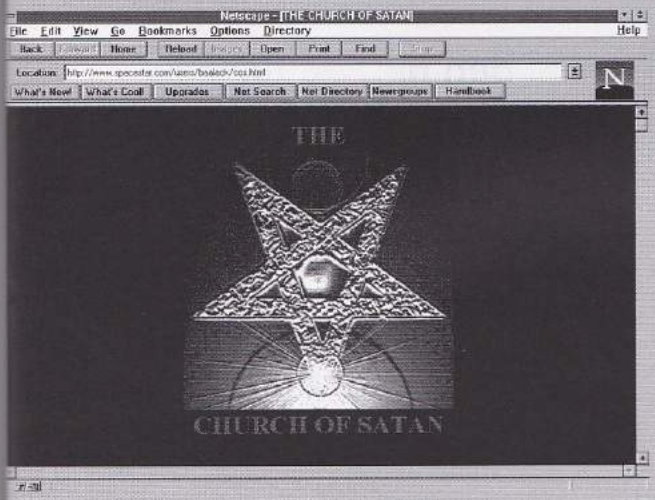
For det andet og det er i virkeligheden en endnu vigtigere forskel: WWW styres ikke af nogen.



Det vil sige, at der ikke er nogen redaktør eller ordensmagt, der sikrer, at indholdet er fornuftigt, anstændigt eller bare en lille smule sandt. Denne anarkistiske struktur tillader også, at alle kan lave deres egne web-sider, og man tager meget fejl, hvis man tror, at det kun er folk med noget fornuftigt at sige, der benytter sig af denne mulighed. Derfor er det vigtigt at huske på, at selvom man kan finde hvad som helst på internettet, er der ingen garanti for, at det, man finder, er brugbart.

Rollespil

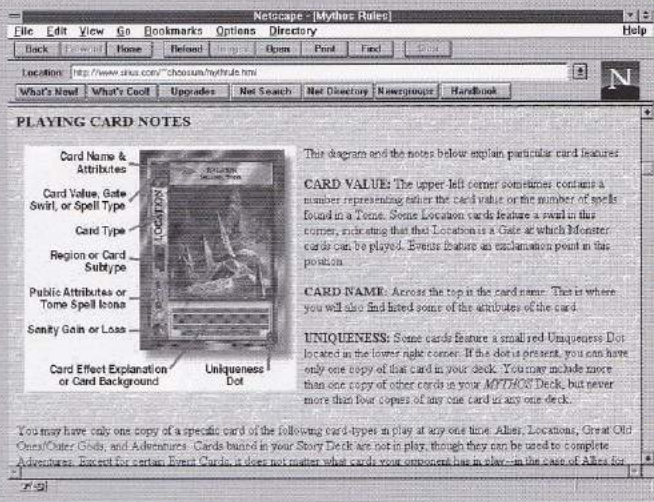
For rollespillere er der et væld af information at hente på nettet. Flere af de amerikanske rollespilsproducenter har deres egen homepage, hvor man kan læse om deres eksisterende, nye og fremtidige produkter. Som gammel GURPS freak var mit første stop naturligvis Steve Jackson Games. Efter mange års fravær kan man nu igen få lov til at køre hinanden i smadder i GURPS Autoduel. Mad Max i højeste gear!



Videre gik det til Wizards of the Coast, hvor jeg læste om Proteus - den nye udvidelse til Netrunner. Det lyder til at blive fedt. Her kunne jeg også læse en pressemeddelelse, der fortalte at Everway og Ars Magica er blevet overtaget af henholdsvis Pagan Publishing (dem med de geniale Cthulhu-scenarier og The Unspeakable Oath) og Atlas Games (On the Edge).

Hos Chaosium Games var siderne fyldt med uddybende information om deres nye Mythos kortspil. Det var virkeligt genialt. De forstår at fedte for surferne. Her kunne man læse kommentarer fra testspillerne, se en komplet liste over kortene og sågar læse reglerne til Mythos hvis man ville. Fedt!

Nu kunne man måske foranlediges til at tro, at Internettet er verdens største interaktive kuponhæfte, men tag ikke fejl: Det er ikke reklame og lir det hele. Via Digitals nye superhurtige søgeside AltaVista fandt jeg nogle interessante sider om rollespil. Rollespilsforeningerne Pandora og Semper Ardens har hver deres egen homepage, hvor man kan læse om deres aktiviteter. Hos en flink mand i Norge fandt jeg en anmeldelse af FØNIX! Herligt!



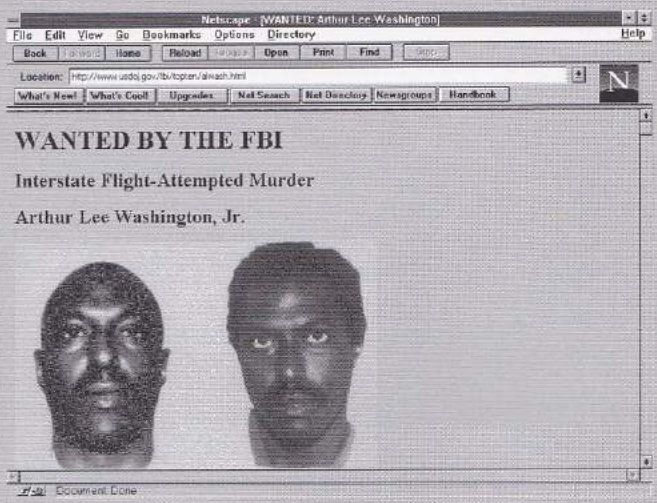
Satan og de døde

Nu var det efterhånden blevet sent, og jeg besluttede mig for at undersøge, om det virkeligt var rigtigt, alt det man hørte om Internettet. Var det kun vold og sex i overflod? Lad mig sige det med det samme: Det er lettere at finde porno i danske kiosker end det er på Internettet. Vold og gru derimod er en helt anden sag. Før jeg vidste af det, befandt jeg mig i det beskidte kvarter.

I mangel på bedre søgte jeg på "satan" og snart efter var jeg hos The Church of Satan, hvor jeg ved at pege og klikke kunne anmode om at blive optaget i denne (u)hellige sekt. Hvis jeg manglede information kunne jeg også læse om eller ligefrem bestille diverse sataniske værker af prominente satanister som bl.a. Anton LaVey (forfatter til den sataniske bibel). Jeg valgte at lede videre efter noget andet.

Jeg havde hørt rygter om, at FBI har en top ti liste over efterlyste i USA. I løbet af et par sekunder sad jeg og læste en efterlysning af Arthur Lee Washington Jr, der er eftersøgt i forbindelse med drabsforsøg på en New Jersey State Trooper. FBI har siden 1950 publiceret denne bizarre hitliste i forskellige medier og med nettets udbredelse idag, kan man ikke fortænke dem i også at anvende denne metode til at komme i kontakt med befolkningen. Ifølge FBI har der i perioden 1950-1994 været 431 mænd og 7 kvinder på listen (hvad med lidt ligestilling her?), hvoraf 412 er blevet fanget og 129 af disse med hjælp fra befolkningen.

En vis makaber interesse var blevet pirret, og jeg ledte videre efter disse forbrydere. Hos National Crime Prevention Council i Canada fandt jeg en artikel om kort- og brædtspil med sygelig glorificering af vold og mord. I USA er der udgivet trading cards med massemordere. De enkelte kort beskriver forskellige mordere, deres gerninger, metoder og fortrukne mordvåben. Et brædtspil, der leveres i en "body bag", lader spillerne være massemordere,



der "turnerer" USA tyndt for at dræbe så mange mennesker som muligt. Ikke helt uforståeligt var NCPC interesseret i at holde den slags "underholdning" udenfor Canada.

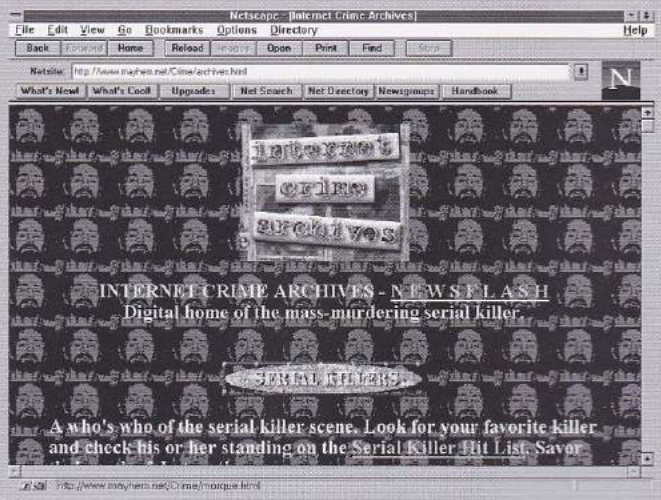
Nu havde jeg fået blod på tanden (sorry!), og var opsat på at finde noget, der virkeligt kunne få mig til at måbe, så jeg søgte videre efter mord og gru. Mit første stop var Ragnar's Homepage, der er yndigt illustreret med blodige hænder og en gal sygeplejerske med en stor kniv. Ragnars bud på en god underholdning er månedens massemorder og Bruce Dickinson! Det kalder jeg gode og sunde interesser.

Ragnars massemorder viste sig at være snuppet fra en alenlang liste over mordere gennem tiden, som jeg fandt hos The Internet Crime Archive. Her findes flere slibrige detaljer om mord og vold, end de fleste ønsker at vide. Deres Serial Killer Hit List beskriver over 100 massemordere fra hele verden. Hvis man har mod til at læse de uhyggelige detaljer (nogle af disse fyre får Patrick Bateman til at ligne en spejder!), kan man finde stof til den uendelige politikampagne. Selv død og ødelæggelse bliver trættende i længden, så jeg besluttede omsider at vende næsen hjemad.

Stof til eftertanke

Det er svært at være ubetinget tilhænger eller modstander af Internettet. På den ene side er det verdens største og mest alsidige opslagsværk med milliarder af bidragsydere. I det lys kan nettet ses som en fælles bevisthed, der rækker udover geografiske, politiske og religiøse grænser. I mine øjne er det et særdeles tiltalende koncept, men man skal ikke glemme den anden side af sagen. Internettet er også en ukontrolleret masse, der bevæger sig uden opsyn. Hvordan skal den enkelte skelne mellem fakta og fiktion, når alle kan skabe deres egen version af virkeligheden? Har vi virkelig dømmekraft nok til at udregne summen af alle disse påstande og forholde os fornuftigt til resultatet? Kloge personer har skrevet tykke bøger om, hvordan aviser og tv kan manipulere med vores opfattelse af virkeligheden. Hvis disse traditionelle medier kan skade os, så burde Internettet forsynes med et stort advarselsskilt.

Som rollespillere kan vi dog vælge en indfaldsvinkel til Internettet, hvor vi ikke behøver at bekymre os om sandhedsværdien, af de historier vi læser. Når vi spiller, skaber vi vores egen virkelighed, så hvad skulle der være galt i at snuppe lidt fra andres mere eller mindre skabte virkelighed?



Se selv efter!

STEVE JACKSON GAMES,
WWW.IO.COM/SJGAMES/
WIZARDS OF THE COAST,
WWW.WIZARDS.COM
PAGAN PUBLISHING,
WWW.HALCYON.COM/REV/PAGAN.HTML
ATLAS GAMES,
WWW.IO.COM/~PRESAGE/AGINDEX.HTML
CHAOSIUM GAMES,
WWW.SIRIUS.COM/CHAOSIUM/
ALTAVISTA,
WWW.ALTAVISTA.DIGITAL.COM/
SEMPER ARDENS,
MEYER.FYS.KU.DK/~SANDAL/ROLEPLAY/SEMPER.HTML
DEN FLINKE MAND I NORGE,
WWW.STUD.HIS.NO/STEINAR/IMAGONEM/FOENIX.REV.HTML
THE CHURCH OF SATAN,
WWW.SPACESTAR.COM/USERS/BAALACK/COS.HTML
FBIS TOP TEN MOST WANTED,
WWW.USDOJ.GOV/FBI/TOPTEN.HTML
NATIONAL CRIME PREVENTION COUNCIL I CANADA,
WWW.WEB.APC.ORG/~NCPC
RAGNAR'S HOMEPAGE,
WWW.HIS.SE/IDA/%7EA95RAGBI/WELCOME.HTML
INTERNET CRIME ARCHIVE,
WWW.MAYHEM.NET/CRIME/ARCHIVES.HTML

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

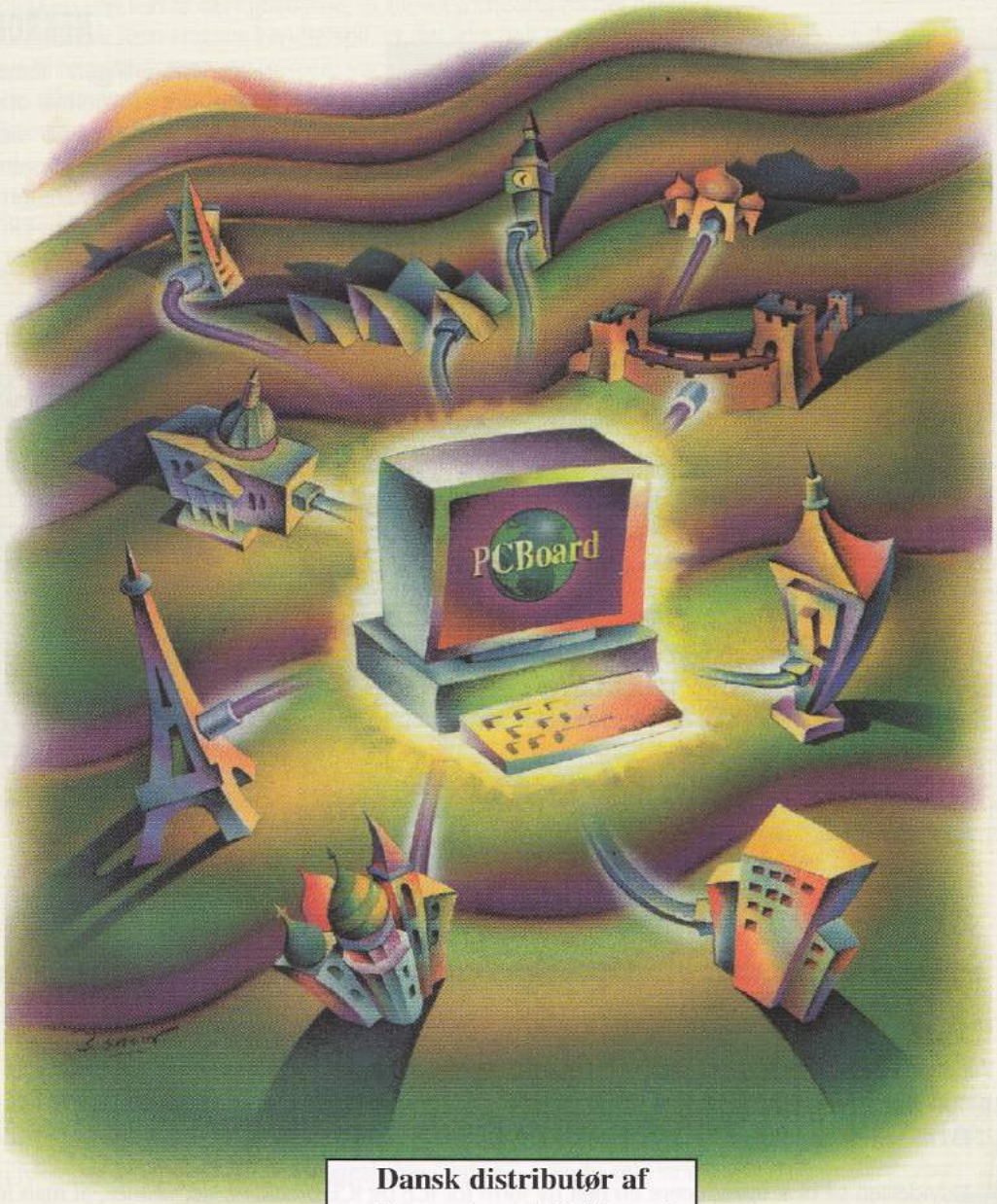
De globale net
Internettet
Fido
Rime
Ilink
NordicNet

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

NYHEDER

ved Brian Rasmussen

SLA Industries nye domicil

Det super sorte high tech gothic spil SLA Industries har fået et nyt hjem. Spillet blev oprindeligt udgivet af Nightfall Games, men blev overtaget af Wizards of the Coast mens de stadigvæk opfattede rollespil som en god ide (læs: indbringende forretning). Da Wizards besluttede at droppe alt rollespilsmateriale (dog undtaget deres Magic rollespil) stod SLA sammen med Ars Magica og Everway i en meget uheldig situation. SLA overtages af Jageeda Publishing i Seattle, et nyt rollespilsfirma, som blandt andet huser Dave Allsop, der er en af hovedmændene bag spillet. Jageeda ønsker at føre spillet videre og introducere flere supplementer samt udgive noveller, der foregår i SLAs univers.

BATTLETECH

Kort nyt fra robotterne

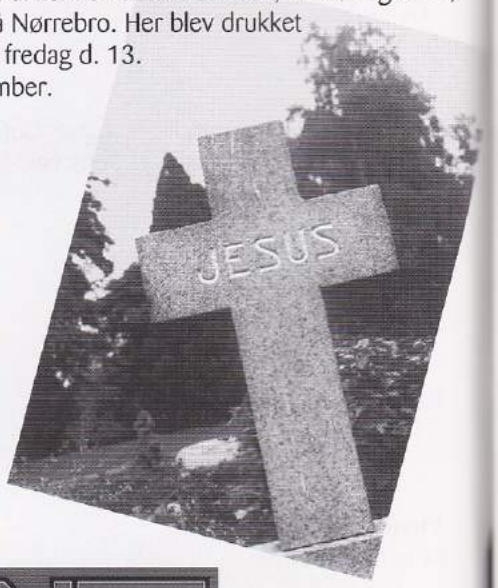
Wizards of the Coast er gået sammen med FASA om at lave en tradingcard game udgave af FASAs bræt- og rollespilssystem Battletech, så nu får alverdens kortspillere chancen for at tage del i den årelange og blodige kamp. Det oprindelige spil udspiller sig i en fjern fremtid hvor verden er hærget af krig mellem forskellige emperier, som bekæmper hinanden med gigantiske krigsmaskiner (BattleMechs).

Kortspillet er henlagt til perioden 3050-52 i Battletech universet, hvilket er det tidspunkt, klanerne dukker op, og spillet vil afspejle dette. De enkelte kort vil repræsentere bl.a. BattleMechs, steder og personer fra de oprindelige supplementer og noveller.

Grundsættet vil bestå af mere end 300 kort, der sælges i 60 korts starter packs og 15 korts booster packs, og rygtet vil vide, at starter sættene kommer til at indeholde "a little something extra". Spillet er sat til udgivelse i November.

NEKROLOG

Rollespilsforeningen Pandora er afgået ved døden. Det er altid trist at miste en klub i så ung en alder, men livet går videre og andre må forsøge at udfylde det tomrum, der efterlades i vore hjerter. Den grådkvalte formand henviser interesserede til konkurrenten EREBOR, Læssøesgade 7, kld. på Nørrebro. Her blev drukket gravøl fredag d. 13. september.



NETRUNNER

PROTEUS

Alt imens Battletech blikdåserne er ved at blive smedet færdige, er Wizards travlt optaget med at promovere deres nye hit Netrunner og den første udvidelse Proteus, der handler om hvordan hele nettet ændres, da en hacker finder nogle R&D filer omhandlende en helt ny type ICE (nej, ikke den fra Carlsberg).

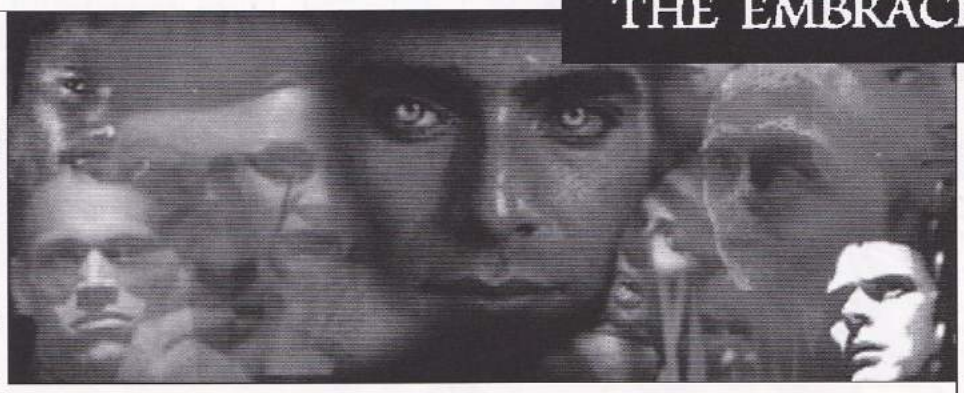
Udvidelsen vil bl.a. introducere en helt ny form for ICE og ICE-breakers, der tillader, at man først specificerer om det er en Code Gate, Wall eller Sentry, når man installerer kortet. Desuden får runneren nu også mulighed for at spille med skjulte kort i form af en ny type Resource, kaldet Hidden Resource (hvad ellers?).

Først dukkede John Boltons tegninger op på Ancient Hearts kortene (Vampire: The Eternal Struggle), og nu har Wizards igen været på rov i tegneseriebranchen for at finde illustratorer. Proteus kan prale af at have kort illustreret af ingen ringere end selveste Moebius!

Proteus vil bestå af omkring 150 kort, der sælges i 15 korts booster packs. Udvidelsen bliver promoveret via Webrunner II - et interaktivt cyberpunk adventure på Wizards web-site (www.wizards.com).

KINDRED: THE EMBRACED

Solmodne vampyrer



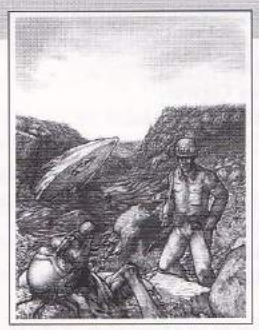
I sidste nummer af FØNIX skrev vi om Kindred: The Embraced, den Spelling producerede tv-serie version af Vampire: The Masquerade. På trods af blandede anmeldelser fra rollespillere og vampyr-aficionados ser serien ud til at blive en succes. Spelling har allerede solgt serien til 22 lande, og der er ved at blive lavet diverse synkroniserede versioner af de første afsnit. Det vil sige, at chancerne for, at vi også en dag kan få del i glæderne, er blevet forbedret en hel del.

Selv om serien bygger på Mark Rein-Hagens kendte spil, er det ikke helt World of Darkness. Således er de syv kendte Camarilla-klaner blevet reduceret til fem (Malkavian og Tremere var sikkert for okkulte til det amerikanske publikum) og deres karakteristika er blevet blandet en del. Det mest underholdende er dog, at vampyrerne er i stand til at vade rundt i dagslys! Rygterne vil vide, at dette er af hensyn til seriens budget, idet man åbenbart har nogle hæftige nattillæg i filmbranchen. Men alligevel, man bliver da nødt til, at se hvad det er...

Discworld

Steve Jackson Games har annonceret, at de har indgået aftale om at udgive GURPS Discworld, baseret på Terry Pratchetts gale fantasy univers. Bogen forventes dog først klar i 1997, men da den forfattes af Pratchett selv sammen med John M. Ford, er det måske ventetiden værd. Discworld bøgerne kan bedst beskrives som en fantasy-udgave af Hitchhiker's Guide to the Galaxy.

Som gammel GURPS fan kan jeg dog ikke afholde mig fra en smule mistro. Vi har ventet i meget lang tid på GURPS Difference Engine og GURPS Suvivors for ikke at tale om In Nomine. Sidstnævnte har Steve Jackson Games endnu en gang annoceret vil udkomme til efteråret (altså i år). Lad os nu se.



Miragic

Wizards of the Coast har den tiende(!) udvidelse til Magic: The Gathering på vej. Mirage vil ligesom Ice Age kunne bruges selvstændigt eller sammen med de eksisterende Magic kort. Wizards har benyttet udvidelsen til at introducere nogle nye koncepter. Flanking giver små, hurtige creatures en fordel, idet de svækker de creatures, der blocker dem. Phasing giver mulighed for at kort kan "svuppe" (det gode danske ord for "phase") ind og ud af spillet imellem spillernes ture.

Mirage vil bestå af mere end 300 kort og vil blive solgt i 60 korts starter pack og 15 korts booster packs. Udvidelsen forventes at være på gaden til oktober.

Call of the X-Files

Ved første øjekast ligner DELTA GREEN et billigt X-files rip-off, men Pagan Publishings nye supplement til Call of Cthulhu serien har været i gang siden 93 (hvis du er den lykkelige indehaver af The Unspeakable Oath #7, kan du selv se efter).

Supplementet præsenterer en nutidsverden, der som de fleste CoC baggrunde, ikke er helt som vi kender den idag. Eller rettere: En verden hvor der faktisk er nogen, som har opdaget den forfærdelige sandhed, og prøver at gøre noget ved det. Spillerne arbejder for DELTA GREEN, der er et specielt bureau, hvis opgave består i at undersøge og om nødvendigt bekæmpe det ukendte. Og i en verden, der vrimler med Great Old Ones, Spawns of Dittenogdatten samt UFOer, vampyrer og korrupte politikere, er der nok at se til.

DELTA GREEN er sat til ca. 240 sider og forventes udgivet i efteråret. Hvis supplementet holder den høje standard, som Pagan-fyrerne har lagt for dagen indtil nu, er der meget at glæde sig til, hvis man er til mystik. Indtil da kan du bruge tiden på at nyde de geniale billeder fra DELTA GREEN.

KORT OM KORT

Hej med dig!

Kort om Kort er om det stadigt voksende fænomen i rolle- og strategi-spilsmiljøet: kortspil.I dette nummer er der ikke meget om andre kortspil end flagskibet: Magic the Gathering. Fra næste nummer vil vi forsøge at råde bod på manglen.

Kort om kort
af Mads Lunau
Spørgsmål, kommentarer og indlæg til kort-sidene modtages gerne. Henvendelse til Mads Lunau, Vestervang 27 st., 8000 Århus C. Tlf. 86-188733.

Magic the Gathering og begreber og titler henhørende hertil er copyright- og trademark-produkter af Wizards of the Coast Inc., USA. Illustrationer ©WotC

Deck: den samling af mindst 60 kort, der spilles med i Magic.

Sideboard: de 15 kort, der i turneringer udgør spillerens 'udskiftningsbænk'.

Type 1 eller 2 turnering:
i type 2 turnering er kortene begrænset til dem, der stadig er i handlen (med yderligere begrænsning). I type 1 er alle kort brugbare.

Cantrip: et magickort, der ved at bruges giver et nyt kort.

C: common, forekommer ca. 3 gange så ofte som U.

U: uncommon, forekommer ca. 3 gange så ofte som R.

R: rare. I den mest sjældne gruppe af kort fra den udvidelse.

4ed: 4. reviderede udgave af Magic grundsættet og stadig i handlen.

Chr: Chronicles. Genoptryk af dele af ældre udvidelser.
All: Alliences.
Ho: Homelands.
IA: Ice Age.
FE: Fallen Empires.
Alle udvidelser til Magic.

Her spilles der.

Inferno er en Magic-klub i Århus. Her er der faste turneringer hver den sidste søndag i måneden i Folkedansernes Hus, Vestervang 42, Århus C., og klubaften tredje torsdag i måneden før samme sted.
Kontakt:
Hannibal Hansen,
tlf. 86 18 95 70.

Faraos Cigarer er en spilbutik i København. Her spilles hver lørdag skiftevis type 1 og en type 2 turneringer i Magic på adressen Skindergade 27, Kbh. K.
Kontakt:
Faraos Cigarer,
tlf. 33 32 22 11 lokal 11.

Den 4.-6. oktober, hvis et lokale kan findes i Århus, spilles en Magic-turnering med flere eksperimenterende indslag.
Kontakt:
Michael Stehr Nielsen,
tlf. 86 13 26 01.

Morfus er en Magic-klub i København og omegn. Her afholdes faste arrangementer på Parkvejens Skole, Birkerød.
Kontakt:
William Menzel,
tlf. 31 81 69 95.

Første søndag i måneden afholdes Magic-turnering i Valby Medborgerhus, Valby.
Kontakt:
Martin Beck,
tlf. 48 79 00 59.

Kender du til andre faste eller planlagte arrangementer, er du mere end velkommen til at kontakte os.

En god alliance.

Alliences - en subjektiv gennemgang.

Advarsel: denne artikel er skrevet for dig, der spiller med i turneringer og har lidt spille-erfaring på bagen.

Alliences er sammen med Ice Age det bedste, der er set fra Wizards of the Coast i lang tid. Mange nye elementer og brugbare kort. Jeg vil gennemgå dem i kategorier og undlade at opremse kort, der kun har meget begrænset interesse.

Lande.

Lake of the Dead (R) er frygtindgydende, men ikke det superkort, som det var spået. Derefter følger Balduvian Tradingpost (R) og Soldevi Excavations (R). Disse kort har dog en betydelig svaghed overfor Stripmines (U-4ed) - et desværre ikke helt ukendt fænomen.
Det oversete kort mener jeg er Thawing Glaciers (R).

Guld-kort.

Lord of Tresserhorn (R) er som alle væsner med store tal populær. Men også for dyr.
Lim-Duls Paladin (U) er til kombinations-decks. Lim Duls Vault (U) meget stærk i type 1 turnering.
Jeg tror den underlige Phelddagrif (R) har en chance.

Artifacts.

Helm of Obedience (R) var fra starten udråbt til et must. Jeg mener kortet er overvurderet i andet end Millstone-decks. Det er for dyrt og effekten er mest psykologisk. Til gengæld mener jeg Storm Cauldron (R) er et overset kort. Phyrexian Warbeast (C) vil kunne orme sig vej ind i semi- myldre-decks.
Soldevi Digger (R) er mest for kombinationsfanatikere i type 1, mens Lodestone Bauble (R) kan blive fast sideboard-kort mod land-destruction decks.

Hvid.

De første meldinger var for Exile (R) og Reprisal (C). De er for snævre. Der er alt for mange ting, de ikke kan ramme. Et turneringsmiljø er præget af væsner som er enten for små, hvide, har beskyttelse mod hvid eller ikke kan rammes af effekter. Så kun Erhnam Djinn (U-Chr) og Sengir Vampire (U-4ed) er i fare.
Jeg tror Ivory Gargoyle (R) vil finde ind i kombinationsdecks, Scars of the Veteran (U) være repræsenteret i et enkelt eksemplar i hvide decks og Reinforcements (C) i myldre-decks.

Blå.

Nu kom Library of Lat-Nam (R)! Hele to ting i et. Men desværre ikke på den halve tid: den er for dyr og en snu modspiller skal nok sørge for, at du får det valg, du ikke vil have. Til gengæld er Force of Will (U), det hit, den så ud til. Blot en enkelt af dem i et blåt deck er nok til at få modstanderen til at spille lidt forsigtigere. Browse (U), Diminishing Returns (R), Foresight (C) og artifakten Asnods Cylix (R) er for speed-magikere, der ikke har noget imod at se deres bibliotek blive mindre mod at opnå en fordel. Og det mener jeg ikke man skal være bange for.
Lat-Nams Legacy (C) er et OK Cantrip og Benthic Explorer (C) er den største Merfolk til dato.

Sort.

Casting of Bones (C) og Ritual of the Machine (R) stod og står stærkt. Men jeg mener Phantasmal Fiend (C) og Contagion (U) er oversete og at Dystopia (R) er klart det stærkeste kort i sort og gør rent sorte decks endnu mere mulige.
Krovikan Horror (R) er en interessant kuriøsitet, der hører til i kombinations-decks.

Rød.

Whooa! Balduvian Hordes (R)! Et 5-5 væsen, men med for store omkostninger. Jeg tvivler på, det vil sætte det store præg på turneringsmiljøet. Til gengæld er Varchilds Warriders (R) ikke en umulighed i fremtiden, hvor man alligevel skal gardere sig mod Deadly Insects og andet kravl - brænd det hele med en Pyroclasm (U-IA)!. Pillage (U) holder sin høje status, men Primitive Justice (U) mener jeg vil klare sig bedre i fremtiden.
Gorilla Shaman (C) og Guerilla Tactics (C) mener jeg er snævrere end de så ud til i starten.
Bestial Fury (C) er et OK Cantrip.

Grøn

Kaysa (R) og den hvide Juniper Order Advocate (U) er gode nyheder til små grønne manaproducenter.
Ellers er det lidt småt med gode grønne kort - bortset lige fra det måske bedste kort i hele serien: Deadly Insects (C). Der vil kravle mange insekter rundt i fremtidens turneringer.
Hvis jeg får ret, kan lidt oversete kort få et comeback: det ellers ualmindeligt dårlige kort Mammoth Harness (R-Ho), det absolut oversete cantrip Enervate (C-IA) og endelig Sandstorm (C-4ed).

Fata Morgana i november.

Den næste Magic-udvidelse hedder Mirage og udkommer i november. Allerede i september afholdtes snig-premiere. Serien er en ny stor serie på størrelse med Ice Age.

Temaspil

Orcer, Elvere og Levende Døde.

Som magiker i Magic er man oftest også hærleder. I turnering består hæren naturligt nok af de stærkeste væsner, man kan vælge mellem. Men der er ikke altid en korpsånd - et race- eller artsmæssig sammenhold.
Her gives tre forslag til decks med væsner, der kender hinanden allerede fra barndommen (eller i et tilfælde: helt tilbage fra de døde...).
Deckene skulle være nemme at sammensætte, da der primært er valgt almindeligt tilgængelige kort.
Deckene er også sammensat til type 2 turneringsspil og skulle gerne kunne klare sig fornuftigt her.
Der er ikke angivet antal ved de enkelte kort, men de er opdelt i mange (op til 4 i turneringsspil) og få (1-2). Der er rigeligt plads til at supplere med egne kort (fx. alment brugbare kort som Zuran Orb (U-IA) og Icy Manipulator (U-IA)) og lave sideboard efter eget temperament.
Titlerne, hvor underlige de end lyder, er dem, der optræder under i min egen udgave. Og mht. turneringserfaring skal lige nævnes, at et lignende Orc-deck bragte mig til DM-slutspillet i 1995.

Alfe Dagen Lang

Glad og munter puslen i løvet.

Flere af
Llanowar Elves (C-4ed)
Fyndhorn Elves (C-4ed)
Elvish Hunter (C-FE)
Elvish Archer (R-4ed) hvis muligt
Elvish Ranger (C-All)
Juniper Order Advocate (U-All)

Giant Growth (C-4ed)
Swords to Plowshares (U-4ed/IA)
Disenchant (C-4ed/IA)

Brushlands (R-IA)/Plains

Få af
Kaysa (R-All) hvis muligt
Concordant Crossroads (R-Chr)/
Nature's Chosen (U-All)
Fyndhorn Elder (U-IA)
Elvish Bard (U-All)
Elvish Spirit Guide (U-All)

Sideboard
Sandstorm (C-4ed)
Sacred Boon (U-IA)
Hurricane (U-4ed)

Elverdecket er hurtigt og behøver ikke megen mana for at fungere. Hvis man mener at kunne argumentere for, at Erhnam Djinns (U-Chr) er en form for fætter til vore alfer er de en velkommen tilføjelse.
En variant, der kræver en del sjældne kort er enten at tilføje Armageddon (R-4ed) og Landtax (R-4ed), eller en kombination af Ankh of Mishra (R-4ed) og Storm Cauldron (R-All). Den sidste er rigtig giftig.

Raise and Shine

Morgenluft for de levende døde.

Flere af
Legions og Lim-Dul (C-IA)
Lim-Duls Cohort (C-IA)
Gangrenous Zombies (C-IA)
Feast or Famine (C-All)
Zombie Master (R-4ed)

Evil Presence (U-4ed)
Hymn to Tourach (C-FE)
Animate Dead (U-4ed)
Unholy Strength (C-4ed)

Dark Ritual (C-4ed/IA)
Snowcovered Swamps (U-IA)

Få af
Balduvian Dead (U-All)
Mountains
Casting of Bones (C-All)

Et Zombie-deck skulle gerne give en lind strøm af rimeligt holdbare væsner, der kan bruges og genbruges, hvis ikke regenereres. De fleste af kortene har eller kan få dobbeltfunktioner og det er en god egenskab i et deck.
Bortset fra Zombie Master er Decket nemt at samle. Og nemt at spille.

Bølle-Brian og Vennerne

Orcus Brutalis.

Flere af
Orcish Captain (U-FE)
Ironclaw Orcs (C-4ed)
Brassclaw Orcs (C-FE)
Orcish Veteran (C-FE)
Lightning Bolt (C-4ed)
Incinerate (C-IA)
Bloodlust (C-4ed)
Mishras Factory (U-4ed)
Stripmines (U-4ed)

Få af
Orcish Spy (C-FE)
Veterans Voice (C-All)
Orgg (R-FE) ell. Fireelemental (U-4ed)
Immulation (C-4ed)
Ashnods Transmogrant (C-Chr)

Sideboard
Anarchy (U-IA)
Raiding Party (U-FE)
Primitive Justice (U-All)/
Detonate (U-4ed)

Orc-decket er meget brutalt. Orc'er er frygtlø
i angreb og latterlige i forsvar, så spil dem såd
(fremad! - uden betænkning). De har ligeled
den charme (!) at de gør megen skade i forhc
til deres omkostning og ikke kræver mere e
en enkelt rød. Derfor kan neutral mana sc
Mishras Factory og Stripmines have to funkti
ner mod ofte kun en. Har du kun få af dem,
bland Forrests og Giant Growth (C-4ed) i
istedet for. Orcish Captain giver en charm
rende uforudsigelig taktisk mulighed. Brug d
sammen med Veterans voice (eller Gia
Growth). Du kan også bruge Ashno
Transmogrant til at redde en Orc fra Kaptajne
ordrer - eller fx. detonere en af modstandere
væsner, som du lige har gjort til et Artifact-cr
ature!
Kan du få fat i Raiding Party vil enhver Hvid sp
ler grædende forlade lokalet.

Sort og Hvid

Modsætninger mødes, brydes og sød musik opstår.

I Magic er nogle af farverne virkelig uvenner med hinanden. Ikke mindst Sort og Hvid. Denne artikel er en liste over kombinationer, der på trods eller måske netop på grund af uoverensstemmelsen findes imellem Sort og Hvid. Jeg har med vilje holdt mig til kort, der enten stadig er i trykken eller er nemme at få fat i. Skulle du blive fristet til at spille de to farver i samme deck kan du bruge Barbed Sextant (C-IA) og City of Brass (R-Chr). Du kan også udvide med Blå, der er begge farvers nabo (og har fx. Sleight of Mind (U-IA), der er meget brugbart sammen med mange Sorte og Hvide kort).

/ = eller, + = sammen med. Se parentes-forkortelserne andetsteds.

Sort	Hvid
Lord of the Pit (R-4ed)/ Minion of Leshrac (R-IA)	Ivory Gargoyle (R-All)+ Inheritance (U-All)/ Casting of Bones (C-All)
Necropotence (R-IA)	Ivory Gargoyle (R-All) (måske)/ Enduring Renewal (R-IA)/ Healing Salve (C-4ed)
Lord of the Pit (R-4ed)/ Pestilence (C-4ed)/ Erg Raiders (C-4ed)/ Ashes to Ashes (U-4ed)/ Dry Spell (C-Ho)/ Gangrenous Zombies (C-IA)/ Banshee (U-Chr)	Circle of Protection: Black (C-4ed)+ Hvide væsner med Protection Black
Raise Dead (C-4ed)/ Drudge Spell (U-Ho)/ Animate Dead (U-4ed)/ Dance of the Dead (U-IA)/ Ashen Ghoul (U-IA)/ Nether Shadow (R-4ed)/ Krovikan Horror (R-All)+ Ornithopter (U-4ed)	Enduring Renewal (R-IA)
Ashes to Ashes (U-4ed) Lake of the Dead (R-All)/ Kormus Bell	Energy Storm (R-IA) Land Tax (R-4ed)
Dance of the Dead (U-IA)/ Paralyze (C-4ed)	Mereika Ri Berit (R-IA)
Swamp Mosquitoes (C-All)/ Pit Scorpion (C-4-ed)	Leeches (R-Ho)
El Hajjaj (R-4ed) Phantasmal Fiend (C-All)/ Transmutation (C-Chr)	Rightousness (R-4ed) Unlikely Allience (U-All)
Mind Whip (R-IA) Sengir Vampire (U-4ed)/ Krovikan Vampire (U-IA)	Armageddon (R-4ed) Farrels Mantle (U-FE)
Hells Caretaker (R-Chr) Cuombaj Witches (C-Chr)/ Hasran Ogress (C-Chr) Death Lace (R-4ed)	Carrier Pigeon(s) (C-All) Spirit Link (U-IA)
	Circle of Protection: Black (C-4ed)/ Northern Paladin (R-4ed)/ Order of the Sacred Torch (R-IA)

Tak til Thomas J.B. for inspiration og regelafpasning.

heureka!

- eller om hvorfor du skal læse din avis

af
Sebastian Flamant

Billeder
Morten Holm

Hvor får du dine idéer fra? Hvor mange gange har man ikke hørt det spørgsmål i et eller andet interview med den bedste forfatter, den største filmmand, eller den sejeste rollespilsproducent? De fleste gange kender ingen svaret, nogle er for selvglade til at svare andet end "Jeg er vel bare enormt klog". Men det passer ikke. Idéerne kommer ikke indefra, de kommer udefra.

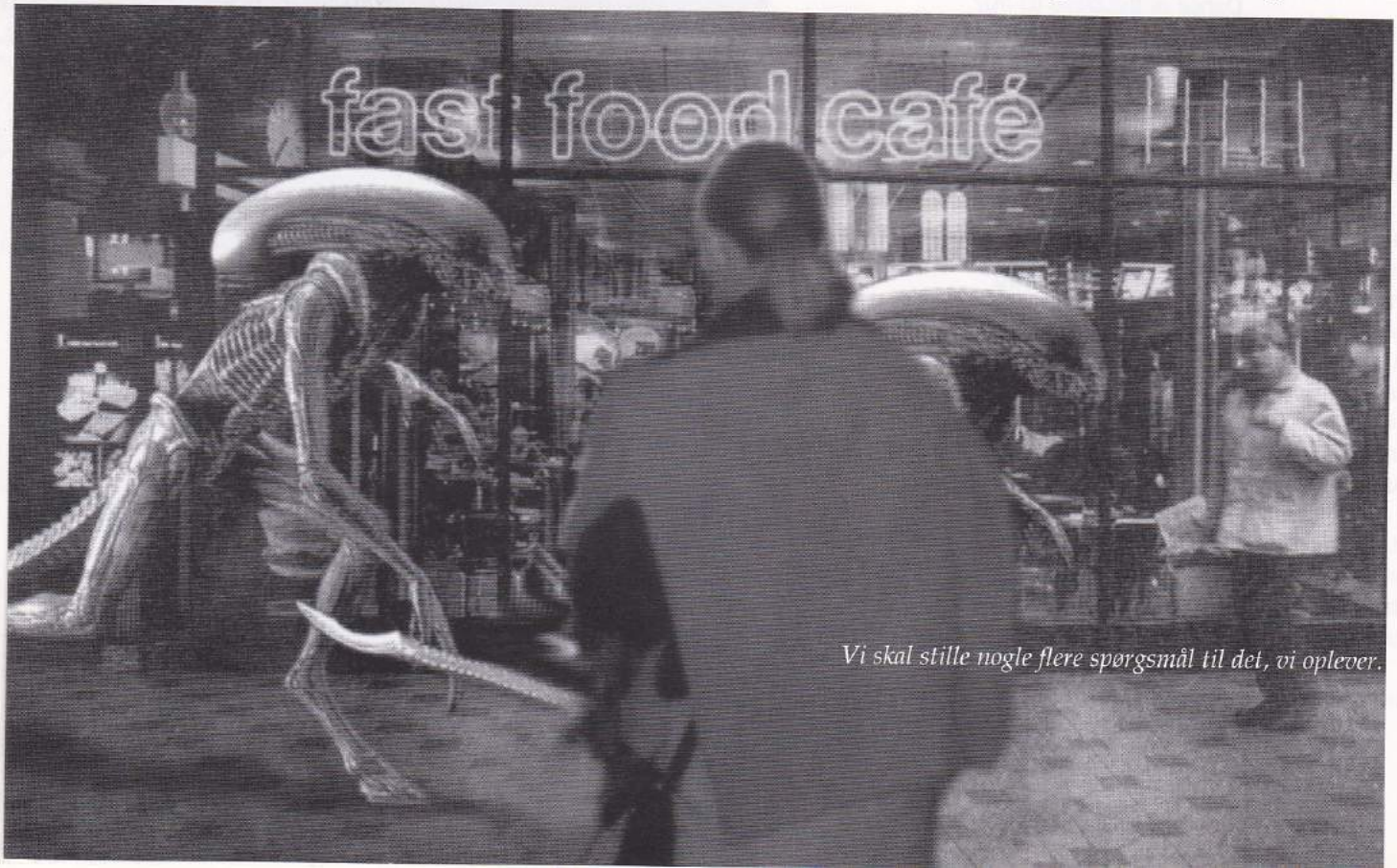
It's a Jungle out there

De enorme mængder rollespilsmateriale, vi hamstrer på vores reoler, er hovedsageligt inspiration, fordi vi ikke kan finde på noget bedre selv. Nu skal vi finde på noget nyt at udsætte vores spillere for, og vi har allerede brugt den med monstret i kælderen, og hvad gør vi så? Vi køber os fra det. Denne artikel er tændstikken, der skal holde dine øjne åbne, og som vil forsøge at vise dig, hvor du kan hente din inspiration fra istedet for at ty til tegnebogen. Som sagt er der en sand jungle derude, og det betyder, at man først må rydde nogle buske af vejen for at kunne se klart. Men det betyder også, at der er masser af farlige slanger, vilde dyr, spændende oplevelser og utrolige historier. Sagt på en anden måde er dagens avis ligeså fuld af rollespilsmateriale som det seneste og hundrede-og-tyvende AD&D-supplement.

De, der mener, at der kun er kedelige intriger, politik, økonomi, politik (igen) og ligegyldige meninger om ligegyldige ting at hente i verden, tager grusomt fejl. Vores allesammens virkelighed kan byde på de mest vanvittige horrorplots, de mest fantastiske fantasy-historier, de mest intrigerende espionage-fortællinger, og de mest hårdkogte action-brag, hvis bare man gider at åbne øjnene en smule og se aktivt. Det vil sige, at man ikke bare skal kigge, man skal også tænke samtidig. En svær opgave, men ikke uladsiggørlig.

Tænk genrespecifikt!

Den daglige avis dækker alle genrer. Selvom den er opdelt i indlandsstof, udlandsstof, økonomisk stof og kulturstof, er der grobund for



Vi skal stille nogle flere spørgsmål til det, vi oplever.

utallige horror-plots eller fantasy-scenarier. Det vigtige i denne sammenhæng er at tænke genrespecifikt. Hvad er jeg ude efter? Hvilke idéer gør jeg mig for tiden? Det medfører, at man meget lettere kan se begivenheder i det rette perspektiv. Det medfører, at den noget banale historie om manden, der skød tre af sine bedste venner, bliver til en fortælling om ridderen, der opdagede, at hans tre følgesvende var blevet overtaget af det onde, det bliver til et plot om kultisten, der får til opgave at slå tre af sine venner ihjel (måske er det spillerne?), men måske ikke kan gennemføre det. Den mest banale historie kan blive til et godt plot.

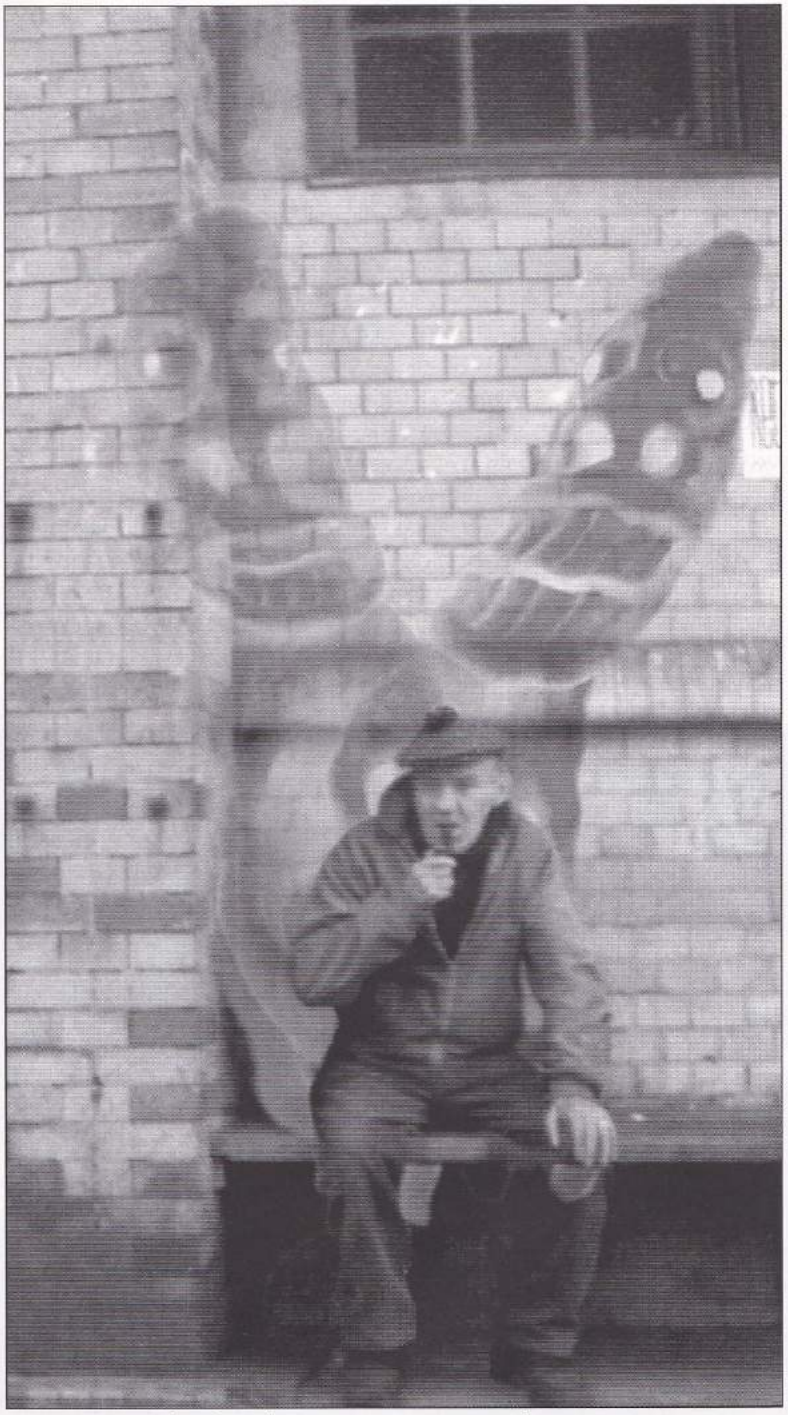
Tænk i spørgsmål!

På gaden observerer man mere, end man tror. Alene i København støder man på de særeste personager og begivenheder, uden at skænke dem en tanke. Man går bare videre og tænker på huslejen istedet. Fyren, der råber til sig selv, posedamen, der leder panisk i sine mange poser, bilen med den mystiske nummerplade, den forvirrede ekspedient; Vi møder dem hele tiden. De stjæler vores opmærksomhed et kort øjeblik, men så kommer bussen, og så er de glemt igen. Min pointe er ikke, at vi skal glemme bussen eller huslejen, men at vi skal stille nogle flere spørgsmål til det, vi oplever. Hvad leder posedamen egentlig efter? Hvem er det, den forvirrede mand råber efter? Er der en mening med den mystiske nummerplade? Hvad foregår der mellem ekspedienten og den pige ved frugtreolen, som gør den stakkels mand så urolig? Et enkelt lille spørgsmål er som oftest nok til, at man kan gruble over en tilfældig begivenhed i et stykke tid.

En anden variant af spørgsmålet er "hvad hvis..." konceptet. Her stiller man ikke bare spørgsmål til det observerede, man sætter det også ind i en ny sammenhæng. Hvad hvis posedamen ledte efter noget, som var livsvigtigt for hende, og som hun absolut skulle bruge? Hvad hvis den råbende herre på den anden side af gaden råbte eet eller andet, der afslørede noget ganske overraskende? Der er mange muligheder, og det er ikke altid, der kommer noget konstruktivt ud af alle spørgsmålene og ovevejelserne, men det er altid givtigt på den ene eller den anden måde. I hvert fald hjælper det til, at man husker disse ligegyldige begivenheder, og at man på et senere tidspunkt måske kan bruge dem i en helt anden sammenhæng. Måske råber manden noget afslørende om det føromtalte mord på de tre venner, måske er han faktisk det eneste vidne til det. Inden man har set sig om, tager historien form. Helt uden brug af monster manuals.

Tænk i tid og sted!

Jorden er den største rollespilsmanual, der findes. Stort set alle fantasy-verdener er på den



På gaden observerer man mere, end man tror.

ene eller den anden måde afledt af jorden og dens historie. Det utal af historiske begivenheder, geografiske særheder, mystiske bygninger, religiøse myter og forskellige kulturer, som vores verden har og har haft at byde på, er nok til at gøre mig ør i hovedet. Jeg kan ikke tænke på den store mur uden at tænke på, om det virkelig bare var mongoler, den skulle holde ude. Jeg kan ikke læse bibelen uden at overveje, hvad der ville ske, hvis Gud pludselig blev træt af os allesammen og genopfandt Noah. Måske ville han dukke op i Titanic.

Når man leder efter inspiration, bør man altså også tænke i tid og sted. Ved at tage en banal begivenhed og sætte den ind i en anden tids-

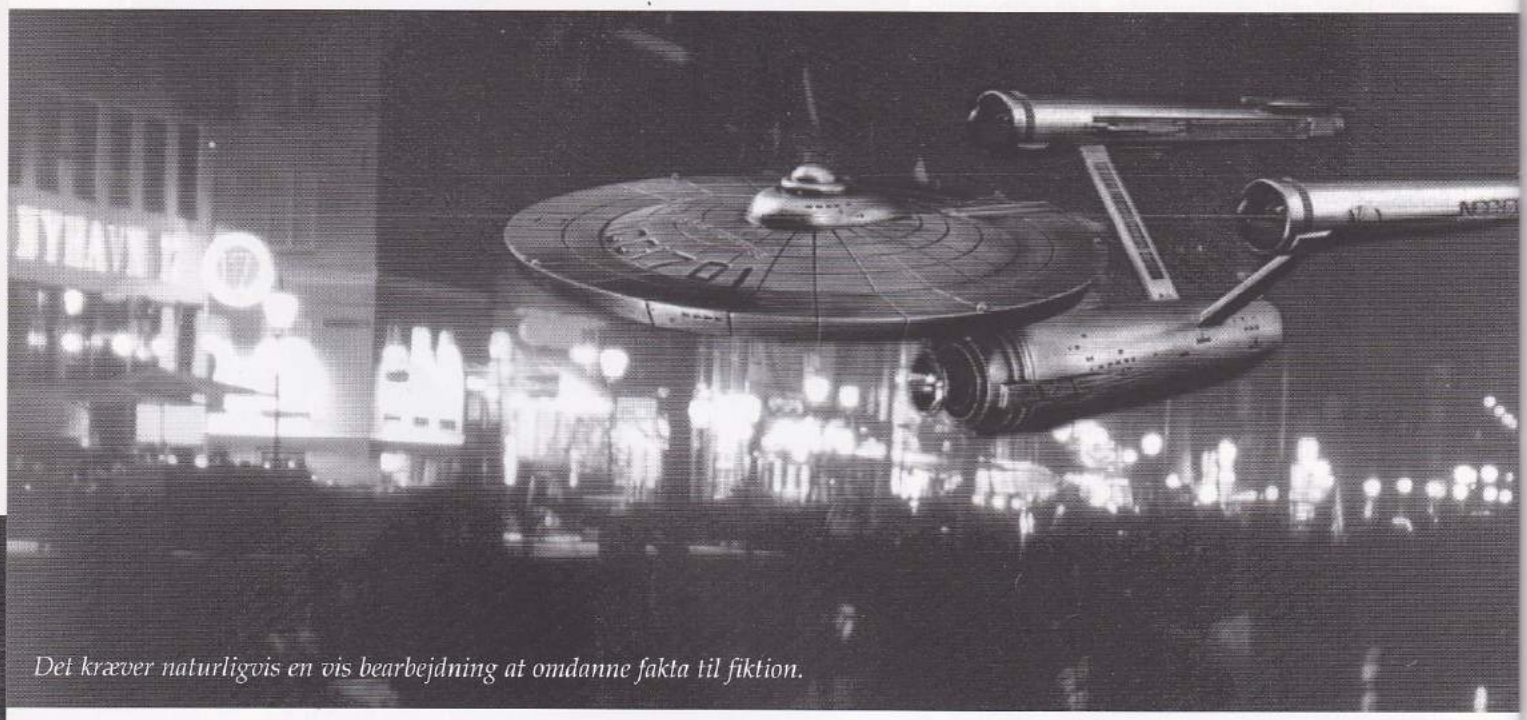
mæssig sammenhæng, er man allerede kommet et godt stykke hen ad vejen. Hvis man så oven i købet placerer begivenheden i et helt andet land, indenfor en helt anden kultur, så har man mere eller mindre rammen for et interessant plot. Tag fundet af nogle uforståelige symboler på en gammel kalkplade tilbage til oldtidens Egypten, forestil dig at symbolerne er en nøgle til en anden verden, så har du "Stargate".

Tænk dramatisk!

Selvølgelig kan man ikke bare tage en hvilken som helst begivenhed ud af dens oprindelige sammenhæng, krydre den med nogle skatte og en masse ogres og så forestille sig, at man har et rollespilsscenarie. Det kræver naturligvis en vis bearbejdning at omdanne fakta til fiktion. Det er her, den dramatiske tænkning kommer ind i billedet. En af de bedste måder at sætte den igang på er ved at forestille sig, hvad spillernes rolle skal være i historien, og først derefter finde ud af, hvordan historien egentlig hænger sammen. En anden god idé er at koble flere forskellige begivenheder, personer eller ting sammen, og at finde ud af, hvad deres relation er til hinanden, og hvordan dette igen forholder sig til spillerne og til plottet. Hvilken rolle spiller vore helte i det før-omtalte skuddrama? Er de vennerne, som skal slås ihjel? Har de selv hyret morderen til at slå de andre ihjel? Er de de uvildige vidner til mordene? Eller er de de trætte politifolk, der sættes på endnu en umulig sag? Er det morderen, der ejer bilen med den mystiske nummerplade? Der er nok spørgsmål at stille, og der er masser af muligheder, hvis man gider at lede efter dem.

Tænk med et fokus!

Som regel kommer inspirationen lettest, hvis man fokuserer på en enkelt ting til at starte med, og så relaterer den til førnævnte temaer som genre, tid, sted, og hovedpersoner. Det er lidt forskelligt, hvad man nu engang bliver facineret af, men jeg plejer selv at få meget ud af at læse en avisartikel, der virker interessant, og arbejde mig videre derfra. Jeg kan også blive så opslugt af en bestemt person, at det medfører et scenarie med personen som fokus. Eller jeg kan se mig omkring og finde en genstand, som i sig selv indeholder en masse spørgsmål. Endelig kan et besøg på et museum få mig til at fundere over, hvad meningen egentlig var med et billede, en skulptur eller et foto. Det er i og for sig ligegyldigt, hvad udgangspunktet er, bare man fokuserer på det, når man finder det, og begynder at stille de nødvendige spørgsmål. Resten kommer som regel af sig selv.



Det kræver naturligvis en vis bearbejdning at omdanne fakta til fiktion.

Udfra denne artikel kunne man måske få den fornemmelse, at nu kan man ligeså godt smide alle sine surt indkøbte suplementer ud af vinduet og istedet begynde at studere biblen. Det er ikke meningen. Rollespilssupplementer, film og romaner har naturligvis deres berettigelse. Men de er ikke det eneste alternativ. Mordet på Rabin, skraldet i Århus og den Russiske valgkamp er i mine øjne ligeså inspirerende. It's a jungle out there.

UKRUDT FORGÅR IKKE SÅ LET!

Fønix er tilbage. Hvis vi var Take That, ville vi sige "back for good". Men vi er ikke Take That. Vi nøjes med at minde om, at den absolut billigste og nemmeste måde at få Fønix på stadig er at abonnere!!

6 numre = 150 kr

Du sparer stadig 60 kr. og modtager herefter Fønix portofrit hver 2. måned.

THEY'RE COMING!

Den nye procedure er:

- Gå på posthuset og indbetal 150 kr. på gironr:

216-4949

Fønix c/o Sleipner, Frederiksgade 16 B, 8000 Århus C

Skriv dit navn og adresse under indbetaler.

I rubrikken "evt. meddelser vedr. betalingen" skriver du hvilket nr. af Fønix du vil starte med.

ADVARSEL:

DENNE MAND ER FARLIG!

Han sælger rollespil, kortspil,
strategispil, videofilm og meget andet!
Han sørger for god kundebetjening
i en af landets mest specielle
butikker ud i rollespillet!
Er der noget du mangler,
vil han forsøge at skaffe det!
Han gør det hver dag i Goblin Gate!

Danmarksgade 66-68 9000 Aalborg TLF: 98 13 37 24	Graven 27 8000 Århus C TLF: 86 19 43 11

Get a life NERD!

Deres rullende reportere er Peter C. G. Jensen og Palle Schmidt.

Fotos af Claus Ekstrøm.

Vi stillede en række begavede spørgsmål, i forbindelse med dette års Fastaval. Det mest kendte offer var David Berkman, filmnørd og forfatter af rollespillet Theatrix. Men også andre mere ubetydelige personager måtte stå for skud. Nedenfor afslører vi de ucensorerede svar...

Mener du der er en påviselig forbindelse mellem skostørrelse og sex?

- Nej, men der er en forbindelse mellem løbesko og sex. Jeg kendte engang en pige der løb meget og så fik jeg fodsvamp på svinet. Det var nok ikke sket hvis hun havde gået i høje hæle. Så havde det været piercing.

Henrik Sylow

Hvilket Wandering Monster ville du helst være?

- En ork! De dør nemmest. Der er ikke noget med at man skal slagtes gennem længere tid. Et hug og så er man færdig!

Lars Konzack

- Der er ingen tvivl; jeg ville være en Wandering Vampire! Og så når jeg fik fat på nogen, så ville jeg gnabbe dem, hænge dem op i lænker, udnytte dem seksuelt og tæske dem med lyserøde laurbær lige i numsen.

Søren Gaun

Hvorfor er du så kendt?

- Jeg har kæftet op og fornærmet alle jeg kunne komme i nærheden af. Jeg gør hvad jeg kan her ved indgangen til Fastaval, for at være vred, absurd og fornærmende osv. Og når man så har fornærmet folk, så husker de en!

Ernst Jensen

Næste års Fastaval General...

Sylow

Hvis du nu kunne blive transmogriffet om til en hvilken som helst person, hvem ville du så være?

- Steen!

Henrik Sylow

- Bruce Willis, fordi han er sej, han er rig og han har en helt vildt dejlig kone!"

Ernst Jensen

- Der er ikke noget federe, end at udløse sine fuldstændigt perverse ting med træksystemer og læderdragter og små tændte stearinlys iklædt badekåbe, mens man rister sagte skolepiger over en lille ild. Det synes jeg er fedt.

Søren Gaun

Berknerd?

Hej David. Nu stiller vi dig nogle fjollede spørgsmål... Har du en udannelse?

- Ja, jeg har en bachelor-grad i Psykologi, og jeg er ikke mere end måske, ja to timer, dvs. jeg skal have overført nogle eksamener, og så har jeg en doktorgrad.

Hvordan hulen er det lykkedes dig at få sådan en udannelse?

- Hvordan det lykkedes?

Ja, med rollespil og alting.

- Åh. Jeg ved ikke. Jeg havde en del forskellige hovedfag på college, så måske har det noget med det at gøre. Psykologi og rollespil er faktisk ret tæt forbundet. Jeg startede med elektronik som hovedfag, og så skiftede jeg til "applied optical physics", og så til psykologi. Rollespil var mest forstyrrende for min high school udannelse, og der er der alligevel ingen der lærer noget.

Kan du huske din første rollespilskarakter?

- Ja, det kan jeg. Det var i D&D, et af basissættene tror jer, dte var ihvertfald før AD&D. Jeg spillede en magiker, øøh jeg kan ikke huske karakterens navn, det var en enkelt aftens spil med nogen der var lidt ældre end mig, en ven fra gaden der lissom introducerede mig for rollespil. Og så fik jeg fat i de her bøger og sammen med nogle venner begyndte vi så at spille. Jeg kan altså ikke huske karakterens navn, men jeg tror han gik fra 1. level til 4. level den ene aften. Jeg havde ingen ide om hvad level eller experience var på det tidspunkt.

Hvor gammel var du?

- 13. Jeg er 32 nu.

Hvad tror du du har gjort, for at gøre dig fortjent til at blive interviewet af os? Hvad har du gjort for at blive så berømt?

- Intet. Intet som helst. Jeg er fuldstændigt ukendt i USA. Vi har formentligt solgt omkring 1000 kopier af bogen. Det amerikanske publikum er utroligt svært at have med at gøre. Vi kæmper for hyldeplads i butikkerne, for at blive kendte, men jeg tror ikke det hjælper. Jeg synes det er et godt produkt. Mit gæt er, at det formentlig vil blive udsendt via internetttet. Jeg er ret aktiv på internettet med nogle meninger, som er ret radikale i USA. De er måske ikke så ekstreme her i Danmark, men det er sådan noget med terningløst rollespil og at et godt plot har noget at gøre med et scenaries kvalitet, osv.

David, hvorfor drikker amerikanere så meget øl?

- Faktisk så synes jeg, at I danskere drikker meget mere. Der findes helt givet et stort alkoholproblem i USA, men jeg tror ikke at folk generelt drikker mere. I er langt mere afslappede med det her i Danmark. Jeg selv drikker ikke så meget øl, faktisk, så ryger jeg nok en hel del mere (censur). Øh, var båndoptageren tændt. Ups, så må du vist hellere lige ignorere alt det som jeg lige sagde.

Jamen, jeg spørger også mest fordi nogle folk, jeg kender, har sagt, at du har været fuld som et svin oppe i baren hver eneste aften?

- Nå ja, men det er vist fordi folkene her på Fastaval insisterer på at jeg ikke skal betale for mine øl. Så tager den ene lidt den anden. Og jeg er langsomt men sikkert blevet mere og mere

Hvad var din første rollespilskarakter?

- Han hed Ib Lang Feng Fang, og det ikke engang løgn! Han var tyv i D&D og han var bare hård. Han sparkede så meget røv at det var helt vildt. Hans små polioramte kleptomanfingre kunne bare få fat i alt, og det var for fedt!

Søren Gaun

vissen. Men jeg har altså ikke haft tømmermænd dagen efter, eller sådan noget

David, hvis du kunne blive til en "wandering monster"', hvilket et ville du så helst være?

- Tja, jeg er fristet til at sige en "beholder". Mest fordi de er de sejeste og mest åndssvage monstre jeg kender, og ingen tager røven på dem, men øh jeg ville vel egentlig helst være en dræberkanin. Altså jeg mener, de er nuttede og søde og har lange ører, men alligevel så er de seje og kan klare sig.

Hvilket spørgsmål vil du mindst have, at jeg stiller dig?

- Der er faktisk ikke rigtigt noget, men hvis du tænker på noget, der sådan kan afsløre mig i et eller andet, så må jeg da sige, at selvfølgelig har jeg en skjult dagsorden med at være her. Altså Fastaval er en utrolig fed oplevelse, og folk har været så utroligt søde, men selvfølgelig er jeg her også for at sælge et produkt. Jeg repræsenterer trods alt et firma, så hvis jeg kan få lov til at sige, at vores spil er rigtigt godt tilstrækkelig mange gange, så vores salgstal måske kan stige. Så tager jeg da hjem som en glad mand.

Det sidste spørgsmål er, hvorfor gør du det? Hvorfor, hvorfor bruger en voksen mand al sin tid på rollespil?

- Svaret er, det gør han heller ikke. Det bør man ikke. Derfor startede vi firmaet. For at gøre vores hobby til et arbejde. Så vi kunne få et rigtigt liv og et job. Vi har udgivet en bog, og vi synes vi har et godt produkt. Rollespil er ligeså god en hobby som tennis, eller lystfiskeri eller jagt, men man må ikke bruge hele sit liv på den.

Noget for enhver

COMIX

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

Danmarks nærmeste

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

COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf. 62 22 36 58

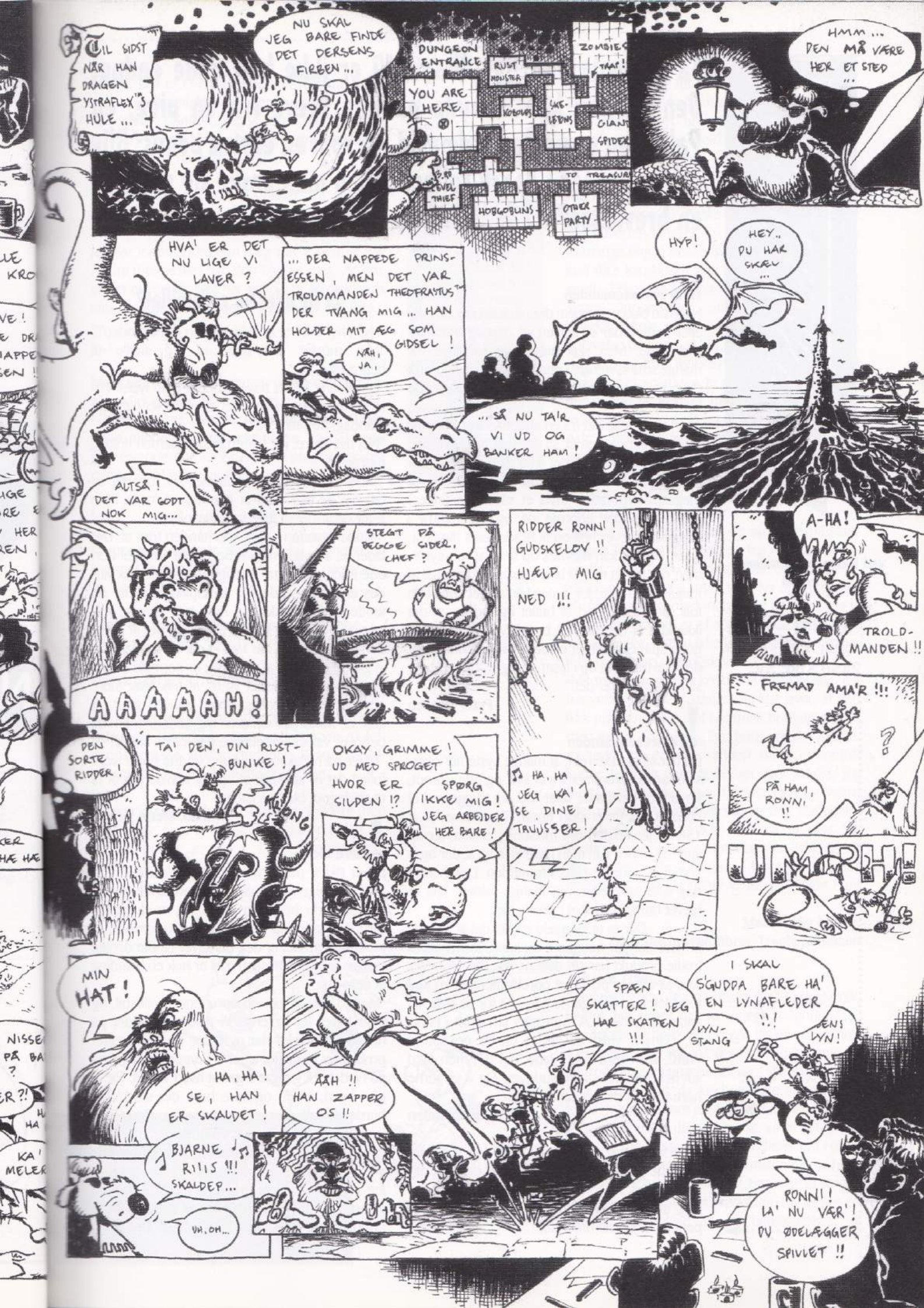
IB
EJNAR
KELD
ALLAN
MOGENS
and featuring
RONNI
as himself
ORV!
SEJT!
NØJ...
TJEK DET UD, MAND!
OOH!

Dragens
Ægg
I ER ALLE SAMLET PÅ KR
...
OH, VE!
DEN FÆLE D
HAR KIDNAPP
PRINSESSEN

RIDDER RONNI! LAD MIG INTRODUCERE DIG FOR DINE REJSEFÆLLER ...
... BARBARSKEN BARBARA, ELVIN RANGER OG DVÆRGEN GUNNAR !!
DIN TÅBELIGE 80-ER FRISURE DYBT U-TRENDY HE MIDDELALDEREN KARL SMART!
OKÆH!
GO'DAW ...
HEY, MC-HAMMER! DU HAR HÅR I NÆSEN
JEG ÆLSKER CHAIN-MAIL! HÆ HA

SÅLEDES DRAGER VOR HELT ALENE UD I VERDEN...
LORTE-JOB!!
PÅ SIN LANGE OG FAREFULDE FÆRD MØDER RIDDER RONNI MANGE UDFORDRINGER ...

ET ORK-BAGHOLD...
YIAA
SUR RØV!!
ELVER-SKOVEN...
FINXENS GÅDE...
KA' NISSE GÅ PÅ BA ?
HVAD...
KA' FEER?!
KA' SKETTER
KA' NYLER
KA' MELE


TIL SIDST NÅR HAN DRAGEN YSTRAFLEX™'S HULE ...
NU SKAL JEG BARE FINDE DET DERSENS FIRBEN ...
DUNGEON ENTRANCE
RUST MONSTER
YOU ARE HERE
KOBOLDS
SKELETONS
GIANT SPIDER
TO TREASURE
EVIL THIEF
HOBGOBLINS
OTHER PARTY
HMM ... DEN MÅ VÆRE HER ET STED ...
HVA' ER DET NU LIGE VI LAVER ?
... DER NAPPEDE PRINSESSEN, MEN DET VAR TROLDMANDEN THEOFRASTUS™ DER TVANG MIG ... HAN HOLDER MIT ÆG SOM GIDSEL !
NÆH, JA,
HYP!
HEY.. DU HAR SKÆL ...
... SÅ NU TA'R VI UD OG BANKER HAM !
ALTSÅ ! DET VAR GODT NOK MIG...
AAAAAH!
STEGT PÅ BEGGE SIDER, CHEF ?
RIDDER RONNI ! GUDSKELOV !! HJÆLP MIG NED !!!
A-HA!
TROLDMANDEN !!
FREMAD AMA'R !!!
PÅ HAM, RONNI !!
UMPH!
DEN SORTE RIDDER !
TA' DEN, DIN RUSTBUNKE !
SLUSH
OKAY, GRIMME ! UD MED SPROGET ! HVOR ER GULDEN !?
SPØRG IKKE MIG ! JEG ARBEJDER HER BARE !
♫ HA, HA JEG KA' SE DINE TRUSSER !
MIN HAT !
HA, HA ! SE, HAN ER SKALDET !
BJARNE RIIIS !!! SKALDEP...
UH, OH...
ÆÆH !! HAN ZAPPER OS !!
SPÆN, SKATTER ! JEG HAR SKATTEN !!!
I SKAL S'GUDDA BARE HA' EN LYNAFLEDER !!!
LYNSTANG
ENS LYN !
RONNI ! LA' NU VÆR' ! DU ØDELÆGGER SPIVLET !!

BREVKASSEN

Så er Fønix endelig tilbage. Vi er ikke helt døde endnu! Denne gang kan vi byde på fine breve fra en pige, en Palle-fan og nogle nordmænd. Og som en ekstra bonus: Bliv selv superstar i dansk rollespil! Kan man ønske sig mere af en brevkasse? Nå jo, så er der jo Greeen...

ved Rasmus Rasmussen & Ronni

Ny Adresse:
Bavnehøj Allé 17 2.th
2450 Kbh. SV

Til Brevkassemanden

Når man bladrer gennem diverse scenarier (-blade) eller con-introer er der en vis usynlig linie man skal finde. Man skal helst ikke anbringe for mange små systemer i den bedste spilletid, fordi disse har et meget bredt - og til tider manglende - publikum.

Men prøv at se det fra en anden vinkel: Hvorfor er disse sub-systemer så ildesete af publikum? Mange af dem er da slet ikke dårlige, og fortjener ikke at drukne, bare fordi det ikke er et megaspilkorporation (hvis et sådan da findes) der kom på den enorme idé, og tegningerne i bogen ikke lever helt op til Bradstreets dimensioner. Og der kan nævnes op til flere sub-systemer, der har et meget bedre team end mange af megasællerterne! Jeg synes faktisk det er på tide folk får fingeren ud af hullet og indser, at det ikke kun er de såkaldte banebrydere, der laver gode spil. Gulvslimet er der også, og det er jer der skal løfte det op i lyset og sige: "Det er gulvslim, og vi elsker det!"

-Peter Greeen

!

● Til Greeenmanden

Du har så ganske ret i, at mange systemer overses, fordi de kommer fra et lille, og ofte ukendt, firma. For det første føler folk sig trygge ved at købe et spil fra et stort firma. Chancerne for at TSR drejer nøglen om foreløbig, er ikke særlig stor, og derfor kan man have tillid til, at der også kommer mere til spillet i fremtiden. Den holder dog ikke helt, eftersom mange "store" spil er blevet hurtigt droppet i tidens løb.

Der er til gengæld en hel del af de små firmaer der går nedenom og hjem, inden deres tredie produkt har set dagens lys. De har heller ikke så mange penge at opreklamere deres spil for. Men jeg vil da gerne gøre mit for de små, og anbefale spillet SLA Industries (anmeldt i Fønix 6). Ganske vidst er spillet blevet opkøbt af WotC, som senere har ladet det dø, men med lidt held kan det stadig opdrives. Og vi vil gerne høre fra folk der kan anbefale flere "små" spil.

-Brevkassemanden

Og vi fortsætter med denne lille dialog, indsendt af Mette Jensen fra Greve. Hun er en pige der har noget at sige om rollespillere (og noget siger mig, at de alle er drenge, har briller og kuglepenne i skjortelommen...).

Et liv udenfor rollespillet?

"Hva', hvorfor var du ikke på con i weekenden?"
"Min moster var død, så jeg skulle til begravelse."
"Det kunne du da have droppet (han lyder irriteret). Nå, men vi kører et all-night scenarie på mandag. Kommer du?"
"Nej desværre, jeg har engelsk eksamen tirsdag morgen."
"Okay." Røret bliver smækket på, og det er tydeligt, at man ikke er interessant mere. Man lever og ånder jo ikke for rollespillet.

Denne situation er jeg efterhånden træt af. Det lader til, at nogle mindrebegavede amøber derude endnu ikke har opdaget, at der faktisk findes en verden udenfor rollespillet. De har en tendens til at lukke sig inde bag diverse rollespilstilbehør, og måske er det en del af grunden til, at rollespil har fået et dårligt image. Hvis vi gik ud og viste, at vi faktisk er normale oven i hovederne, kunne det være, at folk blev mere positive overfor rollespillere. Jeg ved godt, at kun et mindretal opfører sig sådan, men de behøver vel ikke ødelægge det for os andre?

Til jer på redaktionen: Keep up the good work folks! det er lækkert, at I gider knokle for, at få et skidegodt blad på gaden!

Knus, Mette Jensen

!

● Kære Mette

Jeg er sikker på, at mange af Fønix's læsere (og ikke kun piger) kan nikke genkendende til den situation, du beskriver. Men jeg er desværre også bange for, at det mindretal du nævner, er ret stort. Om det er dét, der giver os det dårlige image, er ikke til at sige - det er nok en blanding af flere ting.

Men jo, der er en verden udenfor rollespil, og man bliver let isoleret. Vi har mærket det på redaktionen, hvor der også har været kærsteproblemer på grund af, at vi bruger så meget tid på bladet. Til gengæld gør vi hvad vi kan, for at gå i byen, biffen og bare have det sjovt. Det burde de folk, der gemmer sig bag deres rollespilsbøger, måske tage ved lære af.

Kram, Rasmus

Jeg ved næsten ikke, hvordan jeg skal komme videre med næste brev. Det er så dybt, at det er svært ikke at falde hen i åndeløshed. Det er fra

Norge. Det er i virkeligheden en reklame for et norskt rollespilsblad (fremgår af en sygelig håndskrift i bunden). Jeg vil nøjes med at citere de mere bemærkelsesværdige sætninger, og så må du danne dit eget indtryk...

Jeg bærer mine arr med stolthet. De er testemonier på min kamp.

Jeg har ingen andre enn meg selv å kjempe for. Andre mennesker har aldri hjulpet meg. Arrene er det eneste de ikke har greid å ta. Jordisk gods eier jeg ikke lenger. Men - jeg savner det ikke.

(...)

Mine siste dager er kommet, og med dem minner. Minner om hva som har gitt meg arrene. Når jeg lukker øynene for siste gang, vil alle disse minnene være vækt til live. De vil være mer levende enn kroppen som en gang skapte minnene. Min kropp. Mine minner.

(...)

Kroppen er allerede slapp - livløs. Sanden og legemet flyter ut i hverandre. Visker hverandre ut. Verden forsvinner.

Bare minnene er igjen. Minnene om arrene.

Tak skal du edderhakkeme ha'!

Bladet hedder Gudenes Inngripen! og hvis du vil vide mere, kan du kontakte redaktionen på følgende adresse: Audun Lindholm; Biskop wexelsensgt. 2; N-7016 Trondheim; Norge.

Tilbage til Danmark igen. Og vi skal videre med et fanbrev, som vi fik for et stykke tid siden. Ja, det er endnu en gang Den Berømte Palle Schmidt der står for skud. Og det er så saftigt, at vi blev nødt til at bringe det i bladet. Troels, som har skrevet brevet, har også sendt en novelle til Fønix, En Trolds Tårer, som vi bringer andetsteds i bladet.

Vi vil gerne vide lidt om dig og Fønix. For at få den nye redaktion til at fungere, kræver det, at vi ved lidt om, hvad I derude gerne vil have. Vi har allerede nogle småting i gang, fx. den nye faste Ronni-tegneserie. Er det noget for dig? Skulle vi hellere bringe en fast boganmeldelse, er du sur over, at spiltræfanmeldelserne er røget ud, skal anmeldelserne have mere plads. Det er nu du skal give din mening til kende.

Nu er man begyndt at bruge advokater som forsøgsdyr; der er så mange af dem, og der er grænser for, hvad vi rotter vil gøre for penge!

Rotten

Hej Palle!

Først bør jeg nok huske dig på, hvem navnet bag kuverten tilhører. En berømt person har jo så mange ting at tænke over og se til, at han sikkert ikke kan huske sine gamle elever... (snøft, snøft). Ergo: Jeg er den Troels, som du, blandt andre, "underviste" sidste år på Birkerød Ungdomsskole, og som du ledte til en fantastisk oplevelse på Fastaval '95.

Jeg skriver i tre ærinder. For det første for at takke for et spændende år på ungdomsskolen, der nåede et klimaks med Fastaval-udflugten, hvorunder jeg jo også havde den glæde at spille Ask Aggers "Midnight Blue" med dig. (Faktisk må jeg indrømme, at du, helt ærligt, er mit idol....) Den oplevelse gjorde det klart for mig, hvorfor jeg spiller rollespil! Jeg ser frem til Fastaval '96.

Mit andet ærinde drejer sig om rollespilsforeningen Pandora, for hvilken jeg har hørt forlydender om, at du er ringleader og godfather. Mine venner og jeg søger med lys og lygte efter et rollespilsmiljø med mere rolle end spil, og vi håber, at Pandora er et sådant sted. derfor ville vi spørge dig, om du ikke kan fortælle os lidt om tidspunkter og adgangskrav etc. (...)

Mit tredie ærinde er knyttet til den novelle, jeg har vedlagt. Jeg er fuldstændig klar over, at den ikke just ligner det stof i normalt bringer i Fønix, men jeg vil dog stadig lige høre om det måske, muligvis, på en eller anden måde, teoretisk kunne lade sig gøre at bringe den, måske. Jeg forstår udemærket, hvis I finder den for weird eller upassende, men jeg mener dog stadig, at I så på en anden måde, må slå et slag for Shadowrun-troldes rettigheder. Det står jeg frit for, at rette eller korrigere i historien. jeg ser frem til dit svar, og håber vi ses (Midnight Blue 2?) på Fastaval '96!

Med venlig hilsen,
Obersturmbahnführer Troels Johansen

!

•Kære Troels,

Selvfølgelig kan jeg da huske dig! Og selv tak, iøvrigt. Jeg synes det var skægt at "undervise" jer, og alle på holdet var nogle flinke mennesker (hej gutter!), og jeg må desværre indrømme, at på trods af jeres unge alder var I alle langt sejere end jeg selv var, da jeg begyndte at spille rollespil. Jeg må se om jeg kan komme efter det...

Angående din vedlagte novelle, så vil det glæde dig at se den gengivet i dette nummer af Fønix! Og vel er det ikke noget vi normalt plejer at have i bladet, men plejer er død! Fønix er læsernes blad. Der er ingen af os i redaktion der tjener en rød reje ved at lave det, og "berømmelsen" er

en luset frynsegode. Vi laver bladet, fordi vi har lyst til det, og ikke for at køre vores ego'er af (okay, lidt måske...) og derfor er det IKKE KUN FORBEHOLDT REDAKTIONEN AT SKRIVE GODE TING! I kan også! Lad det være en opfordring til alle, om at sende os jeres ideer, krav, tanker og stof. Vi er IKKE onde nazier, og det er jo jer der læser bladet, så jeres ønsker tæller faktisk. Slut herfra - And hey... Let's be careful out there!

Kys og kram fra Pallemus!

Det er ikke til at sige, om den slags fanbreve overhovedet hører hjemme i brevkassen. Men siden dette var det hidtil bedste, kom det med. Det skal siges, at der i den lange tid, der er gået siden sidste Fønix (og siden vi modtog dette brev) er Pandora gået sammen med foreningen Erebor. De har lokaler i Læssøesgade 7, kld. tv., 2200 kbh. N. men du kan også kontakte dem på telefon 33 15 05 56.

Der har været en del diskussion om idoler i rollespil. Det startede som en joke, men nu er det altså alvor for den berømte Palle Schmidt. Og der er mange andre (mest lokale) stjerner rundt omkring i landet. På Fønixredaktionen synes vi det er fint med idoler, fordi de er forbilleder for andre rollespillere, gode ansigter udadtil og så er de der altid, hvis man vil tage pis på nogen. Har du et idol du vil have dyrket? Er du selv den næste stjerne, eller er det hele for barnligt for én som dig?

Brevkassen serverer her opskriften på, hvordan du bliver en Hot Shot stjerne i dansk rollespil:

0 - Skab dig et navn (få venner i miljøet, kør et par scenarier på et spiltræf og skriv noget i Fønix).
1 - Gør noget opsigtsvækkende i miljøet (skriv det seje con-scenarie, start et blad eller en klub osv).
2 - Profilér dig selv overalt! Det gælder i alle de dele af miljøet, du har tid til at komme i.
3 - Gentag trin 1 og 2. Så kommer resten af sig selv.

Denne model kan bruges på de fleste "stjerner" i miljøet. Kodeordet er: Gør noget, og gør det godt. Se på Ask Agger, en Århusiansk guru, der har gjort sig bemærket ved at lave VP, det prisbelønnede scenarie, Midnight Blue, på Fastaval sidste år og meget andet. Og Palle, der har lavet blad siden det første Saga, var formand for Pandora og også har brillieret som scenarieforfatter på Fastaval. Bemærk at det ikke er nok at holde sig til én ting (som f.eks. at udgive et spil). Hvis du vil gå fra døgnflue til superstjerne, må du sprede talenterne.

Så hvis du vil være stjerne, er det bare at gå i gang.

FORUM

Det er da rart at se, at der ikke sidder nogen med regeltekniske spørgsmål, et gammelt Ad&d-supplement de vil sælge eller et nødråb om selv samme supplement. Der er flere gange blevet spurgt efter et sted, hvor man kunne komme af med sit gamle junk og selv bestemme prisen. Men er der nogen der bruger det?

Magi i Slagelse?

Vi har modtaget ét nødråb, og det kommer fra Jesper Wulff i Slagelse. Jesper har samlet sig en stor bunke magic-kort, har lavet et sejt deck, men mangler nogen at fyre det af på, så hvis du bor i omegnen bedes du venligst sende din udfordring til:
Jesper Wulff, Nansensgade 12 1/th, 4200 Slagelse.

Det var alt som brevkassen kunne byde på for denne gang. Husk: hold jer i form, spis sundt og abonnér på Fønix!!! Og skriv til bladet, form det og vær med til at præge miljøet. Læg mærke til den nye adresse for breve til brevkassen. Vi, i den nye redaktion satser nu på at kunne behandle stoffet hurtigere og mere effektivt (og sende et blad på gaden til tiden) - derfor er det vigtigt, at vi får brevene hurtigst muligt. Tøv ikke, skriv i dag.

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

SKABT FRA BUNDEN:

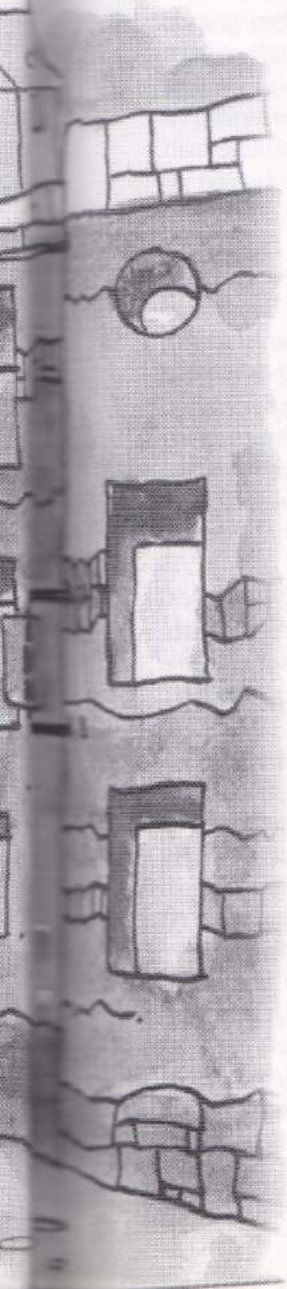
MØR

RKETS HJERTE

af Merlin P. Mann
Illustrationer: Peter Villumsen

Det er fan'me ikke blevet nemmere at lave baggrund og eventyr til rollespil nu om dage. I rollespillets barndom bestod en spilleaften af en sirligt optegnet 'dungeon' og en kodyl spiseseddel med assorterede monstre. Og folk var ellevilde. Men nu vil rollespillere have mere og mere. De vil have at historiens elementer hænger sammen - det skal være fantasi, der er troværdig.

Hvad er det så for nogle elementer, der skal hænge sammen - og hvordan? I min erfaring er det vigtigt, at der er overensstemmelse mellem Stedet, Skurken og Plottet - SSP-samarbejdet, som jeg kalder det... For at eksemplificere dette, vil jeg bygge en historie op fra bunden, som skal foregå i den Krangorianske verden. Den verden kan du læse meget mere om i Fønix #3 og #7.



Mørkets hjerte

- et len og dets brutale hersker

De tre unge krigere viste stolt deres tyvegods frem for herskeren.

- "De var på vej gennem skoven, de tåber. Uden anden beskyttelse end fem sølle lejesvende. Og her er byttet - en gave til Dem, vor elskede hersker."

Skikkelsen sad i skyggerne. Hans skaldede isse glinsede. Han sad med en lille kniv af træ og skrællede frugter. Med en næsten usynlig håndbevægelse bad han den ældste træde nærmere. Krigeren gik stolt hen og satte sig på knæ foran ham.

Skikkelsen skar et stykke af en frugt og lagde det i krigerens mund. Inden han kunne nå at tygge det, fulgte endnu eet. Og endnu eet, og endnu eet - indtil krigeren forbavset måtte kaste alle herlighederne op i herskerens skød. Forfærdet stirrede han op på sin hersker.

- "Grådighed er for de svage. De, der alligevel ikke kan holde det i sig," sagde skikkelsen langsomt. Hans venstre hånd greb roligt fast om krigerens tunge, og med den lille trækniv begyndte han langsomt at skære den af. Krigeren forsøgte at skrige, men blev siddende ved sin herskers skød, indtil denne sad med hans tunge i hånden.

- "Vi er soldater - ikke røvere..."

I et lille len i en dyster skov i grænselandet mellem civilisationen og barbarernes land hersker Graf Kurtz. En mand omgærdet af mystik, respekt og frem for alt - frygt. Han har skabt en hær af skovens vilde folk. De kendes kun som Schwarzvölker, og selv barbarerne fra nord er rædselsslagne for dem. Med denne hær har han skabt så megen frygt og usikkerhed i området, at han reelt kontrollerer hele grænsen mellem det primitive og det civiliserede.

Stedet

I de gode gamle dage foregik Fantasy rollespil bare i "Fantasy"-land. Et tilfældigt land, der indeholdt en tilstrækkelig mængde af byer, skove og bjerge, og som oftest kun var beskrevet ved et navn og måske nogle korte bemærkninger om, hvem der styrede det. Efterhånden som der gik sport og penge i det, blev forventningerne til beskrivelserne dog større og større, og snart kunne man læse side ned og side op om geografiske, geologiske, politiske, sociale og gud ved hvilke forhold - men hvad er vigtigt, når du selv vil præsentere din verden?

Velkommen til Dunkelwald

Grænselandet. Det ukendte land. Det utæmmede og det farlige. Det er mine første indskydelser, når jeg vil placere min historie geografisk. Jeg kunne godt tænke mig noget med civilisationens kamp med det primitive - så der skal også være nogle vilde folk med...

Med kejserdømmet Angria i syd og Tågebjergene i nord ligger den vældige Dunkelwald. En dyster og tæt skov, kun brudt af een enkelt vej, Karavanevejen, som forbinder barbarernes kongerige nord for Tågebjergene med de højtudviklede byer mod syd. Skoven

har i mange hundrede år været plaget af de afskyelige "Schwarzvölker", som overfalder og plyndrer alle, der bevæger sig i området. Kun de bedst bevæbnede karavaner har derfor kunne klare turen gennem Dunkelwald - og endnu har ingen kunne fravriste de vildes kontrol med skoven.

Dunkelwalds historie

Dunkelwald har i århundreder ligget som en naturlig barriere mellem de nordlige barbarer og de højtudviklede fra syd - indtil for ganske nyligt har ingen af dem turdet give sig kast med en kostbar, farlig og uforudsigelig erobring af den ufremkommelige skov. Derfor har det kun været de mest vovede købmænd, der har sørget for en vis udveksling af varer. Barbarernes pelsværk er i MEGET høj kurs blandt krangorianske rigfolk.

Karavanevejen grundlagdes for omtrent hundrede år siden. Kontakten mellem folkefærdene fra nord og syd havde før det været begrænset til uorganiserede barbariske plyndringer i det nordlige Angria, og små tilrettelagte gengældelsesaktioner mod barbarernes lejre. Det var først da barbarernes mange stammer med hård hånd blev samlet under den mægtige Kong Malstorm, at muligheden for handel åbnede sig.

Selvom handelen med syden gjorde sikkerheden i Dunkelwald til en meget vigtig sag for barbarerne, fik de aldrig kontrol med de Schwarzvölker, der beboede de ufremkommelige skove. Til gengæld betød det en markant oprustning i området, og ganske ofte kom det til åbne stridigheder mellem Angrianske grænsetropper og barbarernes eskorter. Dette resulterede efterhånden i, at barbarerne begyndte at bygge befæstninger og velbevogtede baser i det uopdyrkede land.

Om militærbaser:

Krig - især i disse egne - er en sæsonbestemt sport. Kulde og mørke er ikke de bedste forhold at slås under, og samtidig kan man heller ikke slås, når det er for varmt. De bedste tidspunkter er derfor forår og efterår om formiddagen. Resten af året benyttes til at forberede sig på næste omgang kampe og i høj grad at sørge for forsyninger - enten fra hjemlandet eller ved at plyndre eller opdyrke jord. Krig er desuden en lang og udmattende proces. En af de mest anvendte strategier er at udmarve modstanderen, enten ved at belejre dem eller afskære deres forsyningsveje. Halvdelen af en krig består derfor af gode forbundsfæller, der kan sørge for at man har den mad, man behøver. Derfor er det en krævende opgave at føre krig i et fremmed land, især da den slags kan tage meget lang tid - krige af den udmarvende type tager gerne op i mod 20-30 år. Hvis man vil bevare sin position mellem sæsonerne er man derfor nødt til at opbygge store baser, hvor man kan dyrke jorden og ruste sig til krigen. Sådanne baser udvikler sig ganske ofte til små samfund med både kvinder og børn - og nogle gange mister de helt kontakten til hjemlandet og glider ind i miljøet som en ny lille by.

Situationen i Dunkelwald

Stemningen er stadig spændt i dette uforudsigelige område. I løbet af de sidste 30 år har barbarerne oprettet flere og flere militærstationer i skovene, selvom de oftest blev hærget lige så hurtigt som de blev bygget. Til gengæld har flere af dem opdaget rige forekomster af ædle metaller ved foden af Gråbjergene, og det har sat kontrollen med Dunkelwald i et helt andet perspektiv. Det har fået høj prioritet for barbarerne at få etableret sig i området, og samtidig har Angrianerne intensiveret deres angreb mod stationerne - små grupper forklædt som Schwarzvölker.

De angrianske angrebsgrupper er uhyre effektive og nådesløse, men flere af dem har selv mødt en krank skæbne som følge af sammenstød med de rigtige schwarzvölker. Een gruppe blev dog legendarisk ved tilsyneladende at have så afskrækkende effekt på de vilde, at de ikke blot kunne arbejde uforstyrret, men endog få hjælp ved flere angreb. Desværre mistede man kontakten med denne gruppe for femten år siden.

Det var også for femten år siden at en mystisk herre under navnet Graf Kurtz fik overdraget kontrollen med en af de mest sårbare stationer i Dunkelwald. Han var, sammen med sit følge af hårdhudede soldater, åbenbart i stand til at holde de vilde fra livet - ja, han kunne endda få dem til at yde sig tjenester. Snart var hans station den mest indbringende af dem alle, og efter en fem års tid havde han en hel hær af Schwarzvölker i sin sold.

Stationen vokser til en by, som vokser til et len, og snart erklærer Graf Kurtz sit len for uafhængigt af barbarkongen og kalder det for Falkenheim. Den aldrende kong Malstorm mister samtidig kontrollen med det meste af sin hær, da Graf Kurtz under den berygtede "Røde Nat" snigmyrder kommandanten, Kamal Kløveren, og tilsyneladende vækker de fleste soldater til forædderi.

Barbarerne er endnu ikke kommet sig fuldstændigt over det dramatiske forædderi for fem år siden, men efterhånden er de ved under den nye konge, Nihiil den Nådesløse, at opbygge tropperne til et endeligt slag mod den rebelske Graf Kurtz, der dog har holdt konflikten nede ved stadig at betale en vis tribut til kongeriget i

nord. Samtidig har han søgt at befæste sin position i Dunkelwald, ved at skabe diplomatiske kontakter mod syd - især i Krangor.

Skurken

Næst efter spilpersonerne er skurkene de mest centrale figurer i en rollespilshistorie. De repræsenterer den modstand spillerne skal kæmpe sig igennem - de er den konflikt, der gør, at der overhovedet er en historie at fortælle.

Den traditionelle skurk behøver ikke den store introduktion. Han skal blot være anderledes end spilpersonerne og først og fremmest ond. Han primære funktion er at blive nedkæmpet, som regel efter man har tampet sig vej gennem hans skumle undersåtter.

En sådan computerspilsskurk har ikke meget at lave i et rollespilsscenarie. Hvis han blot er personen bag de terningslag, der går mod spillerne, kan det være totalt ligegyldigt at gennemspille scenariet som andet end et krigsspil - hvilket såmænd er sjovt nok.. det har bare ikke noget med rollespil at gøre. En skurk i mere end to dimensioner er nødt til at være en troværdig person - han skal have baggrund, motivation og personlighed, hvis han skal kunne spilles som en rolle i scenariet.

Jeg har valgt at gøre den mystiske Graf Kurtz til "skurken" i mit eventyr. Han har i høj grad noget med stedet at gøre, og han er omgærdet af så megen mystik, at spillernes fantasi kan få lov at løbe løbsk og gøre ham endnu mere farlig. Hovedpointen ved Kurtz skal være hans evne til at kommunikere med Schwarzvölker - han er manden fra civilisationen, der kommer og undertvinger vildskaben med en totalt nådesløs grusomhed.

Graf Kurz

- "De er en mægtig mand, ærede Graf. Hvad er Deres hemmelighed?"
- "Alt er frygt."
- "Det må De forklare - jeg tror ikke jeg forstår Deres højhed.."
- "For at dø - for at leve. Kærlighed er ikke andet end frygt for ensomhed - utilstrækkelighed. Magt er ikke andet end kontrollen med andres frygt."

- "Hver eneste af mine modstandere medbringer selv det våben, jeg til skal nedkæmpe dem med - nemlig angsten i ders bryst. Jeg skal bare kende den, så er den mit velvillige redskab. Når jeg føler mig nådig, dræber jeg. Kun de·største syndere skal leve med den rædsel, jeg sår i deres sjæl..."
- "Men... Deres Højhed... hvad sker der..?"
- "De er blot en heldig mand, Kurér. I dag er jeg nådig..."

Trods hans åbenlyse overvægt er Graf Kurtz utroligt smidig og hans krop udstråler en kolossal styrke. Han har tilsyneladende ikke et hår på sin krop, men hans hud er mørk og barket. Alle hans bevægelser er rolige ligesom hans stemmeføring, der bedst kan beskrives som en fjern rullende torden.

Hans slægt stammer oprindeligt fra de fattige østlige egne, men hans fader flyttede mod vest med store ambitioner og en endnu større vilje. Faderen bedrev handel, og blev hurtigt kendt for sin håndfasthed og sine kompromisløse metoder. En vandrehistorie om ham fortæller, at efter en småsvindlende pelshandler engang havde solgt ham uægte varer, tog han egenhændigt en blodig kompensation - huden fra fire af pelshandlerens børn.

Faderens hårdhændede metoder indtjente ham mange penge, men også mange fjender, og det var da Kurtz var 11 år gammel, at en bande sneg sig ind i familiens hus, voldtog og dræbte faderens tre koner, mens han og hans syv små børn måtte se på. Bandens leder sagde derefter, at den af børnene, som ville støde et sværd i sin fader, ville blive skånet. Kurtz tog imod tilbuddet, og efter han havde stukket et sværd gennem sin faders hals, blev hans søskende dræbt ved stokkeslag. Kurtz fik lov at gå.

Herfra meldte han sig til kejserens hær, hvor han allerede som 15-årig blev udnævnt til officer. Han gjorde på ganske få år en formidabel karriere indenfor hæren, hvor han især var en mester i at undertrykke interne uroligheder i riget. Han var frygtet i enhver landsby i Angria. Men selvom han efter nogle år blev udvalgt til medlem af kejserens 100-mands strategi-kollegium, foretrak han at melde sig som officer, da dødspatruljerne, der skulle operere i Dunkelwald, skulle dannes. Kurtz var meget tiltrukket af det vilde og mystiske ved Dunkelwald.

Meget hurtigt fik Kurtz også øje på Schwarzvölker. Et utæmmmet folk, totalt uberørt af civilisationen, dens lov og moral. Han følte, at de på en måde var så meget tættere på en naturlig moral, i modsætning til en menneskeskabt. Han lod sig belære af ders livssyn og kunne til gengæld bidrage med sin viden fra den udviklede verden. Til sammen var de uhyre effektive, og Kurtz blev snart en magtfuld del af spillet om Dunkelwald. Så magtfuld, at han en dag kunne sælge sig til fjenden - barbarerne, omend det var med en langsigtet bagtanke.

Snart kunne Kurtz kalde sig Graf af Falkenheim og hersker over Dunkelwald.

Plottet

Det er vigtigt at handlingen tager sit udspring i de steder og de personer man har introduceret. Hvis handlingen blot er en tilfældig række af prøvelser og mysterier, som lige så godt kunne udspille sig det ene sted frem for det andet, virker den umotiveret og utroværdig. Derfor skal du overveje hvilke brikker du har sat på brættet - og især hvorfor.

Jeg har naturligvis fået en masse idéer, mens jeg har skabt Dunkelwald og Graf Kurtz - men det store trick er at gøre det til rollespil og ikke fristil. Handlingen skal have plads til spillerne, selvom den tager sit udgangspunkt i dine private tanker om sted og skurk. Derfor har jeg kun lavet nogle løse skitser til plots - de skal nemlig tilpasses mine spilleres personer, når jeg skal til at introducere dem til min verden.
Jeg har valgt at give dem muligheden for at starte to steder: For eller Imod Kurtz.

Pro:

Kurér for Kurz

Graf Kurtz er i gang med at provokere en åben krig mellem barbarerne og Angria. Han ved at barbarerne planlægger at angribe Falkenheim snarest, og i mellemtiden vil han lave så gode handelsaftaler med det krangorianske senat, at de ville lægge pres på kejseren for at hans hær skulle beskytte lenet. Kurtz har fået lavet et magisk pergament, der, når det læses op, vil tryllebinde en forsamling. Pergamentet er hans forslag til en handelsaftale, og den skal læses op i senatet lige før afstemningen om Krangors fremtidige forbundsfæller.

Intro:

Spillerne er i Falkenheim, men bliver arresteret for et eller andet tåbeligt (smugling, værtshusslagsmål el. lign.). De må overnatte i et fængsel, og da de vågner næste morgen, har de alle fået en tatovering på halsen. En embedsmand møder dem, og forklarer at de har fået Kurtz' segl. Det betyder, at de kan færdes trygt overalt i Dunkelwald, og at alle beboere i Falkenheim og Dunkelwald er forpligtet til gratis at betjene dem. Til gengæld er det også en 'magisk halslænke', som 'vil sørge for', at spilpersonerne udfører en vigtig opgave for Graf Kurtz. De skal overbringe et vigtigt dokument til et senatsmedlem i Krangor inden fjorten dage. De får desuden at vide, at en officiel kurér allerede er blevet sendt afsted, men han er blevet udstyret med et falsk dokument og skal kun fungere som lokkemad.

Plottet:

Faktisk er det spillerne, som skal fungere som lokkemad. Det forseglede dokument de bærer, er udstyret med en magisk tekst, der vil eksplodere, når den læses højt. Tatoveringerne er til gengæld ikke magiske, selvom de stadig kan sørge for gratis mad på kroerne langs karavanevejen. Kurtz regner naturligvis med at frygten er nok til at holde spilpersonerne til ilden. I hvert fald længe nok til at barbarernes spioner kan

spilde tid på at opspore dem og myrde dem - måske endog bringe det falske dokument til deres leder. Denne jagt udgør første del af historien.

Desværre går det skævt for den rigtige kurér og hans følge - der i øvrigt er blevet sendt afsted i dybeste hemmelighed. De er nemlig blevet overfaldet og fanget af Schwarzvölker. Her kommer spilpersonerne ind i billedet, da de enten kan redde stumperne af kuréren eller i det mindste finde resterne. Under alle omstændigheder vil de pludselig stå med to dokumenter stilet til samme senator. På den resterende tur kan de blive klar over, at deres rejse var tilpas annonceret overfor barbarernes spioner, samt angrianske dødspatruljer - de skulle jo helst tiltrække sig al opmærksomheden.

Afrunding:

Hvis spilpersonerne kan nå til Krangor, kan de enten fuldføre deres mission, af frygt for tatoveringens repressalier, eller de kan forsøge at hævne sig på Kurtz - f.eks. ved at udstyre senatoren med det forkerte dokument (Bum!). Senere kan de jo vende tilbage for at få en alvorlig snak med deres arbejdsgiver - men til den tid vil krigen rase i Dunkelwald...

Contra:

Mørkets hjerte

Angrianerne har fundet ud af, at Falkenheims leder er identisk med deres forsvunde patruljefører, og derfor er de ude på hævn. Det bliver spilpersonernes opgave at kæmpe sig igennem Dunkelwald og få myrdet Kurtz. Desværre udbryder en blodig krig mellem barbarerne og Falkenheims styrker af Schwarzvölker, og det gør Dunkelwald til et endnu farligere sted at være.

Intro:

Enten som forlængelse af Kurér for Kurtz eller separat, vil spilpersonerne blive tilbudt opgaven. Det mest sandsynlige er, at de selv er tilknyttet den angrianske hær, men et kendskab til Dunkelwald kunne også være forklaringen på at netop de er blevet valgt. Opgaven er i sig selv simpel. De skal følge karavanevejen til et værtshus, Smeden, hvor de vil finde en mand, der kan føre dem til Kurtz' hemmelige borg. Manden, Aristogeiton, var leder af en mineby, som Kurtz overtog ved udråbelsen af Falkenheim. Læs i øvrigt mere om Smeden og Aristogeiton i Fønix #7.

Plottet:

Aristogeiton er en sindsforvirret ældre herre, men han er i besiddelse af en ældgammel kultisk amulet, som kan vise vej til det Schwarzvölker tempel, som Kurtz bebor. Aristogeiton vil gerne hjælpe spilpersonerne, men han insisterer på at komme med, selvom det tilsyneladende er hans angst og had til Kurtz, som har formørket hans sind. Efterhånden som spilpersonerne følger ham afsted mod Kurtz' borg, vil han i stigende grad få dem til at udføre de værste overgreb mod først og fremmest Schwarzvölker, men også andre af Falkenheims beboere. Landsbyer skal brændes og potentielle spioner straffes. Kurtz må på ingen måde få noget at vide om gruppens planer, endsige dens eksistens. Når spilpersonerne efterhånden er nådesløse nok selv, kan Aristogeiton passende ryddes af vejen, så spillerne alene kan drage ind mod mørkets hjerte.

Historien formørkes yderligere af, at Dunkelwald pludselig er en krigszone. Det hele bliver endnu mere råt og nådesløst, men til gengæld bliver det lettere for spilpersonerne at falde i med omgivelserne - sålænge de vifter med det rette flag på de rette tidspunkter.

Afrunding:

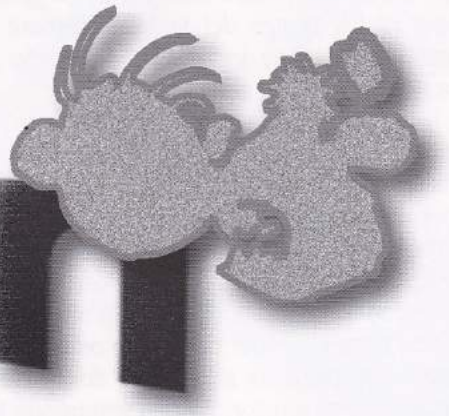
Når spilpersonerne endelig når til de gamle, enorme tempelruiner, som Kurtz bebor under de mest primitive forhold, vil de være meget hærdede, men desværre har alle deres rå handlinger fodret amuletten med energi - og derfor har Kurtz længe været klar over deres eksistens og retning. Kurtz er dog så fascineret af deres nådesløse optræden, at han vil skåne dem et stykke tid endnu.

Han vil søge at gelejde dem rundt i det kæmpe store kompleks af templer, men hele tiden betinge deres bevægelsesfrihed af, hvor nådesløse gerninger de er klar til at udføre. Til sidst vil de naturligvis ende i en arena, hvor Kurtz vil være til stede og tilbyde een overlevende friheden, samt guld og grønne skove. Kurtz er fuldstændig klar over risikoen for, at de vender sig imod ham - men hvis de stadig har amuletten, ville det blot gøre ham mere magtfuld. Hvis spilpersonerne myrder ham, vil hans sjæl fare ind i amuletten - og tilsyneladende udstyre spilpersonerne med en utrolig magt. De kan udrydde hele templet, hvis de vil, eller måske endnu værre... men i virkeligheden er det Kurtz, der bliver mægtigere - og en dag vender han tilbage. Måske efter dine spilpersoner har været på flere eventyr.

Godt begyndt

- er kun halvdelen af arbejdet. Det er først når du kender spilpersonerne, at du kan gøre din historie færdig. Indtil videre har du kun lavet formen til eventyret - men når du skal til at støbe det endelige resultat, er det vigtigt at din form hænger sammen.

Centralen



Redigeret af Kristoffer Apollo

Jeg plejer at skrive, at Centralen er stedet, hvor du ser, hvor tingene sker. I år har det desværre været sørgeligt langt fra sandheden: på grund af Fønix' ustabile udgivelsesrate er en hel stribe arrangementer ikke blevet omtalt... Men den nye ledelse lover guld og grønne skove og et blad hver anden måned - så forhåbentlig kommer Centralen igen i kontakt med den virkelige verden, i stedet for at være to siders omtale af gamle begivenheder.

I øvrigt har vi fra dette nummer udskilt kortspillene. De har fået deres egen sektion (se s.14), og kortturneringer vil herefter blive omtalt i dén del af bladet.

Men der er andet end Magic i verden. Centralen er tilbage på det rigtige tidspunkt: det er nemlig højsæson for spilkongresser, og tre af de mest ambitiøse af slagsen ligger midt i oktober...

KONGRESKALENDEREN

The Dark Part, Part VI

4-6/10 på Skærbæk Kommuneskole

Først en geografi-lektion: Skærbæk ligger midtvejs mellem Ribe og Tønder, og The Dark Part byder da også på noget, arrangørerne kalder 'ægte sønderjysk hygge' (fedtemadder og folkedans?).

I Skærbæk satser de på, at deltagerne skal have det rart - de håber, at den politik med tiden vil gøre The Dark Part til hele Sønderjyllands spiltræf. Men der er selvfølgelig også plads til udenforstående: De kan så få lidt lokalkolorit ved at spille "Danger in Døstrup II", hvor spilpersonerne, som er baseret på virkelige mennesker, finder fæle ting i mulden i 20'ernes Skærbæk. Inspirationen kommer fra et enestående fund, som har lagt grunden for Skærbæk Oldtidscenter, og det kan man høre mere om på kongressen.

Desuden er der et par andre seminarer på programmet - plus alt i rolle- og brætspil fra Junta til Vampire. Og så selvfølgelig Danmarks bedste chili con carne (siger de).

Kontakt: Brian Nissen, tlf. 7541 1127

Viking-Con 15

11-13/10 på Tårnby Gymnasium i København

Danmarks største kongres ligner sig selv. Viking-Con er så stor, at det er meget svært at lave om på kongressen, og derfor satser arrangørerne på at levere sikre succeser til de 800 deltagere.

Som altid præsenterer Viking-Con det bedste udvalg i brætspil blandt danske kongresser - de største trækplastre plejer at være Diplomacy og Titan - og der er også et flot udbud af Games Workshop-spil og kortspil. Og så har kongressen selvfølgelig den store markedsplads, hvor priserne traditionen tro vil rasle ned til det latterligt lave, efterhånden som spilforhandlerne går amok i deres priskrig.

Desuden er der rollespil i alle mulige afskygninger på programmet. Tendensen går på Viking-Con mod mere eller mindre systemløse scenarier - og i år prøver arrangørerne at gennemføre en kvalitetskontrol. Den munder ud i en prisoverrækkelse lørdag aften, hvor de bedste scenarier bliver hædret - i uhøjtidelig stil.

I øvrigt er Viking-Con gået i samarbejde med efterårsferiens to andre kongresser, Spiltræf og Pentacon. Det har ført til scenariedeling: flere af scenarierne får 'premiere' samtidig i København og Odense og kan derefter genopleves i Børkop.

Efter mange års kamp håber Viking-Con nu, at det er slut med to hold i samme rum! Kongressen har lånt ti lokaler på naboskolen, og det skulle så være muligt at lade være med at genere de stakkels spillere alt for meget... Desuden har arrangørerne har truet kantinen til at lave bedre mad (håber de) - så Viking-Con forbedres stille og roligt.

Kontakt: Bo Kaltoft, tlf. 3315 0556

Spiltræf XI

11-14/10 på Sanderumskolen i Odense

Efter et års pause er Spiltræf tilbage til nye, røde toner. Danmarks mest centrale kongres har i år kommunisme som tema, og det vil kunne ses på flere måder: kommunismen har afløst feudalismen som model for Spiltræfs organisation, og

Laver du noget, der bør omtales i Centralen? Så kontakt os:
Kristoffer Apollo og Mette Finderup
Vesterbrogade 15, 1.
8000 Århus C
Tlf. 8618 2218

generalsekretær Jacob Jaskov lover, at man selvfølgelig vil kunne opleve parader, medaljeoverrækkelser og spontan folkelig begejstring på kongressen.

Temaet er også med i flere af Spiltræf-scenarierne. Et af de to live-scenarier hedder "Under overfladen" og foregår i år 2007, hvor kommunismen endelig har sejret... og blandt de 'almindelige' scenarier finder man titler som "Røde helte" og "Marx mildner luften for den flåede mår".

Men kommunismen er (heldigvis) ikke alt. Spiltræf præsenterer også et live-scenarie i 'okkult Tarantino-stil', scenarier i mange genrer, en solid brætspilscafé og en serie konkurrencer i kort- og figurspil med store præmier (sponsoreret af Bog&idé, Goblin Gate og Games Workshop).

Desuden byder programmet på computer- og lasertag-spil, den traditionelle figurmalingskonkurrence, en skakturnering og en novellekonkurrence (der afholdes i samarbejde med et lokalt universitetsblad).

Og det hele slutter med en folkelig banket mandag aften, så man kan nå at blive helt smadret, inden man rejser videre til Pentacon...

Kontakt: Jacob Jaskov, tlf. 6614 3710 / 2072 6811.

Pentacon '96

16-20/10 på Englystskolen i Børkop

Den kreative kongres er igen i år forlagt til Børkop (nær Vejle), og programmet ligner på mange måder dét, Pentacon bød på sidste år. Det hele skulle dog blive en tand bedre organiseret, end det var i '95...

Folk fra hele landet er med til at skabe en kongres, der har en mængde tilbud, men alligevel kører i en afslappet stil. Pentacon snigåbner med et hyggeligt spilleder-kursus om tirsdagen, og senere bliver der god tid til at få spillet færdig - eller deltage i de forskellige seminarer.

Pentacon er i år delt ind i fire 'byer': en rollespilsby, en brætspilsby, en live-by og en messeby. Rolle- og brætspilsbyerne byder på spil i alle genrer; flere af scenarierne er gengangere fra Viking-Con eller Spiltræf, og på brætspilsfronten er vægten lagt på hygge-spil som Family Business og Roborally.

Live-byen står for den største live-afdeling på nogen dansk kongres: fra onsdag til lørdag er der ét scenarie om dagen - og alle fire er så godt forberedte, at spillerne får tilsendt personerne på forhånd...

Endelig er der så messebyen, som er Pentacons flagskib. Her kan man finde alt fra hypnotisør-shows til stuntkurser, og der bliver debat om rollespillets mulige farer samt oplæg om mediets fremtid (fra Workshop 2000, et projekt der starter på Spiltræf). Desuden er der en stribe andre seminarer og kurser på kongressen, som arrangørerne påstår er den uigenkaldeligt sidste Pentacon - så det er sidste chance...

Kontakt: Michael Paulsen, tlf. 9831 5535

DM i Diplomacy

16-19/10 på Pentacon

Diplomacy er et hæderkronet brætspil om optakten til 1. Verdenskrig, som kan være hårdt mod éns venskaber. Sleipner arrangerer de danske mesterskaber i intrige-spillet - i år afholdes de på Pentacon, og i de kommende år vil DM cirkulere rundt i landet.

Kontakt: Jakob Bavnshøj, tlf. 8618 9936

Vintervap '96

1-3/11 på Sundskolen i Faaborg

Der sker noget i Faaborg. Vintervap er det tredje store arrangement, som Kløvedal - den lokale forening - står for i dette efterår. De påstår, at det bobler med sjove ideer på Sydfyn, og det kan selvfølgelig ses på Vintervap.

Kongressen kommer hele vejen rundt om både rolle-, bræt-, og kortspil. I Faaborg har de en lidt anden smag end andre steder i landet: spil som MERP og TORG lever stadig på Fyn. Et højdepunkt kan også blive D&D på dansk - "med Livsanskuelsesændringshjelme og hele svineriet," som arrangørerne siger.

Vintervaps tema er i øvrigt Tolkien. Der kommer passende happenings og foredrag - og et Tolkien-inspireret live-scenarie (med skumgummivåben). Og når vi nu er i den krigeriske afdeling: Clay-O-Sy'fyn lyder som en vinder - det er Clay-O-Rama med lokale regler (bl.a. med udskiftninger).

Vintervap er tilsyneladende årets sidste kongres - og hovedformålet er at hygge sig. Deltagerne skal være tilfredse, og derfor laver Kløvedal en alt-mulig-kongres, som også reklamerer med Danmarks billigste con-mad...

Kontakt: Morten Jørgensen, tlf. 6261 2304

Enestående mulighed:

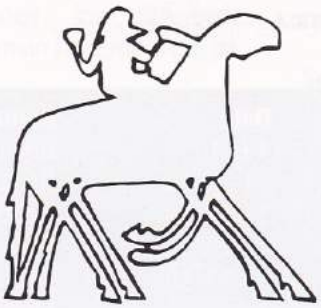
Smid hele din efterårsferie væk!
I år kan du tage på spilkongres i 10 dage i træk. Arrangørerne af Viking-Con, Spiltræf og Pentacon har lagt deres kongresser så snedigt, at man ikke behøver at tage hjem - men bare kan fortsætte, til man er ved at brække sig af Matador Mix og lugten af sure sokker i sovesale.
For at hjælpe dem, der er hårde nok til 10 kongresdage, forsøger de tre spiltræf at skaffe fælles transport fra sted til sted. Ring til én af kontaktpersonerne, hvis du vil vide mere.

Arrangement	Sted	Dato	Kontaktperson	
The Dark Part	Skærbæk	4-6/10	Brian Nissen,	tlf.,7541 1127
Viking-Con	København	11-13/10	Bo Kaltoft,	tlf. 3315 0556
Spiltræf	Odense	11-14/10	Jacob Jaskov,	tlf. 2072 6811
Pentacon	Børkop	16-20/10	Michael Paulsen,	tlf. 9831 5535
DM i Diplomacy	Børkop	16-19/10	Jakob Bavnshøj,	tlf. 8618 9936
Vintervap	Faaborg	1-3/11	Morten Jørgensen,	tlf. 6261 2304

SLEIPNER

Landsforeningen af rolle- og konfliktspillere i Danmark

Sleipners sekretariat:	v/ Kristoffer Apollo Frederiksgade 16 B 8000 Århus C Tlf. 86 12 50 55 Fax: 86 12 50 89 Åbningstider: Tirs. 14 - 20 Ons. - fre. 14 - 18
Atlantis bbs:	v/ Anders Trolle de Mezasvej 5 st. 8000 Århus C Tlf: 86 18 14 15 eller: 40 10 64 15
Atlantis scenarieservice:	Vesterport 8B 2. tv 8000 Århus C Tlf. 86 13 69 23
Sleipners projektpulje:	v/ formand Morten Jørgensen Østerbrogade 21 5600 Faaborg Tlf. 62 61 23 04



Få dem på Krogen Part III

En serie for spilledere

Ved
Peter C. G. Jensen
og Merlin Mann

Airbrush:
Morten Holm

Nu er det atter engang blevet tid til en fisketur. Vi har været ude i den gode, danske muldjord og gravet efter orme. Og tænk bare hvilke fede lækkerbiskener vi har fundet til jer. Denne gang består Krogen udelukkende af læsernes bidrag. Lækkert med den gode respons. Bliv ved, bliv ved.

GRÆSSET ER ALTID GRØNNERE
af Kasper Nørholm

Genre: A World of Darkness

Krogen:

Anno 1498. Vi befinder os i havnebyen San Lucar, Spanien. Inkvisitionen hærger. I Guds navn slagtes alle, der ikke lige findes 'klar til Paradiset': hedninge, 'hekse' - og vampyrer.

Spilpersonernen er så uheldige at falde ind under sidste kategori, og Inkvisitionen slår særligt hårdt ned på vampyrernes samfund. Det er blevet lidt for varmt at være vampyr i San Lucar. Bogstaveligt talt.

Og når man er Neonates (måske endda Caitiffs), som endnu ikke har lært at begå sig i sine nye vampyr-former, og som nyligt har mistet sine Sires til Torquemadas bålfærd, så er der kun ét at gøre: FLYGT!

Det kan desværre være svært, når Inkvisitionen ikke nøjes med San Lucar, men hærger det meste af Spanien.

Til alt held er der en mand med vilde rejseplaner i byen. En mand ved navn Christoffer Columbus. Og som man siger: græsset er altid grønnere...

Eventyret:

Spilpersonerne er nødsaget til at snige sig ombord på et af Columbus' seks skibe på dennes tredje rejse til den nye verden (nærmere bestemt Sydamerikas nordkyst omkring Pariagolfen og Orinocos Delta). Ekspeditionen stod ud fra San Lucar den 30. maj 1498.

På en sådan rejse er der masser af muligheder for episke dramaer og store tragedier. Problemerne, man kan slynge sine spillere ud i, er mangfoldige.

Hvordan bærer man sig ad med at holde sin eksistens skjult på et skib? Hvor gemmer man sig om dagen? Det kan være ret kompliceret, særligt når man er meget ung som vampyr og endnu ikke har lært at styre sin blodtørst og sine overnaturlige kræfter.

Det skaber dejligt meget rav i den, når besætningen opdager, at deres kammerater forsvinder på mystisk vis. Overtroen styrer gerne hverdagen på et sådant skib. Og hvis der oven i købet er et par Inkvisitorer med på turen, begynder det først at gå rigtigt galt...

Kan man imidlertid opretholde Maskeraden og holde sig skjult, kan man begynde at udforske de trivielle rutiner på en sådan rejse. Den ene nat kommer hurtigt til at ligne den næste, og man bliver nemt meget træt af vand - og hinanden!

Når man endelig frem til målet, den nye verden, skal der såmænd nok være et par varulve, der er negativt stemt. Gaias vogtere overlader næppe spilpersonerne til sig selv - slet ikke, hvis de begynder at sprede deres taint of corruption blandt de indfødte.

Men spilpersonerne er ikke nødvendigvis de eneste vampyrer, der har valgt denne flugtvej. Og det giver helt nye muligheder for forviklinger: Er de andre vampyrer venligtsindede? Og hvem er de egentlig?

Man kunne også forestille sig, at spilpersonerne var almindelige mennesker, som skulle med på Columbus' rejse. Så gør vi vampyrerne til modstandere.

Spilpersonerne kan alliere sig med Inkvisitionen, eller de kan blive mere og mere involverede i vampyrernes verden - måske endda selv blive børn af natten.

Som sagt: Der er masser af muligheder.

QUE?
af Balder Asmussen

Genre: Fantasy

Krogen:

Spilpersonerne har en underlig fornemmelse af at flyve (de bliver teleporteret), og pludselig befinder de sig i en stor, mørk og fugtig stensal, kun oplyst af spredte fakler. Spillerne har intet fået at vide om deres evner eller baggrund.

Foran dem står en høj, skaldet mand, der er iført en sort kappe og har en stav i hånden. Han siger:

"Velkommen til mine underjordiske kamre. I undrer jer sikkert, over at jeg har hentet jer hertil, men vor fælles fjende, Mortimus, er på krigsstien igen. Så hvorfor ikke slå pjalterne sammen og begrave gammelt fjendskab? Vores samlede visdom kan overvinde Mortimus og senere erobre hele landet, måske endda hele verden. Nå, hvad siger I? Hvad siger du, Andoloke?"

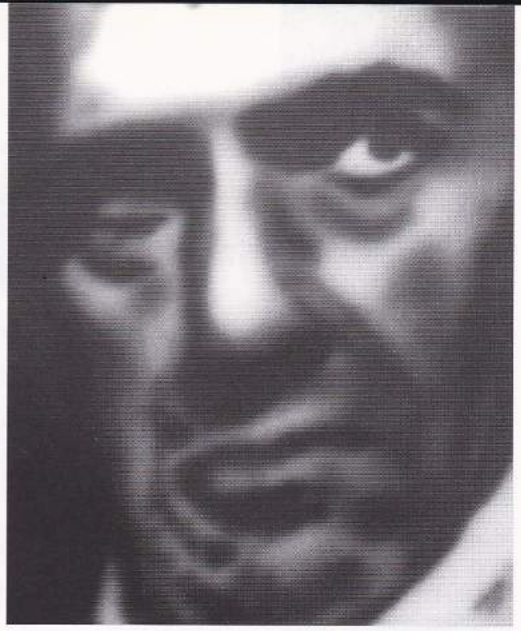
På dette tidspunkt går det op for troldmanden, at spilpersonerne har mistet hukommelsen, da han teleporterede dem hertil. Hele hans plan er gået i vasken.

"Satans!" siger han og forsvinder i en røgsky.

Her står spilpersonerne og fatter ikke en døjt. Der er en dør ud.

Eventyret:

Nu er det op til dig at skabe et eventyr. Spilpersonerne bliver måske allieret med deres gamle fjende? De møder sandsynligvis nogen, der vil slå dem ihjel for noget, de ikke kan huske, de har gjort? Måske var de en ond diktators håndlangere og bliver pludselig involveret i oprørsbevægelsen?



DRENGESTREGER
af Mads Pedersen

Genre: Krimi/Horror

Krogen:

1966: En gruppe lægekollegaer og lidt familie har arrangeret et surprise-party for deres fælles ven, John Wex. De får sig dog selv noget af en overraskelse, da han kommer brasende ind med blod i hovedet og på hænderne. Politiet finder en time senere et drengelig i Wex' bil. Drengen er bagbundet og groft mishandlet. John Wex bliver kendt skyldig i 19 fuldstændigt identiske og uopklarede sager og dømt til døden, sagen afsluttet.

1996: To sager, der er identiske med John Wex' mord, dukker pludselig op på FBI's skærme. De involverer begge et mishandlet drengelig og et signalement, der passer på Wex!

Eventyret:

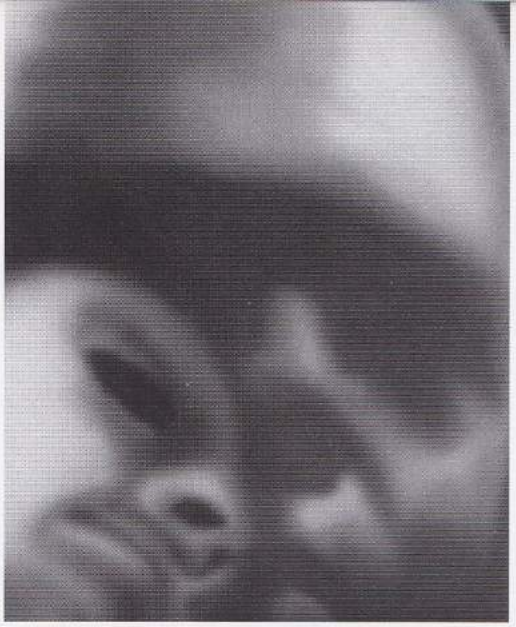
Spilpersonerne er en gruppe af FBI-agenter, retsmedicinere og eventuelt advokater. De bliver sat ind i Wex-affæren og går i gang med at lede efter morderen.

De løber imidlertid ind i en hel bunke nye spor. De fører i en masse retninger, men peger til sidst mod en gruppe læger, som lavede bestialske forsøg på drengebørn og camouflerede ofrene som ofre for en lokal børnemorder.

Morderen var én af dem, Wex, men det vidste de ikke.

Wex tog skraldet for eksperimenterne! Men hans liv blev skånet af myndighederne, fordi hans viden og arbejdet med eksperimenterne havde betydning for 'nationens sikkerhed'. 30 år senere begår Wex så to dumheder, som leder spilpersonerne på sporet af sammensværgelsen.

Spor: Forsøgslokalerne, pensionerede lægekollegaer, korrupte myndigheder, eventuelle arkiver osv.



SMILET
af Kåre Kristiansen

Genre: Krimi

Krogen:
Spilpersonerne er de to politimænd i en mindre by. Ind til videre har de ikke haft nogle problemer. Men en dag bliver en kvinde dræbt, og hendes barn forsvinder. Faderen sad i møde på sit arbejde.

Eventyret:
Forbryderen er en klovn. Han optrådte, da byen havde besøg af et cirkus. Men klovenummeret var en fiasko, ingen af børnene grinte af ham. Så nu vil han 'stjæle' alle de børn, der var i cirkuset, og tvinge dem til at have det sjovt. Først derefter vil han slippe dem fri.

Klovnen er lige blevet vikar for den lærer, der har et barn af én af spilpersonerne. Det giver ham mulighed for at 'stjæle' børn efter skoletiden - fx. spilpersonens barn.

Hvilke ledetråde han efterlader sig, er op til spillederen.

Konkurrence!

Vi fortsætter successen!

Af bar taknemmelighed over den overvældende respons på konkurrencen i nr. 12 har vi valgt at tage en runde mere. Skriv din bedste 'krog' på max. 2000 tegn og send den (maskinskrevet eller på diskette i ASCII-format) til:

Fønix
v/ Peter C. G. Jensen
Moselgade 35 2/tv
2300 Kbh. S

Har vi dit indlæg før 15. oktober 1996 kan du vinde et abonnement og tegneserien Vor Frues Orden. Vinderen offentliggøres i Fønix #14.

EN ULYKKE KOMMER SJÆLDENT ALENE
af Kåre Kristiansen

Genre: Fantasy

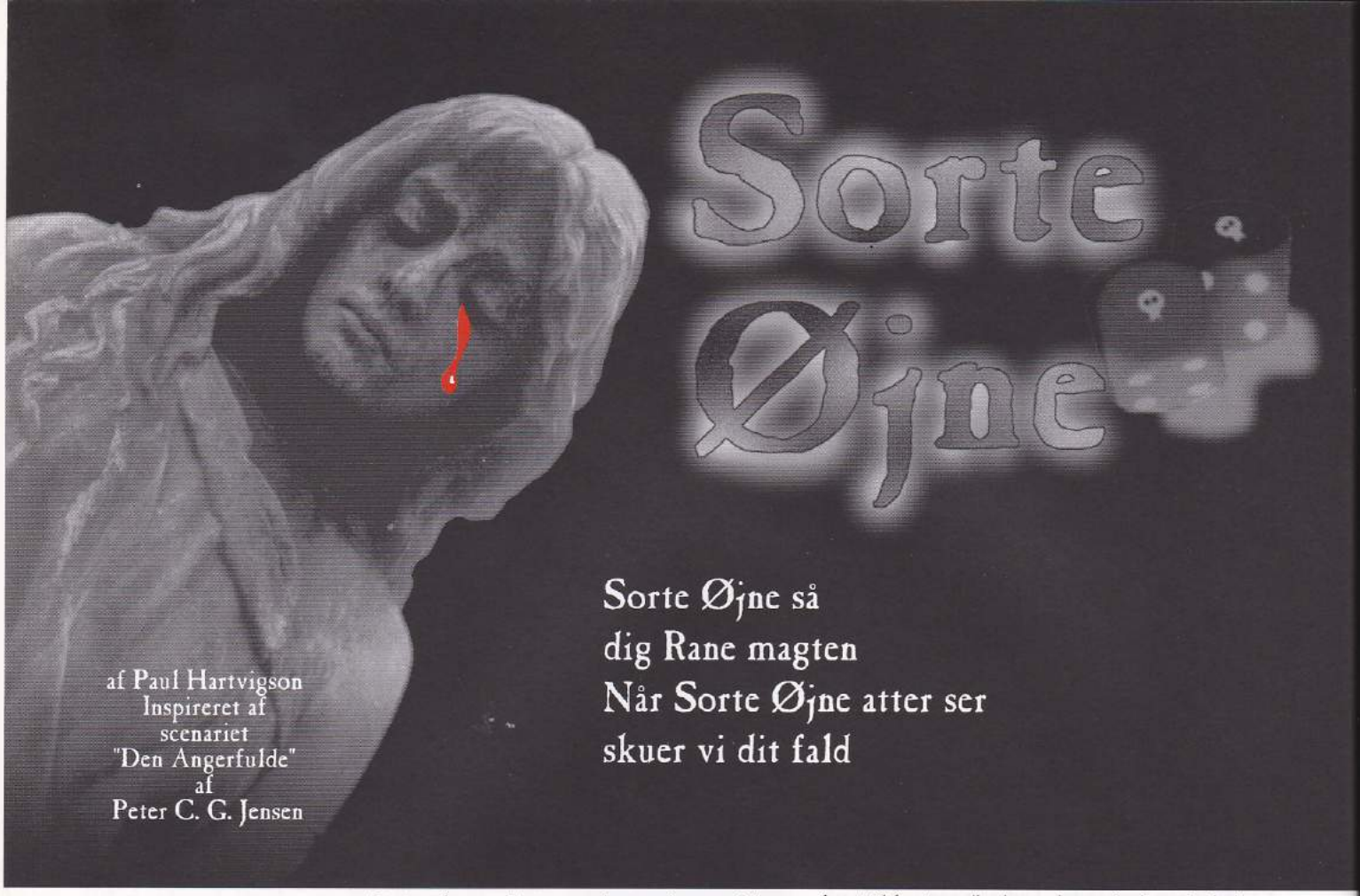
Krogen:
Troldmanden Trorik, der er én af spilpersonernes læremester, skal ud på en længere rejse. Han beder sin lærling om at passe på tårnet, og især hans meget unikke fugl, som den afsluttende svendeprøve. Lærlingen må gerne få sine venner til at holde sig med selskab.

Opgaven ser let og overkommelig ud, men en dag slipper fuglen ud af buret og flakser rundt i tårnet (1. ulykke). Jagten på fuglen ender med, at spilpersonerne og fuglen kommer til at vælte en reol fyldt med flasker (2. ulykke). Rummet bliver fyldt med dampe, og da de lægger sig, befinder spilpersonerne sig på en smuk mark og ser fuglen forsvinde ind i en skov (3. ulykke).

En stemme råber "Stop hende! Stop hende!". En pige løber lige i favnen på dem. Hun falder og bliver liggende (vrider anklen om), og en prustende dværgeagtig mand kommer løbende og får fat i hende. Han siger, at hun stjal hans penge, og nu skal hun udleveres til sheriffen.

Eventyret:
Da dampene fra de forskellige væsker blandede sig, opstod der en port til en anden verden. Hvor anderledes den er, er op til spillederen.

Dværgen er meget taknemmelig og vil gerne hjælpe dem. Han kender fuglen, der findes faktisk mange af dem, men de lever langt væk og er sky. Desuden har kongen forbudt jagt på netop disse fugle (det er landets nationalfugl). Og hvordan kommer spilpersonerne tilbage?



af Paul Hartvigson
Inspireret af
scenariet
"Den Angerfulde"
af
Peter C. G. Jensen

Sorte Øjne så
dig Rane magten
Når Sorte Øjne atter ser
skuer vi dit fald

Et eventyr til Copenhagen by night.
De tre første dele af serien er bragt i fønix 10 - 12, og det er en fordel at have dem. Der er forslag til spilpersoner på side 53.

Det går uroligt mod mørkere tider. Og i efteråret bliver freden flænget af en intrige, der bringer Fyrsten til fald, og bringer København til kanten af en vinter med meget lange og meget mørke nætter.

Den Angerfulde og hans plan.

En af de mest frygtede skikkelser i Nattens Europa er "Den Angerfulde", også kendt som "Sorte Øjne". Hvor den mørke skikkelse viser sig, venter oprør, brand og død. Han har igangsat et ritual for at ramme Fyrst Rane, og bringe København på kanten af kaos. Dette ritual udspilles i løbet af eventyret, og spilpersonerne bliver vidner til ritualet, og måske redskaber for skurken.

Den Angerfulde besidder "Dødens Terninger". De giver ham stærke kræfter, og er også hans redskab til at ramme Fyrsten. Først hidkalder han en af dødsrigets mægtige ånder under et blodbad han foranstalter på natklubben Plan 9 From Outer Space - ånden af en af Ranes fjender. Senere provokerer han til en dødelig kamp mellem vampyrer, for at binde ånden i terningerne ved at bade dem i blodet fra en død vampyr. Som det sidste spiller han de "ladede" terninger i hænderne på Fyrst Rane.

Skurken foretager delene i sit ritual åbent. Hans motiv er at vække fyrstens opmærksomhed, vække hans vrede ved brud på Maskeraden, og puste til hans frygt. Rane kender Den Angerfulde alt for godt, og ved hvad der er på spil. Frygten, og det pres der hviler på Fyrsten, gør ham netop sårbar for ritualet.

Fyrsten spiller også med. Han presser spilpersonerne til at jage Den Angerfulde. Det passer ind i skurkens plan - blandt andet kan han let iscenesætte en vampyrs død. Og når tiden er rigtig, vil Den Angerfulde lade sig besejre i kamp, og lade Fyrstens folk (spilpersonerne) erobre terningerne. De vil blive bragt til fyrsten, eller kan selv manipulere sig derhen. Og når de ender der, vil Rane blive trukket så langt ind i Dødsriget, som man kan trække en udød.

Den Angerfuldes handlemåde gør at ham og hans plan bliver omgærdet med rygter og forlydender, der vil kaste magten ud i forvirring og strid, når Rane falder. Prøv at se, hvor meget du kan få spilpersonerne til at nære overtroisk frygt for ham!

Som en konsekvens af planen, ender spilpersonerne som forvirrende medspillere i magtopgøret. Hvis de har spillet med sikker hånd, kan de vinde stor magt i Nattens København. Har de derimod rystet på hånden, kan de ende som de nødvendige ofre i magtspillet. I løbet af eventyret kan Vore Helte få at gøre med fyrstens håndgangne folk, Fogeden og Baronen. Om de har gjort sig til venner eller fjender, vil også påvirke deres skæbne, når Fyrsten er væk.

Scene 1: Plan 9

Skurken iscenesætter et blodbad på en natklub, og her laver han pagt med en af dødsrigets ånder. Samtidig sender han et signal, Fyrsten ikke kan ignorere. Spilpersonerne er tilstede, og bliver involverede.

Handlingen begynder med en række hurtige øretæver til Vore Helte, hvorefter du trækker gulvtæppet væk under dem. De kan ikke rigtig nå at handle under scenen, men de får ting at se.

Plan 9 from Outer Space på det indre Nørrebro er en kult-klub, hvor ingen kommer som sig selv. Techno afløses af ambience og tibetansk munkekor. Her er afdankede krishnamunke, gamle flippere, amatør-astrologer og piercede tøser med grønt hår. Udsmykningen er Ed Wood værdig, med plactic-ufo'er og pap-maché-monstre. Vampyrer ynder stedet, fordi de kan klæde og opføre sig næsten som de lyster. Du kan spørge Vore Helte, hvad de er igang med, som handlingen begynder.

Den Angerfulde sidder mørkklædt ved et bord i hjørnet, og leger med et par terninger, og "der noget

ved ham". Næppe har en spilperson bemærket ham, før en fed neger i grøn silkeskjorte og guldkæder vralter hen og giver ham et stykke papir. Her står sirligt skrevet i blod "Jeg er Døden, og jeg er her for at spille med terninger". Her vinker Sorte Øjne til spilpersonerne - langsomt og uden at smile. Og så bryder helvede løs.

Den slags sker ikke i København

Døren bliver banket op, og tre skikkelser kommer ind. Det er vampyrer, der emmer af blodrus, og de larmer højlydt på russisk. Den forreste er en langskægget gamling, der slynger dørmanden op mod væggen. Bag ham tårner en mand i en Røde Hær frakke, stor som en bjørn, med skægstubbene på sine kødfulde kinder indsmurt i blod. Ved siden af bjørnen danser et dødningebarn, gulligt og magert som et skelet.

De tre nyankomne - de Sibirske Spøgefugle - går hurtigt fra grovheder til blodige lege. Det er deres pligt som trofaste borgere stoppe tumulterne. Det er deres pligt som trofaste borgere.

Imedens observerer den sortøjede, og for hvert menneske der dør, laver han en håndbevægelse. Når kampen når et højdepunkt (eller nogen går efter ham), rejser han sig op, og kaster sine terninger på bordet.

Et blik ind i dødsriget

Da terningerne rammer bordet, lyder det som to fjerne hammerslag. Sorte skygger siver ud af vægge og hjørner, vinklerne rives itu, og farver brænder op som eksplosioner, der efterlader alt sort og gråt. Dødsrigets skygger danser omkring dem. Dødsrigets uhyggelige jægere fanger sjæle.

Den Angerfulde samler sine terninger op, og vinker den farligst udseende skikkelse til sig - En høj, ranglet mand i læderbrynje, bærende på en stor økse. Så vinker Den Angerfulde sine følgesvende til sig, og vender sig mod døren. Ånden med øksen følger efter ham.

Imens danser ånderne om Vore Helte, men kan ikke nå dem. De kan kæmpe sig fri af dødssynerne - de er udøde, og kan ikke rammes af dem. Dog lyder en stemme i deres ører: "Jeg får jer til sidst".

Så bliver alt sort.

Tilbage

Stemmer, syn, farver. Vagtmænd i Fyrstens uniform bevæger sig rundt mellem lig og rester. En holder de overlevende i trance. I rummets midte står Magtens Tjener og taler i mobiltelefon. Han bestiller dødsårsager til de dræbte, udslettelse af hukommelse for de levende, og en forsinkelse af brandbiler. Imens gennes de overlevende bort, og to af vagterne vagger kyndigt an til at tænde ild. Magtens Tjener ser over mod Vore Helte: "I der - I stiller hos fyrsten imorgen nat" - Magtens mer peger på dem med mobilens antenne.

Scene 2: Fyrstens vrede

Vore helte kommer til deres første møde med fyrsten, og hvesser dem til at optage jagten på Den Angerfulde.

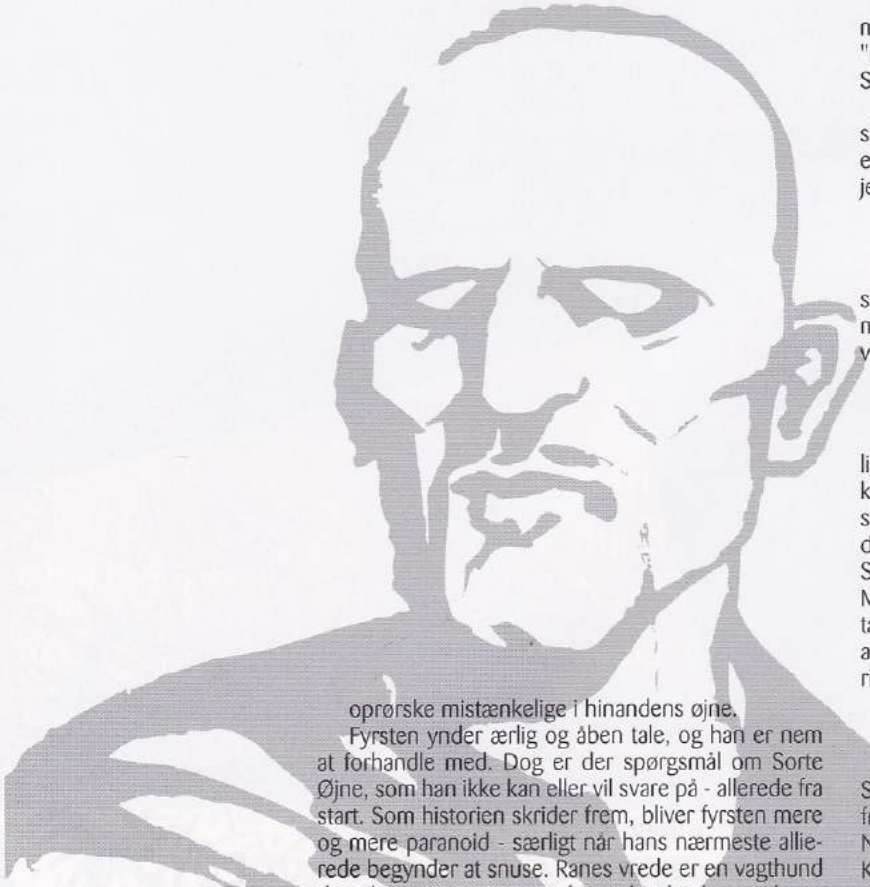
Om fyrsten i eventyret

Vore Helte kommer til samtale, har Fyrsten allerede hørt at Den Angerfulde er i byen. Han ønsker deres tavsrygte sag, og han ønsker at sagen bliver undersøgt hed så diskret at hans nærmeste rådgivere - så som Frogeden - ikke hører noget om det. Derfor vælger diskre spilpersonerne, der allerede ved for meget.

aron ker ofte. Nattens København er en lille by, og n at fanne opgaver til at opdage talenter, belønne de Den ise tvivlere med belønninger, og gøre de e bru ste,

DØDENS DISKOTEK!

udråber Ekstrabladets spiseseddel næste dag. Historien er om en eksplosionsbrand på Plan 9. Der er et par døde, og de overlevende er på hospitalet eller i krisebehandling, så journalist P. Forsholm har stort set digtet hele historien.



oprørske mistænkelige i hinandens øjne.

Fyrsten ynder ærlig og åben tale, og han er nem at forhandle med. Dog er der spørgsmål om Sorte Øjne, som han ikke kan eller vil svare på - allerede fra start. Som historien skrider frem, bliver fyrsten mere og mere paranoid - særligt når hans nærmeste allierede begynder at snuse. Ranes vrede er en vagthund der glammer og snerrer for at hindre ham selv og andre i at se ind i ham, og opdage den frygt der æder ham op.

Det Første møde

Man ledes til Fyrstens gemakker gennem soklen på en af Slotsholmens statuer. Stenenes kolde grå er smykket med sort og rødt, og blege vagter følger gæsterne som tavse skygger.

I det tredie rum sidder fyrsten på en højrygget stol, midt på gulvet. Magtens Tjener sidder ved bordet ved siden af, mellem ringbind, pergamenter, og sortindbundne regnskabsbøger. Han hiver en lille sort bog op, som han noterer i under samtalen.

Fyrsten hilser dem brysk, og begynder hurtigt at forhøre dem om hændelserne på Plan 9, på den siællandske dialekt, han aldrig har mistet. Undervejs spørger han dem om navne, blodslinier og bedrifter. Hvis de ikke selv nævner Sorte Øjne, så stiller fyrsten mere og mere ledende spørgsmål.

"Ock han spjellede med tierninger, giorde han ette?"

Fyrstens bud

Rane rejser sig op og ser på spilpersonerne. "I skal hijælpe mig med at fiende Sorte Øyne, melde tilbage til mig, Jeres Fyrste. Jage ham bort. Drebe ham, hvis I kan". Rane tager deres accept for givet. Han bruger ikke sit uliv i en evig vagtsomhed mod ydre og indre fjender for at en flok selvdyrkende sortseere skal tilbringe udødelighedens ulidelige langsomhed med selvynk. Han har tjent dem, og nu skal de tjene ham.

Rane forklarer at Sorte Øjne er en farlig fjende af freden og af Maskeraden, flere århundreder forfulgt som tilhænger af den kættereske Sabbat. Hvis de elsker deres by, og ikke vil se den i flammer, så vil de gøre som de får besked på. Hvis han hører om ånden med øksen, trækker Fyrsten sine bryn tankefuldt sammen - han kan næsten huske, men kun næsten.

Rane kan tilbyde dem magt, status, viden og materiel belønning. Men så ser han borende på dem "men sig ette te' noen , at Sorte Øyne eær i Staden."

Fyrsten ser ned som om han ikke har mere at sige. Så hvisker han: "I haver min tællid. Forråd den ette, eller...". Han ser tænksomt ud i rummet "... eller jeg skal eegenhendigt drebe jer".

Mellemspil: Undersøgelse

Vore helte kan bruge et par nætter på undersøgelser. Her er der mulighed for at søge på slotsholmen og snuse på Nørrebro. Hvad de så end gør, bliver de inviteret til Scene 3, Jagten.

Slotsholmen

Rundt omkring i Slotsholmens særeste hjørner, ligge Fyrstens Arkiv. Arkivbestyrer er Stankelbeen, af klan Ventrue, en mager gestalt med pudderparyk og stok, som bor mellem breve og foliebind, og suger det forfinede blod af bibliotekarer og forskere. Stankelbeen kom op som embedsmand fra Mecklenborg i 1701, og endnu har ingen hørt ham tale dansk. Han er den eneste der kan finde rundt i arkivet, og Vore Helte må finde sig i hans lange rablerier på om støvede dokumenter på tysk og latin.

Emner:

Sorte Øjne/Den Angerfulde: En beskrivelse af Sorte Øjne vil sige Stankelbeen noget. Et dokument fra 1665 fortæller om "Kætteren som kaldes ved Navnet Hiin Angerfulde", som blev pågrebet i København, og dømt til døden ved solens stråler. Blandt forbrydelserne var drab på sin skaber, Sort magi, og komplot for at omstyrte Camarillaens lov. Sidste sætning er "End ikke Asken var tilbage af hans Legem efter Straffens Fuldbyrdelse."

Dødsriget: I en række stilehæfter har Jan Svendsen (1891-1914) beskrevet og tegnet dødsrigets herskere. en mand med en økse svarer til beskrivelsen af "Den Holstenske Skarpretter, Johann von Leck, en Adelsmand der kom til Danmark med Grev Gerharts Holstenske Styrker i 1326. Han svor at dræbe Lederne af de Sjællandske Bønders Rejsning, men faldt selv i et baghold. Siden har han sanket Sjælene af dem der dræbes ved Krig og Kamp." (Hvis Fyrsten hører dette, bliver han bange... den mand har han selv myrdet for snart 700 år siden!)

Baronen

På Slotsholmen kan man også løbe ind i Fyrstens nærmeste rådgiver (se Fønix 10). Som altid er den ældre herre nydeligt klædt (lilla jakkesæt, kulørt slips, og en simpel hvid paryk med hårpisk), og som altid høflig. Han indlader sig på en kort passiar, om vind og vejr. Da de skilles, ser han på dem. "Om d'Herrer (og Damer) er nogen Hjælp nødig, da anbefaler jeg mig til at bistaa Dem i at søge Deres Trængslers Løsning, au Revoir!".

Nørrebro

Flere spor fører mod denne bydel. Her lå Plan 9, og folk, der svarer til angribernes signalement, er set blandt de russiske oprørere Markus Ravnsbjerg har "importeret"(Fønix 12).

Nørrebro er opdateret slum. der er ryddet ud i de sort-røde lejekaserner, og nyt socialt boligbyggeri er kastet ind, og bidrager til en sjov, men ikke køn blanding af nyt og gammelt. Her og der ligger gammelt skurbyggeri, andre steder beton og værksteder. Bydelens største park er Assistens Kirkegård,

omkranset af en 2,5 meter høj gammel mur. Forbi den løber Nørrebrogade med snuskede butikker i gamle ejendomme, side om side med palæ-agtige facader, og pres fra en trafik, der ikke er plads til. Befolkningen er også en stor blanding, med det nære og fjerne østen talstærkt repræsenteret.

Nattens Nørrebro har altid være udenfor Fyrstens kontrol. Og trods sanering i 70'erne, er mange oprørere blevet tilbage. Persson (Fønix 11) har mange kontakter her, selv efter han flyttede til Christiania, og overlod det til Markus Ravnsbjerg at lede oprørene. På det seneste har Markus importeret flere øst-vampyrer. Men rygterne siger, at han ikke helt kan styre sine folk, der går på jagt på andres enemærker. Særligt Fyrstinden af Frederiksberg, har klaget til Raneover det fremmede rakkerpak. Der går også rygter om at der er våben i omløb på Nørrebro, og at nogen på slotsholmen ser gennem fingre med dette.

Fangeren (Fønix 11) er begyndt at luske omkring - på Nørrebro, ved den udbrændte tomt til Plane 9. Han oppasser spillerne, og stiller dem dunkle spørgsmål. Han siger han kan se de bærer "åndernes mærke". Gamle Jensen (Fønix 12) holder ører og øjne åbne. Hvis han tror at en spilperson er et "godt liv", vil han give gode råd. "Giv Fyrsten hvad Fyrstens er." eller "Stå ikke i vejen for Skæbnen". Jensen forstår lidt af det der foregår, og han er interesseret i at Fyrsten får sin "gave". Han kan tænkes at råde spilpersonerne i den retning.

Med lidt arbejde, kan man komme til at tale med Ravnsbjerg. der trods revolutions-parolerne opfører sig mere og mere som en smart forretningsmand. Men bag facaderne, er den gamle 68'er bange. Bange for at blive syndebuk: "Vi udsættes for magtens provokationer, og de fodrer os med løgne, for at nogen skal gå for vidt. Men de kan ikke stoppe Forandringen". Markus vil frem for alt have fred (et par måneder endnu). Han vil gerne sælge de Sibirske Spøgefugle ud, og gerne pumpe spilpersonerne for rygter om Den Angerfulde, som han ikke ved hvem er. Men han vil også gerne pudse sin revolutionære glorie. Men Markus kan gøre som han vil. Den Angerfulde skal nok selv se til at hans folk bliver fundet.

Scene 3: Jagten

Den Angerfulde bruger sine følgesvende som bytte for at skabe en dødskamp mellem vampyrer, Her vil han binde den Holstenske Skarpretter i terningerne ved at sænke dem ned i en døende vampyrs blod.

En af Fyrstens nærmeste støtter blander sig i sagen. Det er Fogeden, der står for lov og orden. Måske har Vore Helte fundet fjenden. Måske ikke. Men pludselig bliver de opsøgt af Fogedens folk, og inviteret til jagtselskab. Fogeden har fået lov til at indkalde dem af fyrsten. Fogeden vil gerne prøve dem af, og se om han kan liste noget ud af dem. Fyrsten tager på at de kan sløre at Den Angerfulde er i byen. Fogeden har ikke hørt noget om den sortøjede; han vil bare at der gemmer sig noget bag de Sibirske spøgefugle. Og han tror det er de samme, som for- er Nørrebro-oprørerne med våben.

Selskabet samles i en skurvogn på Stengade, hvor det er faldet helt på. Fogeden dominerer rummet. Han er slidt Securitas-uniform med walkie og lygte. På et tysk byder han velkommen til Vore Helte, og et par andre inviterede. han byder på en dram blod fra en autonom før jagten, og forklarer så sin plan.

I sin simpelthed går den ud på at jægerne nærmere sig i små grupper til det baghus, hvor Spøgefuglene gemmer sig. At de holder øje med vidner og mystiske hændelser. Så vil Fogeden og et par andre selv gå ind af fordøren - og resten er parat til at tage dem der flygter.

Stedet

Spøgefuglene (og Sorte Øjne) gemmer sig i kælderen til et overlevet baghus, inde i en karré mellem Griffenfeltsgade og Kapelvej, der løber langs Kirkegårdsmuren. Baghuset er omkranset af en gård med gamle lejekaserner og nye betonhuse sminket med mursten, midt i et gårdmiljø med fliser, græs og legeplads.

Klip-klip-klip

Scenen beskriver angrebet, og Spøgefuglenes flugt, gennem baggårde og over kirkegårde. Teksten skal give en fornemmelse af, hvordan du kan køre det. Som klip mellem positioner, hurtigere og hurtigere klip. Når terningerne bliver kastet, går det rigtig løs, og der sker sære og blodige ting. Nu skal spillerne lige nå at få orienteringen, før du klipper til næste position. Svar hurtigt på spørgsmål, og spring dem over, hvis de vil sinke dig. Men prøv at køre handlingen simultant.

Et sted lurer den Angerfulde. Han bruger terningernes kræfter til at få en dødelig kamp igang mellem to vampyrer, så han kan dyppe sine terninger. Men han dukker først op når kaos hersker.

Frem mod byttet

Jægerne tager position. Her er nogle af de ting, der sker umiddelbart omkring blokken.

På et gadehjørne er tre mørklødede unge mænd i mundhuggeri med en opsvulmet dranker, der tjatter ud efter dem. De tre hvæsser kløer, og den gamle har nogen at råbe efter - **klip.**

Der er musik og stemmer på Café Tolveren. I et tilrøget interiør af faste gæster og mørkt træ, giver Niels-Ove omgang, og flotter sig. Berit der er fyrre, fed og farvet prøver at charme sig ind på ham, og Tonni surmuler ved jukeboksen - **klip.**

Over muren til Assistenst Kirkegård, står en kvinde i regnfrakke ved en gravsten. Hun går let frem og tilbage, som i en dans - **klip.**

Bag et vindue mod gården sidder to unge om et bord dækket af lærebøger i medicin. Manden ser på kvinden. "Anette, tror du det er slut, helt slut, når vi dør?". - **klip.**

Jægerne flytter nærmere. Fogeden giver signal. Jagtens skal begynde. En gruppe går ind i baghuset. Der er stille ved døren, som de lytter. - **klip.**

To karseklippede unge mænd med baseball-trøjer drejer om hjørnet, og går ned mod Café Tovleren. - **klip.**

Nu ruller vi...

Et øjeblik er stilheden total. Så kommer lyden af to terninger der kastes. Som lyden af store sten, der vælter ned, et sted langt borte og tæt ved.

"Det ved jeg ikke, hvorfor det, Henning". - **klip.**

Fordøren går op i hovedet på angriberne, og Bjørnen vælter ud og kaster dem til side i et mægtigt kraftopbud. Gamlingen springer op gennem gulvet til lejligheden ovenover, og kaster sig ud af vinduet, og klatrer hastigt op af nedløbsrøret. Dødningebarnet, hopper ned i et hul, hvor der engang stod et lokum. - **klip.**

En af de unge på hjørnet skubber til drankeren, der strejfer ham med sin næve. - **klip.**

Kvinden på krikegården trækker en hane frem fra under sin regnfrakke. Den er bundet med ståltråd om fødder og næb. I den anden hånd har hun en kniv. - **klip.**

To mænd træder ind på Tolveren, og tavsheden sænker sig. Niels-Ove ser ondt på dem."Hvis vi vidste det var slut nu, ville livet være nemmere, tror jeg", siger fyren. - **klip.**

Bjørnen styrter gennem gårdmiljøet med sine forfølgere i hælene, og løber ind af en bagdør i hjørnet. - **klip.**

Gamlingen når baghusets top, og springer over til en anden bygning. Han griber adræt tagrenden, og svinder ind gennem et vindue på 4'de. - **klip.**

Dødningebarnet borer sig gennem jorden i en tunnel hun selv har gravet, og begynder at bore sig op. - **klip.**

Pigen rynker på brynene "bare fordi du ikke tror på Paradis, gør det dig ikke fri for ansvar nu og her, hvis det er det du mener". - **klip.**

Niels-Ove ser over mod Tonni. "Er det dig, din stikker, der har solgt mig?" De to baseballfyre griner til hinanden og gør klar til spring. - **klip.**

Fire rollespillere kigger op som den gamle mand braser ind i værelset. Men i næste øjeblik, har han vinket farvel, og er styrtet ud af døren. - **klip.**

Damen ved gravstenen skærer halsen over på hanen, blodet drypper ud på graven. - **klip.**

En to meter høj russer brøler gennem Tolverens lager, ind i baren og gennem disken. - **klip.**

"Nej - nemlig. hvis du ved det er forbi når du dør - så har du kun én chance". - **klip.**

Den gamle draker slår ud i pludselig vrede, og rammer en af de unge hårdt, så han tager sig til næsen, hvor blodet løber ud. - **klip.**

Gamlingen tager trappen fra fjerde ned i to spring. Da han vælter ud på gaden, drejer en kvinde panisk til højre, ud foran en varevogn. - **klip.**

En af civilbetjentene trækker og affyrer i panik. To skud rammer Bjørnen uden virkning - det tredie går i øjet på Berit ved baren. - **klip.**

På kirkegården eksploderer jorden, og Dødningebarnet kommer op. Kvinden med Hanen tager sig til brystet, og falder om. - **klip.**

Varevognens fører ser efter gamlingen, før han drejer hovedet, og ser den rædselsslagne kvinde på cyklen, før han rammer hende.. - **klip.**

En kniv bliver stødt i ryggen på den gamle dranker. - **klip.**

"Anette, hvis jeg vidste jeg skulle dø imorgen, var der een ting jeg..." Lyden af skridende bremser afbryder Hennings ord. Han føler sig underligt lettet.

10 minutter efter myldrer gaderne med politi og journalister.

Scene 4: Fyrstens Frygt

Den Angerfulde har vækket Fyrstens frygt, og han sender Vore Helte ud på en sidste opgave.

Fyrsten har atter indkaldt Vore Helte til møde. Han vandrer frem og tilbage i sit raseri, og klager over Fogeden, der jokkede i spinaten, og Baronen, der ikke fik stoppet historien. Med mindre de provokerer ham, falder Rane dog ned igen.

Rane vil svare på spørgsmål - og indrømme at han kender Den Angerfulde - og at han hjalp ham med at få magten - men Rane også slog til mod ham, da det viste sig at Den Angerfulde brugte sort magi, og støttede den forbudte Sabbat. Men det er ikke tid til snak, det er tid til handling, siger Fyrsten. Han vil have at de finder den Hellige til ham.

Den Hellige

San Blai de Montgri er en af Københavns største særlinge: skriftefader for mange ældre vampyrer, sognepræst fra Katalonien, og iøvrigt kanoniseret helgen. Fyrsten har brug for nogen til at modstå Den Angerfuldes Sortekunster. Selvfølgelig, hvis de kan få ram på Den Angerfulde, ville Fyrsten være fuldt tilfreds!

Kendte ansigter

På vej ud fra audiens med Fyrsten passerer Vore Helte de to der skal til den næste audiens. Det er Baronen (i grøn skødefrakke i 1700-tals-snit) og Fogeden (i en poset træningsdragt fra Hjemmeværnet). De ser stille op på Vore Helte, når de passerer.

Scene 5: Den første stormvejrsnat

Den Angerfulde ligger på lur, og indlader sig på en kamp, som han tilsyneladende taber. Han efterlader terningerne i Vore Heltes ejendom, og derfra vil de sørge for at komme i Fyrstens hænder.

Det er den nat, hvor efteråret for alvor bliver koldt og råt. En nat hvor stormen kaster de døde blade i

ONDSKABENS ØJNE?

står der på Ekstrabladets spiseseddel næste dag, og BT skriver SKRIFTEN PÅ VÆGGEN. Historien er om en "kannibal-rede" opdaget i en kælder på Nørrebro dagen før, med rester af lig. På væggen var skrevet i blod:

Sorte Øjne så
dig Rane magten
Når Sorte Øjne atter ser
skuer Vi dit Fald

Politiet spekulerer at digtet vil fælde gerningsmanden. I en Følgeartikel i EB (Nekropolis Nørrebro) fortæller P Forsholm om det makabre sammentræf af dødsfald omkring kareen.

Dementi: dagen efter kommer dementien i begge aviser: "Medicinstuderende bag makaber spøg", og Peter Forsholm bliver sendt op for at dække færgeblokaden i Frederikshavn. Men for Nattens folk er budskabet klart. I et kort øjeblik glippede kontrollen med pressen.

vild dans. Byen og de nøgne træer skutter sig. Og efter Den Angerfuldes digt er endt på Ekstrabladets Spiseseddel, så ånder byen også af intriger. Dem kan du lade Vore Helte indsnuse.

Den hellige er ikke til at finde - det vil vise sig under spilpersonernes søgning. Men undervejs vil Den Angerfulde have fundet dem. Hvis du vil fremskynde klimaks, kan Fyrsten have vejledt dem lige til det kolonihavekvarter, hvor Den Hellige bor. Men ellers kan du sende dem rundt i byen og spørge efter ham - spørge, og se, hvad der sker.

På Nørrebro kommer det til spredte håndgemæng mellem oprørere og politiske marginalgrupper. De beskylder hinanden for at stå i ledtog med fyrsten, være i lommen på Sabbaten, osv.

På Frederiksberg har Fyrstinde Katrine Lilienskjold indkaldt byens førende skønånder til sin salon. Modsat sædvane, kan man ikke snakke sig forbi dørvagterne.

På Amager Fælled har Egern kaldt sine nærmeste allierede til sig, for at hvæsse klør og berede sig på kampen der vil komme. Deres dyriske kald lyder ud over det åbne land.

På Vesterbro angriber fire af N'Kuntos negere Max Seidlitz, en af Fyrstens støtter i området, og udbrænder hans antikvitetsforretning.

En kortege af Motorcykler kører igennem byen. Forrest er Høvding, som ingen ellers har set i et år.

Terningerne er kastet

Dette er byen - og stemningen koger. Et sted her angriber Den Angerfulde. Han er ude på en jævnbyrdig kamp, som han kan tabe - og han kan kalde et par Sabbat-russere ind, hvis han finder det passende. Men det er ikke det vigtige.

Det vigtige er at der kommer en kamp mellem heltene og deres fjende, en kamp, hvor kroppe flyver gennem luften, gammelt blod flyder, og folk får banket kantsten halvt ind i hjernen.

Så til sidst... De er ved at have ham. De holder ham nede, med pælen hævet, parat til stød. Parat til et dødeligt slag. Så falder to terninger ud af skurkens hånd. Men lige da. Lige Da! Da rammer slaget - som terningerne har tamt jorden, men før de ligger stille. Og den Angerfulde er væk. Er røg. Kun terningerne ligger tilbage...

Fra hånd til hånd...

Nu begynder den mest satsede del af Den Angerfuldes spil. Nu skal terningerne videre til Rane. Men læs noten "Sorte Øjne". Terningerne har deres egen vilje, og de vil nå frem. Og denne nat er fuld af ting der kan gå galt. Så hvis ikke Vore Helte selv finder på det, vil "skæbnen" nok sørge for at de bliver sendt i den rigtige retning.Om ikke andet har Fyrsten pludselig fået lyst til at tale med dem, og sender sine folk.

Scene 6: Fyrstens Fald

Fyrsten vil række ud efter det håndgribelige bevis på Den Angerfuldes nederlag - men Sorte Øjne vil dog skue hans fald.

Vore Helte bliver ledt ind til den sidste audiens af Fyrsten. Han stirrer stift på dem fra sin stol som de kommer ind. Ved siden af ham står Baronen, bøjer sig ud og hvisker noget i Ranes øre. Fogeden læner sig ud og skulende op af stolen. Det er ikke helt forkert, hvis de har fornemmelsen af at de skal tale deres sag nu. Men før eller siden kommer de nok til at hoste op med terningerne - hvis ikke Fogeden skal ryste dem personligt.

Et slag for meget

Fyrsten ser på terningerne, og så på Vore Helte. "I har giordt ded, I har værkelig giord ded". Han ser triumferende på Fogeden. "Jeg mente nok man kunne lide på de hersens unge folk". Han knuger terningerne i hånden. "Nu kan han ette røre mig". Og så smider han terningerne fra sig - og hans ansigt fortrækkes i en grimasse af ubehagelig overraskelse. To sorte øjne stirrer op på ham - to ettere!

Et sort væsen siver ud af terningerne. En skygge fra dødsriget - af en mand i læderbrynje, med en stor økse. Men kun Rane og Spilpersonerne lader til at kunne se den. "Du er død", råber Rane "Jeg dræbte dig" hans stemme er fuld af angst. Den Holstenske skarpretter ser på Rane, og siger. "Men da du levede, svor jeg at du ville få min økse at smage". Skarpretteren hugger.

Ranes ansigt fortrækkes i krampe, og han synker om på jorden. Ligger stille. Baronen kaster sig ned over ham og rusker i ham. Så ser han op. Fyrsten af København er gået i Dvale - Torpor. Alle tegnene er der - kun eet er anderledes. Det er som om Ranes pupiller har udvidet sig til at dække hele øjenæblet.

Sorte Øjne

Efterspil

Hvori det viser sig om Vore Helte skal brændes eller belønnes.

Fyrsten er faldet - og København koger. Vore Helte står i et rum med Fogeden og Baronen og Fyrstens vagter. Og eventyret kan ende her og nu i et gensidigt blodbad.

Men hvis vi må også tænke på natten imorgen. Baronen ved at hans overlevelse og byens fred afhænger af at nyheden om Ranes skæbne ikke slipper ud de første par dage - indtil magten kan re-etablere sig. Så han vil prøve at overtale spilpersonerne til at støtte magten. Han taler til deres anstændighed, og til deres griskhed.

Fogeden er heller ikke interesseret i at dø. Han tror ikke de har planlagt Fyrstens fald. Han vil også være indstillet på arbejde sammen med dem. Men hvis samtidig vil han holde dem i baghånden som syndebukke.

Hvis Baronen og Fogeden begge har grund til at tro at Vore Helte er nogle upålidelige skvat, vil de takke dem og sende dem bort. Der vil så gå en halv time, før de erklærer en blodsjagt mod dem. I så tilfælde vil spilpersonerne tjene som "rød klud", mens magten reorganiserer sig. Fogeden kan lade skinne igennem at dette vil være konsekvensen, hvis de ikke samarbejder.

Dagen efter Fyrstens Fald.
LANDSHOLDET: VI ER TIL GRIN siger Ekstrabladets spiseseddel. BT fortæller at KANINFARMERE SCORER EU-KASSEN. Tilbage til hverdagen - indtil næste gang!

Dramatis persona:

Navn	Rolle	Tidligere omtale
Den Angerfulde/Sorte Øjne	Skurk	
Osip, Olga og Oleg	Russiske fanatikere i skurkens sold	
Den Holstenske Skarpretter	Hævnende Ånd, som skurken hidkalder	
Magtens Tjener (Boysen)		#12
Rane	Fyrste af København, offer for komplot	#10
Baronen	Fyrstens rådgiver, som fyrsten ikke stoler på	#10
Stankelbeen	Fyrstens arkivar	s. 46
Markus Ravnsbjerg	ung oprører, med for mange jern i ilden	#12
Fangeren	Inuit-vampyr, på sporet af sin skaber	#12
Gamle Jensen	Skummel bedemandsvampyr	#12
Fogeden	Ordenshåndhæver, som fyrsten ikke stoler på	#11

Camarillaen. Vampyrernes verdensregering, som Fyrst Rane sværger til. Deres regler begrænser blodsudgydelser, og påbyder vampyrer at virke i det skjulte.
Sabbaten dyrker det frie initiativ - inklusive mord og åben magtudøvelse. At tilhøre Sabbaten er en dødssynd.

Dødsriget kan normalt ikke påvirke vampyrer - medmindre den stærkeste sorte magi er på spil. Det er den her.

Ritualet og Den Holstenske Skarpretter.
Den halvt gennemsigtige form af en vejrbidt halvgammel mand i en middelalderlig læderbrynje, der hvæsser en stor økse med en slibesten. Han var i Hertug Gerhards hær, og i 1328 svor han selv at ville føre øksen over Rane, bøndernes leder, der nægtede at bede om nåde. Men Rane forsvandt, og da Skarpretteren forfulgte ham, fandt han døden. Skarpretteren fandt ikke hvile, og er nu en mægtig høstmand i Dødsriget. Han går villigt ind i Terningerne for at ramme den ene der undslap ham. Når Rane får terningerne og kaster dem, står han over for ånden af den drabsmand. døden havde tiltænkt ham. Det vil styrte Rane i armene på den frygt, som Den Angerfulde har pustet til gennem ritualet - og han vil gå i Dvale.

Uro i København er en by i Rusland
Der har altid hersket fred mellem Danmark og det store rige i Øst, fra de første kontakter for over 500 år siden. Og Rane i København var en stor støtte for sine Russiske klanbrødre til at vinde striden om kæmperiget ved revolutionen i 1917. Men mens de muntrede sig ved at drive et voldsregimente, var budskabet til klanbroderen i København, at han skulle holde fred med omverdenen og handelens blodsårer åbne. I 1920 opgav Rane at iscenesætte et magtskifte, og lod Baronen klippe revolutionens sidste røde knopper, og binde dem ind i kompromissets blomstrerkrans. Siden har København tjent en rolle som mellemgrund i klan-stridigheder
Men nu raser Jyhad'en i Rusland. Brujah-klanen vil genvinde deres positioner, varulve kæmper mod ødelæggelser, østlige vampyrer trænger sig på, og Baba Yaga hytter sine. Sabatten i Rusland trives og vokser i det kaos, og de ønsker ikke at Camarillaen skal bruge København som base for at påvirke Rusland. Derfor er Sabbatten medspiller i Den Angerfuldes planer, og har stillet nogle af deres agenter i København til rådighed for ham.
Men er det den russiske Sabbat, der har hyret den Angerfulde, eller han er kommet til dem - det melder historien intet om.

Kanonføde
Sorte Øjne har kommandoen over delinger fra den russiske Sabbat. De tre Sibirske Spøgefugle er beskrevet, men der kan være flere efter behov. De opfatter alle Den Angerfulde med religiøs overtro - for dem er han Hævnens Engel.

De tre spøgefugle har infiltreret Ravnsbjergs oprørere, men alle holder sig klar af dem, fordi de er sindssyge. De møder nok deres skæbne i Scene 3, Jagten. Men hvis nogle af dem undslipper, kan de lure rundt i København som jaget bytte længe endnu.

Gamlingen: Da Osip fortalte om, hvorfor han måtte dræbe sin datter og hendes børn, var der ikke et øje tørt i retten. Og i fængslet i Kazan i 1897, blev han udødeliggjort af en af byens Toreadorer. Siden har han fortalt rørende historier om alle sine drab.

Dødningebarnet: Olga lå tre dage i massegraven, klemt inde af ligene af de bønder der ikke ville afstå deres land, dengang i 1929. Så en nat blev hun gravet frem og gjort del af Nosferatu-reden i Smolensk - indtil Fyrsten der brændte dem ud.

Bjørnen: Oleg og hans gruppe havde været sneet inde i tre måneder på udposten i 1961. Han havde allerede ædt og ædt de andre, da Bjørnen kom og lod ham være en af Vilddyrklanen.

i scene 2...

Et eller andet sted i kaoset, mellem gravstenene er Den Angerfulde. Han vil indvie terningerne ved en vampyrs død. Han vil påvirke virkeligheden så der kommer et opgør. Mellem en af Spøgefuglene, en spiller, en anden. Den Angerfulde er ligeglad.

Når taberen er banket, er der pludseligt et slag der er umådeligt stærkt. Halsen flås halvt op, og offeret vrider sig i smerte. Vinderen er afkræftet, og falder sammen i et øjeblik - og ser så Tilskueren - Sorte Øjne. Sorte Øjne går hen til blodpølen - og åbner sin hånd med terningerne i - og dypper dem roligt i det fossende vampyrblod. Så bliver taberens øjne helt sorte, og kroppen synker sammen, og går i hurtigt forfald.

Man kan se en ånd - en gennemsigtig ånd af en mand i læderbrynje og med økse gå mod Den Angerfulde - og pludselig er ånden væk. Den Angerfulde forsvinder også i skyggerne.

...det fortælles

For tusind år siden spillede Døden terninger - og tabte

Det handler om en skikkelse der kaldes Den Angerfulde. Han spillede mod Døden, og vandt en sjæl. Men da han ville have sin faders sjæl, kunne Døden ikke give ham den. Så svor han sin hævn - og spillede med Døden om sin egen. "Hvis jeg taber, så må du tage min sjæl, men hvis du ikke tager min sjæl, så tager jeg en pant fra dig". Da Døden kom og krævede hans sjæl havde han ingen. Han var gået over i vampyrernes skyggeverden, og Døden måtte yde ham et pant, og han tog Dødens terninger.

Et andet rygte siger at Den Angerfulde var i København i det skæbnens år 1659, hvor fyrst Svarte faldt fra magtens tinde, og Rane blev fyrste. Men det er ikke noget populært rygte, der knytter Fyrst Rane sammen med en berygtet lovløs og sortekunstner.

Et tredie rygte om Den Angerfulde er at han er omrejsende morder, og indkasserer Vampyrers sjæle. Nogen siger han arbejder for Sabbatten - andre siger at han arbejder for Een, som ikke ellers kan røre vampyrer...

Sorte Øjne.

Terningerne er skåret af menneskeknogler for lang, lang tid siden, og deres øjne har form som dødningehoveder.Terningerne er trolddomsfyldte i sig selv, men de indgår også som led i Den Angerfuldes meget dystre ritual. Det følgende er nogle retningslinier for hvordan de virker.

- Terningerne er nøglen til held eller uheld. Bliver de rullet, giver tilfældighederne større udslag.

- Terningerne trækker på dødsrigets energier, og det er skæbnesvangert for dødelige at bruge dem. Men da Døden ikke kan ramme vampyrer, går den amok på de levende i en mindre omkreds.

Hvis du kender terningerne, kan du styre dem - også selv om de er i andres varetægt. Således kan en af hovedpersonerne få terningerne og bruge dem. Men måske er det Sorte Øjne der styrer slaget.

Terningerne har deres egen vej og vilje, og de kan være meget svære at slippe af med - og så pludselig blive væk. De kan dukke pludseligt op i dine hænder, og dratte ud af huller i dine lommer. Engang imellem er det som om det ikke er dig der styrer terningerne, men at de styrer dig! Og lige een ting: Så længe Den Angerfulde har terningerne, er han stort set usårlig.

Dette er indvånere i Staden Kjøbenhavn. De kan bruges som spilpersoner eller bipersoner. I det sidste tilfælde er det angivet, hvor de kan passe ind . Som altid er spiltekniske oplysninger op til dig! Eisenhardt og Bjarke er spilpersoner fra det oprindelige kongreseventyr, og Pianisten er indsendt af Kåre Kristiansen, Græsted.

EISENHARDT

Den sære dreng kom var små kår, men nåede anerkendelse som digter, allerede som tyveårig, og han begejstrede med sine hyldester til glæden. Men da en af nattens børn bragte Eisenhardt ind i Natten for at kaste sit lys der. Men uden solen, sluktes digterens gnist, og Eisenhardt blev overladt til sortsyn og eksistenskrise, og ænser kun sløret de mørke stier han betræder.

Birolle: gæst på Plan 9, kontakt på Nørrebro, morbide udtalelser.

MARIANNE LAVILETTE

Familien Lavilette dominerer blandt Tremere i København. Den fordyber sig i et alkymistisk eksperiment, der var igang før Gamle Lavilette kom til byen i 1598. De ældre pusler på laboratorier og læreanstalter omkring i byen, og de unge holder kontakt til omverdenen, indtil også de trættes af den, og helt helliger sig Eksperimentet. Marianne er født til natten som 28-årig, og hendes adfærd ligger et sted imellem en venligt nedladende overlæge og en utålmodig snotunge.

Birolle: deltager i Fogedens jagtselskab, viden om dødsriget.

BJARKE

Vildt raseri, øretæver og bitre nederlag er konturen af Bjarkes opvækst på det ny Nørrebro i 1880'erne. Men i vampyrernes verden har han fundet sig til rette som kriger, og har tjent Camarillaen godt. Han kan føle smerte og rædsel, og det sætter ham i stand til at sprede den. I den strøm, føler han at han er. Nu er han vendt tilbage til København, for spændt på at se om der er nogen der er ...respekt værdig dér.

Birolle: Livvagt for Fyrsten, kontakt på Nørrebro, del af Jagtselskabet.

OBERSTEN

Friederich von Stoholm er en af byens kendteste særlinge. Hans stålblå blik er gennemtrængende, han elsker uniformer - og tøjhusmuseet er hans garderobe (selvom han prøver at overholde maskeraden). Selvom han er af Malkavs galningeklan, har Fyrst Rane givet ham ansvar for byens ydre forsvar, og ingen forstår militære logik som han, selvom det siges hans sagkundskab blev forældet med forladeren (Natkanalen i Fønix 12 beskriver hans dispositioner). I embeds medfør fortager Obersten sig de mærkværdigste ting.

Birolle: Recognocerer i byen, med i jagtselskabet, blander sig...

PIANISTEN

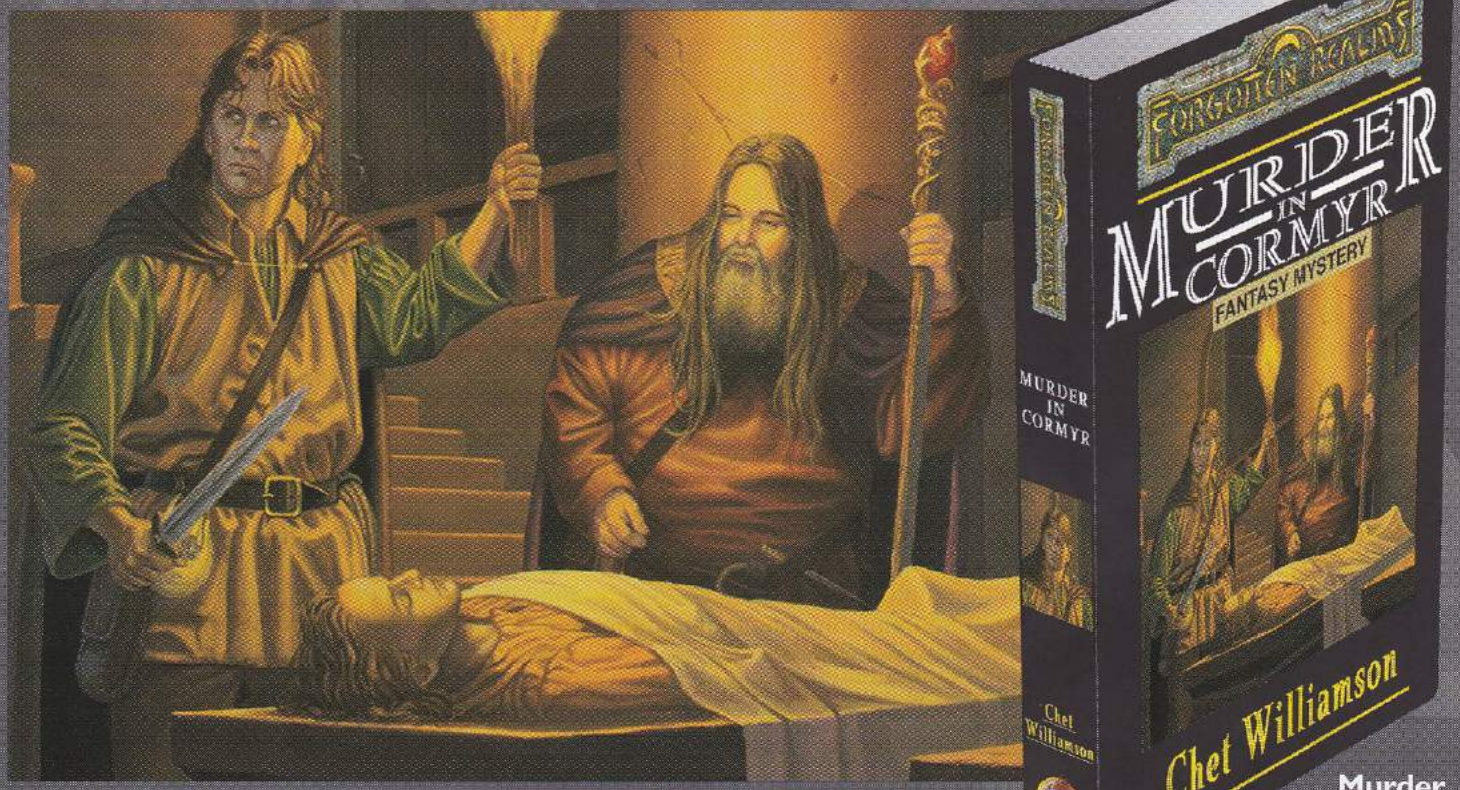
Pianisten Timrov Slovanski flygtede fra Rusland under anden verdenskrig - og havde det ikke været for Katten, der gav ham Kysaset, var han aldrig nået frem. Men katten dræbtes af varulve, og Timrov kom alene til København. Fyrstens eneste krav til Timrov var at han skulle spille for fyrsten hver måned. Timrov bor i en herskabsvilla, der stort set kun er møbleret med et piano - og hylder og atter hylder med historiske værker, primært om Rusland.

Birolle: Baggrundsmusik til Fyrsten, oplysninger om Russiske forhold.

Næste gang:
Afslutningen på Copenhagen by Night-serien som fast spalte i Fønix. Portræt af en by på kanten af blodbadet - portrætter af nogle flere af medspillerne, bl.a. Høvding, Fyrstinden af Frederiksberg og Sorte Øjne.
Har DU noget du vil vide om Nattens København skal du skrive ind til Fønix hurtigst muligt og senest inden 15. oktober. Adressen er Paul Hartvigson, Lyshøjgårdsvej 77, 3/th, 2500 Valby.

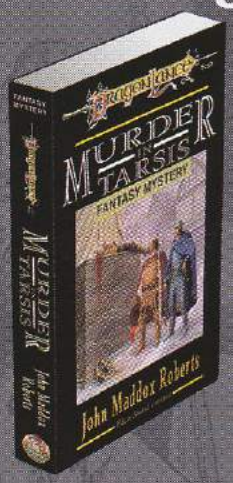
MORD

I FORGOTTEN REALMS

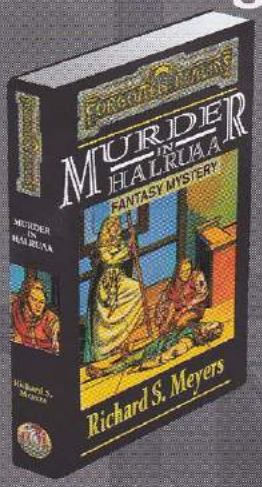


Murder in Cormyr
af Chet Williamson
Hardcover roman

Hos Bog & idé bringer vi dig den første mordgåde...



Murder in Tarsis
af John Maddox Roberts



Murder in Halruaa
af Richard S. Meyers
Udkommer i Oktober

Spændingen kan du finde i enhver Forgotten Realms og Dragonlance roman. Men i TSR's nye serie, Murder in... er spændingen blevet dødelig!
De tre bøger er alle skrevet af forfattere som har været nomineret til en Edgar Award (Mystery Writers of America).
Her har du muligheden for at opdage en helt ny dimension i Fantasy litteratur!
God Fornøjelse!

99.- 2 stk. **149.-**

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. 36 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
Bog & idé	Aalborg Storcenter 108	9200 Aalborg SV	Tlf. 98 79 15 45
Bog & idé	Bispensgade 5	9000 Aalborg	Tlf. 98 11 66 11
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

NYHED!

Obs! Bog & idé har fået ny adresse på Internettet! E-mail: bobooks@post4.tek.dk

ADVARSEL:
DENNE MAND ER FARLIG!

Han sælger rollespil, kortspil,
strategispil, videofilm og meget andet!
Han sørger for god kundebetjening
i en af landets mest specielle
butikker ud i rollespillet!
Er der noget du mangler,
vil han forsøge at skaffe det!
Han gør det hver dag i Goblin Gate!

Danmarksgade 66-68 9000 Aalborg TLF: 98 13 37 24	Graven 27 8000 Århus C TLF: 86 19 43 11

En Trolds

Vi skyder dem. Banker dem. Griner højt med vores venner når vi mærker deres blod på vores hænder, når vi spidder dem på vores kugler. Og minuttet efter er de glemt, opslugt af andre udfordringer, andre byttedyr.

Og vi vågner ikke skrigende om natten med deres døde kroppe brændt fast på nethinden. Vi sørger ikke. Vi græder ikke over dem.

For de er jo hæslige. Deforme.

Fra goblinisationens første sekund er de dømt til et liv som skydeskiver for runnere, hvis samvittighed døde for mange år siden. Dømt til en gravsten hvis eneste inskription er de to grusomme ord: "Comic Relief"

Ingen interesserer sig for dem, ingen ser andet end deres hæslige ydre, ingen ænser den grædende person bag hornene og vorterne.

Således er troldens rolle og skæbne i Shadowrun-rollespillet.

Eller sådan var den i hvert fald. For når du har læst denne artikel, disse dagbogssider, fundet af undertegnede i en rendesten i byen Seattle, når du har mærket denne mands salte tårer på dine læber, venter du måske ét sekund længere, før du næste gang lader dine våben spytte død; måske bruger du bare ét combat pool-point mindre - Næste gang...

Novelle

En dagbog... Men ikke som andres. Aldrig kunne jeg skrive 'jeg' til mig selv. Nej, aldrig. Jeg må træde udenfor mig selv, rive mig selv fra dette legeme
- eller smerten vil være dræbende. Men skrive må jeg, må du, Alfred, eller du vil dræbe dig selv.

>>Alfred Wallace - f. 13/1-'25 add. nr.1207 90'th Str. Redmond ...<<. Ofte har tallene blinket foran dine øjne, over den enkelte linje SeaSource's skærmhovede.
Disse ord er altså alt hvad der findes om din person, dette er altså alt hvad du har udrettet, at være et navn og nogle få tal i en offentlig database.
Du er ingenting, kun et et lille-bitte tandhjul i en gigantisk og uoverskuelig maskine.
Og nogle gange har du endda den følelse, at dit lille tandhjul er gået i stå...
Selv dengang - før sygdommen - blev du nu og da overmandet af denne følelse.
Men dengang var der jo varmen, smilene, vennerne, moder... Og følelsen blev aldrig mere end lige just det - en følelse. Ikke som nu, efter det skete.
Og vennerne går til fester, scorer piger; broder var jo dengang for lille til at forstå, hvis han da nogensinde er kommet til det. Moder har vel glemt dig. Lykkeligt fortrængt sit livs skandale. De har vel alle glemt...
Nu og da, og det bliver sjældnere og sjældnere som årene dør et for et, når du, af gammel vane, lader hånden glide igennem dit filtrede hår, forstår du dem.
Du forstår dem til fulde, deres had, deres skam; du forstår dem i det halve sekund, det tager for dig, som et barn, der ækles ved et insekt, at trække hånden tilbage, hurtigt som et dyrs, en fugls, refleks.
Når du mærker hornene forstår du dem.
Alfie er grim, Alfred er grim, Alfie er en Trold,

TÅRER

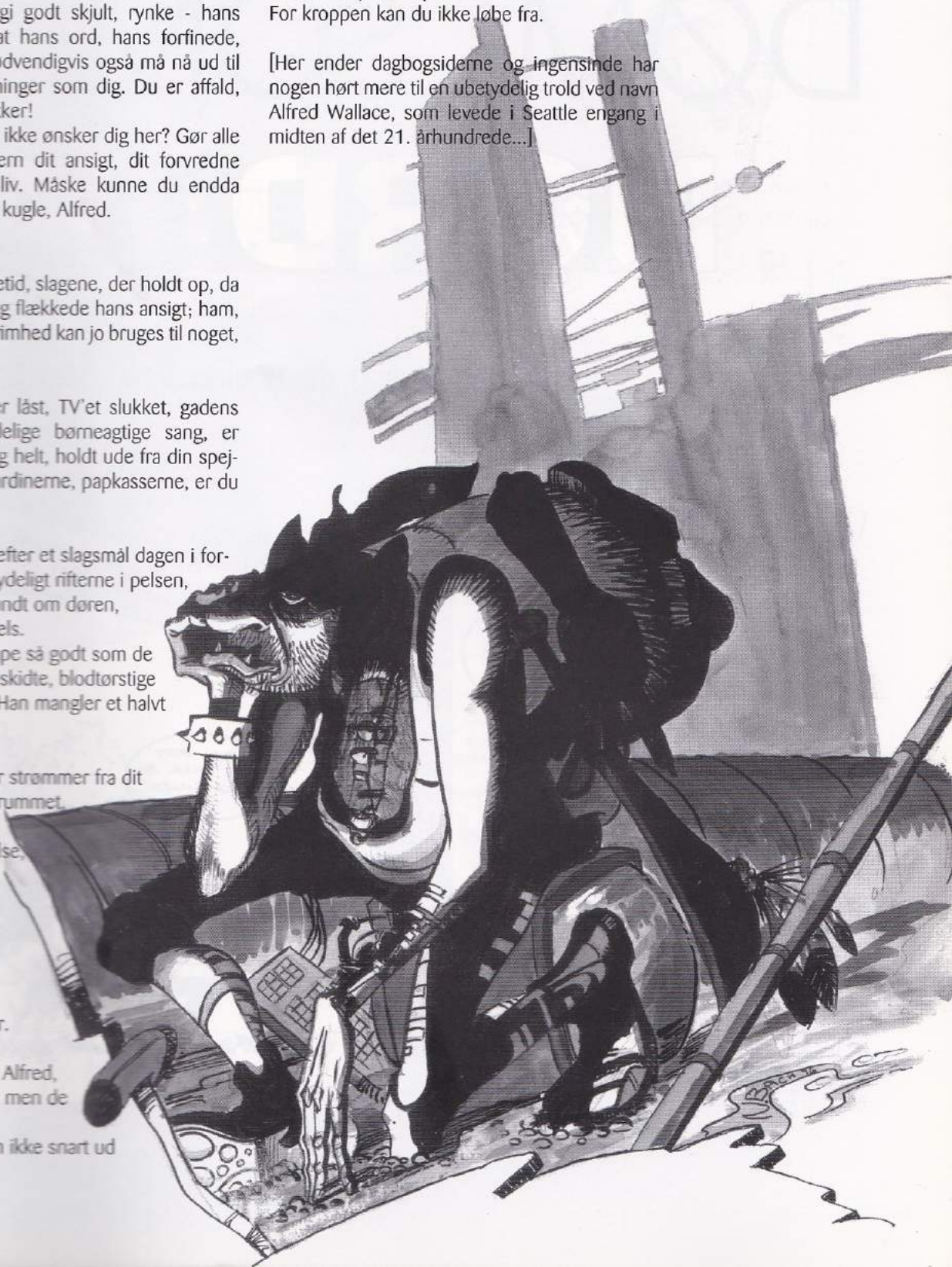
- af Troels Johansen
Illustration: Niels Bach

trold, trold....Åh Børnenes sang klinger, grimt, skurrende fra deres firkantede, små, åh så små tænder.
Du hører sangen på gaden, fra forladte lejligheders vinduer, du skimter den i mængdens forbipasserende ansigter, i TV-speakerens ansigt, når masken af politisk korrekthed og forståelse flænges af skarpe, trænede øjne (som dine), og du ser væmmelsen i hver en hudfold, hver en, dog af plastickirugi godt skjult, rynke - hans væmmelse over at hans ord, hans forfinede, intelligente ord nødvendigvis også må nå ud til mennesker, skabninger som dig. Du er affald, Alf. Affald, for pokker!
Ved du ikke, at de ikke ønsker dig her? Gør alle en tjeneste og fjern dit ansigt, dit forvredne ansigt, fra deres liv. Måske kunne du endda fjerne det med en kugle, Alfred.
God ide?

Slagene efter skoletid, slagene, der holdt op, da du pludselig en dag flækkede hans ansigt; ham, deres leder. Din grimhed kan jo bruges til noget, Alfie...

Først når døren er låst, TV'et slukket, gadens larm, dens evindelige børneagtige sang, er næsten, men aldrig helt, holdt ude fra din spejløse lejlighed af gardinerne, papkasserne, er du dig selv.
Du og din kat.
- Han er forreven efter et slagsmål dagen i forvejen. Du ser nu tydeligt rifterne i pelsen, da han kommer rundt om døren, lysskæret i hans pels.
Han kan ikke kæmpe så godt som de andre, grimme, beskidte, blodtørstige baggårds-bæster. Han mangler et halvt bagben.
Du og din musik.
Når de hvide toner strømmer fra dit stjålne anlæg ud i rummet, fylder det, fylder dig, din hukommelse, kan du slappe af, glemme. Tonerne, - strygere, horn, slagtøj, men ikke stemmer, for guds skyld aldrig menneskestemmer.
Du og din flaske.
Dén er ikke smuk, Alfred, absolut ikke smuk, men de er din.
'- Skal du forresten ikke snart ud efter mere, Alfred? Vi er ved at løbe tør', hvisker din hukommelse, dine ar, dine horn, dig.
Snart vil du glemme, sove ind, løbe ned, ind i din drømmeverden, hvor det er dig der kaster stenene, dig der synger viserne. Når du vågner op kan du være glad over dine oplevelser på den beskidte madras' søvnunivers.
Snart vil du flygte, løbe derind igen, glemme lige til du slår øjnene op...
For kroppen kan du ikke løbe fra.

[Her ender dagbogsiderne og ingensinde har nogen hørt mere til en ubetydelig trold ved navn Alfred Wallace, som levede i Seattle engang i midten af det 21. århundrede...]

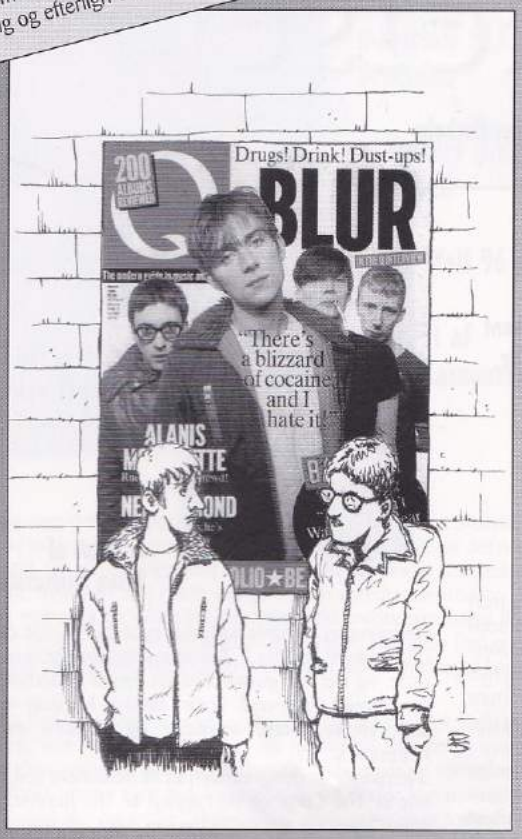


Så du også TV forleden? Altså dét der om nørder? Vi er jo fuldstændigt til grin! Der er jo ingen, der kan lide os. Det er slet ikke sejt at være nørd.. Derfor kan Fønix med en vis stolthed præsentere den direkte vej ud af slummen - velkommen til den officielle Fønix guide til dig, der ikke længere vil dømmes som nørd.

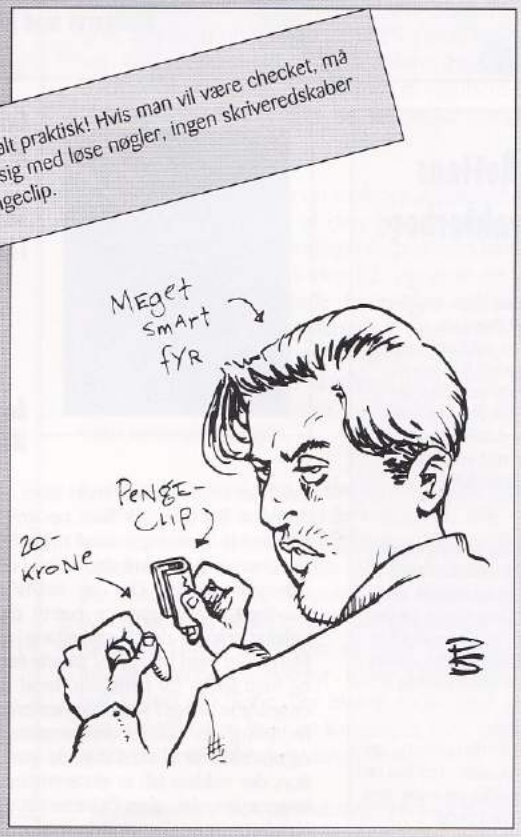
DØMT SOM NØRD!!!!!!!

- Sådan Undgår du at blive Dømt Som Nørd

§1: Vælg dit tøj med omhu. Se hvordan de store pop-idoler klæder sig og efterlign det.



§2: Undgå alt praktisk! Hvis man vil være checket, må man klare sig med løse nøgler, ingen skriveredskaber og en pengeclip.



af Palle Schmidt & Merlin Mann

§5: Sig aldrig noget, som ikke er sagt før. Hvis du siger noget dumt, kan du altid påstå, at du bare gjorde nar af den, der sagde det tidligere.

§6: Benægt alt!

Et sidste tip: Flå forsiden af din storebrors "Euroman" og tape det fast på omslaget af Fønix - nu kan du uforstyrret have dit blad med i både tog og skole! (Bare rolig! Der er ingen, der vil bede om at kigge i det...) NB! Selvom "Lystfiskerbladet" og "Alt om Data" har flotte forsider, er de IKKE passende erstatninger.

Anmeldelser

Redigeret med hård hånd af Kasper Nørholm

Rottens Karakterbog:

fi Rotte:
Det argeste slam, end ikke værdig til rotteføde. Stjernerne må have været meget gavmilde eftersom man overhovedet har anmeldt dette produkt i herværende publikation. Bør mærkes med en speciel advarselsmærkat.

1 Rotte:
Superdårligt talentløst produkt, hvis indhold skriger af 70erne og en fanatisk tilbedelse af Gary Gygax. Der må dog være et eller andet tolerabelt ved produktet, da det ellers kun ville have fået fi.

1fi Rotter:
Stadigvæk i den ubehagelige ende af skalaen - her kan en gennemsnitlig ide ende, hvis layoutet stinker og PCere/NPCere/baggrunde er tynde som pap.

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

2fi 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.

3fi Rotter:
Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.

4 Rotter:
Her er man på vej mod noget stort. En laber lille pakke der sætter mit mundvand i gang.

4fi Rotter:
Sender næsten alle andre produkter til fuld tælling.

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

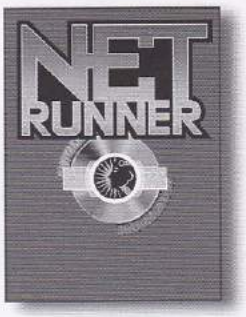
Cybertechnology
Af Tom Dowd

Shadowrun supplement
FASA Corp. 150,00 kr.

Anmeldt af
Matias Stuven

Hvad gør man når man snart løber tør for nye ideer og man desperat har brug for flere penge? Man udsender et supplement til Shadowrun med nyt cyberware, en samlet oversigt over alt cyberware der findes i de officielle regler og nye cyberware-regler. Det er selvfølgelig ikke Den Store Sandhed, men desværre bærer dette supplement alt for tydeligt præg af denne tankegang.
Men bliver man betaget af smarte forsider og lækkert design og man falder for fristelsen, hvad får man så for sine surt opsparede penge? Hele supplementet indledes med en kort fortælling, der skildrer den berømte Hatchetman's barndom og opvækst for til sidst at ende med hans nuværende situation, der mildest talt er skræmmende. Som basis for denne bygges en del af supplementet op, som informationer Hatchetman ønsker at dele med resten af den verden, han snart ikke er en del af. En meget sød idé, men hans historie er lidt for tragisk og upersonlig til man egentlig gider bekymre sig.
Det cyberware han beskriver er ikke sejere versioner af eksisterende udstyr, men mere bizart og utraditionelt. Som han også selv fortæller er en del af udstyret praktisk talt ubrugeligt. Tak for det! Dette udgør vel og mærke en fjerdedel af supplementet!
De inkluderede esktra regler har en klart større brugbarhed (for regelryttere vel og mærke) og er med til at klarificere adskillige sorte huller der eksisterer i Shadowrun 2nd Ed. Som om det ikke er nok kan den tungt bebyrdede Shadowrun spiller nyde ekstra cyberware-regler til han/hun segner om. Det er dog min opfattelse, at adskillige af reglerne ikke forsimpler spille-processen, som gode regler nu en gang bør gøre. F.eks. er den ekstra Ar-tabel ("av, jeg fik et stort og grimt ar!") med til, at man skal slå omkring 4 slag hver gang man får et Deadly Wound, 6 hvis man er magiker. Resten af supplementet behandler et nyt emne, nemlig cybermancy, som er kombinationen af magi og cyberware. Mere specifikt handler det om at man ved hjælp af magi kan nå ned på negative værdier af Essence og der er i teorien ingen nedre grænse. Det er svært, det er dyrt og det er f..... farligt, men overlever man er man Amagers sejeste street samurai. Men der er andre side-effekter som det ville være synd at afsløre her.

Er du ude efter mere cyberware er dette supplement stort set ubrugeligt, men hvis du render forvirret og fortvivlet rundt i Shadowrun-reglerne er det værd at overveje. Cybermancy reglerne er endnu en måde at presse Shadowrun-citronen for flere suppplementer, men det er en spændende vinkel som muligvis kan udvikles til noget godt.



Netrunner
Cyberpunk trade card game

Wizards of the Coast
Starter (2-pakker ca. 120,- booster 20,-

Anmeldt af
Brian Rasmussen

Netrunner er Wizards bud på et cyberpunk trade card game. Universet er lånt fra R Talsorians kendte Cyberpunk 2020 serie, og det har givet spillet en meget underholdende og gennemført baggrund. Spillet skildrer kampen mellem de store multinationale selskaber og de små men farlige netrunners.
Netrunner er designet som et to personers spil, hvor den ene er The Corp, og den anden er The Runner. Men ulig andre lignende spil er Netrunner lavet, så man ikke alene har forskellige roller, man bruger også forskellige kort og forskellige regler! Ved første øjekast kan det måske synes besværligt at skulle lære to sæt regler til et spil, men netop denne asymetri er med til at give spillet sin styrke. Reglerne er simpelthen med til at opbygge den rette stemning.
Corp-spilleren er tvunget til at tænke langsigtet og hele tiden beskytte sine interesser. Til gengæld kan The Corp trække på ressourcer, som kun et multinationalt firma kan have adgang til. The Corp er en stor tung masse, der ikke laver hurtige udfald, men er i stand til at ændre historiens gang, når der er brug for det. Runneren er i højere grad tvunget til at tilpasse sig omgivelserne og indstille sig på forandringerne, når de kommer, men en god spiller kan lære at gøre dette til en styrke. Det betyder, at gode runnere ikke sidder med hænderne i skøddet og venter til det rette øjeblik. Som rigtige hackere (i ordets oprindelige betydning) bakser de noget samme, af det de har, og går i krig.
Spillet er centreret omkring Agendas, der repræsenterer projekter, som The Corp prøver at gennemføre for at forbedre sine aktiver. Runneren forsøger at score penge og berømmelse ved at stjæle Agendas og derved forhindre The Corp i at gennemføre sine planer. Problemet for The Corp er, at det jo mere lukrativt et Agenda er, desto længere tager det at gennemføre det, hvilket øger risikoen for at Runneren spolerer det hele.
Man må konstatere at Wizards efterhånden har opbygget den fornødne viden og erfaring, der skal til for at lave gode kortspil. Reglerne er letlæste og nemme at forstå, kortene er meget konsistente i deres brug af begreberne, og der er ikke grundlag for særlig mange misforståelser. Som sædvanligt kan reglerne på de enkelte kort tilsidesætte de normale regler, men i modsætning til mange andre spil har det ikke været nødvendigt at gøre dette i særlig stor udstrækning i Netrunner. Det gør spillet let at lære fordi man ikke skal kende alle kortene for at spille og udtænke gode strategier. Denne enkelthed i reglerne skal dog ikke forveksles med manglende kompleksistet i spillet.
Netrunner adskilder sig også fra flere andre spil ved at ikke lægge for megen magt i de sjældne kort. Det betyder, at man ikke behøver at have en komplet serie for at lave gode decks, hvilket er sundt for økonomien. Men hvis man er samler...

The Autumn People materiale til Changeling: The Dreaming

af Deirdre Brooks og Brian Campbell

White Wolf 96 sider

Anmeldt af Brian Rasmussen

Lad mig sige det med det samme: Hver gang jeg læser et Storyteller supplement, er der altid to ting, jeg lægger mærke til. For det første irriterer det mig grænseløst, at så godt som alle deres udgivelser indeholder ekstra regler. Det ender med et logistisk mareridt, hvis man skal holde styr på al den spredte information. For det andet glæder jeg mig over, at White Wolf næsten altid producerer nogle flotte produkter. The Autumn People er ingen undtagelse: Nye regler, flot finish (om end lidt rutinepræget, og de computergenererede baggrunde bliver lidt ensformige i længden)

Autumn People er udgivet i serien Year of the Hunter, der skildrer nogle af de modstandere, som hovedpersonerne i de forskellige Storyteller systemer konfronteres med. I Changeling er fjenden det banale. Videnskab og fornuft er dødbringende for The Kithain (deres eget ord for sig selv), og derfor kommer bibliotekarer, politibetjente, advokater og andre "almindelige" mennesker til at fremstå som uhyrer i deres øjne. Autumn People beskriver disse spredere af banalitet, men det bliver aldrig rigtigt spændende. Måske er det fordi, at selv en ikke flot tegning og lidt smart tekst kan gøre "den beskyttende moder" eller "festidioten" særlig interessante. Tanken er ellers god, og der vil kunne laves glimrende episoder med disse mondæne skabninger, men har man brug for en bog, der beskriver dem?

Autumn People besidder desværre et andet uheldigt karakteristika, der også er set i mange andre supplementer. Bogen beskriver de Kithain, der har vendt sig mod The Dreaming. The Dauntains, som de kaldes, lever ikke længere for at fremelske fantasi og ideer hos menneskeheden, så verden igen kan fyldes med Glamour (ikke tv-serien!) De har af mere eller mindre klare årsager valgt den anden vej. De prøver for alt i verden at ødelægge Glamour (også tv-serien!) og dermed også sig selv. Og her kommer problemet: Dauntains er megaseje. De kan ødelægge og dræbe alene ved deres tilstedeværelse. Til alt held er de så sjældne, at man nok ikke skal regne med at komme til at møde dem. Hvorfor fand.. skal man så købe en bog om dem?! Jeg bliver så irriteret, når jeg læser om et eller andet, der er så farligt eller lækkert, at det tilrådes, man ikke anvender det i scenarierne. Hey, hvor sjovt ville det være, at spille Call hvis man ikke bare en gang i mellem fik lov til at møde noget ækelt?

Halvdelen af supplementet er brugt på at beskrive disse næsten ikke eksisterende skabninger og deres evner. På trods af deres meget begrænsede frekvens, har forfatterne dog fantasi nok til at foreslå en kampagne, hvor spillerne er Dauntains. De er dog selv de første til at påpege flere problemer ved en sådan kampagne. Dauntains er nemlig sjældent klar over deres sande natur, og ofte kender de ikke til andre ligesindede. Derfor skal der gode retoriske evner til at forklare, hvorfor flere af dem mod al sandsynlighed pludseligt befinder sig samme sted.

Bogen er hovedsageligt skrevet som vidneudsagn fra forskellige Changelings, hvilket giver en god stemning. Desværre bliver det også sværere at finde facts om The Autumn People, da udtagelserne ofte er uklare og funderende. Et gennemgående tema i bogen er årstiderne. The Dauntain personifiserer den grå og kolde vinter, der langsom med sikkert kvæler alt håb om foråret og det nye liv. Analogien er god og velment, men der bliver filosoferet lidt for meget over den.

Med mindre du er inkameret Changeling fan, kan du sikkert godt leve uden The Autumn People. Når alt kommer til alt, behøver du ikke lede længe i den virkelige verden for at finde det banale, så hvorfor betale White Wolf for at lade dem vise dig det?

GURPS Celtic Myth

Anmeldt af Brian Rasmussen

Hvis man har set eksempler på keltisk kunst, har man et godt billede af den verden, GURPS Celtic Myth beskriver. Kelternes univers er ligesom deres kunst enkelt og traditionelt ved første øjekast, men et nærmere eftersyn afslører hidtil usete detaljer, der forvandler det enkelte til det fantastiske.

På sædvanlig GURPS facon indledes supplementet med en grundig beskrivelse af den keltiske verden og folklore. Det leverer både indsigt i de praktiske forhold, der gjorde sig gældende på den tid, og giver en ide om, hvordan kelterne opfattede deres egen verden. Det er tydeligt, at mange fantasyforfattere og scenarieskribenter har ladet sig inspirere af dette dragende univers. Celtic Myth er fyldt med så mange gode ideer, at jeg vil anbefale den som inspirationskilde til en hvilken som helst fantasykampagne.

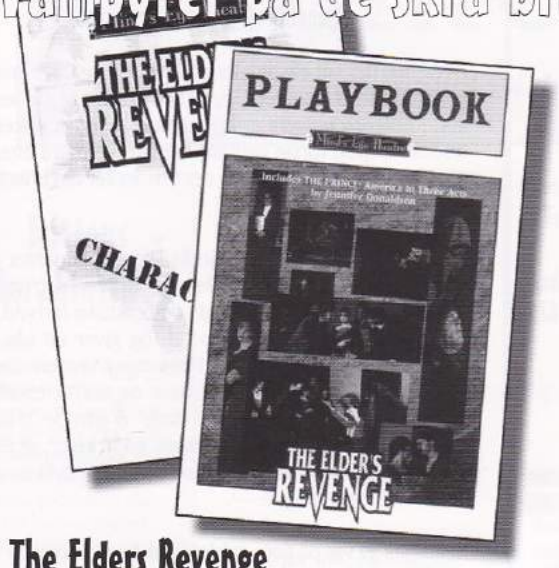
Kelternes liv var på flere måder lig det, vi kender fra vore nordiske forfædre. Man levede side om side med de helte og halvguder, man sang og fortalte om. The Sidhe (udtales shee) var et magisk folk fra en anden verden, der delte landet med de almindelige mennesker. Deres liv og gerninger havde ofte indflydelse på historiens gang, og GMen har i dem et godt udgangspunkt for mange spændende eventyr. Celtic Myth indeholder et helt kapitel om Sidhe, der blandt andet også giver råd om, hvordan man laver en kampagne, hvor spillerne tilhører dette folk af halvguder.

For kelterne var det overnaturlige en accepteret omend ikke fuldt ud forstået del af livet. Magien lå som en usynlig tåge, der dækkede det barske landskab. Nogle steder var tågen meget tæt, og her var grænsen mellem det naturlige og det overnaturlige uklar eller ikke eksisterende. Her kunne alt ske. De keltiske legender har masser eksempler på rejsende eller andre uheldige, der bliver fanget i disse tusmørke zoner, og derefter kastes ud i magiske og ofte farefyldte oplevelser. Især tid og afstandsforskydelser var almindelige i de keltiske historier. GMen har derfor meget frie hænder til at introducere den mængde overnaturlige fænomener, der passer gruppen bedst.

Et helt kapitel går i dybden med de keltiske druider og deres magi. Kelternes magi var opdelt efter træer, og beskrevet via det speciele Ogham alfabet, som kun druiderne kendte. Druiderne var de eneste, der studerede og forsøgte at forstå magien, men på grund af de stærke magiske kræfter, som omsluttede kelternes verden, var det ikke ualmindeligt, at selv utrænede personer var i stand til at anvende magi. Bogen giver gode ideer til, hvordan GMen kan anvende druiderne i en kampagne. Hvis spillerne eksempelvis ikke får lov til at spille druider, vil det være lettere for GMen at skabe mystiske kampagner.

Bogen er flot illustreret af Dan Smith, som jeg også i tidligere anmeldelser har udtrykt min begejstring for. GURPS Celtic Myth appelerer til både GURPS spillere, der ønsker en interessant og rig baggrund og til alle, der ønsker at tilføje noget nyt til deres eksiterende fantasykampagne.

Vampyrer på de skrå brædder



The Elders Revenge

Scenarie til Masquerade af Jennifer Donaldson, m.fl.

White Wolf 110 kr

Anmeldt af Paul Hartvigson

Jeg anmelder det her liveeventyr som indeholder det længste handout, jeg har set i noget rollespilsprodukt. Jeg spiller ikke selv Masquerade, men der er ingen aktive Masquerade-spillere der har meldt sig som anmeldere.

Elders Revenge er et sæt på to bøger - en Playbook med baggrunden for handlingen, og en Character Book, med 10 karakterer, handouts osv. Dramaet udspiller sig omkring opførelsen af teater-stykket "The Prince: America in Three Acts". Det er blevet bandlyst af Victor, vampyr-fyrste i en af USAs storbyer - og dramaets hovedroller Fyrsten, stykkets forfatter, og et par håndfulde ind imellem.

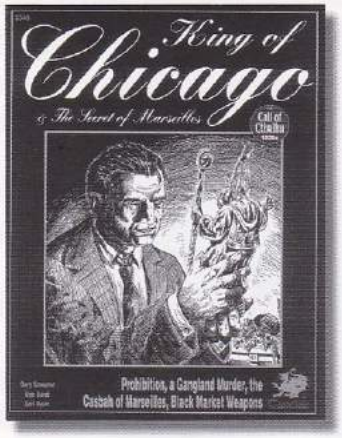
Der er selvfølgelig en historie bag. Og det var et baggrundsplot beskrevet på 4-5 tætskrevne sider, med navne, hemmeligheder og politiske intriger der går 100 år tilbage i tiden, og kræver at spillelederen har hel del navne på fingrene. Men det er heldigvis kun hans problem.

Karaktererne er nemlig hver især beskrevet på en godt halvanden side hver plus karakterark, og de virker hver for sig gennemskuelige. Nogen er lidt kliche-agtige, men de står ret klart frem, og en god rollespiller vil have noget at rive i.
Eventyret handler om et teaterstykke - og det er der sgu! I Playbook er hele treakteren optrykt. Hold fast venner - et handout på 49 sider. Det er utroligt checket - og det vil kræve en hel del at få afkodet stykkets mange hentydninger - hvis man som spiller skulle få fat i det. Så lad det være, at stykkets replikker og dramatiske kvaliteter er noget svingende.

Handlingen begynder omkring opsætningen af stykket - og der er grænser for, hvor hurtigt den kan bevæge sig - forfatteren regner med hele tre spil-aftener. - og ud over selve teaterstykket er der ikke så meget at rive i. "The Elders Revenge" kan ikke stå helt alene som script for et live-eventyr. Det er også meningen at historien kan bruges i en eksisterende kampagne - hvor scenariets hoved-personer så kunne være gæsteoptrædende.

Jeg tror det er nødvendigt at spillelederen skal tilrettelægge nogle begivenheder og scener, og finde på nogle ekstra personer, så der bliver bygget op til intrigerne. Der er selvfølgelig oplagte muligheder for at have nogle spillere som skuespillere, der kan opføre løsrevne dele af stykket.
I minimalversionen, kan historien ret let ombygges til baggrund-intrige i en normal Vampire-kampagne, med rollerne som bipersoner.

Der er gode karakterer, og der er gjort noget ud af baggrunden. Men "The Elders Revenge" er fanema' ikke nogen simpel produktion, men det er værd at se på for folk der dyrker intrige-live - også selv om de ikke er inde i Live Vampire.



King of Chicago & The Secret of Marseilles

2 eventyr til Call of Cthulhu
af Gary Sumpter og Ugo Bardi

Chaosium 99 kr.

Anmeldt af Paul Hartvigson

"Underverdenen" . Skygger der bevæger sig i mørket, og gerninger man kun taler om i dulgte vendinger. Mystiske dødsfald - tinge som pæne mennesker ser bort fra.
Two tales of Gangs and the Mythos, er undertitlen. Her foregår opdagelserne i kriminelle miljøer, med bisser, bosser, gangsterduller og så selvfølgelig Skjulte Rædsler. Men lad det være sagt - gangster-aspektet er langt det mest interessante.

I King of Chicago lurer det interne opgør i North River Gang. Hvis du kan få spilpersonerne rodet ind, står den på intrige, forræderi og skudkamp for resten. Det er bare en skam at "den mørke kraft" bag eventyret er så diffus - den kræver noget arbejde før den rigtig giver et modspil til gangsterplottet. Til gengæld er bipersonerne rigtig gode, og giver eventyret liv.

The Secret of Marseilles foregår i en af Europas mest skumle havnebyer. "Le Cabash" med den krogede gader er godt introduceret med bipersoner som nøgler. Handlingen er nem at styre, men nogle af de vigtige bipersoner kræver en sikker hånd af spillelederen, for at komme til at virke. Her virker Cthulhu-vinklen heller ikke; den er kliche-agtig og svinger ikke rigtig med eventyret.

Eventyrernes anslag er desværre fantasiforladte. Chicago: "Gammel ven beder om hjælp". Det er her en rutineret opdager siger "James, læg mit begravelsestøj frem". Marseilles: Spillerne finder en døende mand der mumler noget på fransk, og har en guldstatue på sig. Hmmm... set før, og slår ofte klik. Og så er der småfejlene der har undsluppet udgiverens opmærksomhed- fx. har Marseille-eventyrets bipersoner ekstremt høje våbenevner i forhold til dem i Chicago. Den slags ting kan eksplodere op i hovedet på en spilleleder.

King of Chcago er et typisk, lav-budget Chaosium-produkt. Scenarierne i sig selv fungerer. Men udgiveren gør ikke noget for at udvikle bogens potentiale. De tilknyttede artikler om kriminalitet, forbudstid og sortbørshandel er gode, men alt for korte og skematiske. Der mangler bare en halvlang artikel om, hvordan du får det kriminelle miljø til at slå sin krog i opdagerne - eller noget om, at køre Call-kampagne i underverdenen.

King of Chicago har en god og en halvgod gangsterhistorie, og viser to underverdensmiljøer der fungerer. Gode råmaterialer til at skabe en ond hybrid af gangsterplot og rædselsstemning - men det er op til dig at få den til at leve.

- Hav Pengene Klar...

VI SENDER EN MAND MED VARERNE!

Faraos Cigarers Postordrekatalog 1996/97
er på gaden i Oktober!
Ring 333 222 11
og bestil eet!

Bestil varer
før kl. 16.00
OG FÅ DEM
NÆSTE DAG

FARAOS CIGARER

COMICS & GAMES

KLOSTERSTRÆDE 22. 1157 - SKINDERGADE 27. 1159
KØBENHAVN K . DANMARK

TLF: 45 333 222 11 FAX-KONTOR: 45 331 435 34 FAX-COMICS: 45 333 222 51
UNIBANK: 0133-034 960 8979 GIRO: 0 458 260 SE: DK 17 27 22 41 SELSKABSREGISTRERINGSNR: APS 214 804

Magic: en ny vision

Flanking

Mindre, hurtigere, smartere. Et Creature med evnen *flanking* svækker dets modstandere og hindrer dem i at give maksimal skade.

Phasing

Visse Lands, Creatures og Artifacts har nu evnen til at *phase* ind og ud af spillet. Permanent er lige blevet et relativt begreb!

Over 300 nye kort, nye billeder og som du måske har gættet: nye evner der vender op og ned på alt hvad du véd om Magic: The Gathering®

Mirage er den anden stand-alone udvidelse til Magic; det forsætter beretningen om Dominia og uddyber spillets strategiske elementer.

Mirage foregår på et frodigt, tropisk kontinent, hvor tre mægtige troldmænd og en opfindsom Planeswalker spiller et intrigant magtspil.

Som unik udfordring for garvede spillere, eller som udgangspunkt for nye spillere – Mirage omdefinerer Magic!

MAGIC The Gathering®

MIRAGE™

Wizards OF THE COAST®

Fås i alle velsorterede boghandlere og specialforretninger.
Findes i 60-kort starterpakker og 15 kort boosterpakker.
Wizards of the Coast, Belgium. Po Box 34, 2300 Turnhout.
Wizards of the Coast's kundeservice: +32 14 44 30 44.

Illustration af Scott Fisher. ©1996 Wizards of the Coast, Inc. All Rights Reserved.