ROLLESPILSMAGASINET

Fønix

NR. 17 JUNI 1997 3. ÅRGANG KR. 39.95

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

Nu med flere sider!

CyberSmölf

Magic

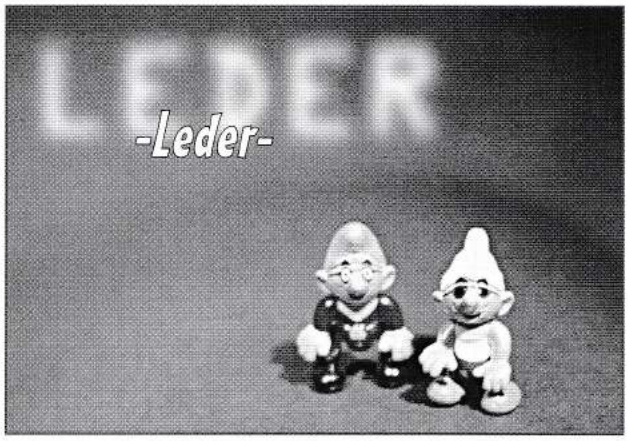
Opera og Intriger

RING
333 222 11
OG FÅ VORES
NYE KATALOG. NU!

LIGHT 'EM IF YOU GOT 'EM

FARAOS CIGARER

SKINDERGADE 27, 1159 KØBENHAVN K, TLF. 333 222 11
FAX 331 435 34, E-MAIL faraos_cig@cybernet.dk



NOGET I GÆRDE...

Hør, der må være noget galt. Det her blad er ikke på engelsk. Det handler om rollespil, og det er på dansk. Så er det nok dårligt. Og så var det slet ikke det jeg skulle have. Jeg vil meget hellere købe Black Belt, Guns & Ammo, Weekendsex, Se & Hør eller ét af de andre kvalitetsblade, som de har i den her kiosk. Fønix... Hmpfr! Er det ikke også navnet på sådan en af de dersens new age-butikker inde i København? Rollespil? Det er sikkert sådan noget med Jehovas Vidner eller Hara Krishna eller sådan noget. Og så er det også alt for dyrt....

Nej, nu må du altså holde op. Jeg koster kun 40 kr. For den pris kan du lige præcis få et måltid på McDonalds. Det koster også 40 kr. og så er det oven i købet væk i løbet af fem minutter. Mig har du fornøjelse af i mange dage. Jeg inspirerer, chokerer, engagerer, forskrækkler, morer og underholder dig. Det er da fundet for de penge... Kom ikke og fortæl mig, at du ikke har prøvet at spille rollespil før. Du vidste udmærket, hvad det her var for noget, før du tog mig ned af hylden. Indrøm det nu bare.

Njaah, altså jeg har da engang prøvet at spille det der Dungeons & Dragons. Men det blev altså lidt kedeligt i længden. Og alle dem, der spillede det i min klasse var sådan nogen nørder, som pigerne ikke ville have noget at gøre med. Så det.... Jo, jeg spiller da Diablo på computeren en gang imellem....

Jamen, hvis det eneste du har spillet er Dungeons & Dragons, så kan du også lige så godt spille Diablo i stedet. Men ved du slet ikke, at rollespil har bevæget sig langt væk fra kravlestadiet. Dungeons & Dragons er fortid. Vi har lært at gå. Ser du måske nogen underjordiske huler i det her blad?

bladre, bladre Næh, det må jeg jo indrømme. Der er ret meget forskelligt i. Men er alt det der overhovedet rollespil?

Rollespil er det, du selv vil have det til at være. Det er svært at forklare kort og præcist. Én ting jeg dog kan sige er, at jeg, det blad du står med i hænderne, har eksisteret i flere år. Der findes faktisk et aktivt miljø for rollespillere i Danmark. De har deres egen landsforening, Sleipner, som udgiver mig. Der er flere tusinde medlemmer. Der bliver arrangeret mange store spiltræf rundt omkring i landet hvert år. Fx Fastaval, som jeg fortæller om et stykke inde.

Jamen,. det har jeg da aldrig hørt om før?

Nej, men det er også første gang, at jeg ligger her i kioskerne. Før i tiden kunne du kun finde mig i specialforretninger og på biblioteker. Men, som jeg sagde lige før, man må lære at kravle før man kan gå. Køb mig nu bare... pleeeeeaaaaaseeee!?

Så ok da!

tænker jubii!

—-

Ja, jeg ville lade bladet tale for sig selv!

Peter C. G. Jensen
Ansvarshavende chefredaktør

Peter C. G. Jensen
Chefredaktør/Ansv.

Palle Schmidt
Produktionschef

Morten Fredberg-Holm
Layout/DTP

Niels Ververs
Layoutassistent

Rasmus Rasmussen
Brevkassen

Brian Rasmussen
Internet

Kasper Nørholm
Anmeldelser

Kristoffer Apollo
Spilmiljø

Adam Bindslev
Nyheder

Hans Peter Hartsteen
Liverollespil

Mads Lunau Madsen
Kortspil

Mette Finderup
Abonnementsservitrice

Claus Ekstrøm
Annoncer

Palle Schmidt
Niels Bach
Morten Fredberg-Holm
Thomas B. Nielsen
Klavs Ferdinand
Illustrationer

Thomas Løfgren
Rasmus Rasmussen
Morten Holm
Mette Finderup
Vibeke Wichfeldt
Adam Bindslev
Anmeldere

Jesper Ejsing/Morten Holm
Forside

Hjørring Bogtryk **98 92 03 02**
Tryk

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

Redaktionens adresse:
Moselgade 35 2.tv
2300 Kbh S
Tlf. 32 84 87 70
E-mail: brr@dde.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

Distribution til Forhandlere og kiosker m.m.
Forhandler-Service *Tlf: 44 92 70 22*

Annoncer
Tlf: 31 81 82 32

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.

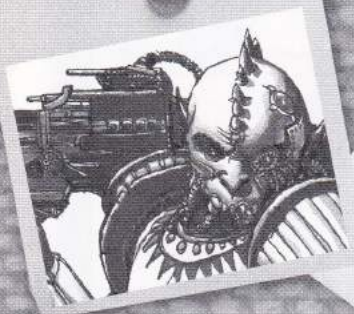
Live

The Gathering

Et kolosalt live scenarie i England.
Afslørende facts og interwievs
- og så er det live!

SCALA

Hr. Ronni
hullet tv.



Husk!
Smør
æg
brød
Gummisværd

Cybersmölf s.34

En gusten fremtidsvision, hvor padde-hattestorbyen styres med hård smölf af general blaukopf og hans frygtede robosmölfer!
Smölf med ind i en verden besmölfet med sarsparillamisbrugere, drag-smölfer, hackere og guerillasmölfer.
Tør du tage smölfen op mod oversmölfen?

Da glamour mødte night of the living dead s.26

Intrigescenariet kommer under luppen. Hvordan skruer man en rigtig spændende historie sammen, uden en historie?

Persongalleriet s.50

En ny serie, der sætter bipersonen i centrum!

I Sandhedens tjeneste 65
af Ask & Fisk
En sexolog observerer rollespilleres kønsliv
.....eller mangel på samme?

Don Vinzentos hævn s.14

Et operascenarie i to akter om smukke kvinder, kække helte onde skurke og umulig kærlighed.
Oh ve! Oh skæbne! Oh la la!

In Nomine

Temaanmeldelse af det længe ventede spil om engle og dæmoner i lædertøj!
s. 18

En slags reportage fra dette års Fastaval. Mysterier, afsløringer, nye spil og sextortur på gnavere
s.8

FØNIX ON TOUR

Faste ting

Nyheder
af Adam Bindslev 6

Livespalten
Gutten med Kutten 22

Centralen
Kort og godt om kongresserne 48

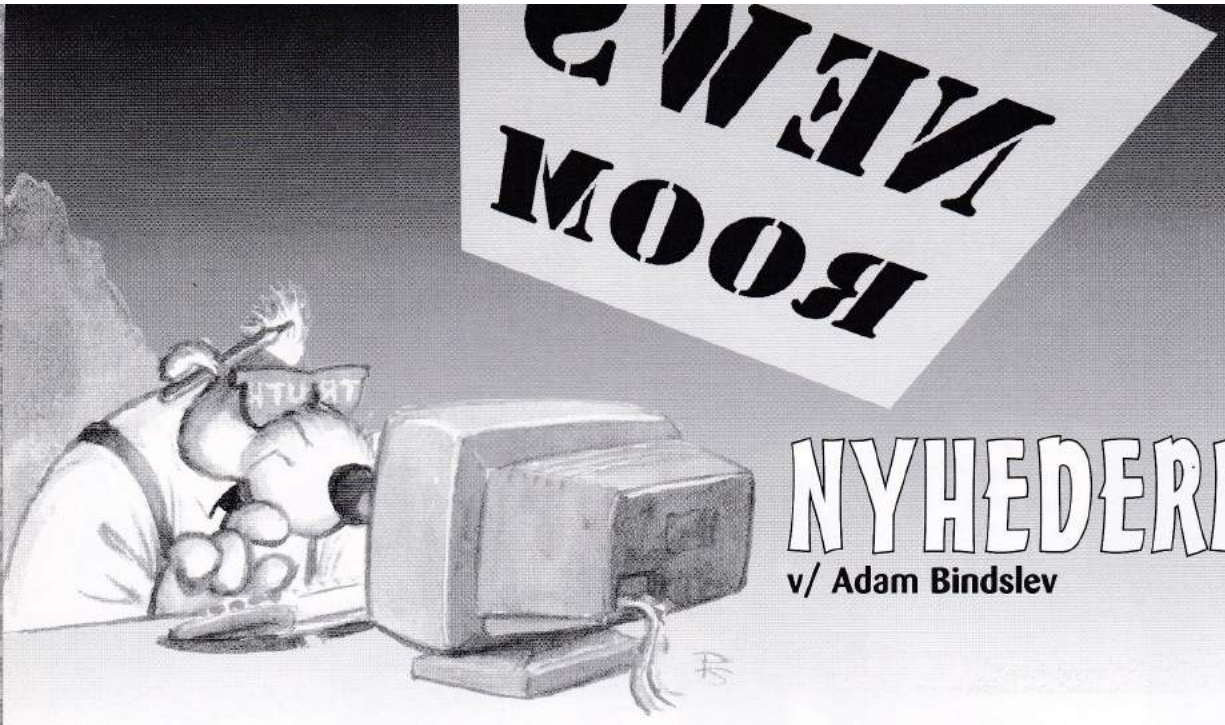
Fønix på Nettet
af Brian Rasmussen 32

Kort om kort
af Mads Lunau 58

Anmeldelser
Redigeret af Krungadoren af sjælland 62

Abonnementssiden 66

Brædtspil
Lizardmen Vs. Brettonians
Nye hold til Bloodbowl!



NYHEDERNE

v/ Adam Bindslev

cyber*pûnk*

Det "rigtige" cyberpunk system, nemlig **Cyberpunk 2020** fra R. Talsorian Games kommer i en tredje udgave. Firmaet udtaler ikke meget på nuværende tidspunk, men det lyder som om hele settingen ændres. Fra at være post-apokalyptisk til at blive **post-moderne**! Det er et interessant twist, som sikkert kan få cyberpunks'ene op ad stolene. Forventet udgivelse i september.

Flere kort

Endnu en nyhed er kommet fra Wizards, der er det absolut mest produktive (og største) firma i branchen i dag. Denne gang handler det om **Magic: The Gathering**. Da WotC åbentbart tror at der er en masse mennesker der ikke kender til Magic, vil de nu udgive en lettere udgave. Den går under navnet **Portal** og er designet til at være lettere at lære end Magic. Således kan man opfatte spillet som en begynder-pakke. Det rigtig smarte, set med WotC's øjne i hvert tilfælde er, at **Portal** kortene har samme bagside som Magic. Så når spillerne er parat, kan de let overføre deres kort til Magic - og så virkelig begynde at bruge penge! **Portal** er på markedet i starten af Juni.

Gygax

Midt i al virakken omkring TSR er **Gary Gygax** pludselig dukket op igen. Stifteren af det nu hedengangne firma har fået sit eget hjem - på nettet! Navnet er "**The Gary Gygax Virtual Residence**" og adressen er nem: http://www.gygax.com. I skrivende stund er det et af de mest dødssyge steder undertegnede har set på nettet, men meget kan jo ændre sig.

Mayfair

I sidste nummer fortalte jeg at skaberen af **Family Business,** Mayfair Games, var afgået ved døden. Men Iron Crown Enterprises har kastet en "raise dead" på dem og købt firmaet. Brætspilslinierne, som udover Family Business, inkluderer futtogsspil og lignende vil fortsætte. Rollespillene, mest kendt er **Chill,** er indtil videre lukket. Hvis nogen skulle være interesseret i at overtage et dødt rollespilssystem kan de bare henvende sig til Mayfair.

COMPENDIUM I

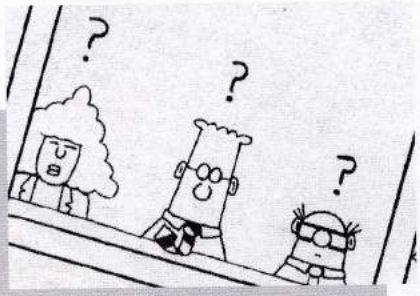
GURPS Compendium II er en gammel nyhed. Men i maj kommer **Compendium I.** Der er naturligvis tale om et genoptryk, da det første oplag er revet væk. Så hvis du ikke fik fat på den, eller du har slidt den gamle op, så kan du få den igen.

Rascals, Varmints, & Critters...

Deadlands udgivet af Pinnacle Entertainment Group er et spil om den amerikanske borgerkrig. Og om udøde og monstre. Og en masse andet uhyggeligt. Nu vil de lave et bestiary med titlen "**Rascals, Varmints, & Critters**". Det er i sig selv ikke noget særligt. Det skal udgives i september, hvilket også er sædvanligt. Men det usædvanlige er, at de anmoder om din hjælp. Hvis du kender et godt monster til **Deadlands,** skal du bare sende det ind til Pinnacle på adressen

Rascals, Varmints, and Critters Submissons
c/o Pinnacle Entertainment Group, Inc.
P.O. Box 10908
Blacksburg, VA 24062-0908
USA

Ethvert bidrag der ender i bogen modtager $10 og de tre bedste får henholdsvis $50, $75 og $100! Det skal være afsendt senest 4. juli. Mere information på Pinnacle's website: http://www.peginc.com/



Dilbert - The Corporate Shuffle

WotC vil ind på det voksne marked. For alle jer der er blevet for modne til at slås med monstre i Magic: The Gathering er spillet kommet. Navnet er **Corporate Shuffle** og det er baseret på den verdenskendte tegneserie **Dilbert** (blandt andet kendt fra Politikens computer-tillæg). Spillet skulle være til at anskaffe i Maj.

Pendragon

Der er kommet et supplement til Pendragon, Chaosiums spil om Kong Arthurs tid. Det er skrevet af Greg Stafford der også er manden bag grundbogen. Titlen er "Lordly Domains" og det omhandler den øverste del af samfundsstigen, nemlig de adelige. Supplementet indeholder regler for ejerskab af land, ridderturneringer og falkejagt!

"We dine well here in Camelot - we eat ham and jam and spam a lot!"

Knightmare Chess 2nd ed.

Steve Jackson Games har virkelig gang i koncepterne. De har nu udgivet spillet Skak! Men det er ikke et brætspil - det er et kortspil. Eller vel nærmest en krydsning mellem bræt og kort. Ideen er at man spiller normalt skak - men kan ændre spillet ved at bruge kortene. Spillet er oversat fra fransk, hvor det havde det velklingende navn "Tempete sur l'Echequier". **Knightmare Chess** er ikke nyt, men i Juni kommer der en 2nd edition.

British RPG

Næsten alle systemer vi får til Danmark kommer fra USA. Men briterne kan også. Det nystartede firma PJB Games udgiver systemet **Timeline 5**. At dømme ud fra foromtalen, havde PJB kun råd til at udgive et spil, derfor har de lavet et som er det hele blandet sammen.

Historien er som følger: I en fjern fremtid er **dæmonerne** kommet til jorden, da en **videnskabsmand** åbnede en portal til en anden dimension. Med disse dæmoner kom de magiske energier, som mennesket har lært sig selv at bruge. Det får de brug for, da dæmonernes angreb på jorden også trak en del **aliens** med sig, som vil erobre alting - for det vil aliens altid. For at gøre det hele perfekt, er der udbrudt en **pest** på jorden der har omdannet en masse mennesker til mutanter!

Så vi har et **postapokalyptisk, højmagisk, cyberpunk, alienbash** spil med mulighed for at spille mange forskellige racer udstyret med lige dele high-tech våben, alien teknologi og magi! Det bliver da sikkert meget sjovt.

TSR og WotC

I de sidste tre måneder er der ikke kommet noget materiale fra **TSR.** Rygterne var mange, men **TSR** fastholdt, at der var tale om problemer med trykkeren og at materialerne ville komme snart.

Efter at der var gået nogen tid blev det så pludselig offentliggjort: **TSR** er blevet købt af **Wizards of the Coast**. Denne oplysning skulle være sikker nu og den reelle overtagelse vil finde sted i slutningen af Maj. Der er ikke kommet nogen oplysninger ud om hvad der nu sker med AD&D, Alternity, Dragon og TSR's andre produkter, men WotC udtaler at de vil bibeholde TSR's produktlinier. I næste nummer af Fønix skulle der være mere nyt fra **WotC,** men indtil videre er de tavse som graven.

Som en krølle på denne historie har **Hobbymasters,** et firma der handler med rollespil, sendt meddelelser ud på internettet om at TSR's gæld til de forskellige forretninger skulle hænge i en tynd tråd, da de har klassificeret gælden som dækningsløs. **Hobbymasters** overvejer, i følge dem selv, et sagsanlæg. TSR udtaler sig ikke, så det er uvist om der er nogen om sagen.

FØNIX ON TOUR

De mest berømte sko i den samlede danske rollespilshistorie er blevet fundet! Vi siger tilykke til Rikke. Håber de stadigt passer.

Æresotto til Fønix!

Ligesom sidste år er årets dommerpanel sammensat af en række personer fra hele landet med et indgående kendskab til miljøet. Årets dommerpanel består af:

Kasper Nørholm og Jacob Berg fra Sjælland, Morten Jørgensen fra Fyn, Brian Nissen fra Sønderjylland,
Max Møller fra Midtjylland, jeg selv, Anders Trolle, fra Fasta samt sidste års modtager Søren Parbæk fra Nordjylland, som vil overrække prisen.

Dommerpanelet havde meget svært ved at blive enige, om hvem der skulle modtage dette års æres-otto.

Kandidaterne var mange og velkvalificerede, og vi tog mange ting i betragtning, og vægtede mange egenskaber og bedrifter - helt ned til den mindste målestok.

Fælles var enigheden om, at det, der kvalificerede de mulige kandidater, skulle være til gavn for hele miljøet.

Og årets modtager har i en lang tidsrække udført et stort stykke arbejde, som i dag har båret frugt.

Modtageren har udvist stor kampgejst, og selv i perioder hvor opbakningen har manglet, været i stand til at trække læsset og vende situationen til noget positivt.

Modtageren har således forstået at smitte sine omgivelser med godt humør og arbejdslyst.

Modtageren har formået, på en alsidig måde, at berøre og samle de mange aspekter af miljøet og givet alle mulighed for at komme til orde.

Således har de skabt et innovativt og professionelt forum, der har vist sig levedygtigt og skabt en tro på, at de stadig vil være miljøets flagskib i morgen.

Årets modtager er: Rollespilsmagasinet Fønix.

Anders Trolle på Fastavals banket

Æresgæster på Fastaval: Keith Herber & David Berkman - uddrag af debat.

Om økonomi
Keith: Vi har stadig de samme møbler som for tyve år siden! Det er næsten umuligt at tjene penge på rollespil, du er nødt til at betragte det som en hobby! Computerspil er der mange flere penge i.

Om krisen i rollespilsverdenen
Keith: Ja, mange firmaer hænger virkelig i en tynd tråd - lige med undtagelse af TSR, som har deres Dungeons & Dragons-ting kørende. Jeg tror måske, at man lissom har opbrugt genrene. I ved, et spil kommer ud, er populært et stykke tid, og så går folk videre til noget andet. D&D har jo været populært i en del år. Call of Cthulhu har haft et utrolig langt livsforløb, men de fleste SciFi-spil er jo både kommet og gået. Alt er prøvet, jeg kan ikke rigtig komme på mere.
Berkman: Det er jo også computerspillenes skyld i takt med, at de er blevet bedre og bedre. Det er noget mindre besværligt at spille et fedt spil end at forberede endeløse kampagner og samle sin gruppe, osv, osv. Vi skal være bedre til at sælge rollespil som en hobby. Det sociale samvær mangler jo totalt i computerspillene. Og rollespil er jo ikke bare matador. Men mange andre hobbyer er meget bedre til at sælge sig selv end vi er. Det bliver vi nødt til at gøre noget ved.

Om Internettet
Berkman: Det eneste, der rigtig kan tjene penge på Internettet for øjeblikket er store firmaers katalog-salg og så porno!

Om kongresser
Berkman: Danske conner er seje. Fastaval styrer alt. Hvis I havde været til coni USA ville I vide hvorfor jeg er her. Her får man f.eks. rigtig mad!

Keith & Berkman: Amerikanske conner er rådne!

Interviewer: Nicholas Demidoff

Nye spil på Fastaval!

Body Dicing

('bådi' daiseng)
Drengene fra Fastaval TV lancerede i år dette frække fænomen, der nok skal blive en landeplage på linie med Magic og Whigfield! Inspireret af Body Tequila'en går Body Dicing i alt sin enkelthed ud på at rulle terninger på hinandens (fortrinsvis) nøgne legemer! Få en pige til at dice dig på dit kyllingebryst, eller lad din D20 trille over hendes bare rygstykker! Prøv det! Det er bare SÅ kinky...

Reflex - the gathering

Et spil for de hurtige!
1: Saml alle de terninger du kan i begge dine hænder.
2: Placer hænderne ca. 1/2 meter over et blankpoleret skolebord.
3: Slip alle terningerne, så de regner ned over bordpladen og springer i alle retninger. Herefter forsøger du hurtigt at gribe alle de terninger du kan, inden de falder på gulvet.
Du kan træne dine reflekser alene, eller spille med andre. Flest grebede terninger vinder!

Kilde: Kristin/URO

The Ronni Files

Årets store mysterium gik ud på, hvad der var blevet af Fønix's åndelige vejleder, den feterede gnaver, Pornorotten Ronni, der ikke havde vist sig siden sidste års Fastaval. Der var teorier om UFO-bortførelser, regeringssammensværgelser og selv Fønix's egne agenter var under mistanke! Som en pige ved navn Inge udtalte: "Ronni er overhovedet ikke forsvundet! Det er et PR-stunt fra redaktionenens side! Der blev foretaget afhøringer og ransagelser, og Fastaval-avisen fulgte opklaringsarbejdet med stor entusiasme. Alt håb synes ude, da anonyme gerningsmænd afleverede en rapport om deres politiske bortførelse af Ronni, deres torturmetoder (se vedlagte fotos) og sandheden om hans skæbne. Han var blevet sendt med posten, og ved en grufuld fejltagelse sendt til destruktion!

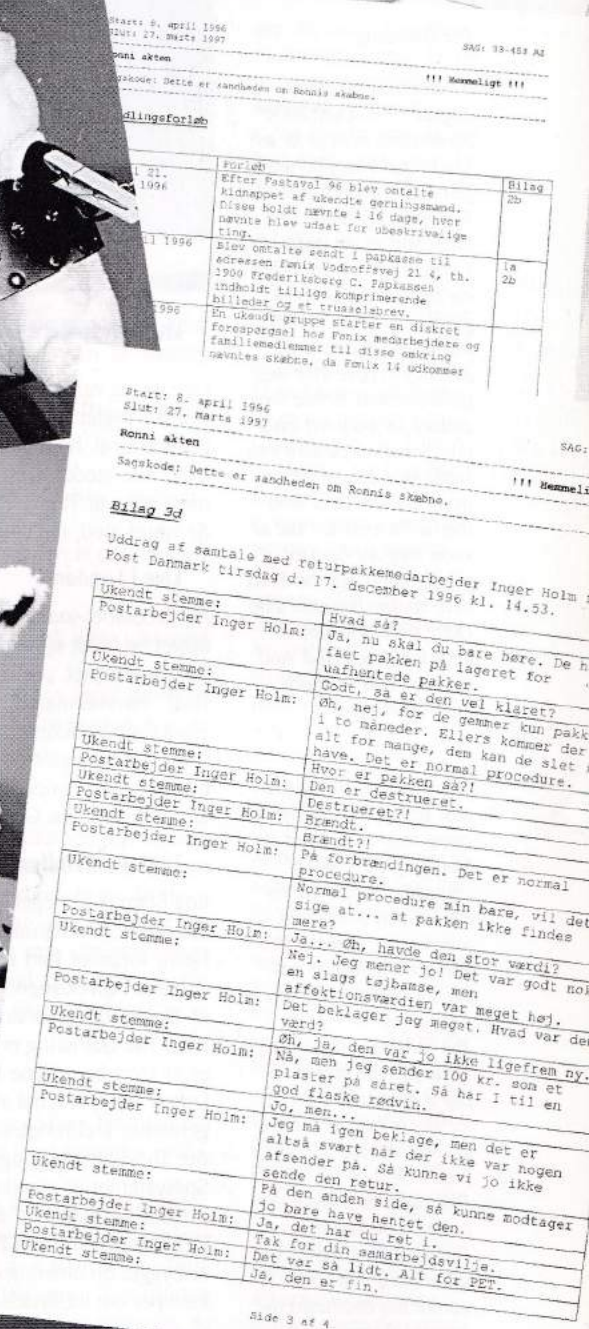
Heldigvis viste rygterne om rottens død sig at være stærkt overdrevne. Ronni vendte tilbage i fin form under banketten, nøjagtigt et år efter sin forsvinden. Jublen over Ronnis genopstandelse ville ingen ende tage, på trods af mystiske personers forsøg på at overbevise publikum om, at resterne af et medbragt kyllingeskelet var den *virkelige* Ronni, og det andet var en klon.

Kvinder falder jo som sagt for små, pelsede og nuttede ting, hvilket nok er grunden til, at mænd har kønsbehåring. Men ligefrem at farve mellemskægget neongrønt og tage små Dame Edna-briller på er vel lidt drastisk. Derfor har Palle i bedste freudianske stil tilvirket en potensforlænger med en led holdning og et sejt ordforråd.

Nu er Ronni altså væk. (...) Men hvem har gjort denne udåd? Her på redaktionen håber vi på, at misæderen enten melder sig selv, eller i det mindste leverer Palles sexappeal tilbage.

Orken, The Fastaval Inquirer

Og hvor er Ronni så nu? Tja, godt spørgsmål. Nogen har IGEN taget ham, og vi begynder at være MEGET trætte af spøgen. Ingen gider høre den samme vittighed igen og igen, så må vi ikke godt få vores polyestermaskot igen? Nu ER det altså ikke sjovt længere...



Start: 8. april 1996
Slut: 27. marts 1997
Ronni akten
SAG: 33-453 A1
Sagskode: Dette er sandheden om Ronnis skæbne.
!!! Hemmeligt !!!

Forløbsfortegnelse

	Forløb	Bilag
1 21. 1996	Efter Fastaval 96 blev omtalte kidnappet af ukendte gerningsmænd. disse holdt nævnte i 16 dage, hvor nævnte blev udsat for ubeskrivelige ting.	2b
1996	Blev omtalte sendt i papkasse til adressen Fønix Vodroffsvej 21 4, th. 1900 Frederiksberg C. Papkassen indholdt tilligg komprimerende billeder og et trusselsbrev.	1a 2b
1996	En ukendt gruppe starter en diskret forespørgsel hos Fønix medarbejdere og familiemedlemmer til disse omkring nævnles skæbne, da Fønix 14 udkommer	

Start: 8. april 1996
Slut: 27. marts 1997
Ronni akten
SAG:
Sagskode: Dette er sandheden om Ronnis skæbne.
!!! Hemmeli

Bilag 3d

Uddrag af samtale med returpakkemedarbejder Inger Holm
Post Danmark tirsdag d. 17. december 1996 kl. 14.53.

Ukendt stemme:	Hvad så?
Postarbejder Inger Holm:	Ja, nu skal du bare høre. De h fået pakken på lageret for uafhentede pakker.
Ukendt stemme:	Godt, så er den vel klaret?
Postarbejder Inger Holm:	Øh, nej, for de gemmer kun pakk i to måneder. Ellers kommer der alt for mange, dem kan de slet have. Det er normal procedure.
Ukendt stemme:	Hvor er pakken så?!
Postarbejder Inger Holm:	Den er destrueret.
Ukendt stemme:	Destrueret?!
Postarbejder Inger Holm:	Brændt.
Ukendt stemme:	Brændt?!
Postarbejder Inger Holm:	På forbrændingen. Det er normal procedure.
Ukendt stemme:	Normal procedure min bare, vil det sige at... at pakken ikke findes mere?
Postarbejder Inger Holm:	Ja... Øh, havde den stor værdi?
Ukendt stemme:	Nej. Jeg mener jo! Det var godt nok en slags tøjbamse, men affektionsværdien var meget høj.
Postarbejder Inger Holm:	Det beklager jeg meget. Hvad var den værd?
Ukendt stemme:	Øh, ja, den var jo ikke ligefrem ny.
Postarbejder Inger Holm:	Nå, men jeg sender 100 kr. som et plaster på såret. Så har I til en god flaske rødvin.
Ukendt stemme:	Jo, men...
Postarbejder Inger Holm:	Jeg må igen beklage, men det er altså svært når der ikke var nogen afsender på. Så kunne vi jo ikke sende den retur.
Ukendt stemme:	På den anden side, så kunne modtager jo bare have hentet den.
Postarbejder Inger Holm:	Ja, det har du ret i.
Ukendt stemme:	Tak for din samarbejdsvilje.
Postarbejder Inger Holm:	Det var så lidt. Alt for PET.
Ukendt stemme:	Ja, den er fin.

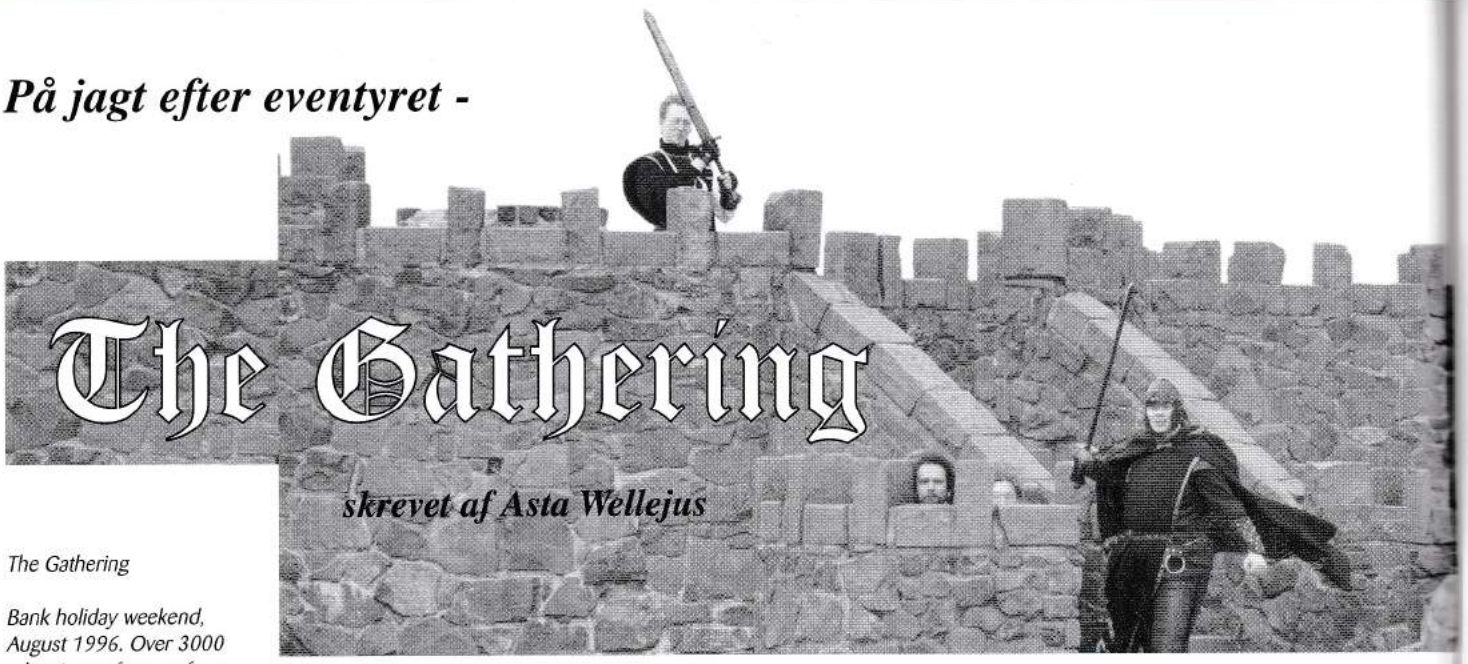
Side 3 af 4

Er det dig eller mig der klistrer?

THE RAT IS OUT THERE!

FØNIX ON TOUR

På jagt efter eventyret -



skrevet af Asta Wellejus

The Gathering

Bank holiday weekend, August 1996. Over 3000 adventurers from as far as The United States converge on Sherwood forest. They have come for The Gathering. In the middle of a huge encampment, sits the tents of the Gods. A group of knights, warriors, mages and ghouls wait patiently to have their weapons checked, before they embark on assigned missions. Some will be sent into battle for a course, others won´t know what or who they will encounter. But all know they are here for a greater good. For the Gods have spoken, weather it be Odin, the Norse God or Zeus the Greek God. And the wishes of the Gods must be obeyed.

This is fantasy on the grandest scale. Liveroleplayers come from all walks of life. Maneging Directors of computer companies, layers, off duty policemen, men women and children. Some are heroes in real life, for others this is where it happens.
The call goes out for soldiers to join the militia. The pay is great, and what better way to hear all the gossip, with no one to oppose you.
That night the individual camps settle down. For The Wolf Clan, the night is full of plans and action. A warrior has overheard two people talking about kidnapping one of the Wolf leaders. A trap is set, and the plot is foiled. That evening the beer flows like water in The Wolf Camp. For some, that is what it´s all about, the celebration

Liverollespillere søger efter eventyret

Lige fra jeg var en lille liverollespiller, har jeg hørt fantastiske rygter om Englands livemiljø. UK - det forjættede land, hvor storladne scenarier udspillede sig historiske steder. Det arrangement, der blev hvisket mest om, var The Gathering. Ingen, jeg kendte, havde været med, men mange havde hørt om det.

Live i London

På december-indkøb i London. Efter at have købt, kigget og holdt øjnene åbne til Cats, søger man mod rollespilsmiljøet, på jagt efter eventyret. Med Half and Half tømmermænd, søger jeg efter Games Workshop-butikker og gamle telefonnumre på nogen, der kender nogen. Beskeden er den samme overalt: Live i London ? - snak med Roy Stamps. Han er den lokale The Gathering mand.

Legion of Wolfes

Roy Stamps er neger, stor, og en meget entusiastisk live-spiller. Da han åbner døren til et pænt engelsk hjem, fortæller han mig, at han er blevet en af de ledende i Ulveklanen - Lord Granell, leder af "Legion of the Wolfes". Forvirrende, da jeg stadig ikke ved hvad The Gathering er. Roy fortæller: The Gathering er et stort kampagne live-scenarie, der laves af The Lorien Trust, et firma af liverollespillere. Der er arrangementer året rundt, men hovedarrangementet hedder The Gathering, og foregår fra 28. til 31. august. Spilsystemet er standard kontakt-live, med et magisystem og mulighed for at stige i grader og evner. Der kommer mellem 2000- 4000 mennesker. Spillet er bygget op omkring et fantasiland, med klaner der kæmper om indflydelse og territorie.

De ni klaner

Lige nu er der ni klaner: Slangernes klan, Bjøneklanen, Drageklanen, Grifklanen, Hjorteklanen, Løveklanen, Tarantulaklanen, Enhjørningeklanen og Ulveklanen. Hver klan har sine kendetegn. Ulveklanen, som Roy er medlem af , er en af de mindre klaner. Til gengæld er de stærke militært. De har i årevis skændtes med Bjørneklanen om retten til "The Islands of Orkneyjar". Bjørneklanen selv består af smågrupper af keltiske stammer. Fornylig blev de fordrevet fra deres jorder, og søger nu tilflugt i "Teutonia". Udover striden med Ulveklanen, har de et meget fjendtligt forhold til Tarantulaklanen. Tarantulaklanen består af mørkelvere, og holder sig for det meste for sig selv, når de ikke lige gør sig uvenner med alt og alle. Grifferne har også en spøjs historie. Efter deres gamle leder, Lord Holbon, døde, ledes den nu af Lord Timothy de Wilfsbane. Da der stadig er mistanker omkring Lord Holbons død, har den nye leder skabt forskellige ridderordner for at holde gemytterne i ro. Den eneste klan der ønsker fred og fordragelighed, er Hjorteklanen, der derfor er blevet uvenner med alle. Og så videre...

The Gathering er når alle klanerne mødes. Det er et kæmpescenarie, hvor der forhandles, konkurreres og kæmpes.

I en engelsk baghave

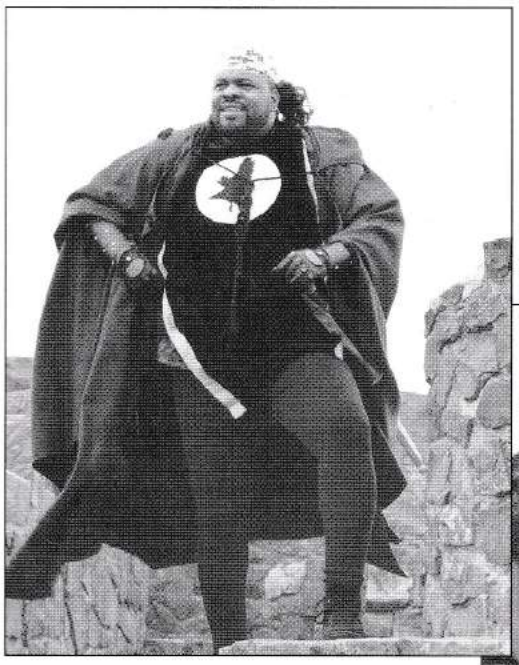
Klanerne skifter tilholdssted hvert år, men selve spillet foregår samme sted år efter år - i baghaven hos en engelsk Lord! Lord Sansbury ejer et stort gods og vidtstrakte jorder, som han hvert år udlåner til The Gathering.

Som Roy siger: "Vi prøver på at komme så tæt på som muligt. Alle klanerne har en lejr, med telte og bålplads, hvor vi laver mad. Om aftenenen sidder vi ved bålet, hvis vi da ikke er på markedspladsen og drikke øl, tinge om våben eller ved at blive blandet ind i en intrige. Men det er dog ikke mere autentisk, end at vi faktisk har toiletter - og bad."

Markedsplads, Magiske cirkler og live musik

Udover de forskellige klan-lejre, har The Gathering hvert år en stor markedsplads, med byvagter, barer, våbenboder, casino, Guilds og den magiske cirkel. Der er mange mennesker, som kun kommer for at sælge deres hjemmelavede sværd og buer, men The Lorien Trust sidder på det meste af handelen - siger Roy.

På mit spørgsmål om Guilds og magiske cirkler,



hiver Roy forskellige hæfter frem fra sit skrivebord, det eneste rodede sted i det hyggelige engelske hjem, og læser op: "Den sjoveste er nok Magikernes Guild. Den ledes af Stormester Floris Brand, men den styres af hans Colour mages (kulørte magikere?). Hver nat udfører de Fredens Ritual, der skal sørge for at de forskellige klaner ikke ryger i flæsket på hinanden og at ingen kan slås ihjel på de neutrale zoner. De sørger for alt, der bruges af magiske ting og sager. Gennem dem kan klanerne også få adgang til den magiske cirkel, når der skal laves rigtig store besværgelser. Hvis vi vel at mærke har råd.

Så er der The Incantors Guild. De er lidt i samme skuffe som magikerne, bortset fra at de ikke har en magisk cirkel at lege med.

En rigtig pudsig en er Scout Guilden. Den ledes af Stormesteren Scout Snake, og var oprindelig en hemmelig loge, som opsnusede og solgte informationer til højstbydende. Først her de sidste par år er den blevet rigtig synlig, men de fleste af medlemmerne er stadig anonyme. De brokker sig meget over at folk tror de er snigmordere, men som vi så siger til dem; "Hvorfor ikke klare problemet med at give rygtesmedene en kniv i ryggen og så smelte ind i skyggerne. Det plejer I jo at gøre".

Så er der selvfølgelig også Healernes Guild, de er neutrale, Alkymisternes Guild

og tilsidst Stewardernes Guild, som er bodyguards for de rige og berømte.

Sidst men ikke mindst, er der optræden af forskellige passende bands. Sidste år var der en del gode."

Eventyrets ramme

Efter halvanden time med Roy Stamps, leg med latexvåben i køkkenet, billeder af Ulveklanens vinterfest og beklagelser over de spilpenge, der blev tabt i spillebulen sidste år, har jeg fået en fornemmelse af The Gathering:

2-4000 mennesker fra England, Skotland, Irland, Wales, Tyskland, Belgien og sågar USA, tager i fuld fantasy udrustning til et fedt naturområde. Der ligger de i lejr, bliver hvirvlet ind i intriger, drikker øl og konkurrerer med våben. Som sædvanlig i live, er der nogen der kommer for at tampe og nogen der kommer for at spille rollespil. Stemningen er fantasy, monstre, magi og bægerklang.

Kigger man spilteknisk på det, er The Gathering bygget op om fire ting;

- En hovedhistorie, der udspilles klanerne i mellem.

- Løbende eventyr, som har relation til det overordnede plot.

- Alskens konkurrencer i f.eks tyveri, våben og magi.

- Og måske det vigtigste, rammen med markedsplads, musik, lejre og tusindvis af mennesker der også synes det er fedt at gå i skind.

Vil du med ?

Før Roy og jeg blev for fulde, inviterede han os danskere til at deltage. Han tilbød at vi kunne komme med i hans klan, så vi på forhånd havde en vis status og opbakning. Personligt skal jeg med. Selv om The Gathering smager lidt af AD&D som vor mor lavede det, må det være fantastisk med så mange mennesker og en så perfekt ramme. Hvem ved, måske er det virkelig eventyret ?

Praktiske oplysninger:

Har du lyst til at deltage, så ring til mig. Men gør det så hurtigt så muligt, da der skal laves karaterer, udfyldes tilmeldinger etc.

(Tilmeldinger i sidste øjeblik kan jeg godt acceptere, så må du bare skrive din baggrund i toget.) Prisen på selve The Gathering er c.a. £30 (ca. kr. 280). Derudover kommer mad og transport. Transporten arrangerer jeg sammen med Roy, så jo hurtigere du griber knoglen jo bedre. Ses - Asta.

Asta Wellejus
Hostrupshave 54 4tv.
2000 Frederiksberg C
Tlf: 40284404 ell. 31395557

after the battle. For others it's back to the tents to rest and come up with new strategies for tomorrow. In the distance you can still hear things going on at the marketplace. And you can count on at least four or five fights in or around the beer tent. But the militia will make short work of rabble rousers. And those involved in the figthing, will be put in the dungeon and locked away, until someone comes to claim them. Chanting is heard from the direction of the Lion camp. Rumour has it they are trying to make a powerfull weapon, which requires concentration and a lot of prayers. Each clan has a deity. And you must worship and pray, or the very ground under your feet could open up, and your whole clan disappear. Random acts of divine intervention have been known to happen.

As the weekend comes to a conclusion, all await the final battle. Clans meet and make alliances to strenghten their armies. The battle rages on. Shortly after the first charge, the wounded are removed from the field. During the fray, one of the leaders of the opposing force is injured. The battle is called to a halt, there are brief negotiations, and the battle is over.

It is only now, that your bravery is recognized. Adventurers are called forward to receive promotions and rewards for a job well done, players, referees, cooks and organizers alike. Return to reality, and all now look forward to the next GATHERING.

Written by Roy L. Stamps

The Gathering

For at give en lidt anden vinkel på The Gathering, har jeg fået lov at citere en artikel af Chris Hardy. Chris Hardy skriver for Live bladet The Adventurer, og han har skrevet en lille ordbog, så man kan forstå jargonen på The Gathering. Chris kalder den "Hvad de siger - hvad de virkelig mener". Her følger et uddrag.

Når de siger :	*Betyder det i virkeligheden:*
"Er Heksedronningen Rowenna af Drakkar her ?"	" Jeg ved godt klokken kun er elleve, og det er første dag af spillet, men i år vil jeg med i plottet."
"Jeg kommer fra de nordlige egne"	"Jeg skrev min karakterbaggrund i nat"
"Jeg kommer også fra norden."	"Jeg skrev min baggrund i toget."
"Min herre har befalet mig at bevogte lejren. Her kommer ingen forbi!"	"Resten af gruppen er stukket af til pubben uden mig. Gener mig ikke, ellers... "
"Bliv hvor du er! Jeg har fået overdraget hvervet at beskytte Frue Maeve"	"Min gruppeleder leger politik, og har agt jeg skal passe på gimpen i teltet. Håber du kommer for at snigmyrde hende."
"Lyt nøje - o ridder til disse mine ord. Min herre sender sine hilsner, men advarer mod at diciplene af den Gyldne Måne har planlagt at udrydde Solens loge!" solen, vi kan slås senere."	"Jeg har været for længe ude i solen."
"Spillederne har røvet os."	"Vi prøver at spille rollespil, men plottet bliver ved med at ændre sig..."
"Gå til eders Frue, og fortæl at jeg ønsker at tale i enrum med hende."	"Jeg gider ikke gå hele vejen til jeres lejr."
"Ønsker eder at tale med min Frue, må eder gå til hende."	"Det gider jeg heller ikke."
"Stop den ork!"	"Jeg keder mig, og prøver at skabe generelt kaos."
"Stop den selv"	"Vi har lige sat os ned med en bunke øl i solen, vi kan slås senere."
"Nogen der vil spille Magic?"	"Jeg er narkoman, og går aldrig nogen steder uden mindst seks decks."

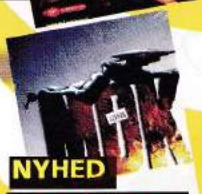
Velkommen til Danmarks biligste Software-butik.
Postordre fra dag til dag. Stort udvalg til absolut billige priser.

SPIL

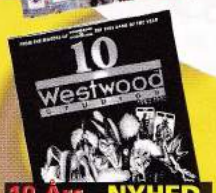
Tilbud:

Euro 96	99,-
Actua Soccer	99,-
Sensible World of Soccer	99,-
Urban Runner	99,-
Red Dawn Add-On	99,-
Prisoner of Ice	99,-
Fatal Racing	99,-
Crusader No Remorse	99,-
SWAT	129,-
Larry Collection 1-6	139,-
Kings Quest Collection	139,-
Rally Champ - X-mile	139,-
Monkey Island 1+2	139,-
Flight of the Amazon Queen	139,-
3D Ultra Pinball CN	149,-
Revolution X	169,-
Ultimate Football	169,-
Dragonheart Fire&Steel	169,-
Civil War General	199,-
Terminator Skynet	199,-
Creatures	199,-
Star General	249,-
Cave Wars	299,-
Star Command Revolution	299,-
S.C.A.R.A.B.	299,-
Theme Hospital	299,-
C&C Gold	299,-
City of lost Children	299,-
Interstate 76	299,-
Fallen Haven	299,-
Space Jam	299,-
Kick Off 97	299,-
S.P.Q.R.	299,-
Nemesis	299,-
G. Nome	299,-
Larry 7	299,-
Magic the Gathering	299,-
Black Out	**299,-**
iM1A2 Abrams	299,-
9	299,-

NYHED
Counterstrike Add-On
kr. 139,-


NYHED
MDK kr. 299,-

NYHED
K.K.N.D. kr. 249,-



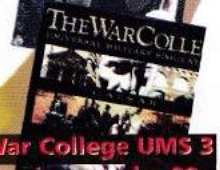
10 Års NYHED
Westwood
kr. 139,-

Diablo kr. 249,-

Gabriel Knight II
kr. 129,-

Indy Car Racing II
kr. 149,-

Phantasmagoria
kr. 129,-



War College UMS 3
kr. 99,-

NYHED
Noir kr. 269,-

We all need
extra speed.
kr. 99,-

Soundblaster 16 PnP

Superpris kr. 499,-

Soundblaster 32 PnP

Superpris kr. 699,-

Denne måneds BEST Buy

Soundblaster 12X CD-drev
Infrared Inkl. Fjernbetjening

Superpris kr. 849,-

Toshiba 12X CD-drev

Superpris kr. 899,-

Vi fører et stort udvalg i rollespil til PC. Tjek vores homepage hvor du kan se de enkelte titler og læse en anmeldelse af spillene.

http://www.supersoft.dk

Ring efter vores store
Gratis Katalog!
70 20 30 54

SuperSoft **Rolighedsvej 14, 1958 Frederiksberg C**

Ring : 70 20 30 54 **Skriv** **Fax : 70 20 30 64** http://www.supersoft.dk

Bestillingskupon

Stk a' Kr. ialt Kr.
Stk a' Kr. ialt Kr.
Stk a' Kr. ialt Kr.
Stk a' Kr. ialt Kr.
Stk a' Kr. ialt Kr.
Stk a' Kr. ialt Kr.
1 Stk. PORTO & EKSPEDITION a' Kr. 55 ialt 55
Kr. At betal ialt Kr.

Navn:
Adresse:
Postnr. & By:
Telefon nr.: Fax nr.
E-Mail : Fax: E-mail:
Jeg ønsker løbende at modtage gode tilbud på (sæt kryds)

POST
Sendes ufrankeret
Modtageren
betaler portoen

SuperSoft
Rolighedsvej 14
+++ 6262 +++
1931 Frederiksberg C

Olav Junker Kjær, Sanne Pedersen & Mette Finderup
præsenterer

Vincenzo di Monfortes hævn

Illustreret af Niels Bach

Et operainspireret rollespil i to akter om smukke kvinder, kække helte, onde skurke, umulig kærlighed, intriger, dueller, hævn, krig og død i 1700-tallets Venedig.

Spillevejledning.

"Vincenzo di Monfortes hævn" er et forsøgsscenarie. Det adskiller sig lidt fra normale rollespil, bl.a. ved at hele scenariets handling udleveres til alle spillerne. En spilleder er derfor ikke nødvendig for at scenariet kan køre. Scenariet tager ca. to en halv time at spille. Det er et opera-scenarie i den forstand, at det er en fortælling, der er skruet sammen, som kun de store svulstige operaer kan slippe afsted med. Man behøver ikke at synge replikkerne, men prøv at følge nedenstående punkter. Det er de eneste regler, der er i spillet, og de hjælper til at give den rigtige "operastemning".

§ 1. Handlingen er forudbestemt. En gennemgang af historien er vedlagt.

Akt I.

Scene I - Et maskebal i Markis di Machioris palæ i Venedig.

Ved ballet danser Sebastiano med Elena. Han fører hende ud på balkonen og beder på vejen Filippo om at holde vagt og holde Elenas kammerpige, Bella, og forlovede, Vincenzo, væk. På balkonen prøver Sebastiano at besnære Elena, og de tager maskerne af. Imens forsøger Filippo at holde Bella borte. Lige inden de kysser hinanden, brager Vincenzo forbi Filippo og truer rasende Sebastiano. Sebastiano gør ham til grin for hele forsamlingen. Rasende udfordrer Vincenzo ham til duel.

Fortæller: Vincenzo - Tid: 15 minutter.

Scene II - Morgenen efter, en skov udenfor Venedig.

Vincenzo og Sebastiano skal duellere. Bella er sendt til stedet af Elena for at se, hvem der vinder. Inden kampen begynder, beder Sebastiano Filippo om at få Bella til at røbe, hvor han kan møde Elena uden, at Vincenzo også er der. Mens duellen udkæmpes, fjanter Bella og Filippo, og hun fortæller, at Elena hver søndag besøger sin faders grav alene. Sebastiano vinder duellen ved at tilføje Vincenzo et ar på kinden.

Fortæller: Elena - Tid: 10 minutter.

Scene III - Vincenzos kapel.

Vincenzo forbander Sebastiano og sværger, at han skal dø. Han vil udløse en krig mellem Venedig og Milano og, forklædt som fjende, dræbe Sebastiano på slagmarken. Indtil da vil han holde Sebastiano under opsyn.

Fortæller: Filippo - Tid: 5 minutter.

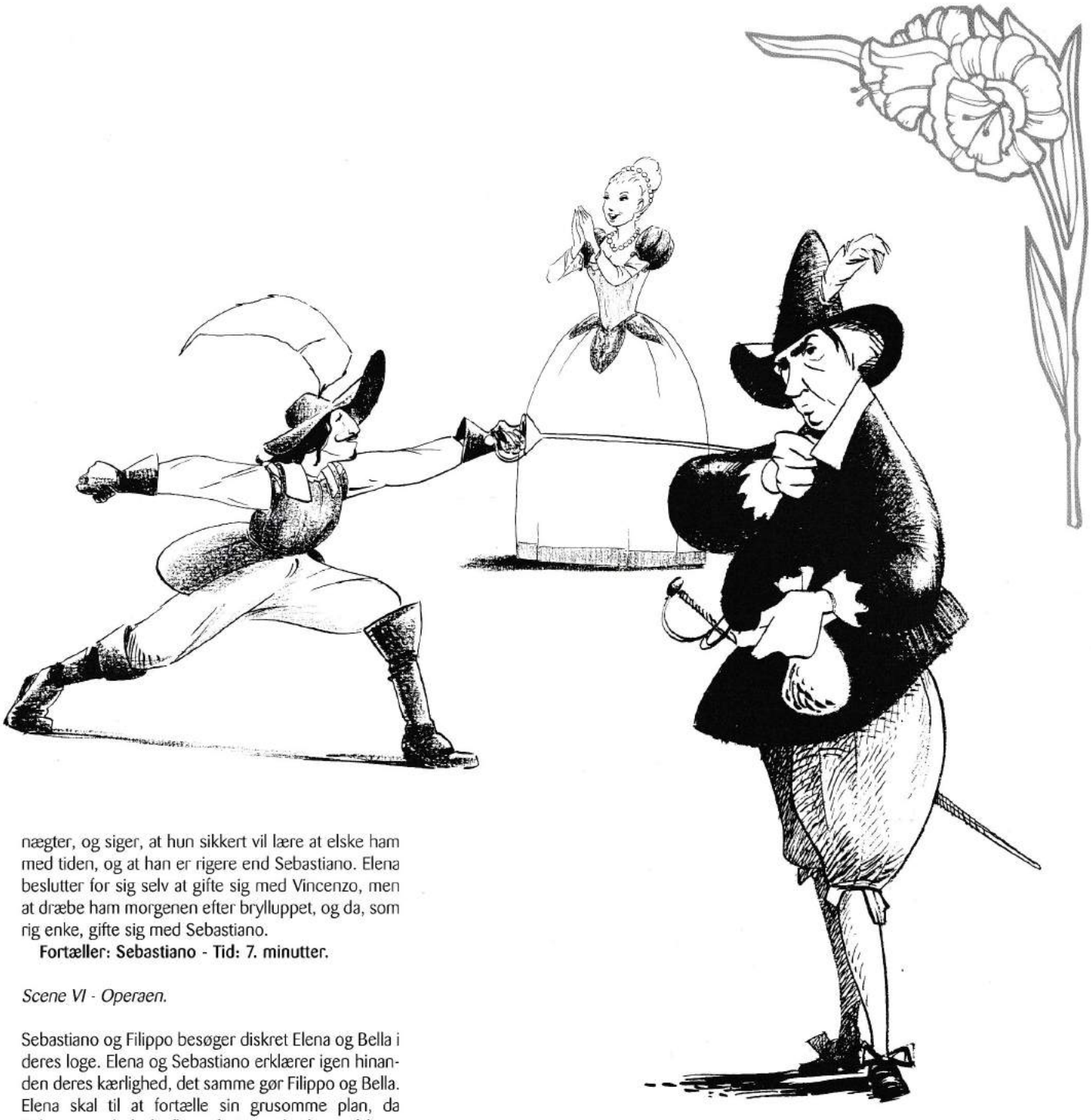
Scene IV - Kirkegården, ved Elenas faders grav.

Elena lægger blomster på graven. Sebastiano kommer frem fra bag et træ. De erklærer hinanden deres kærlighed. Elena siger, at hendes fader, inden han døde, lovede hende væk til Vincenzo, og at hun ikke vil gå imod sin faders ord, medmindre Vincenzo selv giver hende lov til at gifte sig med en anden, men hun lover at fortælle Vincenzo, at hun ikke elsker ham. De aftaler et nyt stævnemøde i Operaen. Faderens spøgelse dukker op af graven, da de er gået og fortæller, at hvis unge piger ikke følger deres fædres råd, må det føre til tragedie.

Fortæller: Bella - Tid: 7 minutter.

Scene V - En øde klippekløft.

Elena forsøger at overtale Vincenzo til at lade hende gifte sig med sin virkelige kærlighed, Sebastiano. Han



nægter, og siger, at hun sikkert vil lære at elske ham med tiden, og at han er rigere end Sebastiano. Elena beslutter for sig selv at gifte sig med Vincenzo, men at dræbe ham morgenen efter brylluppet, og da, som rig enke, gifte sig med Sebastiano.

Fortæller: Sebastiano - Tid: 7. minutter.

Scene VI - Operaen.

Sebastiano og Filippo besøger diskret Elena og Bella i deres loge. Elena og Sebastiano erklærer igen hinanden deres kærlighed, det samme gør Filippo og Bella. Elena skal til at fortælle sin grusomme plan, da Sebastiano pludselig flår et forjæng til side og afslører tre skumle snigmordere. Snigmorderne flygter ned på scenen forfulgt af Sebastiano og Filippo. En lang kamp udspiller sig i operaen - publikum tror det er en del af forestillingen. Pludselig løber et sendebud ind på scenen og meddeler, at Milano har angrebet Venedig, og at alle officerer skal i krig.

Fortæller: Vincenzo - Tid: 15 minutter.

Akt II.

Scene I - En eng udenfor Venedig.

Elena og Sebastiano (og Filippo og Bella) mødes for at tage afsked. Elena afslører endeligt sin frygtelige plan, og Sebastiano skubber hende forfærdet fra sig og flygter til slagmarken. Elena angrer og råder Filippo og Bella til at gifte sig straks, hvis de elsker hinanden. Filippo frier til Bella, og hun samtykker. Filippo rider ud for at arrangere brylluppet i en kirke i nærheden. Imens hjælper Bella Elena med at klæde sig ud som mand, så hun kan komme til slagmarken og gense Sebastiano.

Fortæller: Vincenzo - Tid: 15 minutter.

Scene II - Den venetianske hærs lejr, aftenen inden slaget.

Vincenzo opsøger Sebastiano. Elena er væk, og han tror, Sebastiano har gemt hende. Håbet tændes i Sebastiano - Måske har hun angret! - men til Vincenzo siger han blot, at han har hende der, i sit hjerte. De håner hinanden, og Vincenzo går meget vred efter at have truet Sebastiano med, at han skal dø næste dag.

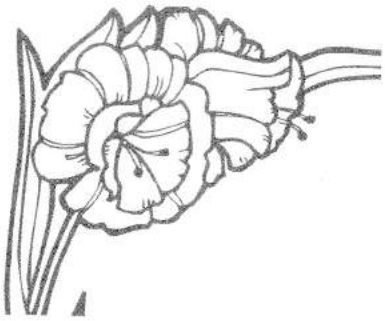
Fortæller: Elena - Tid: 5 minutter.

Scene III - En kro, næste morgen.

Bella kommer med morgenmad til Filippo, men den smager af hø. Skuffet og vred over det tilsyneladende

§ 2. Man skiftes til at være fortæller, dvs. fortælle, hvordan scenen ser ud, hvordan stemningen er etc. Ved hver scene er angivet, hvem der er scenens fortæller, og ved hver karakter er der scenebeskrivelser og eventuelle biroller, man skal spille i de scener, hvor man er fortæller.

§ 3. Formålet med spillet er at komme med de længste, mest overlæssede taler, hvor man udtrykker sin flammende kærlighed, isnende had, dyriske raseri eller dybtfølte anger så overbevisende som muligt. Handling og indirekte tale skal helst begrænses til et



absolut minimum.
§ 4. Der er præcist angivet, hvor lang tid, hver scene varer: tiden skal fyldes ud. Har man fem minutter, der skal fyldes ud med "jeg elsker dig", ja så gælder det om at finde på nogle nye måder at formulere sig på... Det nytter på den anden side heller ikke, hvis helten står og bruger al tiden i en scene på at udbasunere sin ulyksalighed, hvis "publikum" i samme scene skulle have hørt skurken fortælle hele sin lumpne plan!
§ 5. Prøv at opnå et naturligt glid i operaens spil, så I både får tid til at puste ud imellem scenerne, og alligevel kører rimeligt hurtigt på med den næste scene. Lav evt. en pause mellem akterne til at købe cola i.

forfejlede giftermål styrter han ud af døren. På trappen møder han den snuskede og ildelugtende kok, der spørger, hvordan måltidet smagte. Filippo indser sin dumhed og styrter tilbage til Bella, og de forsones. Men han er blevet forsinket - nu skal han skynde sig!

Fortæller: Sebastiano - Tid: 10 minutter.

Scene IV - Den venetianske hærs lejr, inden slaget.

Elena kommer (forklædt som ung soldat) op til Sebastiano og beder ham om at beskytte sig, fordi han er ny og aldrig har været i krig før. De taler sammen. Sebastiano fortæller om Elena, hun forsøger rødmende og halvhjertet at standse ham, før han bliver for specifik. Men inden hun når at afsløre sig selv, lyder trompeterne: Kamp! Sebastiano holder en ildtale for sin hær.

Fortæller: Filippo - Tid: 10 minutter.

Finale - Slagmarken, sidst på slaget.

Næsten alle er døde. Elena og Sebastiano kæmper side om side. De møder Vincenzo med maske og i fjendeklæder. Han gør et udfald mod Sebastiano. Elena forsøger at skærme Sebastiano og spiddes af Vincenzo. Hun falder om, hatten falder af, og hendes virkelige identitet afsløres, som hendes gyldne hår strømmer ned over skuldrene. Begge mænd står et øjeblik lamslåede. Sebastiano vender sig for at hælpe hende, og Vincenzo ser sit snit til at hugge ham i ryggen med sin forgiftede dolk. Oh ve! Sebastiano genkender Vincenzo på arret, snitter masken af ham, og tilføjer ham et dødeligt sår. Vincenzos dødsmonolog: han angrer alt, kærligheden er vigtigst. Giften gør sin virkning på Sebastiano, han vakler hen mod Elena, og de to døende erklærer hinanden deres kærlighed. Filippo ankommer for sent og græmmes. De tilgiver ham. Og dør.

Fortæller: Bella - Tid: 20 minutter.

Til slut kommer Bella ind, kysser Filippo og fortæller, hvad historiens morale er.
Tid: 3 minutter.

Elena di Machiori - Sopran.

Smuk, blond, bly, poetisk og drømmende. Hendes dagligdag går med broderier, harpespil og baller. Hendes verdensopfattelse bygger fortrinsvis på operaer og ridderromaner. Hun er ikke begejstret for sin forlovede, Vincenzo, der ikke lever op til idealet om prinsen på den hvide hest.

Fortæller:
I akt, scene II: Duelscenen. En lille skov udenfor Venedig.
II akt, scene II: Hærens lejr: Farvestrålende bannere og uniformer. Soldater i hektisk og munter aktivitet. Nogle vedligholder våben, andre spiller og synger.

Vincenzo di Monforte - Baryton.

Rig, halvgammel, grim og uelegant købmand. Ikke god til charmerende replikker (hvilket ofte har gjort ham til grin), men han har et vist talent for teatralske forbandelser og maleriske trusler. Sætter magt og penge højere end ære, lov og orden, almindelig anstændighed og god smag. Elsker Elena overalt og forstår ikke, at hun ikke elsker ham, når han nu er så rig. En middelmådig floretfægter, men eminent intrigemager.

Fortæller:
I akt, scene I: Maskeballet: Foregår i et stort pompøst barokpalær. Hundreder af festklædte og maskerede gæster danser.
I akt, scene VI: Operascenen: Foregår i en stor pompøs rokokko-operabygning. Elena og Bella sidder i en fornem loge. Bag et forhæng står tre lede snigmordere. I denne scene har han biroller som følgende: Snigmorderne: Alle tre iført sorte slængkapper, sorte masker, sorte trekanthatte med sorte fjer samt krammende små lede dolke. Operasangere: Vil forsøge at blive ved med at synge og spille lige meget, hvad der sker på scenen. Nogle vil eventuelt blande sig i kampen for at få det til at se ud som om, det er en del af stykket. Sendebudet: Baryton. Kommer ind til sidst i scenen.
II akt, scene I: Engen: Smuk og blomsterfyldt. Bierne kvidrer og fuglene summer og solen skinner. Muntre bønder danser.

Sebastiano Laurenti - Tenor.

Ung officer i den venetianske hær. Smuk, heltemodig, veltalende, slagfærdig og en dygtig floretfægter. Er god for både floromvundne kærlighedserklæringer, svulstige kamptaler og smarte *one-liners*. I selskabslivet er han elegant og en dygtig danser. I kamp benyttes heltomodige positurer og store armbevægelser. Sebastiano betragter både krig og romancer som tidsfordriv, men hans møde med Elena forandrer alt.

Fortæller:
I akt, scene V: Mødet mellem Elena og Vincenzo; En øde klippekløft.
II akt, scene III: Kroen; glad, lys, jævn og landlig. I samme scene har han en birolle som kokken, en lille grim og uhygiejnisk mandsling. Har en kvækkende stemme, tjavset hår og lugter. Middelmådig kok, bortset fra morgenmad, som han er totalt elendig til.

Filippo - Tenor.

Sebastianos tjener, oppasser og ven. Altid ved Sebastianos side, når der er brug for ham. Minder i stil og livsindstilling om Sebastiano, udtrykker sig dog i mere folkeligt sprog.

Fortæller:
I akt, scene III: Vincenzos kapel: Stort, dystert og uheldsvangert.
II akt, scene IV: Inden slaget: De farvestrålende hære er marcheret op på hver sin bakketop. Bannere blafrer i vinden.

Bella - Mezzosopran.

Elenas kammerpige og veninde. Minder meget om Elena, men er noget mere jordnær og ynder mere mænd af kød og blod, end dem, man blot kan drømme om.

Fortæller:
I akt, scene IV: Kirkegården: Dyster, forsømt og tilgroet, undtagen Elenas faders grav, der ervelholdt og dækket med friske blomster. Bag kirkegården ligger en kolossal gotisk katedral. I denne scene har hun en birolle som Elenas faders spøgelse: Bas. Indtørret, grå og gazeagtig.
II akt, finale: Slagmarken: Stor og dyster, blod og mudder, sort himmel, klageskrig og lig.

In Nomine™

anmeldt af Brian Rasmussen

Og der blev kamp i Himmelen: Mikael og hans engle stred mod dragen, og dragen og dens engle stred mod dem.

Men de kunne ikke stå sig, og der fandtes ikke længere plads for dem i Himmelen.

Så blev den store drage nedstyrtet, den gamle slange, som kaldes Djævelen og Satan, hele verdens forfører; han blev nedstyrtet på jorden, og hans engle blev nedstyrtet sammen med ham.

Johannes' åbenbaring 12.7-9

Med ovenstående citat er scenen sat for Steve Jackson Games' længe ventede In Nomine - rollespillet hvor spillerne gør sig som engle og dæmoner i den evige strid mellem Himmelen og Helvede.

Når jeg siger, "længe ventede", så er det fordi, det er over tre år siden, de første rygter om spillet begyndte at cirkulere. Snart efter indledte SJG, hvad der syntes at være en uendelig strøm af løfter om, at nu ville In Nomine snart være klar. Tiden gik, In Nomine udeblev og tvivlen begyndte at melde sig - ville In Nomine nogensinde udkomme? Nu er det her, og det er derfor naturligt at spørge, om det var ventetiden værd?

In Nomine er det første rollespil, SJG har udgivet, siden GURPS så dagens lys for over ti år siden, og det er tydeligt, at de nu stræber efter at komme med på den nye bølge af rollespil i både form og indhold. 208 lækre farvesider fyldt med materiale, der sælges med påtrykt advarsel om, at det kun er for mature readers - mere trendy bliver det næppe! Derfor er det også let bare at se In Nomine som endnu et moderigtigt weltschmertz-rollespil, men ved nærmere eftersyn synes jeg, at spillet har mere at byde på end mange af de andre af samme slags.

Baggrund

Bogen indledes med to noveller, der fortæller den samme historie set fra henholdsvis englenes og dæmonernes synspunkt. De virker fint som inspirerende indledning, og er med til at udviske klichéen om det gode mod det onde. I In Nomine er "godt" og "ondt" afhængigt af, hvorfra man ser tingene, så historierne kan let nuanceres, så det hele ikke bliver en serie ensformige repetitioner over samme tema. De engle eller dæmoner, spillerne arbejder for, har alle stærke personligheder, og der er ikke rigtig nogen af dem, der er enten gode eller onde. Faktisk minder flere af dem om guder og helte i den nordiske mytologi, hvilket gør persongalleriet meget levende og troværdigt.

Ganske som det hører sig til i moderne "voksenrollespil", er In Nomine fyldt med begreber, der - for at gøre det hele en smule mere mystisk - skrives med versaler. I stedet for at kaste mig ud i at prøve at oversætte disse, vil jeg anvende de originale udtryk, men samtidig begrænse mig til kun at omtale de vigtigste.

Alle elementer i universet er del af en kosmisk balance, der kaldes The Symphony. Som overjordiske væsner har engle og dæmoner en meget tættere tilknytning til The Symphony end almindelige dødelige. De kan derfor ikke alene opfatte eventuelle forstyrrelser i denne balance, men også selv forstyrre den med deres gerninger.

Så længe de opfører sig i overensstemmelse med deres natur, er de i harmoni med The Symphony, og kan ligefrem drage fordel af denne altomsluttende kraft i form af Resonance, der giver dem overnaturlige evner. Træder de ud af deres roller, skaber de Dissonance, og risikerer derved at blive udstødt - det vil sige, engle falder, og dæmoner bliver overløbere jagtet af både Himmelens og Helvedes krigere. Hvis dette sker, kan de ikke længere trække på de ressourcer, deres forbindelse til Himmelen eller Helvede stiller til rådighed.

Når engle og dæmoner bruger deres kræfter i de dødeliges verden, risikerer de, at det forstyrrer balancen. Som ringe i vandet breder disse forstyrrelser sig gennem The Symphony, og andre engle og dæmoner kan opfange dem. Derfor må de hele tiden træde varsomt for at undgå at skabe unødig opmærksomhed. Tilpas store udslag vil tiltrække en skare af engle og dæmoner, og så er der ingen, der kan sige, hvem der kommer ud i live. Spillerne må derfor konstant tænke sig grundigt om for at opnå deres mål i al diskretion.

Kampen mellem Himmelen og Helvedet udspilles på mange niveauer, og ud over det jordiske plan, hvor de to magter kæmper blandt dødelige, beskriver bogen også et meget livagtigt drømmeunivers, kaldet The Marches. Her vogter Blandine - drømmenes ærkeengel og mareridtenes dæmonprinsesse Beleth. Den kreative GM kan let bruge en tur i The Marches til at krydre historier-

ne med et skud surrealisme og symbolisme efter behov. Jeg er sikker på, at vi kommer til at høre en del mere om dette alternative univers.

Regler

I modsætning til Storyteller bruger In Nomine ikke en masse kræfter på at overbevise læseren om, at reglerne skal være simple og ikke må komme i vejen for spillet, for derefter at udhule denne påstand med alt for mange uigennemskuelige regler. I In Nomine er reglerne simple, og det er dét! Ikke mere snak.

In Nomine undgår også pseudo-karakterklasser som de kendes fra Storyteller. Godt nok vælger spillerne hvilke Choir (for engle) eller Band (for dæmoner) de tilhører, samt hvilken engel eller dæmon de hver især tjener, men det betyder ikke, at de ikke kan give deres karakter den personlighed de ønsker. Disse valg er dog med til at bestemme, hvilke forpligtelser og evner karakteren har. I grundbogen er de mest "almindelige" Choirs og Bands samt de mest "kendte" ærkeengle og dæmonprinser beskrevet, men GMen kan let opfinde nye hvis behovet opstår (og jeg vil æde min gamle hat, hvis vi ikke få en masse nye engle og dæmoner at se i de kommende supplementer).

Karakterer i In Nomine er opbygget meget traditionelt med et antal attributter, evner og overnaturlige kræfter, der "købes" på samme måde, som det kendes fra Vampire. Skønt dette selvfølgelig er lidt mere kompliceret end f.eks. AD&D, er det alligevel ret nemt og hurtigt at lave en karakter. Da engle og dæmoner er overjordiske væsner, har de ingen krop i de dødeliges verden. Derfor skal spilleren vælge, hvordan hans engel eller dæmon fremtræder på jorden. Det betyder også, at engle og dæmoner ikke dør med deres fysiske kroppe på jorden - i stedet farer de tilbage til henholdsvis Himmelen og Helvedet.

Systemet introducerer en finurlig detalje, idet alle rul foretages med en d666 - hvilket ikke er en ny eksotisk terning, men bare tre almindelige d6. To af terningerne bruges til at afgøre succes eller fiasko, mens den sidste fungerer som et såkaldt Check Digit, der angiver graden af succes eller fiasko. En simpel ide, der giver spillederen mulighed for at nuancere resultaterne af terningslagene på en enkel måde. Og for at det ikke skal være løgn, har slagene 111 (den hellige treenighed) og 666 (dyrets tal) selvfølgelig specielle betydninger.

Produktion

Som sagt har SJG virkelig taget sig sammen og lavet et spil, der fuldt ud lever op til selv de mere kræsne rollespilleres forventninger til, hvordan det skal se ud, når det er godt. Der kan være delte meninger om, hvorvidt Dan Smiths tegninger passer til genren, men jeg må indrømme, at jeg gik fra at synes, at der var lidt for meget Illuminatikort over dem, til at synes at de er geniale. Desværre præges bogen dog af enkelte stavefejl og flere forkerte sidehenvisninger, hvilket skænder det gode indtryk. Det kan kun undre en, at den slags ikke er på plads i en bog, der har været så lang tid undervejs.

Konklusion

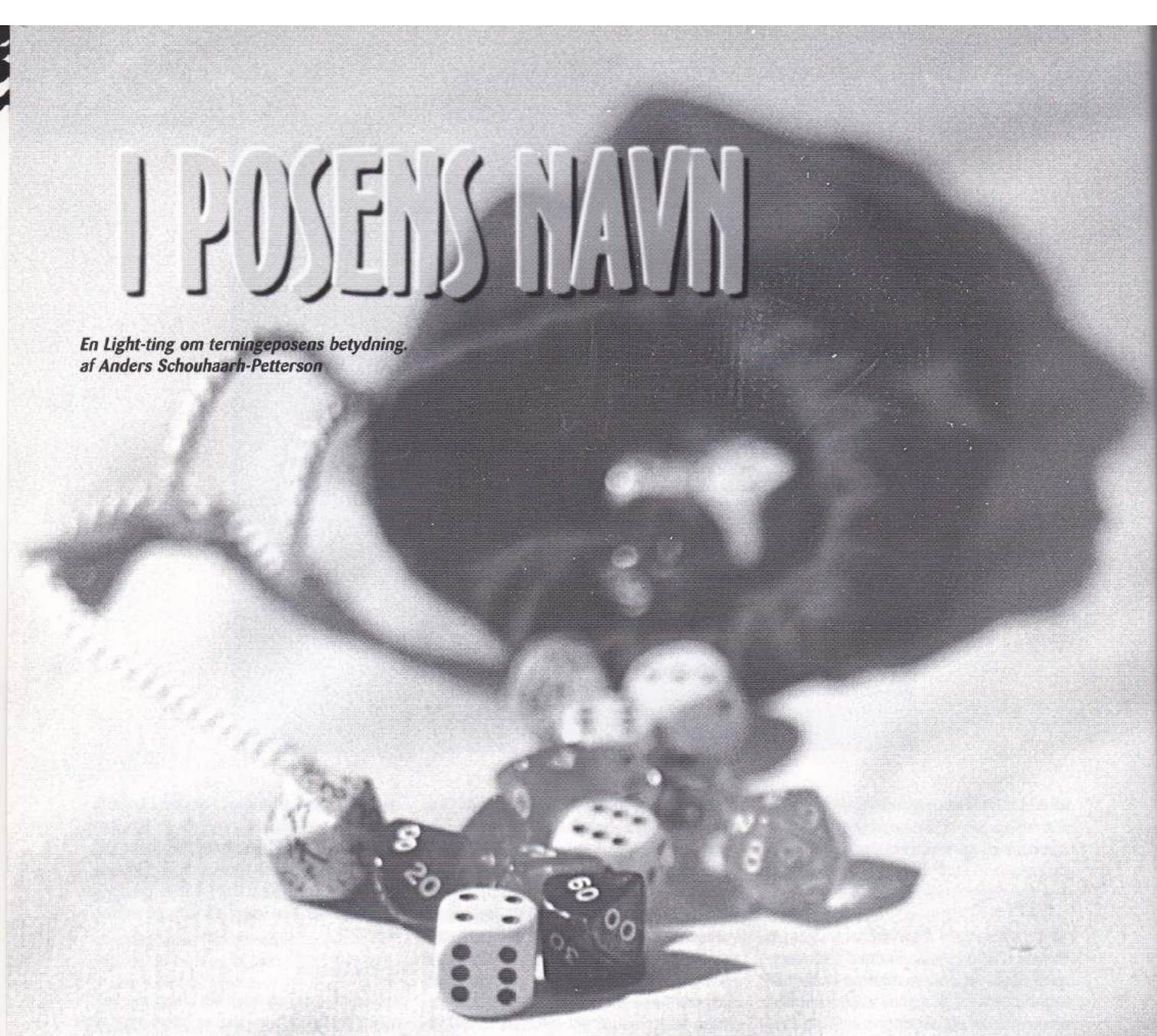
In Nomine har nok tiden lidt i mod sig. Selv med tilførslen af de religiøse elementer er det svært at se spillet som enormt nyskabende. Det forhindrer det dog ikke i at være en glimrende baggrund med rige muligheder for gode historier og godt rollespil. Reglerne er enkle og de passer godt til spillet, og man må håbe, at SJG ikke ødelægger det med tonsvis af ekstra regler i de kommende supplementer.

Jeg vil derfor ikke holde mig tilbage med at anbefale spillet. In Nomine er ikke en revolution, men en evolution, og det har format nok til at blive en klassiker.

In Nomine
af Derek Pearcy, illustreret af Dan Smith
frit efter det franske rollespil In Nomine Satanis/Magna Veritas af Croc
Steve Jackson Games
208 sider, ca. 225 kr. Kommer også i to forskellige pseudo-læderindbundne hardcover udgaver (en til engle og en til dæmoner).

I POSENS NAVN

En Light-ting om terningeposens betydning.
af Anders Schouhaarh-Petterson



I det svagt oplyste værelse står en skikkelse foran et stort spejl. Han stirrer stift ind i sine egne øjne.

Crime is a Disease. Meet "the Cure", mumler han til sig selv, mens han spænder sit bælte med Iron Maiden-spændet (click), og stopper sine Wrangler-bukser ned i sine tennissokker (schwuis).

Hans hånd griber om et penalhus, der med mekanisk præcision proppes ned i hans skoletaske (schouw), hvor det hurtigt for selskab af en stak bøger med farverige monster-forsider (flomp).

I'm back. And this time I'm really mad, hvæser han, mens han strammer skoletaskens skulderspænder...hårdt (chich).

Nøgler clipses fast i buksestropperne (click).

Cola i skoletaskens højre sidelomme (fromp).

Nobody calls me a chicken...Nobody, nærmest råber han.

Fønix i den anden sidelomme (forsigtigt, ikke krølle).

I'm fully prepared, tænker han, *Lets roleplay!*

Han åbner døren ud til gangen, går igennem køkkenet med målfaste militærstøvle-skridt (donk, donk).

Hans mor råber til ham at han skal huske en varm hue. Han ignorerer hende. Hans tanker er allerede så småt i Zhawataree's fangekælder.

Men da han sætter hånden på hoveddørens håndtag farer det pludselig igennem ham:

DU GLEMTE POSEN DIT FJOLS!

Han løber småsnublende tilbage til sit værelse, og ser den ligge alene midt på sengen.

Hans pose.

Ned i tasken.

Så skal det nok gå alt sammen.

Han har sin pose.

Sin terningepose.

Underlige æsker af træ, blikdåser, plastikhylstre og penalhus er alle kendte opbevaringssteder for en rollespillers terningesamling. Intet overgår dog den klassiske terningepose i popularitet og funktionalitet. Ligegyldigt om den er lavet af læder, skåret ud af storebrors motorcykel-læderjakke (som han næsten aldrig bruger), eller om den er af fløjl, købt færdigsyet i en "new age"-butik, oprindelig designet til rosen-

kvarts (så de onde stråler fra computerskærmen ikke skal påvirke ejerens karma) er terningeposen en ægte klassiker.

I gamle dage skulle man altid bruge en hulens masse forskellige terninger til rollespil. Man brugte en terning til at ramme med, en til at give skade med sit tohånds sværd og en tredje til at dirke låse op med. Der var monster-tabelslag, afværgeslag, THAC'Ohs, undvige-slag, rustninge-slag og så videre, og hver krævede de sin specielle terning. Det var dengang de gamle giganter regerede over verden. D&D, Runequest, AD&D, CoC og Warhammer bruger alle mange terninger, og når man spiller med mange terninger, samler man mange terninger. Når man samler mange terninger har man brug for en måde at transportere dem rundt på, og for de fleste af os var svaret en terningepose. Der gik sport i at have den mest fantasy-agtige posepung. Man brugte adskillige timer på sin skoles læderværksted med at skære ud, farve, ridse og sy. Dengang bar man sin pose med stolthed, både privat og på con.

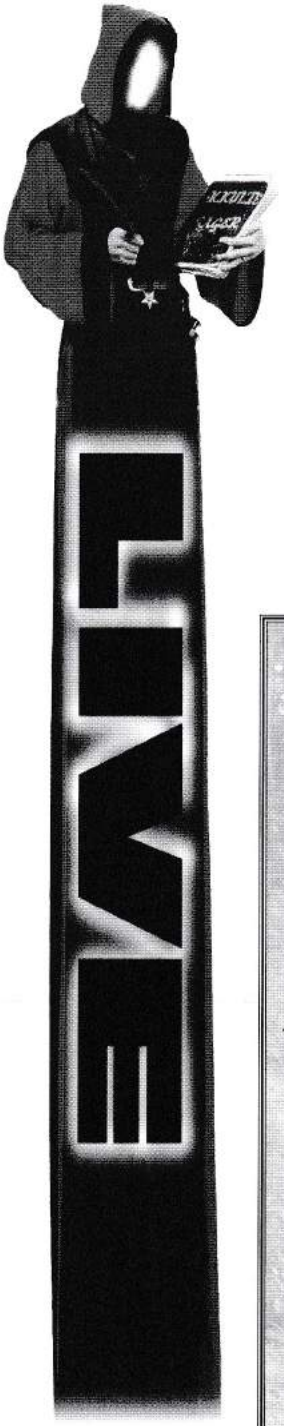
De gode tider varede dog ikke ved. Det blev kartoffelkur og sparetider. Først begyndte spilfirmaerne at skære ned på antallet af terninger (Du skal kun bruge én 10-sidet terning, og et par almindelige 6-sidede.....what!). Det var slemt, men det blev værre. Nu skulle man spille helt uden terninger og regler. Man begyndte at gemme sin pose i tasken og kun tage den frem når man skulle spille. Man prøvede at fylde sin pose helt op med 10-sidede terninger, men det føltes ikke helt rigtigt. Man forsøgte sig med diverse smarte små-æsker (snustobak-dåser, pilleglas og plastikhylstre) for at virke som en trendy terningeafholdsmand, og man holdt helt op med at vise sin samling frem. Den blev gemt væk i bunden af skuffen, eller brugt til nedværdigende spil, hvor terningerne blev kastet med, smidt på gulvet og grinet af. Posen blev proletariseret, og måtte ikke længere opholde sig ved de fines bord.

Nu er tiden dog kommet til at genoprette posens gamle status. I et land hvor vi holder fast ved verdens ældste kongehus, hvor vi beskytter gamle bygninger med lov, hvor underlige traditioner (som sild ved julefrokosten) stadig holdes i hævd og hvor flertallet af befolkningen aldrig bliver så amerikaner-smarte at de glemmer at synge med på "Recepten" , bør terningeposen kunne bæres med stolthed igen. Tag derfor jeres poser frem, fyld dem med alle jeres gennemsigtige og selvlysende glimmerterninger, dem af udskåret næsehornsben og de store klumsede 100-sidede. Snør den godt til, grib snoren i højre hånd, og gå svingende ud i fremtiden. I Posens Navn.

AS

Tradition og fornyelse

Det er da godt, at selv om det stadig er sommerens store fantasyspil der trækker kunder til, er der alligevel plads til de nye genrer. Sanne Haarder har beskrevet Danmarks hidtil største science-fiction-scenarie for Fønix.



Roskilde og Ribe?

At der er opstået en forening i Ribe der vil arrangere live er ikke længere til at skjule. 'Ripen Liverollespil' (eller RIPLIR) har endnu ikke afholdt nogen arrangementer, men at der sikkert vil komme et par scenarier i det ellers så mørke hovedland i løbet af sommeren er vist ikke for meget at håbe på.

Lidt længere mod nord er foreningen Eidolon gået på internettet. De har etableret nogle ganske flotte netsider med en god kalender og rimelige 'links'. Desværre består foreningen endnu kun af få entusiaster, men det lader til at der i løbet af kort tid vil komme gode scenarier i Jylland.

Herhjemme har foreningen DEF42? I flere år lavet indendørs Live på en skole i Roskilde. Scenarierne har været traditionelle fantasyscenarier med polstrede våben, orker og troldmænd - og når DEF42? I uge 34 spiller deres syvende scenarie følges traditionen.

Det der gør Def42?s scenarier til noget særligt, er det udbyggede regelsystem, der lægger stor vægt på karaktergenerering (der fungerer som de fleste rollespil) og det faktum, at spillet foregår indendørs. Det koster 100 kr. at deltage i et scenarie - dog 150 for førstegangsspillere. Foreningskontingentet er 200 kr. pr. år.

I København har en af de gamle veteraner Jacob Worm startet foreningen 'Midgårds helte', der satser på at lave fantasy-live til de ældre spillere. Mindste alderen er 18 år, og kontingentet er 200 kr. pr. år. Scenarierne vil blive udformet i 'engelsk stil' med mindre eventyrgrupper, der forsøger at løse svære plots og undervejs møder fastlagte monstre. Det lader til at foreningen vil levere lækkerbiskner til de mere kræsne spillere.

Scenarie	Tid	Sted	Kontakt	Tlf.
Ud Af Tusmørket 2	13-15/6	Solrød	Denis T. Graae	
Jul i Jonstrup	28/6	Hareskov	Alrune	20231190
?	6-8/7	Bornholm	Ulrik Karps	56911060
SA-live	11-13/7	Hareskov	Semper Ardens	32979087
Den ny æra	11-13/7	København	Morten B. Will	-
Eidolon	11-13/7	Nordjylland	HC. Molbech	20414560
Saga fra Evigheden	25-27/7	Roskilde	Alrune	20231190
Midgårds helte	1-3/8	Hareskov	Jacob Worm	35828702
DEFCon 35	uge34?	Roskilde	Def42	?

Hvis du vil have dit scenarie i kalenderen - så send dit materiale til redaktionen før den første i alle lige måneder.

[THE ENDORPHIMORE DOCUMENT]

Den 30. til 31. marts blev Forbrændingen i Albertslund til legeplads for 105 live-rollespillere

Jeg får naturligvis brugt alt for lang tid foran spejlet, før det lykkes mig at få de falske øjenvipper til at sidde fast. Klokken er 3 inden jeg står ved indgangen til Forbrændingen, hvor en stresset Birgitte i sølvfiskeagtigt antræk hilser mig velkommen. Hun genkender mig tilsyneladende ikke, så jeg anser mit kostume for godkendt. Jeg er en tough journalist-sild med lyserødt crepehår og hullede bukser.

Jeg hiver mit tilsendte ID- kort frem. "Blanche Arrete", står der. Dæknavn "Frenchie".

Tætte skyer, gule som krudtrøg, hang over Downtown Sarajevo. "Frizone min røv", tænkte Frenchie, mens hun fulgte i hælene på Mike, hendes redaktør. "De eneste, der er frie her, er megacorps'ne oppe i Cooperate Zone".

En hånd rakte ud efter hende og kneb hende i armen gennem latex T-shirt'en. Hun pressede stædigt søgeren på det lille japanske kamera mod øjenhulen, og forsøgte at ignorere neopunkeren.

Hvad var nu det? Hun zoomede ind. Under spillehallen "Rainbow Arcades" blinkende skilt stod en sortklædt japaner og stak noget i hånden på en piercet yngling. Yakuzaen. Var den japanske mafia overalt?

"Metalluder", hvislede punkeren efter hende. Af piercingerne fremgik det, at han var fra banden Originals.

Selve dekorationen af lokalerne er minimalistisk, men spillerne vejer op for dette med deres imponerende udklædninger. I særdeleshed banden "The Originals", hvis kroppe er smykkede med piercinger og bodypaint, og de skræmmende lejesoldater fra Mediatrack, gør deres til at få Forbrændingen til at emme af atmosfære.

Kl. 18, efter at scenariet har været i gang i lidt over to timer, kører computernetværket endnu ikke. I kampens hede er spillerne kommet til at træde på de fritliggende ledninger, der skulle have forbundet de mange computere. Fastfood restauranten @ brænder inde med deres sandwichs, fordi man ikke kan få adgang til sin netkonto. Alligevel bliver der spillet rollespil på livet løs.

I den neonfarvede nat rasede bandekrigene under Mike og Frenchie, mens de besøgte firmaet CIBAVision i dets velforvarede Cooperate Zone-himmel.

Endorphimore. Det var ordet på alles læber, men ingen vidste andet end at det var et stof, og at en af CIBAVision researcharbejdere, Michael Cheifetz, havde opfundet det. Nu gik rygtet at Cheifetz var blevet set i Sarajevo. Men officielt stod CIBAVision afdeling i byen ikke for research.

Repræsentanten for CIBAVision, William Guire, parerede behændigt alle Mikes spørgsmål uden på noget tidspunkt at blive uhøflig.

"Duksedreng", tænkte Frenchie, da hun gav ham hånden til farvel. "Manden er lige så forkromet som hans skrivebord".

Carsten Andreasen, Peter Reinholt og Birgitte Hollegaard besluttede sig for at lave noget nyt. Det skulle være noget, der involverede computere - hvorfor cyberpunk-genren var et indlysende valg. "The Endorphimore Document", som scenariet kom til at hedde, fik allerede lang tid inden dets realisation en hel del omtale fordi de tre fik overtalt cyberpunk-forfatteren Bruce Sterling (bl.a. kendt for "The Difference Engine" skrevet sammen med William Gibson) til at skrive oplægget.

Sarajevo kogte.

På redaktionen flød de alt for få borde med computere og tomme kaffekopper.

Frenchie iagttog redaktørens ansigt, badet i det blå lys fra computerskærmen. Hendes kollega, James Malamud, tyggede tankefuldt på sin cigaret og kneb øjnene sammen. Fem journalister i et alt for lille rum. Med dårlig belysning.

Vacco dukkede op i døren, som sædvanlig iført en fiks lille nederdel. "Mike..."sagde hun. "Jeg tror lige, du bør høre det her".

Han var en lille knægt. Absolut ikke en dag over 18. Alligevel havde Sarajevo sat sit præg på ham.

"Det er CIBAVision", forklarede han. "SLORC, CIBAVision ansatte politi, har vendt sig mod sin arbejdsgiver, da de hørte, at CIBAVision afprøvede deres præparat på uskyldige borgere. De har henrettet det halve CIBAVision, og har nu tænkt sig at fortsætte med at likvidere umoralske elementer".

Knægten fik ret. SLORCs fortsatte overmod kostede de ansatte livet. CIBAVision nye politi indledte en massakre i Downtown.

Mange havde allerede pakket deres kufferter for at forlade den synkende skude, da bomben sprang.

Folk er trætte. De har tænkt, følt og ageret en anden person i 16 timer nu. De tre arrangører er udmattede og syge.

Der bliver kaldt til de-briefing.

Det viser sig, at stoffet Endorphimore i virkeligheden er et godt stof, som kan kurere smerter og få sår til at hele hurtigt. CIBAVision fremgangsmåde med at afprøve stoffet på intetanende folk var dog temmelig tvivlsom.

Heldigvis er vi ikke døde, bomben i Downtown var bare en afledningsmanøvre, således at Yakuzaens øverste fik lejlighed til at stikke af.

Udenfor i morgensolen sidder jeg på kantstenen og venter på mit lift hjem. Ved siden af mig sidder en vis Michael Cheifetz.

Det har været en intens nat. Frenchie sidder stadig i min krop, selvom de falske øjenvipper er faldet af.

Til trøst for dem, der gik glip af Endorphimore Document, skal det tilføjes, at cyber-trekløveret Carsten, Birgitte og Peter tænker på at gentage succesen. Men i så fald først til næste år. Vi andre skal lige nå at komme os.

Hvis du har nyheder, kommentarer eller lyst til at skrive om live i Fønix så kontakt:

Fønix' live redaktion
c/o HP Hartsteen
Vermlandsgade 77 4tv.
2300 Sundby

Hvis du vil have kontakt de beskrevne foreninger er kontaktpersonerne:

MIDGÅRDS HELTE
Jacob Worm
Nørrebrogade 239 stth.
35828702

DEF42?
Jytte Jensen
Ravnsholdt 219 2tv.
4000 Roskilde

RIPLIR
Torben Schmidt
Gugvej 140
9210 Ålborg sø.

EIDOLON
HC Molbech
Vestergade 44, kld.
9400 Nørresundby
20414560

Og så en undskyldning. Alle billeder i livespalten nr. 14, 15 og 16 er taget af Hjørdis Ulrich. Det havde H.P. 'glemt' at fortælle mig. Beklager ydmygst! - chefen.

Brettonians & Lizardmen

af Martin Lærkes

Blood bowl er populært i hele den gamle verden, ikke kun inden for imperiets grænser. Fra Brettonia til Lustria dyrkes sporten, og med de imperielle ligaers kollaps i 2490 er det nu lettere for hold fra andre verdensdele at gøre sig gældende.

Har du kastet din kærlighed på den gamle verdens nyeste stjerner, franskmændene og øglefolkene, så er det på tide at prøve dem i en blood bowl kamp.

Velkommen atter en gang, til siderne hvor fønix sætter alt på et bræt. Efter Warhammer Skirmish og Necromunda er turen nu nået til Blood Bowl. Synes du at alle disse spil er kedelige, så send dit eget afprøvede materiale til FØNIX eller til mig. Hvis du har kommentarer eller rettelser til "Brettonians og Lizardmen", så send dem endelig samme vej.

Adressen er:

Martin Lærkes
Sølvgade 14 1/th
1307 København K.

- jeg ser frem til at høre fra dig.

Lizardmen:

Lustria er hele verdens fødested, og lokker de unge racer med drømme om rigdom og hæder, men det er også hjemland for de ældste racer, øglefolket og de mægtige Slann, som kom til verden i tidernes morgen, sammen med de ældste. Allerede dengang var pyramidetemplerne skueplads for det rituelle spil xa'slee, som Slann og øglemænd dyrkede for at hylde deres guder, og det var opdagelsen af templet syNFLei, der bragte xa'slee til de unge racer, under navnet blood bowl.

- Lizardman Team

Saurusser er skabt til at slås, og deres instinktive brutalitet gør dem til gode blood bowl spillere, selvom de er klodsede og dumme. Det samme gælder kroxigorerne, hvis egentlige funktion er at slæbe de enorme klippeblokke til de ældstes templer. Al tankevirksomhed er overladt til de lynhurtige og alsidige skinker, som må bære boldspillet selv.

Taktik:

I angrebet er dine skinker lynende hurtige, men de er ikke gode til at dodge, så sørg for at sprede dem ud, og hold så en saurus udækket, så den kan blitze et hul til den skink som skal score. Står saurusserne forkert, kan de være fanget et helt down.Har du god tid, eller lander bolden heldigt ved kick-off, så overvej at give bolden til din kroxigor, som de fleste vil få svært ved at lægge ned.

I forsvaret er det afgørende at styre kampen i retning af dine saurusser, da de ellers er for langsomme til at nå med i spillet. Når først saurusserne får fat, kan du bruge dem til at blocke dig fremad mod bolden, mens de hurtige skinker kan nøjes med at løbe i vejen for målfarlige spillere. Får du først bolden på jorden, så forsøg at danne klump om den, indtil din kroxigor kan nå frem og samle den op.

Optræning af holdet:

Dine saurusser har brug for break tackle og stand firm så de bliver mere mobile, både i angreb og forsvar, mens din kroxigor skal betragtes som en blitzende boldbærer, og derfor skal have block og sure hands, og eventuelt tackle til når den bruges som forsvarsspiller. Skinkerne må specialisere sig, så du optræner nogen til at kaste (tænk specielt her på dump off, som er god sammen med n.o.s.), nogen til angribere, med block, tackle, dauntless, - og forsvarsspillere med shadowing og pass block. Alle skinker kan bruge pro skill, da den til nød vil gøre det ud for deres manglende dodge og catch.

Lizardman Team

Qty	Title	cost :	MA	ST	AG	AV	skills	Training
0-4	Saurus	100.000:	4	4	1	8	jump up, thick skull	G, St
0-16	Skinks	60.000:	8	2	3	7	n.o.s., stunty, pass	G, Ps
0-2	Kroxigor	130.000:	5	5	1	9	big hand, prehensile tail	G

ill.© Games Workshop

- Rerolls 50.000 gc
- Versatile Breed: Alle øglefolk kan som deres første skill få en "mutation" hvis de slår 2 ens for skill, fordi de kan være født med et specielt udseende.
- Scaly Skin: Da øglefolk kan overleve ting der ville koste et pattedyr livet, er der -1 på alle "injury rolls" imod dem. de dør dog stadig på en ren 12'er.
- Skinks og stunty: Skinker er ret små, og derfor nedsættes deres AG med 1 når de kaster bolden. Det normale +1 på "injury rolls" for at være stunty, ophæves af deres scaly skin.
- Kroxigorer: Kroxigorer tæller som en af dine 4 starplayers.
- the Weather: Øglefolkene kommer fra Lustria hvor vejret er meget varmt, og påvirkes derfor ikke af sweltering heat og very sunny, men slår vejret om til blizzard går de koldblodede øgler helt i stå, så skinkerne får -2MA, og de andre får -1MA.
- Slann Mage Lord: istedet for en normal wizard kan et hold af øglefolk skaffe sig en mægtig slann magiker for 200.000gc. Slannens formularer er stærkere end normalt, så derfor kaster han lightning bolt med 3 terninger, og vælger de 2 bedste, han behøver kun at slå 4+ med sin zap spell, endelig er hans fireball 4 felter større, så den danner en ruder form istedet for en firkant.

Brettonians:

I Brettonia er det en stor ære at spille i den kongelige hofliga, men det er ikke længe siden at franskmændene slet ikke kendte til blood bowl.

Det hele begyndte da Jean Pierre de Brionne, en ung uheldig ridder, hørte om blood bowl pokalen i Altdorf, og om de mægtige trængsler man skulle igennem for at få den. Overbevist om at det var den hellige gral satte han sig for at skaffe den, og tilmeldte sig Reikland Reavers.

Efter års slid lykkedes det at vinde blood bowl XI, og stor var Jean Pierres skuffelse da han måtte indse at det ikke var gralen han havde vundet.

Vanæret drog han mod Brettonia, men ved hjemkomsten hyldedes han som en mægtig ridder, der havde påtaget sig en umulig opgave og havde sejret, og siden den dag har blood bowl pokalen været et værdigt alternativ til den virkelige gral.

- Brettonian Team

Brettonia holdet bæres af de 4 adelsmænd, 2 questing knights som er mægtigere end to almindelige mænd, samt 2 knights errants, hvis ærinde er at score touchdowns. Disse 4 medbringer hver en væbner der er uvurderlig når bolden skal hentes, og når adelen skal slå sig vej gennem fjendens linje. Resten af holdet udgøres af bønder og tjenestefolk, da adelsmændene mener at de snildt kan klare ærterne selv. Meget ofte har de ret.

Taktik:

Når brettonia holdet angriber, er det vigtigt at holde væbnere og questing knights sammen, så de kan støtte hinanden. Og husk at riddernes evne til at skubbe to modspillere tit kan lave plads nok til en løbende knight errant. Bønderne skal bare gå i vejen for spillere, der er bedre end dem selv - de er faktisk ikke så lette at ramme. Husk også, at siden dine to errants er meget sikre med bolden, kan en enkelt errant med væbner trække en del forsvarsspillere væk fra din boldbærer.

I forsvaret hænger spillet igen i høj grad på dine væbnere (til stor ærgrelse for adelen). Kan du skærme nok af med bønderne til at lede modstanderen mod dine questing knights og væbnere, så er du ofte stærk nok med 4 guard spillere til at bremse angrebet. Her er bønderne gode som skærm, så der ikke pludselig er nogen der løber alt for langt væk fra din klynge.

I alle tilfælde så tænk over hvornår du fyrer dine dyre rerolls af. Bønderne kan hurtigt æde dem op, og så vil det være helt op til de dygtigere adelsmænd (og deres pro skill) at trække kampen hjem.

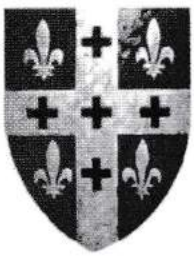
ill.© Klaus Ferdinand

Optræning af Holdet:

Både væbnere og questing knights er kampspillere og bør vælge kamp skills. Helt oplagt er dauntless til questing knights, så de med en enkelt væbners hjælp kan slå to modstandere i jorden. Knights Errants skal tænke på både at kunne score, og at kaste bolden, tag eventuelt n.o.s., til når spillet bliver tæt. Bønderne må satse på skills som ikke afhænger af deres ringe stats - prøv med block, tackle, dauntless, passblock og eventuelt shadowing.

Brettonian Team

Qty	Title	cost	MA	ST	AG	AV	skills	Training
0-2	Questing Knight	110.000	5	3	3	9	block, multiple block,pro,	G, St
0-2	Knights Errant	110.000	7	3	3	8	block, pass, catch, pro	G, Ag, Ps
0-4	Squire	70.000	6	3	3	8	surehands, guard	G
0-12	Peasant	20.000	6	2	2	7	dodge	G(-leader)



ill.© Games Workshop

- Rerolls: 80.000gc
- Honour Bound: Da de har svoret en dyr ed om at beskytte de svage er det ikke tilladt for ridderne at tage en foul action.

Da Glamour mødte Night of the Living Dead

- Jacob Schmidt-Madsen om "intrigescenariet, en overset niche i rollespil"

I 1968 lokkede George A. Romero syv personer ind i et afsidesliggende hus.
Han vidste, at personerne aldrig ville kunne enes, og nød derfor til fulde at isolere dem ved at omringe huset med kødædende zombier.
Hr. Romero havde skabt apokalypsefilmen, Night of the Living Dead. Men han havde også skabt grundlaget for ...

Intrigescenariet

Illustreret af Thomas B. Nielsen

Den mest skamfuldt oversete niche i rollespil bærer navnet intrigescenariet. Det skal der gøres noget ved. Og det bliver der heldigvis gjort noget ved. De seneste par år er flere og flere intrigeagtige rollespil begyndt at florere på landets kongresser. Og med FASTAs scenarieforfatterweekend '96, hvor tidligere tiders fremherskende, lineære plotmodeller næsten ingen taletid fik, er vejen banet for en scenarietype, som er koncentreret omkring spilpersonernes indbyrdes forhold frem for omkring plotsituationer, spillerne blot skal reagere på og diskutere.

Men hvorfor er intrigescenariet så interessant? Dette er et spørgsmål med mange svar. Men det mest grundlæggende er: Fordi det udnytter rollespillets facetter på den bedst mulige måde! Store ord - og der er mere endnu! For som Olav Junker Kjær smukt understregede det på FASTAs scenarieforfatterweekend '96, er rollespil ikke en film, hvor man følger én bestemt handling fra start til slut, men et væld af intriger, scener og småplot, som udspiller sig på kryds og tværs mellem spilpersonerne. Eftersom rollespil involverer flere spillere, lægger det op til konflikt - ikke lemminggang mod et fælles mål.

For mere info: Se Olav Junker Kjærs essay, Rollespilsbaserede Scenarier, i kompendiet til FASTAs scenarieforfatterweekend '96.

Hvad er et intrigescenarie?

Gennem denne del af artiklen bruger jeg filmen, Night of the Living Dead, til at illustrere, hvad jeg skriver. Har du ikke set filmen, kommer det ikke til at betyde noget for din forståelse af artikelen, da denne kultklassiker er det selvforklarende skoleeksempel på et godt, gedigent intrigescenarie.

Og for at skabe et sådant kræves:

A. En plotramme omkring historien.
B. Et sæt integrerede spilpersoner med egne mål og konflikter.
C. En række ydre påvirkninger, som spillederen kan skubbe til handlingen med.

Plotrammen

For at historien kan lægge ordentligt op til intrigerollespil, skal den sættes i faste rammer. For at historien

kan blive troværdig og sammenhængende, skal den understøttes af et overordnet plot.

I modsætning til plotscenarier, hvor spilpersonerne skal gennem en række fastlagte scener, og sandkassescenarier, hvor spilpersonerne skal rundt og samle spor for at kunne afsløre plottet, bruges de ydre rammer i intrigescenarier hovedsageligt til at holde spilpersonerne samlet. På den måde sætter du fokus på personernes samspil og undgår, at nogen prøver at løsrive sig fra gruppen for at "udforske på egen hånd" - et fænomen, som har givet mange scenarier dødsstødet.

Derfor er den typiske ramme omkring et intrigescenarie en enkelt lokation, som spilpersonerne enten ikke kan eller ikke er interesserede i at forlade. Dette kan skyldes, at stedet er afskåret fra omverden (et rumskib, en forlist sydpolsekspedition, et beskyttelsesrum under et voldsomt angreb osv.), eller at spillerne har et mål med at være dér (en arv, der skal scores, en pagt, der skal holdes, et mord, der skal begås, osv.). Sådanne mål vender jeg tilbage til i næste afsnit, Spilpersonerne.

I Night of the Living Dead har personerne barrikaderet sig i et stort hus, som omringes af stadig større mængder menneskegnaskende zombier. Denne ramme bruger den smukke kombination af, at personerne er interesserede i at forlade stedet, men ikke kan. Ydermere bruges rammen som en ydre trussel, der hele tiden tvinger dem til at handle i en umulig situation.

Kigger vi på det punkt, som hedder det overordnede plot, kan mange scenarieforfattere ånde lettede op. Hvad der normalt er det mest komplicerede punkt, bliver pludselig det mest simple. Det drejer sig nemlig kun om at skabe én gennemgående idé, der kæder scenariet sammen, og som spillerne kan falde tilbage på og relatere til hele scenariet igennem. Da denne plotidé ikke må dominere over det indbyrdes intrigespil, gælder det om at få én, som for spilpersonerne enten er umiddelbart uigennemskuelig (fx. at omgivelserne er en illusion), hurtigt bliver tilsyneladende uinteressant i forhold til intrigerne (fx. at deres døende ven har samlet dem for at tage en sidste afsked) eller kræver, at de interagerer (fx. en mordgåde, hvor hver især har deres eget forhold til - og viden om - offeret).

I Night ... er plottet klaret således: En rumsonde, der vendte tilbage fra Venus, eksploderede og udsendte stråling, som nu vækker de døde til live. Hovedpersonernes overordnede rolle er at forsøge at overleve katastrofen, hvilket besværes kraftigt af indbyrdes konflikter.

Naturligvis kan plottet udbygges med sideløbende handlinger (hvem vinder slaget om borgen, hvor spillerne skjuler sig? Hvem skal de holde med?) og bipersoner med skumle bagtanker (værten vil myrde alle spilpersonerne!). Endnu engang supplerer Night ... med et glimrende eksempel: Husets radio og tv beretter løbende om zombiesituationen - hærens kamp for at komme dem til livs, hvordan de kan slås ihjel (hjernepiercing!), råd om at brænde evt. døde, inden de bliver til zombier, osv.

Spilpersonerne

Det absolut vigtigste i et intrigescenarie er spilpersonerne. Dermed ikke sagt, at de behøver være perfekte psykologiske portrætter med livserfaring som verdenshistoriens berømteste pionerer. Langt mindre kan sagtens gøre det - sålænge de såvel inbyrdes som i plotrammehenseende passer sammen. Dette gøres lettest ved at prøve at overskue den enkelte spilperson ud fra to punkter: mål og konflikter.

Når du har fundet ud af dit scenaries plotramme, er du allerede sporet ind på, hvilken type spilpersoner du har brug for (er rammen fx. en forhandlingssituation, hvor spilpersonerne har fire timer til at snakke sig frem til en løsning, inden atomkrigen bryder ud, ved du, at du har med statsmænd at gøre). Herefter finder du ud af, hvilke personlige mål hver enkelt spil-

Eksperimentér!
Endnu ligger det meste af arbejdet med et intrigescenarie på spilpersonernes indbyrdes intriger. Plotrammen er derfor stadig en ung og forholdsvis udprøvet del af scenarieformen. Og den kan naturligvis bruges til meget mere end passiv spillerindhegning.

Prøv dig frem, når du skaber dit næste intrigescenarie. Hvad med at integrere plottet totalt i rammen (fx. en magikers illusion, der langsomt nedbrydes og dermed ændrer omgivelserne)? Eller måske lave en større ramme, hvor plot og intriger kører sideløbende og indvirker på hinanden (fx. en opklaringssag, som afdækker ubehageligheder i spilpersonernes fortid og åbner for gamle konflikter)?

Hemmeligheder og løgne Små hemmeligheder om de andre personer og løgne, som nogle spilpersoner opfatter som sandheder, er en ekstra udbygning på intrigescenariet. Giv spilpersonerne modstridende opfattelser af hinanden og bestemte hændelser. Måske er en spilperson paranoid og tror, at en ellers fredelig person er ude efter hans eller hendes penge. Måske har spilpersonerne været ved fronten sammen og er stadig uenige om hvem, der havde skylden for deres fælles vens død. Brug din fantasi og læg op til masser af misforståelser og hemmelighedskræmmeri.

person har - naturligvis ud over et evt. fælles mål (fx. at undgå, at atomkrigen bryder ud!).

De personlige mål må ikke kunne nås ved en solopræstation, som ikke involverer andre (fx. at placere en bombe i kælderen) eller er decideret destruktive (fx. straks at meje samtlige andre ned med det maskingevær, spilpersonen har i sin taske). Hvis der skal opstå intriger, skal målene nødvendigvis gribe ind i hinanden og være uigennemførlige uden at interagere med de andre spilpersoner (fx. at vinde en andens kærlighed eller at pengeafpresse andre spilpersoner). Brug af mere bredtfavnende og utopiske mål (som fx. at omvende de andre til spilpersonens trosretning) er også godt til at skabe glid i historien og gøre spilpersonerne interessante, selv når de ikke umiddelbart spiller med deres mere specifikke mål for øje.

I kølvandet på alle spilpersonernes mål kommer naturligvis en masse konflikter. Du skal blot sørge for, at målene lapper ind over hinanden, så det ikke er muligt for alle spilpersonerne at få opfyldt alle deres mål på samme tid. Lad os atter tage et eksempel fra Night of the Living Dead: Et ægtepar i huset har en datter, der er dødeligt såret som følge af et zombiebid. I fjernsynet proklameres det, at der går under et minut, fra at folk dør, til de bliver til zombier, og at "zombiesygdommen" måske er smitsom gennem sår. Ægteparrets mål er, at deres datter skal overleve; men de andres mål er i det henseende selv at overleve, hvilket kan besværliggøres, hvis datteren bliver til en zombie. Jorden er gødet til en storslået konflikt.

Konflikter kan selvsagt også grunde på andet end forskellige mål. Forskellige holdninger eller gamle stridigheder er yderst velegnede. Kender spilpersonerne hinanden på forhånd - eller har de gjort det engang -, kan man lade episoder fra fortiden spøge i kulissen. Måske endda stedet, hvor scenariet udspiller sig, vækker bitre minder hos spilpersonerne? Hævnakter, gammel gæld, pinlige affærer, uafsluttede opgør, skæbnesvangre bekendtskaber, uovervundet jalousi o.l. krydrer altsammen rollespillet mellem personerne. Det er konflikterne og intrigerne, som skaber fundamentet for scenariet. Og som regel er det bedst blot at antyde en konflikt frem for at skrive den helt ud. Jeg lover, at spillerne nok skal få blæst selv den mildeste brise op til en storm.

De ydre påvirkninger

Plotrammen er fastlagt, spilpersonerne tilpasset. Scenariet kan for så vidt passe sig selv herfra. Men i kraft af spillederrollen er der endnu en tangent at spille på. Og hvilken tangent! Spillederen sørger ikke blot for at holde scenariet inden for rammerne, men skubber også handlingen i spændende retninger og skaber situationer, som giver ekstra gnist i rollespillet. Det gælder om at give spillederen forskellige impulser og trigger-effekter at lege med. To gode eksempler på dette er bipersoner og faste scener.

At have for mange bipersoner er farligt i et intrigescenarie. Jo mere spillerne koncentrerer sig om spillederen, des mindre koncentrerer de sig om hinanden. Derfor er det vigtigt, at bipersonerne i et intrigescenarie enten er forholdsvist passive (fx. den førnævnte, dødeligt sårede datter fra Night of the Living Dead), kun er med kortvarigt (en forbipasserende, én, som forsvinder eller dør, en mystisk fremmed, som kun dukker op på udvalgte tidspunkter, osv.) eller falder ind i scenariet som en slags ekstra, spillederstyret spilperson (fx. spilpersonernes fortrolige ven). Sidstnævnte mulighed er stærkt anbefalelsesværdig, da den gør det særdeles underholdende at være spilleder.

Bipersoners vigtigste funktion er at sætte gang i intrigerne. Dette kan typisk gøres ved at sprede rygter, bagtale andre eller indvie udvalgte spilpersoner i personlige hemmeligheder. Disse ydre påvirkninger kan med stort held også varetages af andet end bipersoner. Radioen og fjernsynet, der i Night ... hele tiden oplyser om situationen ude i verden og fortæller, hvor nær redningen er, er bare én måde at gøre dette på. Andre muligheder kan være interessante

ting, spilpersonerne finder, en sygdom, der gradvist forværrer deres tilstand, osv.

Med hensyn til de faste scener kan de umiddelbart virke malplaceret i det ellers så frie intrigescenarie. Men med faste scener skal ikke forstås nåleøjer, spilpersonerne nødvendigvis skal presses igennem, men derimod større hændelser, som finder sted uanset spilpersonernes handlinger. Dette kan bruges til at tænde op under et scenarie, der er ved at gå dødt, eller skabe en situation, som tvinger spilpersonerne til at handle sammen. I Night ... er der eksempelvis en tidlig scene, hvor zombierne forsøger at angribe huset, en scene, hvor nogle hidtil usete personer kommer op fra kælderen, hvor de gemte sig, og klimaksscenen, hvor huset overrendes af zombier, og mange ugerninger nemt kan sløres i forvirringen - pludselig er enhver sig selv nærmest.

Som hovedregel vil jeg nævne, at en fast scene, som direkte involverer spilpersonerne, er det bedste anslag (evt. kan du bruge scenen til at afsløre, hvor-

heldigt, at intrigescenarieforfattere allerede har gjort sig tanker på området. Nedenstående er tre brugbare måder at køre intrigescenarier på.

Dark soap

Denne form anvendes bedst i melodramatiske kærlighedshistorier og helteepik, hvor alle ved, hvem der er gode og onde. Scenariet køres i en masse småscener, hvor spillederen er instruktøren, der klipper mellem dem. Spillerne bliver siddende ved bordet hele scenariet igennem, og hver gang der er en scene, hvor kun nogle af spilpersonerne er tilstede, sidder de øvrige, ikke-involverede spillere og betragter de andres rollespil. Når spillederen syntes at scenen har varet længe nok, eller når det dramatisk set passer bedst (fx. lige efter en kærlighedserklæring eller midt under en nervepirrende sværdkamp), "klipper" han eller hun over til nogle af de andre spilpersoner, indtil der skal "klippes" videre fra deres scene, osv. osv. På denne måde får man en meget dramatisk og intens scenariestruktur med vægt på store følelser og armbevægelser. Bemærk, at det naturligvis er vigtigt, at

Atlantis er nøglen! Dyk ned i Sleipners Scenariebibliotek, Atlantis, og grav nogle af de intrigescenarier, der allerede er skrevet, frem. Under genrebetegnelserne intrige eller drama skulle der nok gemme sig et sådant scenarie eller to. Uden at fremhæve nogen scenarier frem for andre vil jeg her nævne fire titler, som er 100% intrigescenarier: Maskefald af Olav Junker Kjær, Laaste døre af Thomas Munkholt Sørensen, Dødens Skygge af Jacob Berg og Thomas Jakobsen og Oculus Tertius af undertegnede.
Som introduktion til scenarieformen kan jeg anbefale et glimrende scenarie,

for spilpersonerne er samlet, hvor de er). Et par halvstore mellemscener, som kan bruges efter forgodtbefindende, er også rart at have i baghånden. Sådanne kan eventuelt supplere med et større vendepunkt i plottet (Night ...: i fjernsynet forlyder det, at zombierne kun dør, hvis deres hjerner smadres). Et intrigescenaries præcise afslutning kan godt overlades helt og holdent til spillerne, men for at få den rette klimaksstemning foreslår jeg, at du gemmer et par solide impulser eller en fast scene til slutningen (tidsfristen udløber, ånden manifesterer sig, det store angreb sætter ind e.l.).

Hvordan spilles intrigescenariet?

Det er et spørgsmål, som måske har luret i dit sinds kulisse under læsningen af denne artikel. For med alle oplæggene til intriger og andre lyssky foretagender kan det være svært at forestille sig, hvordan det skal kunne lade sig gøre med den konventionelle rollespilsform uden at kræve alenlange passager med ulideligt uden-for-døren-rollespil. Men her er det så

spillerne skelner mellem, hvad de selv véd, og hvad deres spilpersoner véd, eftersom alle oplever alle scener.

Trebordsmodellen

Denne model egner sig bedst til scenarier, som kræver, at intriger og konflikter spilpersonerne imellem foregår hemmeligt. Der spilles med tre borde i spillelokalet, hvoraf det ene kaldes hovedbordet, og de to andre intrigeborde. Scener, hvor alle spilpersonerne er samlet, og spillederbeskrivelser, som er gældende uanset, hvor spilpersonerne befinder sig, foregår omkring det store hovedbord. Alt hemmeligt rollespil ordner spillerne derimod selv ved at gå over til de mindre intrigeborde og smugsnakke. Bemærk, at når spilpersoner fortrækker til et intrigebord, svarer det spilteknisk til, at de bevæger sig ind i et andet lokale eller trækker hinanden til side for at snakke. For at bevare overblikket som spilleder bør du gå rundt og lytte med på spillernes samtaler, når du ikke er optaget af dine ydre påvirkninger.

som, så vidt jeg ved, var et af de første, der for alvor flirtede med intrigegenren. Jeg tænker på Uncle Timothy's Will af Call of Cthulhu-guruen Keith Herber. Scenariet findes i CoC-modulet Blood Brothers samt oversat til dansk med titlen En enkelt Klausul i SAGA nr. 4.

Stjæl med arme og ben! Inspirationen til intrigescenarier er overalt omkring dig. Tænk tv-serier (Glamour, Santa Barbera, Falcon Crest), tænk Barbara Cartland, tænk heltesagn, tænk islandske sagaer, tænk virkelighedens krisemøder, tænk klart og simpelt, og lad spillernes improvisationer og rollespillets sande magi skabe handlingen i selve spiløjeblikket!

Total-Live

Som titlen antyder, er denne form for intrigerollespil tilegnet live-rollespillerne. Det er umuligt at give nogen præcise retningslinier, da det fuldstændigt kommer an på scenariets struktur, og hvor meget energi du vil bruge på at forberede det. Men intrigescenarier er generelt særdeles velegnede til live-rollespil, da de lægger hovedvægten på samtale og som regel foregår på et meget afgrænset område som fx. et hus eller blot et enkelt rum. Jeg vil ikke gå nærmere ind i formen, men blot anbefale den til den engagerede og kreative spilleder - det kan blive en oplevelse for livet.

Instant intrigescenarie!

Nu er du sat grundigt ind i de mange spændende sider af intrigescenariet og har forhåbentlig fået lyst til at prøve kræfter med det. Men hvilket arbejde! tænker du og himler med øjnene. Og dog! Et intrigescenarie er langt hurtigere at lave, end det måske umiddelbart lyder til. Her kommer opskriften på instant intrigescenarie (parenteserne angiver eksempler fra vor lille apokalypse, Night of the Living Dead):

1. Skab en ramme om din historie (et hus omringet af zombier).

2. Udtænk et plot (stråling fra eksploderet rumsonde vækker de døde til live).

3. Bed hver spiller skabe en spilperson, som passer ind i din ramme (dagligdagsmennesker, der tilfældigvis fanges i samme hus - et ægtepar, der kun holder sammen for datterens skyld; et ungt kærestepar, som prøver at holde modet oppe med fælles minder; en pragmatiker, der gerne vil have lederrollen i huset; en forskræmt kvinde, hvis bror er blevet taget af zombierne).

4. Tilpas spilpersonerne til dine idéer, og sørg for at deres personlige mål er modstridende og lægger op til konflikt (ægteskabskonflikt, kamp om lederrollen, flygte fra eller barrikadere huset, udslette døende datter eller risikere, at hun bliver til zombie, osv.).

5. Krydr efter tid og lyst spilpersonerne med hemmeligheder, løgnehistorier, fælles fortid, gamle opgør o.l. (bl.a. vil ægtemanden overtage pragmatikerens lederrolle og er i nødstilfælde parat til at lokke ham i døden - fx. ved at få ham uden for huset til zombierne og derefter låse døren).

6. Lav de faste scener og ydre påvirkninger, du har brug for (zombieangreb, radio, fjernsyn, dødeligt såret datter, som kan blive til zombie, osv.).

7. Vælg en scenarieform (film!).

Afsluttende profeti

Intrigescenariet er kommet for at blive og vil med tiden danne skole for al scenarieskrivning.

Det er en scenarieform, som lægger plotudviklingen i spillernes hænder og til fulde udnytter, at der er mere end én person involveret i et rollespil. Som spiller er intrigescenariet langt friere og dermed langt mere tilfredsstillende end det plotbaserede scenarie. Som spilleder får du via bipersoner mulighed for at blive en del af scenariet på lige fod med spillerne, da de ydre rammer for det meste passer sig selv. Og som scenarieforfatter kommer du endelig ud over problemet med at blive nødt til at trække spillerne ved næsen for at formidle din historie.

Kære læsere, tag godt imod intrigescenariet. Det er den længe ventede fornyelse inden for rollespil.

JS

Tak til: George A. Romero og hans zombiehær samt alle intrigescenariets pionerer rundt omkring på kloden.

NEED FOR REINFORCEMENT?

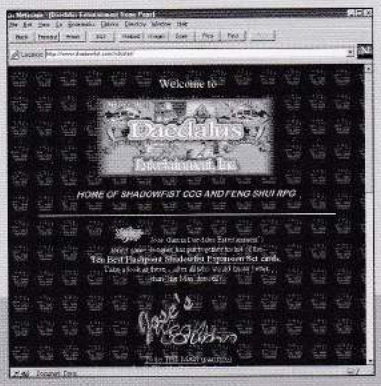
- Buy your upgrades here!

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

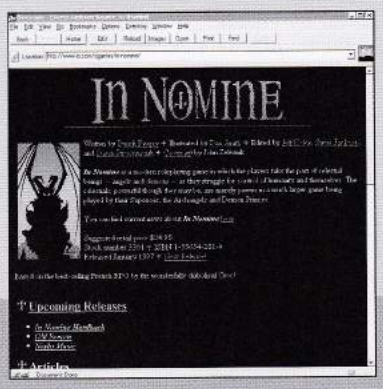
Bog&idé

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!



I kick ass for the Lord!



File Edit View Go

Fønix på Nettet

V. Brian Rasmussen
E-mail:
brr@dde.dk

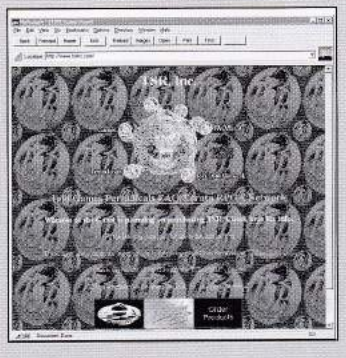
WWW:
www.agora.dk/fonix/

Min oprindelige ide til denne omgang **Fønix på nettet** var at se lidt på **TSRs** hjemmeside, der i mine øjne er noget af det mere kedelige, man kan opdrive på nettet for tiden. Det sjove er, at TSR var forholdsvis lang tid om at få etableret en hjemmeside, og rygterne vil vide, at de har forklaret dette med, at de kun ville have en hjemmeside, hvis den var blandt de bedste. Nu har de så fået en på **http://www.tsrinc.com/**, men ud over den ret interessante oplysning om at de bliver købt af **Wizards of the Coast**, er der ikke meget at hente.

I stedet for at kede jer til døde med noget, som ikke engang jeg selv finder interessant, vil jeg se på nogle hjemmesider, der *er* gode. Så hvis du er til **Feng Shui** eller **In Nomine**, så kom med!

Feng Shui

Hvis du ikke kender Feng Shui, bør du lægge dette blad fra dig og storme ned til din spilpusher og erhverve det med det samme. Alternativt kan du først læse Kasper Nørholms anmeldelse i **Fønix 14** og derefter løbe ned og købe det.



Hvis du allerede er overbevist tilhænger, bør du checke **http://www.innocence.com/fengshui/**. Her finder du en pæn samling artikler med bidrag fra blandt andet **Robin D. Laws** selv (forfatteren til Feng Shui). Der er selvfølgelig en del nye arketyper og nogle af dem er ret gode, f.eks. Bounty Hunter. Derudover er der blandt andet nye Creature Schticks og Paths. Så hvis du søger nye klichéer til din Feng Shui-kampagne, er der masser at hente her.

På **http://mypage.direct.ca/m/mvanwoud/fiction.html** kan du finde adskillige **Shadowfist**-noveller. Hvis du ikke allerede er klar over det, så er Shadowfist et trade card game, der foregår i samme verden som Feng Shui, så novellerne kan snildt bruges som inspiration til scenarier. Også her finder du bidrag fra *the man himself*. Spørgsmål og svar vedrørende Feng Shui kan findes i følgende **FAQ** (frequently asked questions) på **http://www.horizon.bc.ca/~ogier/daedalus/fsfaq.html**.

Daedalus Entertainment, der udgiver Feng Shui har også en officiel hjemmeside på **http://www.shadowfist.com/ndoster/**, der desværre ikke bidrager med noget særligt.

Hvis du vil have et daglig skud Feng Shui, kan du tilmelde dig **The Feng Shui Mailing List**. Send en mail til **listserv@listserv.rice.edu** uden titel og med følgende indhold "SUBSCRIBE FENGSHUI".

"Seen it on a web page - Great, use it!"

In Nomine

Med mere end tre års forberedelse kan det næppe undre nogen, at **Steve Jackson Games** har haft rig mulighed til at forberede en god hjemmeside til deres nye hit **In Nomine** (se vores temaanmeldelse andetsteds i dette nummer). Den officielle In Nomine-hjemmeside finder du på **http://www.io.com/sjgames/in-nomine/**, og den er et glimrende sted at starte. Her finder du blandt andet den vejledning i brug af In Nomine som **GURPS**-baggrund, der blev sakset fra In Nomine-grundbogen på grund af pladsmangel. Og du kan få svar på alt om Himmelen og Helvede i den autoriserede **In Nomine-FAQ**.

Derek Pearcy, der er ophavsmand til den amerikanske version af spillet har selv en hjemmeside, hvor man blandt andet kan læse en alternativ version af novellen **A Bright Dream** fra grundbogen. Check **http://www.io.com/sjgames/in-nomine/gun.html**.

Book of Adventures, som du finder på **http://www.nocturne.org/inc/**, er en samling af plotidéer, beskrivelser af artefakter og personer samt mindre scenarier til In Nomine.

Der er også en **In Nomine mailing list**, som du kan tilmelde dig på to måder. Hvis du vil have brevene som de kommer, skal du sende en mail til **majordomo@lists.io.com** uden titel og med følgende indhold "subscribe in_nomine-l". Ønsker du i stedet at modtage alle breve for en dag samlet som et enkelt brev (såkaldt *digest*), skal indholdet af brevet være "subscribe in_nomine-digest".

"The Lord moves in mysterious ways"

Og nu til noget helt andet...

Rollespilsforeningen **Erebor** har ikke alene en hjemmeside (**http://www.netby.nerdscan.dk/Centrum/Nordre/erebor/**), men de har også oprettet deres egen mailing list, der er åben for alle, som godt vil følge med i, hvad der sker i det danske rollespilsmiljø og i Erebor i særdeleshed.

Hvis du vil tilmelde dig listen, kan du gøre det på en af to måde. Du kan enten bruge den speciel-le tilmeldingsside på Erebors hjemmeside, som du finder på **http://www.netby.nerdscan.dk/Centrum/Nordre/erebor/erelist.htm**. Her er det eneste du skal gøre, bare at indtaste din e-mail-adresse! Eller hvis du ikke har WWW-adgang, kan du i stedet skrive en mail til **majordomo@inform.dk** uden titel og med følgende indhold "subscribe erebor-list".

31 28 34 49 MODELSHOPPEN

Brønshøjvej 9 2700 Brønshøj
Tlf. 38 28 34 49 Fax. 38 28 14 22
Bemærk nyt tlf/fax nr.

Hos os kan du finde:

-Kortspil
-Games Workshop produkter
-Modelhobby
-Løbende Arrangementer

Wizards OF THE COAST
STAR WARS CUSTOMIZABLE CARD GAME
MAGIC The Gathering
GAMES WORKSHOP

Cybersmölf

Tekst:

Christian

Hviid

Mortensen

Jeppe

Norsker

Illustrationer:

Johan

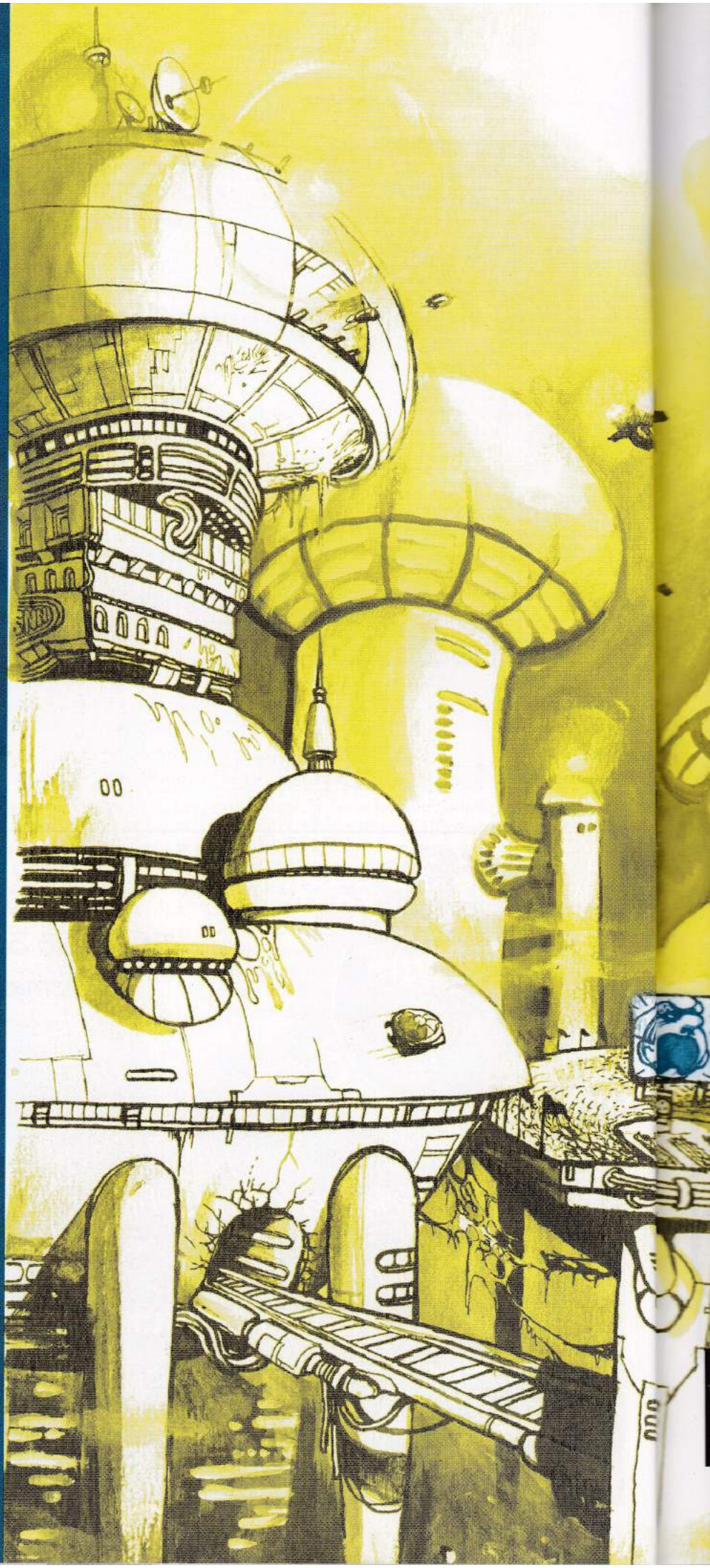
Sennels

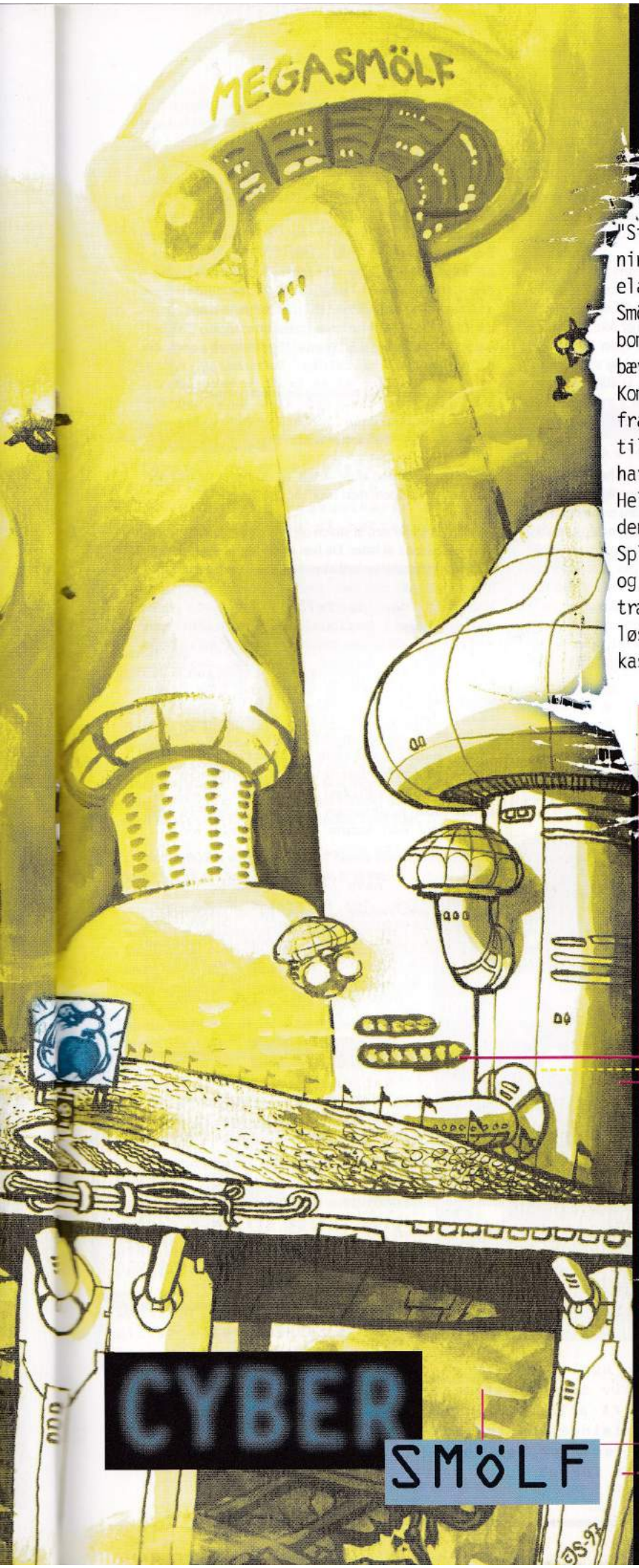
Jeppe

Norsker

Morten

Holm





"Stopur... plastiksmölf... kobberledning... gaffersmölf... madkasse... elastik... så har vi ca. 2 minutter!" Smölfen sætter en skraldespand, hvori bomben er anbragt, hen foran en bærende sokkel. Sammen med Kommandosmölf og Kommunikationssmölf fra Blaue Armé Fraktion løber han hen til elevatorskakten, men en Robosmölf har fået øje på dem og åbner ild. Heldigvis har den ikke nået at slå den varmesøgende funktion på sit Splydefladwrgevær til. Lyden af skud og rikochetterende splatkugler tiltrækker flere vagter, og det ser håbløst ud. I en flydende bevægelse kaster Kommandosmölfen sig ned i den åbne elevatorskakt, mens han låser klatrerebet fast i gitteret. Elevatoren kører ned mod ham, men en smölf i frit fald er hurtigere. På vej ned hører han de skingre skrig fra de andre aktivister, men de bliver hurtigt overdøvet af eksplosionen, som får bygningen til at styrte sammen. Elevatorens ophæng knækker, og klatrerebet filtrer sig ind i Kommandosmölfens ene fod. Elevatoren tordner ned og trykker smölfen ud gennem metalgitteret. I et sprøjt af blå væske presses smölfen gennem metalgitteret. Med en klistret lyd presses små strimler af smölf gennem gitteret. Det minder unægtelig om pastastrimler!

infosmölf

Splatkugler er projektiler med højkoncentreret splydefladwr. En træffer med en splatkugle vil smelte et hul i enhver smölf på ca. 3 cm.

CYBER SMÖLF

Du sætter dig mageligt til rette i den specialbyggede kontorstol og spænder den neurale kommunikationshjelm fast til hovedet. Kablet fra terminalen tilsluttes din implanterede neuro-com-port og strømmen tilsluttes. Efter et splitsekund er forbindelsen klar. Et indviklet interface i blå og hvide farver toner frem på nethinden. Forvirret og spændt famler du dig rundt i Cybersmölf-netværkets digitale verden.

Efter en snotforvirret rundtur i systemet lander du i en menu med et indtastningsfelt. En feminin monoton stemme siger venligt: "Indtast gyldig adgangssmölf og stregkodesmölf." Adgang til hvad og hvorfor? Du aner ikke, hvor du er, men gætter alligevel: "35838218". Der lyder et brum, og den flinke stemme siger igen: "Indtast gyldig adgangssmölf og stregkodesmölf. Ellers udsendes en kraftig vekselsmölf om 15 sekunder". To røde cifre blinker i øverste venstre hjørne. De tæller ned. I panik taster du "112", men nedtællingen fortsætter...

Lige før den når 1, skifter interface til et helt andet sted. Du ser to smölfer ligge i en seng. Den ene ligger nøgen på maven og får suttet hale af den anden, som er klædt ud som smölfine med blonder og det hele.Rummet er lyst op af røde rispapirlamper, og du kan skimte en tredje smölf med et kamera på den anden side af sengen. En "live" ikon i hjørnet blinker. Dragsmölfen sutter intenst og længe på den tykke, blå-violette hale. Den forsvinder hurtigere og hurtigere ind og ud af Dragsmölfens mund. "Geil, geil...", fremstammer den nøgne smölf, men Dragsmölfen kan ikke mere. Grøn og blå i hovedet stødbrækker han sig ud over smölfen og sengen, der plaskes til af halvt fordøjede sarsaparillablade og gullig galde. Kamerasmölfen på den anden side af sengen zoomer ind og råber: "Slik det så op, din forpulede Pornosmölf!", men Dragsmölfen har fået opkast på sin fine kjole og vil hjem. I panik kobler du ud hurtigst muligt.

infosmölf

Nationalsmölfen er fællesbetegnelsen for, hvad man forbinder med staten i den menneskelige verden.

En blå smölf med hvid hue kommer til syne i samme øjeblik, som du kobler på igen. >>Dette er Blå Kors' redningstjeneste. Indtast kontosmölf og stregkodesmölf. Det skyldige beløb bliver derefter overført til min smölf.<< Smölfen stivner og begynder så at fnise højlydt. >>Øv, hvorfor kan jeg aldrig smölfe koncentrationen i pressede situationer? Nå, tilbage til det seriøse. Selvom jeg ikke er fra Blå Kors, så skylder du mig alligevel 20 kilo smölfer. Du var helt præcis 1,24 sekunder fra at smelte sammen med dit udstyr, bare fordi du ikke kan holde fingrene væk. Takket være mig blev linierne forbyttet, og en eller anden tilfældig Pornosmölf måtte lide smeltedøden af en kraftig vekselsmölf i stedet for dig. Jeg skal have pengene inden tre bankdage, ellers smölfer jeg dig tilbage til menuen, hvor du kom fra!<<

Sveden løber ned af dit ansigt, og du ryster på hænderne. "Tak for hjælpen, men hvor var det?"

Smölfen falder ned af stolen og ligger på gulvet, hvor han nærmest kvæles af latter. Da han rejser sig op, sidder hans kommunikationshjelm helt skævt. >>Den må du længere ud på nettet med! Spørg mig ikke hvordan, men du befandt dig et godt stykke inde i Nationalsmölfens mainframe smölf, og det er de vist ikke så glade for. Hvis du bryder kodeordet derinde, kan du styre hele Sektor Nords alarmcentral. Det siger rygterne i hvert fald. Jeg kender ingen netsmölfer, som er kommet ud af mainframen i live. En af mine venner smeltede i sidste uge, fordi Intersmölf Security ISS sporede ham gennem Intersmölfen.Han havde glemt at sætte ISS scanneren til og opdagede dem forsent. Han kunne intet gøre...<<

>>Mit navn er forresten Smölf Midnick. Jeg er sektor Nords mest eftersøgte Hackersmölf. Du må have smölfet om mig gennem nyhederne på SNN! Hvis ikke må du være ny på Intersmölfen. Hvad har du lavet hele dit liv? Siddet i

infosmölf

Nationalpartiet blev stiftet for 12 år siden. Dets leder er General Blaukopf. Partiet går ind for Nationalisme og ubetinget loyalitet til Føreren - altså Blaukopf. Partiet fører en militaristisk stil med partiuniformer og parader. For et år siden fik Nationalpartiet flertal i parlamentet.

infosmölf

I Cybersmölf findes der kun en smölfine, og hun lever et isoleret liv som filmstjerne i Smölf Hills. Så for at få afløb for deres perverse lyster må de almindelige smölfer betjene sig af dragsmölfer, der som regel er skæve af sarsaparilla for at kunne holde skammen ud.

en betonsvamp og røget sarsaparilla? Drukket dig sanseløs i hindbærsmölf sammen med vennerne? Det er på grund af sådan nogle Sofasmölfer som dig, at

infosmölf

ISS er en slags net-politi, der bekæmper hackere og andre net-kriminelle. Desuden rydder de op i snuff og porno databaser. De udøver reel censur overfor alt, der ikke passer til regimets net-politik.

infosmölf

Intersmölfen er et kæmpe computernetværk, hvor alle smölferne kobler sig på og kommunikerer med hinanden. Justitsen på nettet varetages af ISS.

Nationalsmölfen får frit spil. Der er nogle ting, som jeg bliver nødt til at vise dig på Intersmölfen.<<

infosmölf

Hindbærsaft virker ligesom sarsaparilla produkter. Beruselsen er bare svagere.

infosmölf

Fænteks er en medicinalfabrik der har specialiseret sig produktion af lykkepiller. Rygterne vil vide, at firmaet ogsæ er involveret i illegal handel med Sarsaparilla.

WWS:\nationalsmölfen\borgerinfo\sektor nord

I sektor Nord lever tusinder af fattige gadesmölfer. Smölfetætheden er den største i verden, og den gennemsnitlige levesmölf er halveret de sidste fem år. Samtidig har smölferne i denne sektor det største misbrug af syntetiske sarsaparilla-stoffer. Intet andet sted finder man flere socialt belastede smölfer uden sikkerhedssmölf under sig. Alligevel er det Nationalpartiets plan at hjælpe denne del af smölfernes samfund. Med tiden skal alle smölfer i sektor Nord være glade og lykkelige. Gennem et samarbejde med Fænteks har Nationalsmölfen startet et program med tvangsmedicinering af alle smölfer i området.

Metrosmölfen er kernen i sektor Nords infrastruktur. Desværre har systemet ikke været i brug efter en ulykke for syv år siden.

Ulykken skete på det olympiske stadion, den Olympiske smölf, og kostede tusindvis af uskyldige smölfer livet. Traditionen tro holdt smölferne i sektor Nord fastelavn, og smölferne samledes på den Olympiske smölf. En stor del af de udklædte havde valgt at klæde sig ud som Gnæksmölfer, og uheldigvis lykkedes det en rigtig Gnæksmölf at blande sig i begivenhederne. Efter en halv time blev der slået alarm, men da var det for sent at sætte ind med traditionelle midler. Fra højeste niveau valgte man derfor at bombe området med den nyudviklede kemiske syregranat Smölf Max™. Operationen lykkedes, men resultatet var en masseudryddelse og et stort hul midt i byen.

Allerede dagen efter gik Civilsmölfen ind og afspærrede den Olympiske smölf med elektriske hegn, mens de ødelagte Metrosmölf-rør blev forseglet. På grund af uheldet har al trafik i Metrosmölfen været indstillet siden.

infosmölf

Sarsaparilla er et stærkt euforiserende stof der kan indtages i forskellige koncentrater. Det ultimative sus får man ved at sprøjte det ind. Desuden kan Sarsaparilla sniffes, ryges, spises som piller eller drikkes i opløsninger af forskellig styrke (Alkosarsaparillahol)

WWS:\nationalsmölfen\borgerinfo\Sektor nord\infrasmölf\metrosmölf

På længere sigt skal den nedlagte Metrosmölf ryddes for hjemløse Gadesmölfer og genopbygges, så den kan tages i brug igen. Kameraovervågningen af billetautomaterne skal intensiveres og et samarbejde med Robosmölf Department iværksættes.

>>Det med ulykken passer ikke! Det var et overlagt massemord på den fattige del af smölferne i sektor Nord. Det var slet ikke en fastelavnsfest, men en demonstration mod General Blaukopf, som samledes på den Olympiske smölf. Nationalsmölfen så sit snit til at skille sig af med rebellerne en gang for alle og smed Smölf Max™-granaten. Blaue Armé Fraktion blev stiftet få uger efter af de få overlevende, der flygtede gennem Metrosmölfen. Jeg var selv i blandt dem.<<

>>Noget andet er, at der rent faktisk findes falske Gnæksmölfer i sektor Nords undersmölf. De tilbeder troldmanden Azrael, ham fra de gamle legender. Om natten smører de sig ind i skosmölf og mødes i hemmelige klubber. Her synger de om gamle dage og om troldmandens snarlige tilbagekomst, hvor alle andre smöl-

infosmölf

SNN Smölf Net News er en satellit-nyhedskanal, der sender censurerede nyheder og propaganda hele døgnet.

fer end dem selv skal dø. Man kalder musikken for Blacksmölf. Måske kan vi smölfe noget information hos Efterretningssmölfen SSS.<<

WWS:\nationalsmölfen\secret.servicesmölfen\kult

Kriminalsmölfen for den sidste måned viser en kraftig stigning i antallet af anholdelser. Specielt med hensyn til folk med tilknytning til Blacksmölf kulturen. I samme periode er salget af sort skosmölf eksploderet. Det har dog ikke været muligt at bevise en sammenhæng.

>>Ha! Hvor er det typisk. Regimet har selv investeret enorme smölfesummer i aktier hos skosmölfproducenterne. Du må kalde mig smölf, hvis ikke nogle i parlamentet selv smører sig ind i det stads!<<

WWS:\nationalsmölfen\borgerinfo\general blaukopf

General Blaukopf har nu fungeret som landets leder i godt et år. Han har rejst landet rundt efter borgerkrigene, bedre kendt som Smölfwars™. Blaukopf har iværksat et strengt program, der skal rydde op i den belastede sektor Nord. I forbindelse med dette arbejde har han allieret sig med Robosmölf Department.

Generalen har udover et strategiske geni udmærket sig ved at være en fænomenal taler. Han kan tryllebinde et publikum i flere timer. Blaukopf er blevet symbolet på det økonomiske opsving, og han fremstår nu som alle smölfers landsfader.

Med 5-årssmölfen og plansmölfen har Nationalpartiet haft succes med at stoppe den økonomiske krise. Rygter fra "Det Blå Hus" siger at Blaukopf har flere økonomiske trumfkort i baghånden. Disse reformer går under navnet "Det store smölf fremad". Desuden planlægges der en kultursmölf.

"Det Blå Hus" eller "BlauHaus", som det også kaldes er general Blaukopfs personlige palæ.

>>General Blaukopf er den mest sindssyge, forpulede, smölfediktator til dato! Han skulle have en smölf stukket op i smölfen, så han kunne mærke, hvordan det er! Ja, og heldigvis besvimede han i sidste uge på en bar i Smölf Hills. Forhåbentlig er han snart færdig. Vi må stå sammen og bekæmpe smölfer som general Blaukopf. Viva LeSmölf!<<

infosmölf

Civilsmölfen er et beredskab uddannede smölfer, der i krisetilfælde kan træde til. De bliver som regel udsendt til kemiske ulykker og atomudslip. Ved større brande kan de ogsÅ sÆttes ind.

infosmölf

Robosmölf Department er en para-militær organisation, der har opbygget en hær af Cyborg-smölfer, der med den nyeste vÅbenteknologi sendes ud for at rydde al modstand. Robosmölf Department er reelt den militære gren af Nationalpartiet og har hjulpet General Blaukopf til magten. Nu sørger de for, at han beholder den.

CYBER SMÖLF

WWS:\nationalsmölfen\borgerinfo\smölf-hills

En feminin, monoton stemme siger venligt: "Indtast gyldig adgangssmölf og stregkodesmölf."

>>Årh, sådan en grim kussesmölf! Nå, men Smölf Hills er altså stedet, hvor alle de rige og korrupte nationalsmölf-venlige smölfer bor.

Der er selvfølgelig kun adgang for VIP-smölfer, men det lykkedes mig alligevel at smölfe igennem kontrollen sidste år. Først opsøgte jeg en velhavende Forretningssmölf fra Smölf Hills miljøet. Dernæst smölfede jeg ham ned og høvlede hans stregkode af med en ostesmölf. Det bedste ville være at bytte den ud med min egen, men jeg nøjedes med at klistre hans ovenpå. På den måde smölfede jeg mig gennem stregkodesmölfen og kunne opleve Smölf Hills med min egen smölf!

Kasinoerne er proppet med fede Forretningssmölfer og luksus-Dragsmölfer, der svanser rundt og får serveret ægte sarsaparilla-drinks. Ikke det syntetiske pis vi andre drikker til hverdag. Hvis bare ham smölfen, som jeg smölfede stregkodesmölfen fra, ikke havde levet over evne. Jeg blev smölfet ud på smölf og albuer, fordi hans kredit var oversmölfet!

Resten af Smölf Hills er ikke en smölf bedre. Med undtagelse af det i forvejen censurerede blad "Das Smölf", er pressen nægtet adgang, og alle bliver visiteret grundigt, når de forlader Smölf Hills. Ikke noget med at gemme afslørende dokumenter steder hvor solen ikke smölfer. Derfor er der ikke rigtig nogen, der ved noget om, hvad Partismölfer fra parlamentet, diverse udvalg og ministerierne går rundt og smölfer. Lige med undtagelse af mig.<<

WWS:\illustreret-smölf\forskersmölfen

Sydøst for sektor nord ligger Forskersmölfen. Et kæmpemæssigt center hvor al teknologisk viden udvikles af landets førende forskere. Forskersmölfen er delt op i specialafdelinger, som dækker områder indenfor genmanipulation, kloning, neuroimplantering og limning. Sidstnævnte har produceret den succesfulde Smölf-Lock™ cement.

Etik og moral er væsentlige begreber i Forskersmölfen. Dagens produktion af klonede smölfer udstyres derfor med et batchnummer og individuel stregkode, så vi kan tilbagekalde uheldige resultater. Efter opdagelsen af det spændende, men noget uforudsigelige Random-Gen®, kan der opstå problemer.

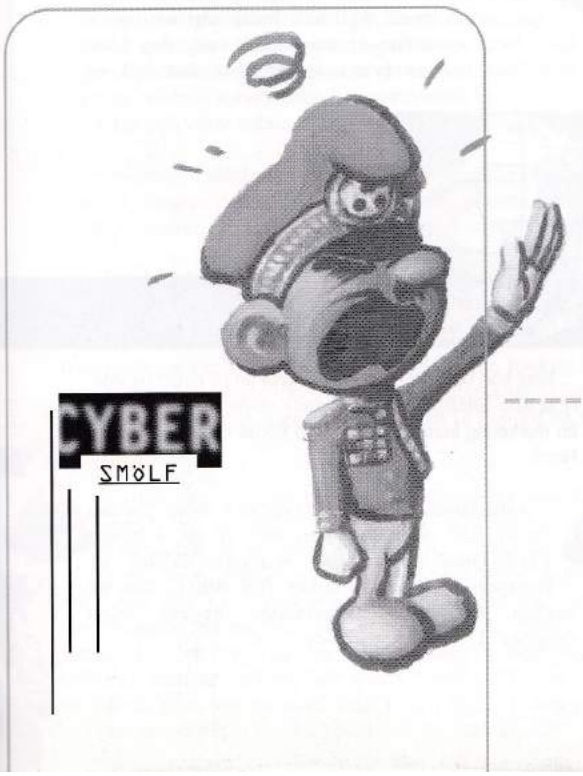
I Pilotplanet udvikler man nye metoder og afprøver ideer. Man forsøger i øjeblikket at klone Smölfine ud fra et hår, som man mener stammer fra hende. Det har dog ikke givet noget tilfredsstillende resultat indtil videre. Måske stammer håret i virkeligheden fra en paryk, hvem ved?

>>Vent lidt! Jeg tror, at der sker noget spændende på Wimblesmölfen om lidt. Der er partimøde med den smölfoide og uforsmölfede general Blaukopf. Jeg logger ind på Kamerasmölfernes centrale enhed, så kan vi selv styre synsvinklen. Check det her!<<

Skærmen går sort et øjeblik. Så toner billedet frem igen. Denne gang er skærmen delt ind i et 24 billeders interface, der repræsenterer samtlige kameraer på Wimblesmölfen. Ved hjælp af din smart-link-brille vælger du billede, og snart efter behersker du også zoom og vidvinkel ikonerne i kanten af skærmen.

infosmölf

Efterretningssmölfen SSS (Secret Service Smölfen) er regimets hemmelige politi. Officielt skulle de være uafhængige, men General Blaukopf har med støtte fra de multinationale smölfer købt dem og har dem nu i sin hule hånd.



Stormøde med general Blaukopf

"ET, TO...ET, TO, skru op for smölfen, ET, TO, ET...mere diskant, ET, iiiiihhhh, hov! ET, TO", Lydsmölfens spinkle stemme runger ud gennem de store højtalere over Wimblesmölfen. Om cirka en halv time starter det store møde og Wimblesmölfen vil blive fyldt til bristepunktet med entusiastiske smölfer. Pludselig ser Lydsmölfen sit eget ansigt tone frem på de enorme storskærme, Kamerasmölferne er på plads.

Først ankommer Partismölferne. De marcherer ind på stadion i lange snorlige rækker, alle med det velkendte gule armbind med de tre sorte prikker. Forrest går to fanebærere, en let vind får de store faner til at udfolde sig i deres fulde størrelse.

Derefter begynder de almindelige smölfer at ankomme. Mange kommer ikke af lyst, men for at vise deres gode vilje overfor regimet. Alt andet ville være dumt.

Til sidst ankommer patruljer af Robosmölfer, som har fanget nogle smölfer uden grund til ikke at være med til stormødet. Wimblesmölfen er stopfuld. I dag er der ingen, der tænker på brandveje og sikkerhedsreglementer.

Stemningen er trykket. Ingen smölfer er dumme nok til at gøre sig bemærket overfor Partismölferne eller Robosmölferne med de skarpladte Splydefladwr-geværer oppe på murene.

Pludselig står han der, general Blaukopf, oppe på talerstolen bagved en plade af skudsikkert glas og omkranset af bodyguards. Han løfter sin højre hånd til hilsen, og som en smölf løfter alle smölferne deres højre hånd og råber: "Hej, general Blaukopf!" Blandt Partismölferne råber en Gruppeledersmölf "sig", og alle de andre smölfer svarer "Hej!" "Sig, hej - sig, hej - sig, hej" råbene vil ingen ende tage.

"Hej med jer smølfer", siger general Blaukopf, "Tiden er inde til forandring. Tiden er inde til kamp. Sektor Nord er en skændsel for smølferacen. Der skal ske en udrensning af alle de sølle smølfer, der tager rundt i en evig kogersmølf. En eliminering af alle Transvestitsmølfer der smølfer den af for en 10'er. Det er slut! Kodeordene er ensretning, udrensning og disciplin."

General Blaukopf er ved at tale sig varm. Han taler ikke længere, men skriger sit budskab ud til de forsamlede smølfer. Hans spyt sprøjter ud på den skudsikre rude foran ham eller sætter sig i hans kunstige overskæg.

"Men før vi kan forbedre vores velfærdssmølf, skal al modstand og terror ødelægges. Jeg tænker selvfølgelig på Blaue Armé Fraktion. Disse fantaster der uden at tænke vil sprænge sig selv og alle andre i smølfen!"

"Rygterne vil vide, at BAF vil smølfe et attentat mod jeres nådige Fører, men jeg er ikke bange for disse undermålere - disse uintelligente navlepillere. Jeg skal personligt stikke både demokrati og smølferettigheder langt op i smølfen på dem! Vi gennemfører paraden uanset hvad! Lad os vise dem, hvad General Blaukopf står for."

"Sig hej! sig hej! sig hej! sig hej!...", de på forhånd optagede parti-hilsener tordner ud af Wimble-smølfens højtalere.

Efter mødet istemmer alle smølferne i nationalsangen "Hej for dig og hej for mig", inden de bliver gennet ud i gaderne for at være tilskuere til regimets ugentlige militærparade.

Tilbage på pladsen ligger et par enkelte smølfer, der har mistet huen i forvirringen. Den officielle Lig-smølf går rundt og scanner de omkomnes stregkoder med en håndscanner. Oplysningerne går direkte til skattesmølfen, som derefter sender nogle Robosmølfer ud for at konfiskere eventuelle efterladenskaber.

Militærparaden snegler sig gennem gaderne. Forrest kører diktatorens specialbyggede pick-up-limousine. På ladet er der en stor kuppel af skudsikkert glas. Indefra denne kan Blaukopf i sikkerhed vinke til folket og iagttage sine tropper. Bagved marcherer skiftevis kolonner af Partismølfer og Robosmølfer. Kameraet zoomer ind på generalen. Du ligger mærke til, at han kun bevæger overkroppen frem og tilbage i ryk. Hovedet bliver ved med at stirre lige fremad. Er det ikke ledninger, der sidder under hagen?

På fortovene står de almindelige smølfer stuvet sammen. De fleste vinker ivrigt og råber "hej", "hurra" eller bare "smølf". Det meste jubel kommer dog fra de store højtalere, der er opstillet overalt i byen.

Ved hjælp af disse højtalere kan man styre byens baggrundsstøj inde fra Radiosmølfen, og sørge for at den passer til regimets æstetiske selvopfattelse.

Kameraet søger opad for at få et overblik over paraden. Pludselig lægger du mærke til, at der er nogle smølfer på taget af en bygning i bunden af billedet. Hvad er det, de laver? Da du zoomer ind, ser du, at det er to Partismølfer, der er i gang med at surre et eller andet fast til en tredje smølf med selvlysende gaffatape. Du kan se, at denne smølf også har gaffa på hænder og fødder. Han skriger hysterisk, men ingen hører ham, fordi paraden er så tæt på. Pludselig løber den ene Partismølf hen til kanten af taget og kigger ned. Derefter gør han hurtigt tegn til den anden. Sammen slæber de den bundne smølf hen til kanten og skubber ham ud.

Han styrter mod jorden i lange bløde kolbøtter lige ned mod generalens bil AAAAAAAAAAAAAAAA...

Der lyder en kæmpe eksplosion. Et brændende bildæk flyver gennem luften sammen med adskillige lemlæstede og halvsmeltede smølfer. Allerede inden eksplosionen bliver der ringet 100-smølf, og en smølfkopter går i luften.

Spidsen af paraden har forvandlet sig til et blodigt kaos. Limousinen er kun et brændende vrag. Rundt om den ligger afrevne hoveder, arme og ben. De få overlevende omkring bilen smelter fast til asfalten på grund af varmebølgen. Tilskuerne er gået i panik og tramper hinanden ihjel for at komme væk, inden de bliver tæsket af Robosmølferne, som er gået amok og tæver vilkårlige smølfer, der står i vejen.

I løbet af et minut er smølfkopteren på stedet og en skikkelse, der måske er general Blaukopf, bliver slæbt ind af et par lægesmølfer fra Blå Kors. Lidt efter ankommer brandsmølferne, der med vandkanoner spuler smølfer væk, så ambulance-smølferne kan komme til.

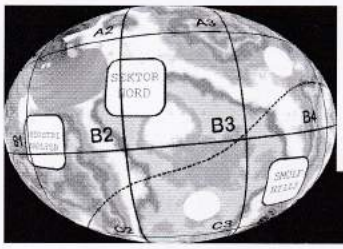
Le Cesmølf i vanskeligheder
Uddrag af nyhedssmølfen på SNN

"General Blaukopf blev i dag ved middagstid udsat for attentat. Generalen slap med mindre kvæstelser, mens fire Sikkerhedssmølfer og seks Civilsmølfer omkom. Terrororganisationen Blaue Armé Fraktion, BAF, påtager sig ansvaret for attentatet."

"Efter talrige forsøg lykkedes det i nat at smølfe og anholde den frygtede hacker, Le Cesmølf. Den anholdte er sigtet efter terrorparagraffen for at have brudt ind i Nationalsmølfens Mainframe-smølf og smølfe sikkerhedssystemet i Megasmølf Control Center ud af drift. Teknikkerne arbejder på at genetablere systemet. Le Cesmølf er varetægtsfængslet på ubestemt tid og bliver overført til Smølfkatraz i morgen."

"Og vejret de næste fem døgn. Det bliver diset og gråt med temperaturer omkring 3 °S."

>>Smølf! De har taget Le Cesmølf. Vi må forsøge at redde ham, inden han bliver overført til Smølfkatraz, fængslet ingen kan undslippe! Til alt held kan vi spore ham, hvis ikke han er for langt væk. Jeg finder lige grejet frem, og smølfer det til.<<



Efter kort tid smølfes et kodet signal ud på nettet og videre til Asta Satellitten. Smølf Midnick venter spændt på svar. En markering kommer til syne på kortet i hjertet af sektor Nord.

>>Megasmølf Control Center? Hvad fanden laver han der? Nå, men det er da i hvert fald ikke langt væk. Normalt kalder vi Megasmølf Control Center for Mutti. Det er herfra Robosmølf Department styrer sine tropper i sektor Nord.<<

infosmølf

Hjælpeorganisationen "Blå Kors" trader til ved større ulykker, ellers klares problemerne af Smølfcks redningstjeneste.

infosmølf

Radiosmølfen er et enormt tårn bygget af rustfri metalstænger. Øverst er der en glaskuppel. Indefra denne kuppel kontrolleres alle Tvsignaler og radiobølger. Hele tårnet er dækket af paraboler og andre antenner, der som snyltesvampe klamrer sig til tårnets spinkle konstruktion.

antenner, der
som snyltesvampe

WWS:\nationalsmölfen\borgerinfo\MCC

Megasmölf Control Center er et strategisk vigtigt element i kampen mod kriminalitet i sektor Nord. Centeret er placeret i orkanens øje og holder opsyn med enhver aktivitet i området. Der er ansat 412 Kameraovervågningssmölfer og 85 Værkstedssmölfer til at reparere de omkring 1200 Robosmölfer, der opererer i døgndrift i sektoren. Derudover tilbyder Megasmölf Control Center en række andre servicefunktioner i forbindelse med besøg og rundvisning i området. Der arbejder i alt 3000 smölfer i Megasmölf Control Center. Booking: 6543-76-653

Bygningens arkitektur er inspireret af den traditionelle champignon, men er udført i en lækker beton. Den udtryksfulde dobbeltkrumme formgivning af ydersiden står i skærende kontrast til den indre kerne, som er udtænkt i rene og skarpe flader. Her skabes kontakt til de 214 niveauer via fire lodrette transportzoner med elevatorer, der med den nyeste antispin teknologi bringer dig til toppen på under fem sekunder.

>>Jeg sender tre BAF aktivister afsted med det samme. Hvis det er lykkedes Le Cesmölf at smölfe sikkerhedssystemet, kan vi lige så godt udnytte det, så længe det varer. Vi kan dirigere dem gennem bygningen herfra.<<

Endnu et kodet signal bliver sendt over Intersmölfen til et kontrolrum i en fugtig betonkælder ved en nedlagt metrostation, hvor tre højt specialiserede terrorister sidder parat. Den første er Kommandosmölf, som er afhopper fra general Blaukopfs specialstyrker. Derfor er han udstyret med de dyreste implantater og chip-kort fra våbenbranchen. Den anden smölf er Sprængstof-ekspertsmölf. Han mangler et par fingre på grund af en ulykke og hørelsen er svag, men ellers er han vist god nok. Den sidste er Smölf Midnicks lærling, Kommunikationssmölf.

>>Smölf Midnick til team Smölf! Jeg downloader et kort over Megasmölf Control Center til jer på den bærbare med 512bit-processoren. Sørg for at oprette en link til Muttis mainframe, så snart I er inde. Dagens adgangskode er "Smölf". Derefter launcher i Smölfcrash virusen direkte mod Natinalsmölfens netværk, hvorefter I finder Le Cesmölf og placerer bomben. Jeg følger jer fra min skærm, og I kan kontakte mig, hvis I farer vild. Det smölfer til at blive nemt!<<

De tre aktivister er allerede på vej gennem de nedlagte Metrorør med kurs mod Mutti. Via den bærbare får de løbende informationer om den valgte rute og advarsler, hvis der er andre smölfer længere fremme. Kommandosmölf løber i forvejen for en sikkerheds skyld og checker nødudgangene for fremmede med sin nye Canon infravision linse. Alt er under kontrol.

Efter tolv minutter når de frem til Muttis metroindgang. Den er svejset til, og Sprængstofekspertsmölf gør klar til en lydsvag A12 eksplosion. Døren sprænger i tusind stykker, og smölferne løber ind gennem åbningen. De kommer ind i nogle kælderværksteder, da de pludselig står foran en hel horde af Robosmölfer. Kommandosmölf åbner instinktivt ild, selvom kampen virker håbløs imod så overlegen en fjende.

>>Kommunikationssmölf til Hovedsmölfen. Team Smölf er i vanskeligheder. Anmoder om opbakning. Ved smölfen! Hvorfor er vi ikke blevet advaret?<<

Smölf Midnick svarer ikke. Han ser de seneste nyheder på SNN om attentatet på general Blaukopf og ænser slet ikke opkaldet.

Først efter et halvt minut går det op for team Smölf, at Robosmölferne slet ikke gør noget. De er inaktiverede, fordi de skal til reparation. Vandringen mod Muttis centrum fortsætter. Målet er niveau 38, afdeling 874, trappe 9. Her befinder Le Cesmölf sig ifølge senderen...

"Har du smölfet de sidste nyheder? Der har været et attentat på genral Blaukopf. Hans limousine er sprængt til smölfer, han kan umuligt have overlevet det. BAF har taget ansvaret, men det kan ikke være os, fordi jeg har ikke hørt noget, og de har taget Le Cesmölf, fordi de tror, det er os, og nu sidder han i Megasmölf Control Center, og vi har sendt Team Smölf ud for at befri ham, og de skal nok klare det, inden han bliver overført til Smölfkatraz og og og..."

>>Hold smölf! Jeg har noget vigtigt at fortælle dig. Attentatet var...<< forsøger du at afbryde.

>>...og de har en bombe med, så de kan smölfe Megasmölf Control Centeret til smölf, og nu er det vores tur og...<<

>>...arrangeret af partiet.<< Fortsætter du.

>>...nu skal vi smölfe dem, hvordan man sparker smölf og ... hva' smölfer du om? - arrangeret? - Umuligt! Jeg så det over netsmölfen, ingen kunne have overlevet i den bil.<<

>>Det er altså rigtig nok. Det var to Partismölfer, der skubbede smölfen med sprængstof ud fra taget af bygningen.<<

>>Det er enden! Partismölferne har skiftet side. Vi har vundet. Viva la Smölf!<< Smölf Midnick jubler og kommer til at vælte sit Connectix videosmölf kamera ned på gulvet i forvirringen, så han forsvinder fra din skærm.

>>Nej, nej general Blaukopf var slet ikke i bilen, det var en robot.<<

>>Vi starter med at besætte telekommunikationssmölfen, og så sender vi en meddelelse ud over nettet, at Blaukopf er styrtet, og BAF har taget kontrollen....robot? Er han så ikke død? hva' så? hva' med Le Cesmölf? Smölfens!!<< Smölf Midnick sætter videosmölfen på plads igen og forsøger i panik at komme i kontakt med Team Smölf, men ingen svarer. På kortet ser han Le Cesmölfs markering forsvinde hastigt i retning af Smölf Hills og ikke mod Smölfkatraz.

Undtagelsestilstand

Uddrag fra SNN:

"Prøv de nye ultraplus guldsmölf med dry-smölf overflade. De suger ekstra meget mælk og er forsynet med vinger, så de balancerer bedre på skeen."

"De nye guldsmölf er bare lækre, og så knaser de ikke!"

"Uhm jeg elsker mine..."

"Vi afbryder reklamerne, da landets fører general Blaukopf har en vigtig meddelelse. Vi smölfer om til Megasmölf Control Center."

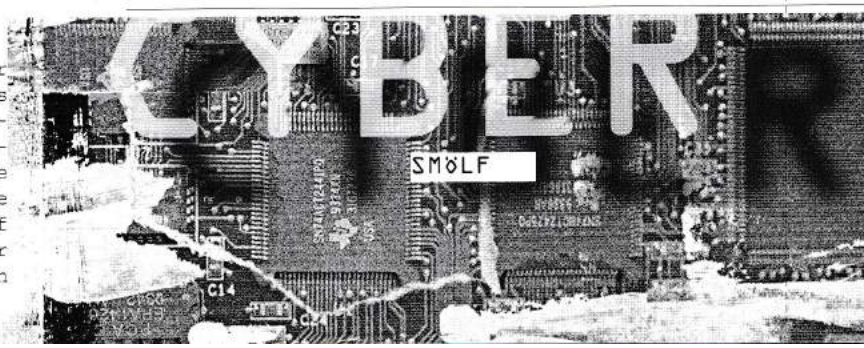
"Kære smölfer. Som I sikkert ved, har dagen i dag været præget af frygtelige terrorhandlinger. Men vores formidable hemmelige politi har fanget en af de ansvarlige, Le Cesmölf, der har tilstået, at det var BAF, der smölfede attentatet. Dette kan vi naturligvis ikke acceptere, så jeg erklærer nu undtagelsestilstand for sektor Nord.

Nu er det slut med at smölfe tommelfingre og pille næse, nu slår vi til, nu er det krig. Dette betyder, at jeg som landets leder, ser mig nødsaget til at benytte paragraf 48, der bemyndiger mig til at tage alle midler i brug for at løse krisen.

Jeg suspenderer derfor parlamentet for at få bugt med den udbredte korruption. Desuden vil de korrupte politismölfer blive erstattet af loyale Partismölfer, og Robosmölf Department overtager alle de praktiske opgaver.

Der vil være udgangsforbud fra kl. 18-08. Da hæren i dette tidsrum vil blive sat ind i sektoren for at nedkæmpe samfundets modstandere.

Der vil blive foretaget grundige visitationer af alle, der vil ind eller ud af sektoren. De yderligere detaljer vil blive offentliggjort efterhånden.



Jeg stoler på at I smölfer, vil forstå hvort lands situation og acceptere, at det kræver stærke midler for at udrydde disse samfundsfjender. Vi skal nok klare det sammen!"

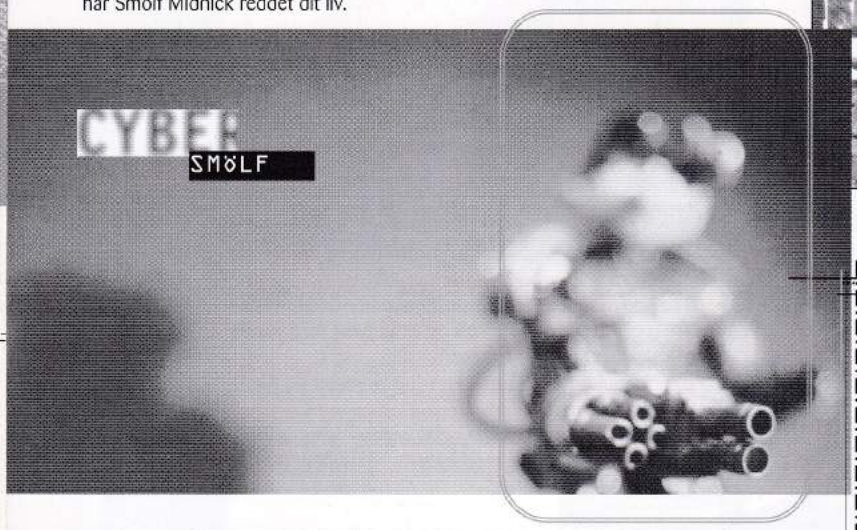
"...guldsmölf, de er bare så lækre. Smölfooaraarhhggg!"

"Træner sundt og spiser hårdt med Smölflogs-guldsmölf. De er smölf!"

(guldsmölf sang): "Smölf nu smölfen smölfer, vis dem hvad du kan. Smölflogs-guldsmölf smager godt og vækker en smölf i dig! Og dig!"

Tæt på vekselsmölfen

Uventet dukker Smölf Midnicks velkendte ikon frem på skærmen. >>Fordømt! Smölf din forbindelse øjeblikkelig! Intersmölf Security har sporet dig. Snart sender de vekselsmölfen igennem nettet, og så er du færdig. Du skylder mig 20 kilo smölfer mere, hvis du klarer den!<< Ikonen forsvinder hurtigt igen og efterlader dig med en følelse af dødsangst. Forskrækket og bange griber du ud efter tryklåsen på neurokommunikationshjelmen og udløser den. Hjelmen hopper af, og du er ude. Svedperlerne på din pande løber ned af dit ansigt, da du udstøder et lettelsens suk. Endnu engang har Smölf Midnick reddet dit liv.



I hjørnet af stuen ligger bunker af smølfer og Star Wars legetøj. CNN kører på fjernsynet i baggrunden, og din far sidder ved sin computer og bander højlydt over en systemregistreringsfejl i Windows 95. Du sidder på gulvet og krammer fjernkontrollen til stereoanlægget. Din mor tager hårdt fat i dine skuldre og kigger dig dybt i øjnene. "Hvad fanden har du gang i? Behøver du absolut at lege med lyset og kaste din cykelhjelm tværs gennem stuen? Du fylder snart syv!" To stykker ståltråd stikker ud af kontakten i gulvpanelet, og du forsøger at dække over det. "Smölf Midnick bad mig om at smölfe ud hurtigst muligt, inden Intersmölf Security smölfede vekselsmölf gennem nettet! Jeg ville være smeltet, hvis ikke jeg havde taget hjelmen af!" Råber du igen. "I øvrigt skylder jeg ham en masse smölfer. Mange flere end jeg har!" Understreger du.

"Jeg aner ikke, hvad du fabler om knægt, men jeg har gemt de smölfer du i sidste uge forsøgte at smide ud, efter at have smurt dem ind i skosværte. Du kan selv få lov til at skrubbe dem rene."

Din far og mor har forhindret dig i at udslette de onde Kultsmölfer i sektor Nord, som du anholdt i sidste uge. Det kan få fatale følger for Gadesmölferne, der risikere at blive most til kattesmölf under deres sindssyge ritualer.

Kultsmölferne skal udslettes. Før din far og mor kan nå at stoppe dig, sætter du fut i smølferne med en flaske sprit og en lighter. Smölferne blusser op og smelter sammen med laminatgulvet. En sort sky, der stinker af død smölf, breder sig i rummet.

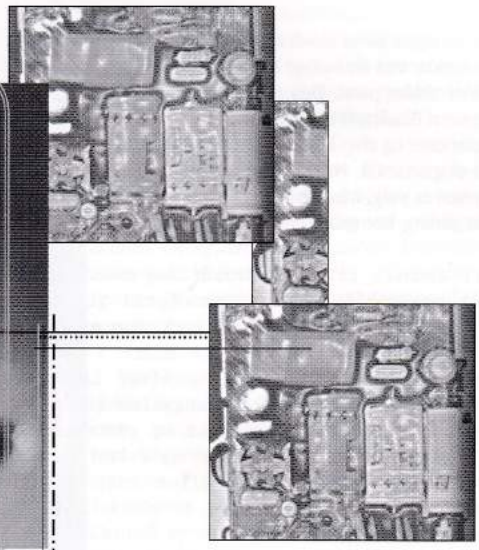
C:\phoenix\hvordanmanspillerbedrecybersmölf

Når man spiller Cybersmölf minder det ret meget om almindelige cyberpunk-rollespil. Man siger en masse smarte ord og finder på mærkelige instrumenter, når man løber tør for konkret viden. Men der er mere end det. Smölfer er jo ikke almindelige mennesker og taler desuden underligt. Her er det vigtigt at skelne mellem rigssmölf og slangsmölf. Spillerne taler altid sidstnævnte, mens smölfelederen normalt taler rigssmölf.

Det kan godt tage rigtig lang tid at lave spilsmölferne. Hver spiller udfylder en spilsmölfbeskrivelse og tegner en smölf. Smölfer er dumme, og det er vigtigt, at udpensle deres evner og mangel på samme. De udvalgte evner kan være hvad som helst. Kommunikation, sprængstoffer, implantatkirurgi, statskundskab, naivitet og så videre, bare det er relevant.

Udklædning er også et vigtigt element i Cybersmölf. Før spillets start iklæder alle spillerne sig hvide gamacher og maler sig blå på kroppen. Spinkle spillere kan proppe en pude i bukserne, for at markere røven bedre. Næsen laver man af en farvet bordtennisbold, mens ørerne straks er et større problem. Her må man ty til modellervoks eller farvede skulderpuder fra Fredensborg Indkøbscentral. Huen kan man lave af et par bleer og lidt tape.

Rigtig god fornøjelse!



Smölf Midnick, hacker:
Evner: systemkendskab 90%, tolerance 15%, humor 65%.

Le Cesmölf, dobbelt agent:
Evner: lyve 76%, overblik 11%, skizofreni 87%, sutte hale 10%.

General Blaukopf, diktator:
Evner: agitere 100%, tilfredshed 14%, magtmisbrug 87%, mistro 87%, dobbeltgænger 66,7%.

Kommunikationssmölf, BAF aktivist:
Evner: systemkendskab 45%, afhængighed af syntetisk sarsaparilla 73%.

Kommandosmölf, BAF aktivist:
Evner: bruge splydefladr gever 87%, Robosmölf kendskab 50%, naivitet 40%, misbrug af smölfolder 30%.
Implantater: Canon 35-120 mm. zoom infravision, smartlink, intercom, slot for memorycard, som kan lagre alle personlige indstillinger, startknap og ekspansionsport til fremtidigt tilbehør.

Sprængstofekspertsmölf, BAF aktivist:
Evner: bomber 98%, tidsfornemmelse 13%, paranoia 35%.

CYBER SMÖLF

SPILSMÖLFBESKRIVELSE

STREGKODE-
STATUS:

TYPE:

KLON:

Batch#:

EVNER:

MANGLENDE
EVNER:

UDSTYR:

kreditkort:

STOFFER:

KYBERNETIK
psykisk:

KYBERNETIK
fysisk:

"BRINK-KASSEN"

ved R2

AY CARAMBA! Så skal jeg eddehakkeme love for at der skete noget. Aldrig har Fønix modtaget så mange læserbreve. Jeg niver mig selv i... armen og siger til mig selv, at det i hvert fald ikke har noget at gøre med vores læserbrevskonkurrence på Fastaval at gøre. En ting er sikkert, vi er tilbage, og vi er tilbage BIGTIME.

Inden vi kaster os ud i det, vil jeg godt have lov til at komme med en pinlig undskyldning. I forrige nummer reklamerede vi for Digitale Ronni (det geniale Ronni baggrundsbillede til netop dit windows, og som du kan få ved at sende et læserbrev til os på disk - husk returkonvolut med adresse og porto), og denne lille hyldest til vores allesammens neongrønne sexguru var designet af JESPER BRINK - og ikke det dér andet navn, som jeg gav ham. Undskyld.

Skriv til:
Brevkassen
Bavnehøj Allé 17 2.th
2450 Kbh. SV

Vores første brev er en længere smøre fra "onkel Mogens" i Viby. Mogens giver os en grundig kritik af bladet og det takker vi for. Det ville imidlertid komme til at fylde lige lovlig meget, hvis vi skulle trykke det hele her, så jeg har skåret det ned til ca. halvdelen. En særlig tak skal du dog ligge have med for dine gode forslag til næste års abonnent-julegave.

EFTERHÅNDEN FAST LÆSER

Hej med jer. Jeg er efterhånden fast læser af bladet (og har været det i lang tid), og syntes derfor lige jeg ville give mit besyv med angående bladets indhold og lignende. (...)

Glimrende at live nu har fået en mere prominent plads i bladet, for interessen for denne form for rollespil er jo efterhånden eksploderet. Men der må gerne være endnu mere plads til det. (...)

Brevkassen. Øh... ja, for få breve. Det er lidt ærgeligt, for det kunne være én af bladets mest interessante dele. Lad os bare håbe folk får fingeren ud af røven og skriver noget mere. Dog synes jeg ikke at en evt. "Køb/Salg/Bytte" spalte skal være i brevkassen. (...)

Noveller. Mnjah... nu har i jo ikke haft så vanvittigt mange endnu, men måske pladsen kunne bruges bedre. I hvert fald kunne "Fuck Dig, Rummand" måske godt have fyldt 1 side i stedet for 2. Problemet er også, at noveller tit fylder mere end den ene side I har råd til at sætte af til det, og derfor bliver det kun ultra-korte mini-noveller, så måske kunne pladsen udnyttes til andet. (...)

...Ronni... hvem formaster sig til at tale nedsættende om dette skønne dyr? For meget Ronni - umuligt! Faktisk synes jeg, at der i de sidste par numre har været tand for lidt Ronni (hvor er f.eks. Roni-tegneserien i nr. 15?), og hvorfor udnyttede I ikke den oplagte chance til at superimpose rotten på billedet af Jakob Stegelmann i stedet for hans hund (på titelsiden f.eks.)? Det ville være en vaskeægte gnækker. (...)

På Sleipners informationsside i bladet, står der at der ikke er adgang til Atlantis via Internettet endnu. Hvornår vil dette ske? 3 måneder? 6? Et år? (...)

Apropos Internettet og jeres homepage. Hvor mange af de gamle artikler fra bladet vil med tiden blive at finde i "Arkivet", og kunne man evt. forestille sig brevkassebrevene (hmm.. interessant ord) blive bragt på internettet, så man også kunne læse de breve I er nødt til at forkorte? Hvad er i det hele taget jeres visioner om Fønix på Nettet? Og så videre...

Alt i alt: en helvedes masse spørgsmål, så nu er der da noget at rive i, hvis der ikke er flere der har skrevet ind siden sidst... Keep up the good work. Slut fra Onkel Mogens.

Mogens Høegsberg, Viby.

! SKAL VI NU OSSE LAVE NOGET?!

Igen tak for kritikken. Hvad angår live, så er det rigtignok en populær genre. Du efterlyser mere plads, men jeg tror nu ikke du skal forvente mere end det vi så i sidste nummer; nemlig at der vil blive skrevet

noget ekstra, hvis der afholdes et særligt arrangement. Ellers så er livespalten jo fast, så mon ikke der med tiden vil komme nogle af de ting du efterlyser.

For så vidt angår brevkassen, kunne jeg ikke være mere enig. "Køb/Salg/Bytte" har hidtil været en del af brevkassen, fordi vi 1) ikke har fået særligt mange henvendelser af den slags og 2) derfor aldrig har overvejet hvor vi så skulle gøre af det. Men det er klart, at hvis vi pludselig var ved at drukne i den slags henvendelser, så ville det også få sine egne sider.

Du efterlyser også flere og mere dybdegående anmeldelser (ja, jeg ved godt den del er blevet skåret ud), og hertil må jeg svare, at det er et emne som med jævne mellemrum bliver debateret på vores redaktionsmøder. Indtil videre er det dog blevet besluttet, at holde anmeldelserne på ca. det niveau de er på i øjeblikket.

Hvad angår Ronni, og hvorfor vi ikke havde ham med på billederne af Jakob Stegelmann... Alle jer, som ikke hørte historien på Fastaval, hold godt fast: Ronni er borte! Vores lille Ronni-bamse forsvandt i posten for et godt stykke tid siden. I mere end et år holdt vi jer, læserne, hen i uvidenhed om dette, af frygt for at I ikke længere ville kendes ved os. Men så kom redningen, og det lykkedes os at skaffe en ny bamse! Denne bamse gjorde sin første og eneste optræden på dette års Fastaval. Eneste? Jo, denne gang skal det ikke være hemmeligt - Ronni blev stjålet! [FRA INDERLOMMEN AF MIN JAKKE. GID VEDKOMMENDES TARME MÅTTE BLIVE BRUGT SOM TAPET I HELVEDE!!!! - chefen] I den anledning vil jeg minde om, at der udloves en dusør til den, som kan komme med afgørende spor eller endnu bedre, bringe vores guru hjem... Vi savner ham sådan!

Når det kommer til Atlantis og internet, kan jeg meddele at der desværre ikke er nogen planer om opkobling. Det er ikke fordi lysten mangler, men snarere af økonomiske grunde, at Sleipner ikke kan yde denne service. Om vores egen homepage kan jeg fortælle, at Brian stadig har nogle gamle artikler liggende, som han har tænkt sig at lægge ind. Hvad angår brevene fra brevkassen, så tror jeg ikke du vil få dit ønske opfyldt. Det skyldes ganske simpelt, at det er for stort et arbejde (og jeg er en doven hund), at skulle sende breve frem og tilbage. De fleste breve - bortset fra de sejeste og sjoveste - bliver arkiveret lodret efter brug.

Rasmus, Kgs. Enghave.

Og så var vi jo på Fastaval, og her arrangerede vi en læserbrevskonkurrence for ganske simpelt at få jer til kommunikere med os. Og lidt kom der da ud af det. Her er f.eks. et brev fra Claus, der har fået en god idé.

BAGGRUNDSGENBRUG

Ja, så sidder man her, foran Fønix-boden og læser forudgaven til Fønix 16! Her har "redaktionen" en artikel om at bruge Necromunda-gangs i W40k. Hvorfor ikke bruge Necromunda-verden som baggrund for rollespil? Heldigvis har Necromunda, som sædvanligt for GW-spil, masser af irrelevant baggrund med. Hvorfor ikke bruge denne information til "dark future" rollespil. Indrømmet det er bedst til con-scenarier (siger mine venner), men hvorfor ikke starte en kampagne, hvad har man ellers "houses" til? Overrask dine sædvanlige rollespilskamerater og kør en kampagne i Necromundas verden.

Claus K. Jensen, en "aktiv" rollespiller

P.S.
Blah blah blah... svar svar svar... "Ta' dig sammen røvhul det er den nye stil" -M.C. Einar

! HELL NEGRO, THAT'S ALL YOU HAD TO SAY!
(- Jules, Pulp Fiction)

Hvorfor ikke. Necromunda er da sikkert udmærket at spille rollespil i. Men kære Claus, tag dog og skriv en idé ned - og send til os. Du kan jo nøjes med at lave den i stil med Krogen. Sagen er, at der findes tusind verdener som ville egne sig fortrinligt til rollespil (hvad med verdener baseret på "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" eller "Lucky Luke"?). Hvis ingen tager disse ting til sig, og rent faktisk gør noget ved det, så bliver det ved med kun at være idéer. Lad dette være en opfordring til alle, der sidder med en eller anden idé.

Hvad angår Blah, blah, svar, svar-brevkassen i sidste nummer, var den ment som en provokation til vore læsere. Utallige opfordringer havde ikke hjulpet, men på den anden side solgte bladet som aldrig før. Jeg tænkte at to spildte sider i bladet, måske kunne få folk til at rykke. Og det virkede.

RasRas, et "aktivt" røvhul

Ikke et ord mere om røvhuller, men til gengæld et brev mere fra Fastaval 97...

MICHAEL TALER UD

Nu er jeg i løbet af Fastaval blevet bedt om, tigget og truet til at skrive et læserbrev til jer. Så nu gør jeg noget ved det. I har sagt (læs: skreget) at I meget gerne vil have noget respons på jeres blad. Overall synes jeg det er et ganske udemærket blad i laver. I laver nogen ganske udemærkede artikler om diverse rollespils relaterede arregeme ter. Og bladet udkommer efterhånden også til den tid I har lovet, og det er

noget jeg som arbonnent værdsætter meget.

Det er selvfølgelig også visse knap så gennemførte sider af bladet, og dem vil i jo så gerne høre. Personligt synes jeg der er alt for meget om kortspil i Fønix, men jeg ved godt at det er en smagssag og I kommer med 1000 gode arumenter om hvor skønt Magic og lign. er. Så synes jeg der mangler senarier, der må gerne være mindst 2 per nummer. Men en ting der har været godt i sedet for senarier er "Krogen", det er en vild god ide og hvis man bruger en krog er det intet problem at lave et senarie. Jeg har selv benyttet mig af et par kroge. Så jeg håber der kommer nogen flere af dem, så vidt jeg kunne se var der ingen i nr. 16.

Så har i også nogle få problemer med jeres layout. Det er p..... irriterende når i laver tekst der går på tværs af to sider, Det er vildt frustrerene når man skal sidde og vride sit blad halvt fra hinanden og gætte nogen af ordene. De nye anmelder-rotter er også vildt grimme og til tider forvirrende. Vi vil have de gamle Ronni lignene rotter tilbage. Iøvrigt bør man ikke give et kortspil 5 rotter, det er jo blasfemi.

I nr. 15 læste jeg den meget skæmmende leder, der påstod at Fønix vil til at være mere seriøs og droppe nørde dedbatten. Når man spiller rollespil vil man have lov til at være nørd, og ikke bare en normal ung m/k med en sund fritidsinteresse.

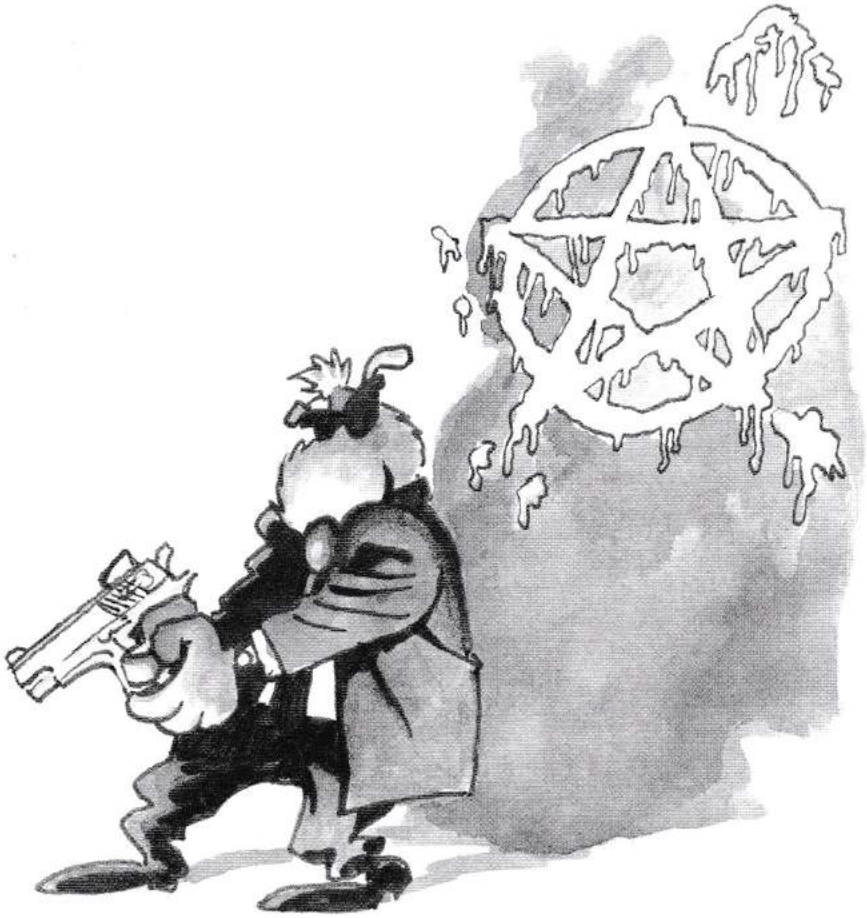
Jeres lidt popsmarte ide med at skrive om internettet er udemærket, men I må for Guds (og min) skyld ikke begynde at anmelde computerspil. Heller ikke selv om der er meget rollespilsorienterede computerspil.

I nr. 15 var der en eller anden mindre tolerant person, der postulerede at Ronni var for meget. Ronni er absolut ikke for meget, tværtimod. Tegneserierne er simpelthen geniale, og Ronni må være så provokerene og pervers han (og Palle Schmidt) vil.

Forresten hvor var du (Ronni, ikke Palle) til Fastaval, jeg tror ikke på historien om bortførelse. Jeg tror bare du var på påskeferie på en eller anden sydhavsø hvor du mængede dig med diverse kvinder.

I samme nummer havde i noget i kaldte et Höl-senarie, så er det jeg føler mig dum og uvidene og bliver nødt til at spørge: Hvad er Höl? og kan det e.v.t. spises.

Diskusionen om hvorvidt dansk rollespil har en fremtid virker på mig lidt som navlepilleri. Selvfølgelig har vi også rollespil i danmark om 10 år. Jeg tror denne diskusion er opstået fordi nu er rollespillere efterhånden blevet organiseret i hoved og r.., og så er der nogen der ser at vi ikke er så mange som DBU. Jeg ved godt det nok er et lidt groteskt eksempel, men jeg synes det fremhæver min pointe ganske godt. Jeg mener ikke man skal stræbe efter at blive så vældigt organiseret som alle andre, det er jo trods alt bare en fritidsinteresse for de fleste af os. Og selv dem der af



nogen betegnes som hard-core rollespillere tjener jo ingen penge på det. Derfor mener jeg ikke vi kan tillade os at forvente det helt store til organisationer osv.

Jeg håber at dette brev gav et rimeligt indblik i min mening om Fønix og rollespil, og at det stillede lidt af jeres behov for et læserbrev.

Venlig hilsen
Michael Skarum-Kristoffersen

P.S. Det var rart at se jer til Fastaval og se i faktisk er normale mennesker (eller i hvertfald normale rollespilsnøder).

! HOLHOLHOLHOLHOLHOLHOL... !

Mange tak for et meeget langt brev. Jeg er ved at løbe tør for plads, så jeg må svare dig kort. Den eneste grund til, at vi i tidernes morgen besluttede os for at tage kortspil under kærlig behandling, var at det ville sælge flere blade. Siden har vi også fået fat i nogle folk som rent faktisk ved noget om det. Hvad angår Ronni, må jeg henvise til ovenstående brev.

Hvad er Hol, eh? Læste du ikke den pædagogiske side-bar? Hol er et sort, satirisk sci-fi rollespil, der udspiller sig på en planet i universets fjerneste krog. Hol er navnet på planeten, og her dumper man alt fra kriminelle, psykopater, pædofile og popstjerner til farligt affald. Se evt. anmeldelsen i Fønix 8 (det kan også spises, og det smager ganske fint med lidt salt). Din mening om rollespillets fremtid taler for sig selv, og den lader vi stå til andre læsere, så de også har noget at skrive om til næste nummer.

Væmli' hilsen
Rasmus Rasmussen

Tænk at du hoppede på den, og blev overbevist om at vi er normale. Tihi... hahaHaHAHÅ!!!

FANDT DU IKKE DIT BREV?

Der er flere breve men ikke plads til dem! Jog lover, at de vil blive brugt i næste nummer. Alle breve som ikke bliver trykt, bliver gemt og brugt hurtigst muligt.

(PS. Evt. stavefjel står for brevskrivernes egen regning. Der er for mange til, at jeg gider at rette dem. Sig mig, har man ikke dansk i skolen mere? - chefen)

Noget for enhver smag

COMIX

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

Danmarks nestledste

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

COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf. 62 22 36 58

CENTRALEN

v/ Kristoffer Apollo

Sommer: Sol, strand, musikfestivaler, høfeber... og spilkongresser? Ja, der er tilsyneladende nogen, der kan holde ud at spille rollespil, selvom de har sommerferie. Se bare her:

Centralen vil vide det!
Dette er stedet, hvor du ser, hvor tingene sker - hvis ellers du husker at nævne dit arrangement for

Kristoffer Apollo
Vesterbrogade 15, 1.
8000 Århus C
Tlf.: 8618 2218

First Contact
20-22/6 på Nørrevangskolen i Randers

I en tid, hvor spilkongressernes navne kommer længere og længere ud, har foreningen Ametyst faktisk fundet ét, der er ganske passende: First Contact er nemlig det første spiltræf, de arrangerer.

Derfor er det ikke en kongres med store armbevægelser. Ametyst-folkene regner med ca. 50 deltagere, der vil kunne vælge fra en liste af tilbud, der omfatter spil af alle typer - selv computerspil. First Contacts scenarieflade bliver et udpluk af gode scenarier fra Sleipners ScenarieService, og herudover kan man bl.a. spille In Clouds of Glory og deltage i den store turnering i Junta (et dejligt gammelt bananrepublik-spil).

Endelig holder Ametyst også kurser for scenarieforfattere og foreningsmennesker - det kan være, man her kan få en forklaring på kongressens undertitel: "- et bredt samfundsengagerende spiltræf"...

Kontakt: Henrik Pedersen, tlf. 8643 9061

Skt. Hans Festival
27-29/6 i ERGOs lokaler i Esbjerg

Landsforeningen Sleipners midsommertræf er i år flyttet til Esbjerg, hvor den lokale forening mener at have plads nok til alle deltagerne. Skt. Hans Festival koncentrerer sig hvert år om ét enkelt tema: i '95 var det fantasy-rollespil, i '96 live-rollespil og i år er turen så kommet til bræt- og figurspil.

Som deltager kan man naturligvis få lov at spille spil som World in Flames, Flat Top og Warhammer 40,000, men som vanligt forsøger Sleipner at lægge vægt på andre aktiviteter: der bliver forskellige workshops og foredrag i temaets ånd, hvor man bl.a. kan lære noget om at lave sit eget brætspil og male figurer - eller høre en professionel militærstrateg sige noget om, hvordan man vinder sin krig.

Og så skulle jeg hilse og sige, at årets DM i knivstikkeri (Diplomacy) starter her!

Kontakt: Sara Hald, tlf. 8618 9936

EreCon III
4-6/7 i Erebors lokaler i København

Det er nu tredje gang i løbet af et år, at Erebor holder en større spilweekend i foreningens lokaler - som de to foregående bliver det en weekend med rollespil døgnet rundt, men relativt få deltagere, fordi lokalerne sætter en naturlig begrænsning.

EreCon II havde horror som tema, men treeren har ingen fast ramme, ud over at alle scenarierne er lavet til lejligheden - og en del af dem vil formentlig kunne genspilles på efterårets Viking-Con.

Kontakt: Bjarne Sinkjær, tlf. 2128 3878

Chili Con Chrome
25-27/7 på Skørping Skole

Nøgleordet i den sære titel er Chrome - for denne nordjyske kongres har nemlig cyberpunk som tema. Chili Con Chrome er et ambitiøst kongres-projekt, der satser på at give deltagerne en totaloplevelse.

Som det passer sig for en cyberpunk-kongres, har arrangørerne gjort, hvad de kunne for at stable et multimedie-cirkus på benene: i Skørping kan man gå i biografen og se sci-fi-film som del af kongressen, og man kan også gå i cyber-cafeen og høre ambientmusikere fra det ålborgensiske musiksted Tusindfryd.

Men selvfølgelig er der også rollespil på programmet, både 'almindeligt' og live. Den århusianske arrangørgruppe Sputnik kommer til det nordjyske og laver to større live-spil - et Werewolf-scenarie om fre-

dagen og et stort cyberpunk-live om lørdagen, hvor arrangørerne har fundet nogle grå kældergange, som passer til den trøstesløse stemning.

Og endelig har Chili Con Chrome nogle af de efterhånden sædvanlige kurser og foredrag på programmet, så der skulle være nok at tage af...

Kontakt: Christian Lang, tlf. 9839 2169

ConDôme '97
25-27/7 på DTU i Lyngby

ConDôme er én af Danmarks ældre kongresser, der hvert år ganske uforstyrret løber af stablen i den sidste weekend i juli på Danmarks Tekniske Universitet. Arrangør er Pfantasy Dôme, som er skolens gruppe af rollespillere - og de har indtil videre formået at lave en kongres med et ganske godt ry.

ConDôme plejer at være hyggelig og behagelig - man kan fx. låne noget blødt at sove på, så skolegulvene ikke tager livet af én - og kongressen har altid mange scenarier i mange forskellige spilsystemer på programmet. Shadowrun, Call of Cthulhu og Storyteller-spillene plejer at være blandt de mest populære.

Kontakt: Henning Jørgensen, tlf. 3881 8963
c928740@student.dtu.dk

BEAST

Bare Et Alternativt SpilTræf er det foreløbige resultat af kongresprojektet Workshop 2000, som blev sat i gang på Pentacon sidste efterår. Ideen med Workshop 2000 var at finde nogle måder at bryde de faste kongresrammer på - og BEAST forsøger at gøre det ved at lægge kongressen over fem dage på et anderledes sted, nemlig en spejderhytte.

I det hele taget er der mange ting ved spiltræffet, som er lidt spejder-agtige: arrangørerne kræver, at alle deltager i madlavning og rengøring, og desuden vil de gerne have, at folk kommer til at lære hinanden at kende gennem andet end spil.

Der er naturligvis også spil på programmet (men kun én spilperiode om dagen), og så er der også godt med kurser og workshops. Faktisk har BEAST kun ét problem: kongressen har endnu ikke fundet et sted at være, men koordinator Christian Nørgaard lover, at den bliver afholdt - engang i slutningen af juli eller starten af august.

Kontakt: Christian Nørgaard, tlf. 9812 0608
36christ@but.auc.dk

... og efter ferien:

(Årets **TRoA** ligger som vanligt i midten af august, d. **15-17/8**, men ellers er der utraditionelle tanker i gang om det, der hidtil har været én af Danmarks mest traditionsrige kongresser. Arrangørerne vil bl.a. forsøge at lave et kursus for spillerne, ikke spillederne, i Aalborg, hvor man også håber, at Mellervangskolen bliver lidt mere hyggelig, end den plejer. Kontakt *Søren Busch* på *tlf. 9934 2128*, hvis du vil vide mere.

KONGRESKALENDEREN

Kongres	Tid	Sted	Kontaktperson	Tlf.
First Contact	20-22/6	Randers	Henrik Pedersen	8643 9061
Skt. Hans Festival	27-29/6	Esbjerg	Sara Hald	8618 9936
EreCon III	4-6/7	København	Bjarne Sinkjær	2128 3878
Chili Con Chrome	25-27/7	Skørping	Christian Lang	9839 2169
ConDôme	25-27/7	Lyngby	Henning Jørgensen	3881 8963
BEAST	?	Ry	Christian Nørgaard	9812 0608
TRoA	15-17/8	Aalborg	Søren Busch	9934 2128

PERSONGALLERIET

v/ Peter C. G. Jensen

Velkommen til Persongalleriet. I havde ikke behøvet at komme med alle jeres utallige opfordringer. Krogen var ikke slået ihjel. Vi er tilbage... new and improved!

Krogen har skiftet navn til Persongalleriet. Nu er det ikke længere plot-idéen, som er det primære, men den indgående skildring af en person. Som en naturligvis følger der så en plot-idé eller noget inspiration med i kølvandet!

Personerne denne gang er bestillingsarbejde. Men fra nr. 18 åbner vi ballet for læserne. Send dine personer på 3000 tegn til:

Fønix-redaktionen
Moselgade 35 2/tv
2300 Kbh. S

Skyggevandreren

en metafor af Jacob Schmidt-Madsen

... all I lovæd, I lovæd alone.
- Edgar Allan Poe

Det første møde

Du kender ham godt. Du har mødt ham før. Måske har han våget over dig, mens du prøvede at falde i søvn. Måske har I siddet ved siden af hinanden henne i parken. Måske ses I endda stadig. Side om side kæmper I jer ned gennem Strøgets menneskemylder. Hånd i hånd læser I kærestens afskedsbrev igen og igen. Han er Ensomheden.

Du husker tydeligt første gang, du mødte ham. Eller rettere: så ham. For I har aldrig talt sammen. Efteråret rasede udenfor. Du betragtede dets voldsomme rusken og pisken fra dit trange kvistkammer i byens hjerte. Pæren til rislampen i loftet var sprunget. Kun den blå skærm lyste op. Den blå skærm uden bogstaver, uden ord. Ord var der ellers nok af. På papirerne, der lå spredt ud over hele værelset. Manuskripter ingen ville have, ingen ville læse. Du stirrede tomt ned på gaden under dig. Dér var han!

Indhyllet i klæder sorte som Dødens støttede han sig til en knudret vandrestav. Men det skyggefulde ansigt var vendt mod dit vindue. Du søgte hans blik i mørket, men fandt kun tomhed. Og alligevel vidste du, at I stirrede på hinanden. Fastlåst i en skæbnesvanger trance. Han kendte dig. Han viste dig dine egne nederlag. Du åbnede vindueshasperne for at spørge ham, hvem han var. Hvad han ville.

Tomheden i hans usete øjne spredte sig videre til dig selv. Som en cancersvulst. Du ville aldrig blive forfatter. Ingen interesserede sig for dine skriverier. Hvorfor prøvede du altid at skjule det for dig selv? Dit liv var en løgn. Regnen føg ind i ansigtet på dig. Din ene hånd fejede blidt hen over tastauret. Farvel. Den fremmede vinkede dig ned. Du sad i vindueskarmen.

Havde Kirsten ikke banket på døren i netop dette øjeblik, var dit første møde med Ensomheden også blevet dit sidste. Du kan ikke lade være med at tænke på det, når du er alene. Alene med dine tårer. Alene med Ham.

Sindenes slag

Dine spillere kan møde Ensomheden overalt. Når de drager rundt langt fra hjemmet og vennerne, er chancen størst. Til at begynde med ser de ham blot ud af øjenkrogen. Lurende i mørket. Hans blik vækker fortvivlelse og bitre minder. Bristede håb. Knuste drømme.

På vandringer gennem øde dale og over golde sletter kan de ikke længere undgå ham. Genkomsten af svundne dages tragedier tvinger dem til at tage kampen op. Hvilket våben der er bedst afhænger af den enkelte. Kærlighed? Vrede? Selvransagelse? I kampens hede skrives reglerne. De kan være fysiske, åndelige eller symbolske.

Kun ét er vist. Taberne får ingen nåde. Hvis Ensomheden sejrer i slaget om sindet, er flugtvejene få. Galskab eller selvmord?

Herr Professor Doctor Dunkelstein

Genre: Pupperhorror (dukkegys)

af Anders Skovgaard-Petersen

For lang tid siden var Doctoren en lille dreng. Han boede i et stort hus midt i den lille by, med sin fader, der både var bedemand og sagfører, og sin sengeliggende moder. Faderen havde sjældent tid til drengen, om dagen arbejdede han med sagsanlæg og støvede bøger, om natten med balsameringsvæsker og kister. Moderen døde mens drengen stadig var ganske ung. Det eneste han nu husker er hendes værelse med de hvide gardiner og de falmede roser, samt den evige rytmiske hvæsen fra hendes lungemaskine, der konstant gav genlyd i det store hus.

Da han nåede skelsår og -alder blev han sendt til den store by for at gå på universitetet. Her skulle han læse jura mente faderen. Hver måned fik han tilsendt en bankanvisning fra sin fader, der lige dækkede hans ophold på pensionen. Uden at faderen vidste det, begyndte den unge mand imidlertid at læse videnskab og medicin. Da han efter mange år var færdig med studiet, og havde fået både sin doctortitel og sin professorgrad, vendte han hjem til den lille by. Her fandt han at faderen var død for flere år siden. Huset stod tomt med et tommetykt lag støv over det hele. Doctoren låste hoveddøren, og har ikke siden sat fod i huset siges det. Han indlogerede sig på kroen, og boede der indtil han et par dage senere købte den gamle borg udenfor byen, hvor han nu bor.

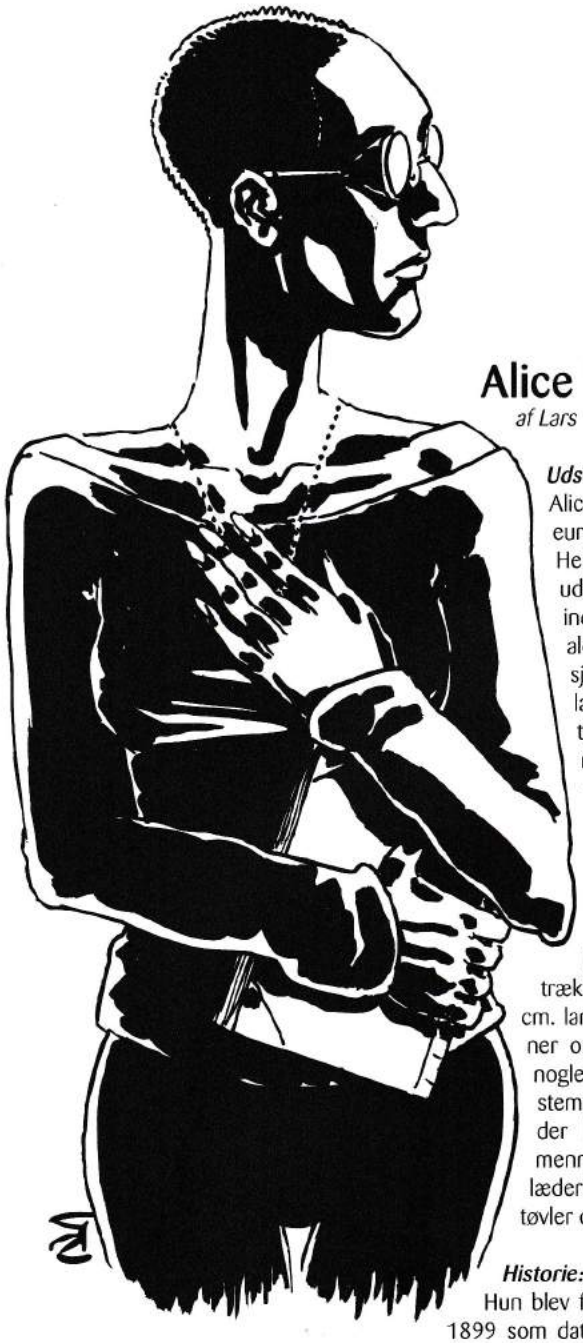
Doctor Professor Dunkelstein er en videnskabsmand. Han arbejder for fremskridtet og foragter intet mere end gamle metoder og værdier. Han er ond, men ved det ikke, hans verden indholder ikke sådanne begreber. Målet helliger altid midlet. Hans arbejder koncentrerer sig om de store emner, som kunstigt (og evigt) liv, kontrol af andres sind, dødsstråler og så videre, men han beskæftiger sig undervejs med mange andre ting. Hele den lille by er fyldt med hans opfindelser og forbedringer (automatiske trafiklys, kloaksystemet, kontrolmaskiner og samtaleanlæg). De lokale bryder sig ikke om tingene, men tør ikke sige Doctoren imod. Angsten for ham gennemsyrer hele byen.

Dunkelstein er en mager indtørret dukke med en ubestemmelig alder. Hans hår hænger i tynde grå tjavser ned foran hans små fedtede næsebriller. Hans tænder er små og spidse, og når han ånder på dig, er det lugten af dødt kød, som står dig i møde.

Dunkelstein bor på den gamle borg på bakketoppen uden for byen. Før han flyttede ind blev den brugt af en stor slagterfirma fra den store by. Det gik dog konkurs, efter at der blev fundet hakket dukkekød i flere af dets pølser. Før dette havde borgen stået tom i flere generationer. Efter det sidste medlem af familien Warghstein, med hjælp af heksejægeren von Helsen, var blevet smidt på porten turde ingen bo der. Stedet havde et dårligt ry, og har det stadigt.

I den gamle riddersal har Dunkelstein oprettet sit laboratorium. Her er der maskiner af enhver art. Messingrør, læderremme, glaskolper, stålværktøj og kobberbaljer blander sig med de rustne kæder og krogene fra salens tid som salgtehal. I de tilstødende gemakker har han lagre, fangekamre, operationslokaler, observatorier og forsøgsdyr. Ovenpå er hans egne lokaler; sovekammer, spisestue og bibliotek. Et sted har hans assistent også sit værelse, og så er der stalden, køkkenet, og alle de mange værelser der blot står tomme hen. Folk snakker også om hemmelig gange, lønkamre og tilmurede kapeller. Og fælder...

Doctoren har fanget en af de lokale, eller er det i virkeligheden ikke ham? En af spillerne forsvinder en aften nær borgen. Rygtet siger at Dunkelstein arbejder på et frygteligt våben, som fjender vil have fingrene i. Dunkelstein ansætter spillerne til at finde en genstand til ham, som han skal bruge i et vigtigt eksperiment. De lokale hvisker om, at det gamle hus midt i byen om natten genlyder af en hæs prusten, og at der er set fodspor i sneen op til hoveddøren. Dunkelstein har opdaget en åbning til et andet univers, befolket med sære væsner af kød og blod, hvem tør går på opdagelse der? En person dukker op i den lille by, han påstår at han er den sidste efterkommer af Warghstein-familien, og kræver borgen tilbage.



Alice Wilberforce

af Lars 'Georg' Jensen

Udseende:

Alice er en høj, slank pige af europæisk afstamning. Hendes ansigt er markant uden at være smukt. Dette indtryk forstærkes af at hun aldrig synes at le og kun sjældent smiler. Tilsyneladende er hun i starten af tyverne. Håret er sort og meget kort,: kun omkring 1 mm. langt. Øjnene er skjult bag et par mørke, helt tætsluttende briller. Begge øjenæbler er fuldstændigt blodrøde og glitrer i tusindvis af insektlignende facetter. En svag trækken på venstre ben og et 8 cm. langt ar på samme ben, vidner om en voldsom skade for nogle år tilbage. Hendes kropstemperatur er omkring 8 grader lavere end normen for mennesker. Ses oftest iført læderbukser, højskaftede ridestøvler og en bluse i mørke farver.

Historie:

Hun blev født i London i December 1899 som datter af en skotsk handelsmand og en engelsk frue som Allison McEvans. Indtil sin 20. fødselsdag havde hun en normal opvækst. Kort efter denne fik hun besøg af en fjern onkel på mødrene side. Denne var velhavende og ivrig dyrker af sin hobby som amatørarkæolog. Som gave til Allison, medbragte han et halssmykke fra sin seneste udgravning af et tempel i Sydamerika.

Desværre havde ekspeditionen forstyrret ældgamle kræfter og vogteren af templet (en Hound of Tindalos) havde decimeret medlemmerne en efter en. Harry Wilberforce troede at han var sluppet fri og var i sikkerhed i England hos familien. Han tog grueligt fejl: den samme nat ankom uhyret og slog alle i familien ihjel - bortset fra Allison!

Hun bar sølvsmykket med den sære, grønne sten omkring sin hals da uhyret kom efter hende. Rædsel og et voldsomt ønske om at flygte var nok til at vække smykkets kræfter. Uden den mentale kontrol som Yog-Sothoth's Øje krævede, blev Allison brat hevet ind i en anden dimension. Det reddede hendes liv, da uhyret mistede hendes fært i forvirringen.

I den anden dimension var sammenhængen mellem tid og rum uforståeligt fremmede og alle sanseindtryk synes forvrængede. Et rædselsvækkende væsen angreb hende der og berørte hendes inderste. Hun undslap kun fordi en anden kraft greb ind. Bevidstløs, såret og fuldstændigt upåklædt, bortset fra halskæden, blev hun fundet midt i Stonehenge.

Hun blev behandlet af en godhjertet, lokal læge for chok, hukommelsestab og tilsyneladende blindhed. Da forbindingerne blev taget af, blev alle chokerede over at se hendes umenneskelige øjne. For Allison var chokket større: alt hvad hun så var i det forvrængede perspektiv og de ujordiske farver som havde været i den fremmede dimension. Chokket bragte det meste af hendes hukommelse tilbage, men hun tav om dette.

Med en lille sum penge fra lægen begyndte hun at genopbygge sit liv. Hun fandt at mere end 16 måneder var forløbet siden den skæbnesvangre aften og at omverdenen betragtede hende som død. Hendes øjne og hår som nægtede at vokse længere ud var kun de synlige tegn på den ændring der havde ramt hende. Med øjnene skjult bag mørke briller, lykkedes det hende at opbygge en identitet som Alice Wilberforce og få et almindeligt job.

I et forsøg på at forstå hvad der var sket, brugte hun nu al sin fritid på at studere okkultisme og specielt den mørke Cthulhu-mytologi. Mentalt balancerende på randen af et sammenbrud, er det alligevel lykkedes hende at holde sig nogenlunde stabil. Tidens tand synes ikke at berøre hende mere, så hun har anvendt årene til at bekæmpe mørke kulter og hvad deraf følger. At skjule sig selv bag mange aliasser og sine følelser bag en kølig facade er næste blevet et instinkt for hende. Hun har sågar opnået en smule kontrol med halskæden, men benytter den sjældent.

Plot-idé: Man kunne tænkes at træffe Alice flere steder: på et bibliotek, studerende gamle bøger eller under en af hendes mange rejser til fjerne rejsemål. F.eks. kunne en skibsrejse være de perfekte omgivelser til et scenarium: Alice i rollen "patient på rekonvalescens" og spiller-karaktererne som andre passagerer. Hun er på sporet af en yppersteprøst, der også befinder sig på skibet. Denne føler (med rette) at han bliver forfulgt og arrangerer på magisk vis at et isbjerg kommer i vejen for skibet, der således bliver sænket på sin jomfrurejse. Krydres med Deep Ones og serveres koldt...

Until R'lyeh rises again...

Når man slår op i et leksikon læser man:

rollespil: psykoterapeutisk fremgangsmåde
til at give personer selvbevidsthed
og indblik i sociale relationer.
Ved at opfordre patienter i en gruppe
til at spille eventuelt overdrevne eller
direkte karikerede sider af dem selv,
deres forældre, søskende osv.
åbnes mulighed for en
bearbejdning i gruppen af det fremkomne.

Vi mener: Rollespil er noget helt andet!
Det er eventyr, sjov & ballade,
men først og fremmest samvær!
Hvad mener du?
Kik ind til Goblin Gate
og se det nyeste i rollespil.

Danmarksgade 66-68 9000 Aalborg TLF: 98 13 37 24 FAX 98 13 45 24	Graven 27 8000 Århus C TLF: 86 19 43 11

Spiller du Rollespil, Konfliktspil, Table-Top eller Kortspil ?

Landsforeningen Sleipner hjælper dig!

Oplyser dig om lokalforeninger • Udgiver Rollespilsmagasinet Fønix • Hjælper og rådgiver din lokalforening • Giver dig hver måned klubnyheder fra hele landet med nyhedsbladet Alter Ego • Atlantis Scenarie Service giver dig adgang til alle de fede scenarier • Atlantis er også rollespillernes binære mødested på FIDO-nettet • Deltag også i Sleipners kurser, bl. a. Scenarieskrivning, Kreativ spil-ledelse og Foreningsteknik • Tag til Sankt Hans Festival og mød folk fra hele landet med samme hobby • Vi har meget mere end dette på plakaten • Ring til Sleipners sekretariat på 86 12 50 55 og hør mere...

Atlantis

Alter Ego

Atlantis Scenarie Service

Rollespilsmagasinet Fønix

Sleipner - Landsforeningen af rolle- og konfliktspillere i Danmark
Frederiksgade 16 B • 8000 Århus C • Telefon 86 12 50 55 • Giro 216-4949

Sidste nyt...

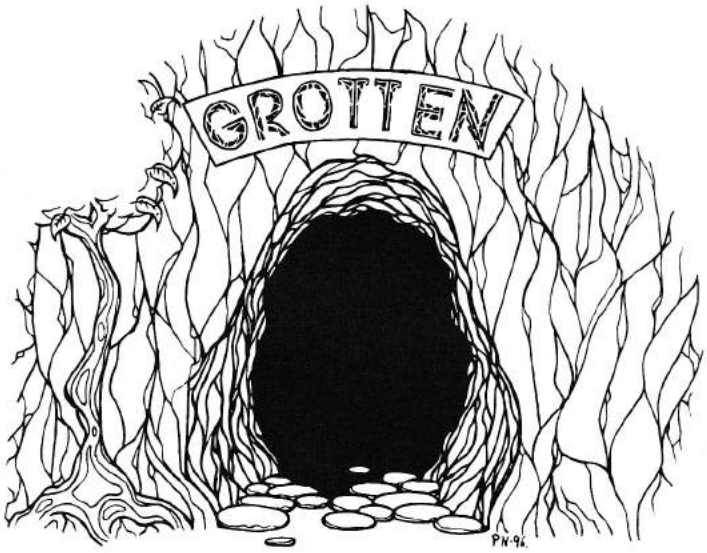
Sleipner er desværre ved at sige farvel til vores sekretariat i Århus, da vi ikke modtog støtte fra tipsmidlerne i 1997. Vi har opsagt lokalerne og efter fredag den 27. juni 1997 vil Sleipner ikke længere kunne findes på adressen Frederiksgade 16 B. På samme måde vil Sekretariatets telefontider ikke længere være gældende, men 86 12 50 55 vil henvise til en fra Sleipners bestyrelse, hvor der er mulighed for at få råd og vejledning.

"...the patient showed signs of megalomania, paranoia, and was highly aggressive... in a recent study, we found that 87 % of our patients responded positively to hobbies as an amusing, educational form of therapy, while at the same time expanding the patients social network... and in conclusion, we feel that Mr. Vaders mental state would have been largely more stable if he had taken up a hobby in early childhood."
Citat fra "Om at Være et Bedre Meneske"
af Ben J. Mann Ph.D,
Darth Vaders psykiater
VI HAR MAGASINER, FIGURER, SPIL, BØGER, MALING, PENSLER, OG MEGET MERE.
H
HOBBY HOUSE NØRREGADE 51, 8000 ÅRHUS C
8612 0062 FAX 8613 2025
POST ORDRE INDEN 12:00 SENDES SAMME DAG.

DET FORBUDTE BLAD

TEGNET OG FORTALT AF JOHAN SENNELS

KOM MED TIL ET STED..
HJÆLP
..HVOR ALT KAN SKE!
ØH, BIRGER... HVA' LAVER DU?!
SLUT



Vestjyllands første rollespilsforretning er åbnet,
og vi rummer mange spændende tilbud på alt indenfor:

Rollespil, Brætspil, Kortspil,
Playstation, PC Spil og Games Workshop

Postordrer inden kl.15.00 sendes samme dag

Ring og få tilsendt katalog

Øster Strandgade 2, 6950 Ringkøbing
Tlf.: 97 32 24 66 Fax: 97 32 24 82

KORT OM KORT

Nyt i MAGIC navne

af Mads Lunau

Jeg var heldig at få en kort snak med **Richard Garfield** til Pro-Tour i Paris. Emnet var det nye computerspil, hvor Garfield hurtigt måtte indrømme, at computeren ikke var en stærk modstander. Fordelene med spillet, mente han, var specielt to ting: eventyrspillet, der er meget underholdende, og den fremtidige mulighed for dueller over nettet.

Af signerende kunstnere i Paris var den kendeste nok **Christopher Rush**, der i sin tid sad og skulle tegne bl.a. en lille sort blomst til det på det tidspunkt ukende Magic. Jeg spurgte ham, hvad hans yndlingstegninger var, og han nævnte **Brassman** og **Archangel** samt en rød drage, han har tegnet til den nye udvidelse. Den nye udvidelse hedder forøvrigt **Weatherlight** og har pre-release-turneringer i Danmark d. 31. maj med udgivelse midt i juni.

Af danske deltagere i Paris var **Svend Geertsen**, **Tim Rasmussen** og **Peter Laier**. Svend og Tim deltog i selve Pro-Tour'en, hvor Svend lå nr. 7 efter første dag, men gled ud på andendagen. De spillede begge en rent grønt deck i turneringen, der var en Mirage-Visions constructed. Men igen viste Danmark flaget i holdturneringen, hvor Svend, Tim og Deres ydmyge udsendte blev semifinalister. Peter deltog i den såkaldte Vintage-turnering, hvor man spillede sealed deck med - hold fast: en unlimited starter, en Legends og en Antiquities booster! Det var en portugiser, der ramte guld, da hans to unlimited rares viste sig at være en mox og en lotus. Og ja, de måtte få kortene med hjem.

Peter fik ikke de store sjældne, til gengæld kæmpede han sig hele vejen til finalen, hvor han desværre var nød til at opgive for at nå sit fly. Men fire Legends-boosters i præmie, var vel ikke helt at foragte.

Pro-Tourens finale blev mellem **Mark Justice** og **Michael Long**. Justice spillede sort-rød med hurtig skade og hand-destruction og stod godt mod Longs Prosperous-Bloom-deck, der er magics første deciderede kombinationsdeck. Det lever på at få kombineret *Prosperity*, *Cadavarous Bloom* og *Drain Life*. Til hjælp er kombinationen *Squandered Ressources* og *Natural Balance*, med sorte og blå *tutorer* og *Infernal Contract* til at finde nøglekortene. Justice var foran 2-1 men måtte i femte kamp passivt se på, mens Long kombinerede sig til et *Drain Life* på 44.

Efter finalen talte jeg med **Mischa Donders**, der er høj-niveau-dommer og sidder i costumer-service i Belgien. Han oplyste, at *Prosperity* er til overvejelse i øjeblikket til begrænsning eller forbud både i type I og II miljøet.

Herhjemme er det afgjort, hvem der repræsenterer de rød-hvide i New Yorks Pro-Tour. Det bliver **Christian Otkjær** fra Århus, **Niels S. Jensen** fra Randers, **Jesper Manne Thrane** og **Svend Geertsen** fra København. De to sidstnævnte er hhv. tidligere og forsvarende Danmarksmestre. De tre blev fundet ved sealed-deck-turneringer.

Inferno har fået ny formand. **Hannibal Hansen** er pga. tidspres trådt ned på næstformandsposten og overladt hvervet til **Jimmi Magnus**. Inferno arrangerer Magic i Århus og vil fremover afholde sanktioneret turnering hver 14' dag. Hver anden vil være type II og der vil være klubaften onsdagen op til turneringerne i Folkedansens hus. Kontakt **Klaus T. Andersen på 86161334.**

Der findes store Magic-turneringer, hvor man spiller om sekscifrede præmiebeløb. Her går en mand rundt i en traditionel, sort/hvid-stribet amerikansk dommerskjorte - og ét ord fra ham kan betyde, at en spiller mister flere tusinde dollars...

Også herhjemme nævnes hans navn tit - nogle gange i ærefrygt, men oftere i irritation over én eller anden regel, han pludselig har lavet. Vi fik en halv time af hans tid ved Pro Tour'en i Los Angeles - hans navn er

TOM WYLIE

Tekst: Kristoffer Apollo
Fotos: Mette Finderup

Profil
Navn: Tom Wylie
Alder: 26
Nationalitet: Amerikaner
Profession: Tidligere software-udvikler, nu Magic-designer og -overdommer
Spiller: Brætspil, kortspil, rollespil ("men dem er jeg træt af"), computerspil ("det spiller jeg mest for tiden")
Citat: "Jeg laver ikke reglerne - jeg ER reglerne"

Okay, hvordan føles det så at være en levende regelbog?

Det er ret underligt at være i en position, hvor alt, hvad man siger, bliver lov. Nogle gange ender det med at være det stik modsatte af, hvad man egentlig mente.

Det har også en tendens til at ødelægge kongresserne for mig, for alle kommer hen og vil vide, hvad der sker, hvis nu man...

Hvordan behandler spillerne dig - er de venlige?

Generelt kommer vi fornuftigt ud af det med hinanden. Nogle af de mere følsomme, som ofte har problemer med dommerne, har måske en anden mening, men...

Er der nogen spillere, du frygter at skulle dømme for?

Ja, men jeg må hellere lade være med at nævne navne.

Men du er endnu ikke begyndt at få hadebreve?

Kun et par gange.

Det virker, som om Magic-reglerne ændrer sig hele tiden - det er svært at følge med i strømmen af afgørelser, omstødelser og rettelser...

Ja, men det er desværre nødvendigt et stykke tid endnu. I starten fik vi ofte et spørgsmål og definerede så, hvad der burde ske, når vi svarede, uden at tænke ret meget over, hvordan resten af spillet ville blive påvirket af det - og derefter måtte vi så forsøge at tilpasse reglerne. Vi samler stadig mange ting op fra dengang. Desuden er vi stadig ved at fjerne de overflødige, forvirrende regler - som dem, der røg ud med 5th Edition.

Men hvorfor bliver I så ved med at finde på nye regler - som fx. phasing og flanking fra Mirage-sættet?

En del af formålet med udvidelserne er at gøre ting mulige, som ikke var mulige før. Force of Will og de andre smid-væk-kort fra Alliances er et godt eksempel - pludselig kunne man spille kort, selvom man havde brugt al sin mana...

Vi prøver især nye ting af i store udvidelser som Ice Age og Mirage, og derefter overvejer vi så, om vi skal tage dem med i selve grundsættet.

Hvor længe går der så, før reglerne er arbejdet helt igennem og ikke kan misforstås?

Det er et godt spørgsmål. Hver gang jeg tror, vi har fået stabiliseret spillet, er der én, der stiller månedens grimme spørgsmål, og så sidder vi der og tænker 'åh for helvede, nu skal vi bruge et halvt år til'. Jeg tror, vi må håbe på, at vi kan få samlet ændringerne ind stille og roligt, så vi kan klare det hele med ét slag i én ny udgave af grundsættet.

Force of Will
- smid væk og overrask
Interrupt, casting cost 3UU:
'You may pay 1 life and remove a blue card in your hand instead of paying Force of Will's casting cost. Effects that prevent or redirect damage cannot be used to counter this loss of life. Counter target spell.'

En ting er meget markant lige nu: de store turneringer bliver mere og mere synlige. Hvordan påvirker det spillet?

Det påvirker det mere, end det burde. Folk, der gerne vil med i Pro Tour'en, bliver pludselig meget seriøse spillere, mens de, der spiller for sjov, aldrig kommer her. De går til et par turneringer og oplever noget, de opfatter som en meget stram atmosfære, og så holder de op. Der er mange, der glemmer, at der skal være plads til både den stive Pro Tour-atmosfære og den afslappede vi-er-egentlig-ligeglade-med-snyd-stil - og for meget af det første er ved at skubbe det andet helt ud.

I øjeblikket støtter Wizards of the Coast turneringsmiljøet og gør ikke rigtig noget for dem, der kun spiller for sjov...

Spørgsmålet er, hvad man kan gøre. Det er let nok at opfordre de mere tekniske spillere til at komme til turneringer, men hvordan kan man aktivt få den anden gruppe til at blive ved med at spille? Man kan selvfølgelig holde turneringer, der ikke tæller på ranglisterne og derfor slet ikke behøver være så regelrette, men selv de har en tendens til at blive overtaget af spillere, der spiller meget seriøst og vil være strikse.

Men det virker, som om I gør meget for at fange de ganske få, der faktisk snyder...

Den ideelle turnering er én, hvor der ikke er én eneste, der beskylder en anden for at snyde - og vi strammer reglerne op for at nå dertil. Hvis vi skrider ind over for alle småtingene, selv de små overtrædelser nogle laver uden at ville snyde, holder alle forhåbentlig helt op med at lave dem. Det ville være vidunderligt at kunne køre en turnering uden at give en advarsel til nogen, men jeg vil ikke nå målet ved at sige 'gør, som I har lyst til'.

Nu vi snakker om turneringer - hvilken dom har været den sværeste at træffe for dig?

De sværeste afgørelser, jeg har haft i det seneste års tid, er de klassiske situationer, hvor man kommer over til et bord, hvor spillerne er uenige om, hvor mange liv den ene har tilbage. Hvad skal man gøre? Forhåbentlig kan vi gentage de sidste par ture med dem og få rettet fejlen, så alle er glade, og vi kan komme videre... Når det ikke kan lade sig gøre, er vi efterhånden nået frem til, at vi generelt vil stole på den mest stabile bogføringsmetode ved bordet. Hvis én bruger terninger og den anden bruger papir og blyant, får ham med papir og blyant normalt ret.

Men spørgsmålet om, hvad der er sværest, bevæger sig hele tiden. Ved en Pro Tour er det sværeste regelspørgsmål som regel det, der aldrig er blevet stillet før.

Hvad er groveste fejl, du nogen sinde har lavet?

Det var i en almindelig turnering, ikke en Pro Tour eller kvalifikation eller sådan noget. Der var to Steven'er med, og jeg tog fejl af dem og kom til at diskvalificere den forkerte spiller...

Fik I rettet op på det?

Vi opdagede det ikke i tide, men vi rådede bod på det ved at give ham nogle kort og andre produkter - og undskyldte meget inderligt.

Chaos Orb - det værste af dem alle
Artifact, casting cost 2:
'1, tap: Flip Chaos Orb onto the playing area from a height of at least one foot. Chaos Orb must turn completely over at least once, or it is discarded with no effect. When Chaos Orb lands, any cards in play that it touches are destroyed, as is Chaos Orb.'

Hvilket kort er så det mest irriterende, der er lavet?

Helt klart Chaos Orb, på grund af alt det vrøvl om 'hvor langt fra hinanden må jeg lægge mine kort?', 'må jeg tape dem fast på bordkanten?', 'må jeg have dem i jakkelommen?', må jeg dit og dat...

Så vidt jeg ved, er det også det eneste kort, der nær har fået en spiller stukket ned ved en turnering. Den ene spiller spurgte 'spiller du med Chaos Orb?', og den anden sagde nej, så den første lagde sine kort, som han plejede - og seks ture senere spillede den anden så sin Chaos Orb, hvorefter den første fløj hen over bordet og på ham.

Til sidst: Hvis du skulle være et Magic-kort, hvilket ville du så være?

Hvis jeg skulle være et Magic-kort...

Mit yndlingskort har altid været Rabid Wombat. Jeg plejede at skrive navne i hjørnet på mine, så jeg kunne se, at det her var Fluffy og så videre...

Rabid Wombat - Wylies yndling
Summon Wombat (0/1),
casting cost 2GG:
'Rabid Wombat gets +2/+2 for each creature enchantment on it. Attacking does not cause Rabid Wombat to tap.'

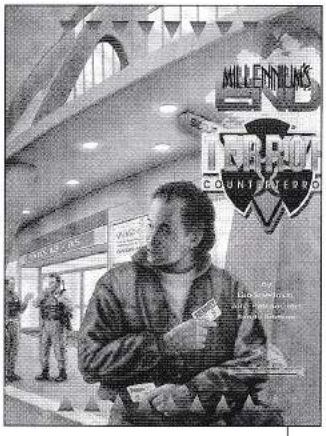
Tak.

Selv tak.

Hej for dig og... øv nej det er bare de Anmeldelser

Redigeret med fløjlshånd i stålhandske af Kasper Nørholm

de hårde realiteter og andre ting, som din mor ville have forbudt dig at vide, da du var barn.



Terror/CounterTerror
Supplement til Millenium's End
af Lisa Smedman, John Fletcher & Sandy Addison.
Chameleon Eclectic Entertainment.
144 sider; ca. 150,00kr.

Af Thomas Løfgren.

Terror/CounterTerror er det første supplement til **Millenium's End**, jeg er stødt på. Den handler, som titlen så smukt forkynder, om terroristgrupper og deres modstykker, anti-terrororganisationerne.

Bogens første afsnit giver først en kort gennemgang af terrorismens historie, hvorefter begrebet terrorisme defineres og beskrives. Terrororganisationen og dens forskellige udformninger, beskrives ud fra 8 punkter: Aktivitet, ideologi, metodologi, disciplin, finansiering, offentlig profil, organisation og forbindelser. Afsnittet giver et godt indblik i hvor bredt et emne terrorisme er, men er meget firkantet skåret ud og har en noget lærebogsagtig karakter over sig. I den næste (og helt klart bedste) del af bogen tages der fat om "virkelige" terrororganisationer, både virkeligt eksisterende grupper som **ETA, Worldwide Islamic Jyhad, IRA** og mere eller mindre opdigtede grupper som fx. *Gaia's Fist* (miljø-terrorister) og *The Children of Danu* (computer-terrorister/hackere).

De dybdegående beskrivelser er delt op i to. Første del er en slags sagsmappe, som man kunne forestille sig var i en anti-terrororganisations hænder, mens den anden del er *The Real Scoop*, der handler om, hvad der virkelig foregår inden for terrororganisationens rækker, om hvem der trækker snorene, om hvilke andre organisationer gruppen arbejder sammen med og om dens planlagte operationer, der kun venter på at blive udført (da-da-da-daaa!). Disse beskrivelser er gode som inspiration til scenarier og er spændende at læse, men måske en smule kortfattede. Denne form for beskrivelse gentager sig i næste afsnit, der omhandler anti-terrororganisationerne. Her beskrives bl.a. **Delta Force, Special Air Service** og **FBI's Hostage Rescue Team** samt et par opdigtede organisationer. *The Real Scoop* er også her underholdende læsning og handler om de enkelte organisationers stærke og svage sider, interne magtkampe osv.

Bogen rundes af med en sektion man kunne kalde "terrororganisationens daglige drift", den kommer ind på, hvordan terroristgrupperne foretager rekruttering og træning af soldater, planlægger aktioner og spreder propaganda.

Terror/CounterTerror kan bruges som inspiration til et hvilket som helst nutidsrollespil. **Chameleon Eclectic Entertainment** har været kloge nok til at lade deres indvikle-de **Millenium's End**-regler blive hjemme og har koncentreret sig om at levere noget godt baggrundsmateriale, hvilket jeg synes er lykkedes dem rimeligt godt. **Terror/-CounterTerror** kan derfor anbefales, hvis du synes, at terrorisme er et interessant emne.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Chameleon Eclectic Entertainment.

Isle of the Mighty.
Supplement til Changeling: The Dreaming
af Beth Fischi, Jennifer Hartshorn, Deena McKinney & Wayne Peacock.
White Wolf, Inc.
192 sider; 187,00 kr.

Af Rasmus Rasmussen.

Det var med meget små forventninger, at jeg gav mig i kast med at anmelde endnu et **WW**-supplement. Og så endda til et spil, jeg ikke spiller tit nok til, at det gør noget. Jeg ventede mig endnu en standardbog, men her blev jeg noget overrasket. **Isle of the Mighty** er på den ene side en helt almindelig baggrundsbog til dem, der vil køre en **Changeling**-kampagne i Storbritanien. På den anden side er der noget ret fedt over den måde, hvorpå den er lavet.

Det første, der slog mig, var at hele bogen er trykt på glittet papir og i farver. Alle illustrationerne er ligeledes i farver - og så er nogle af dem endda ret gode. En meget indbydende og behagelig start på læsningen. Det næste, der gjorde et godt indtryk var, at bogen faktisk er hele tre baggrundsbøger i én. Forstået på den måde, at den indeholder separate beskrivelser af hhv. England, Skotland og Wales, hvilket jo er *cool*, hvis man alligevel kun interesserer sig for et af områderne.

Men så gik det også lidt i stå med det imponerende. Selv om teksten er fuld af oplysninger, som sagtens kan bruges som inspiration, fandt jeg mig selv bandende og svovlende over hele tiden at blive afbrudt af dårlige og selvopfundne citater. Ydermere er store dele skrevet som en fortælling, hvilket også fejler, fordi det bliver kedeligt i længden. Der var flere afsnit, jeg ganske simpelt ikke gad læse færdig. Stort minus.

Alt i alt en flot, men lidt kedelig fornøjelse. Bogen er brugbar, men tung at komme igennem (på trods af alle farverne). Hvis du er meget tålmodig eller stor fan af fortællende rollespilstekster, så kan du med garanti få et par gode ideer, også selv om du ikke spiller **Changeling**. Men jeg er glad for, at jeg ikke har brugt mine egne penge på den.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Goblin Gate.

Rottens Karakterbog:

½ rotte:	Rotteføde!
1 rotte:	Makværk!
1½ rotte:	Nogen fik en idé. Den skulle de ikke have fået.
2 rotter:	OK, OK. Hvad skal man sige? Godt forsøgt...
2½ rotte:	Gennemsnitsprodukt. Ingen overraskelser her.
3 rotter:	Afpudset og gennemarbejdet, men ikke det mest innovative, man har set.
3½ rotte:	Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.
4 rotter:	Fremragende; en laber lille pakke, der sætter mit mundvand i gang.
4½ rotte:	Sublimt! Står det ikke på din reol, er det en fejl i din opdragelse.
5 rotter:	Rottens føde! En kosmisk oplevelse...

The Legend of Yore.
NYT Rollespil
af Brennan Taylor.
Galileo Games, Inc.
240 sider; ca.240,00 kr.

Af Vibeke Wichfeldt.

Denne anmeldelse kunne - næsten - begrænses til følgende sætninger: "*Der er intet nyt under Solen, men det hænger sammen.*". For **The Legend of Yore** er ganske enkelt et fantasy-rollespil. Hverken mere eller mindre. Det henvender sig til et publikum, der har lyst til at spille fantasy, men som er trætte af komplicerede og/eller matematisk baserede systemer med tonsvis af tabeller som fx. **AD&D**, **Rolemaster/MERP**, **NeverWorld** etc., og som heller ikke er interesserede i nyskabende/eksperimenterende fantasy-settings som fx. **Warhammer Fantasy Roleplay** eller **Earthdawn**.

The Legend of Yore er et konservativt fantasy-rollespil med en setting ("*The Known World*") efter mors opskrift. Verden er ikke inficeret af *chaos* som i **WFRP** eller hærget af dæmoner som i **Earthdawn**. Næh... her ved man, hvad man får: et *lige-ud-ad-landevejen* fantasy-spil med et simpelt, ligetil og logisk opbygget procentbaseret system, der ikke forstyrrer selve rollespillet for meget.

Man kan mene, at **The Legend of Yore** umiddelbart lyder uspændende. Det er selvfølgelig en smagssag, men **Brennan Taylor** har - på trods af? - sit konservative udgangspunkt formået at tage både genren fantasy og rollespillet som udtryksform alvorligt - samtidig! Og det er vist ikke så lidt endda. Efter min mening har der længe hersket en lidt snobbet indstilling til fantasy-genren i (dansk) rollespil; hvis man spillede fantasy, kunne man vist ikke tages helt alvorligt som rollespiller. En holdning, der har været stærkt forbun-

det med en ringeagt af **AD&D**, som stadigvæk er det inkarnerede (læs: mest spillede) fantasy-spil - systemet til trods. Og det er egentlig synd for genren fejler sådan set intet. Men **Brennan Taylor** har ikke problemer med at tage sig selv alvorligt. Og det bliver en force i **The Legend of Yore**, der således er et oplagt valg for fantasy-folket, hvadenten de er konservativt mindede eller mere eksperimenterende. For eksperimenterne kan man jo altid selv sørge for, når man først har et anstændigt grundlag at gå ud fra. Det grundlag kan **The Legend of Yore** fint levere.

Som afsluttende bemærkninger føler jeg en trang til at nævne et par kuriøsiteter i forbindelse med **The Legend of Yore**: Det kan godt være, at spillet er konservativt, men det er bestemt ikke politisk korrekt (i hvert fald ikke i Guds eget land): Kan man kaste formularer (og det kan potentielt alle i **The Legend of Yore** i øvrigt), kan man fx. kaste den herlige formular *Extend Orgasm*! Gæt selv, hvad den gør. Desuden må **The Legend of Yore** kreditteres for sin realisme: Den afart af menneskeracen, der svarer til os - altså nordboere - er *den* race i spillet, der har flest *initial levels* i *Drink Alcohol*, nemlig 5. Til sammenligning har dværgene 2! Det er jo velkendt, at den danske folkesjæl er brygget af humle. Hatten af for et imponerende research-arbejde ...

Anmeldereksemplar sponsoreret af Galileo Games, Inc.

Age of Renaissance
NYT brætspil (Vildt!)
af Jared Scarborough & Don Greenwood
Avalon Hill.
Stor papkasse; 490,00 kr.

Af Mette Finderup.

De rigtig gode brætspil befinder sig efter min mening et sted mellem **Risk** og **Empires In Arms**: De skal kunne overstås på en dag, have regler, der er logiske og til at forstå, besidde et strategisk element og frem for alt være underholdende. Det har **Avalon Hill** næsten formået med **Age of Renaissance**.

Typisk for firmaet, er **Age of Renaissance** meget smukt udført: En stor indbydende kasse, en tyk spilleplade i mange farver og lækre små papbrikker med våbenskjolde, som man kan skubbe rundt i Europa og Fjernøsten, mens man i sin egenskab af storkøbmand erobrer mere og mere af verdenshandelen samtidig med, at man lærer sit folk at bygge større skibe og brænde kættere. Desværre er det også typisk for **Avalon Hill**, at deres regler er skrevet på kaudervælsk, så det først er, når man begynder at spille, at det går op for én, hvad designerne egentlig mente med det, de skrev i de ni sider med regler.

Kampsystemet var nok det, der undrede os mest. Det er meget enkelt, men bygger i høj grad på tilfældighed. Alligevel holder logikken i kampene stik: Du kan altid trænge ind på et fremmed marked, men det kommer let til at koste dig tid og store dele af dine ressourcer. Kampene afvikles til gengæld hurtigt, og det giver spillet et godt flow.

Age of Renaissance minder på mange måder om det klassiske brætspil **Civilization**, men har den store force, at det er inddelt i tre intervaller, så man kan spille, hvadenten man har tre, fem eller syv timer til rådighed. Det er dog et meget livligere spil end **Civilization**, for de forskellige varer handles i byer langt fra hinanden, og det synes svært at vinde, medmindre man på et eller andet tidspunkt bevæger sig ind på et fremmed marked og giver de andre købmænd en på goddagen. Modsat savner jeg dog den kaotiske handelsfase fra **Civilization**. Den havde ellers været så oplagt i et spil, hvor man netop agerer handelsfolk.

Vi spiltestede **Age of Renaissance** med en blanding af rolle-, bræt- og kortspillere, der alle var enige om spillets kvaliteter. Det er et must i enhver klub eller liebhavers spilbibliotek.

Ups!

I den store anmeldelse af Hidden Invasion i nr. 16 havde vi desværre glemt at oplyse, at spillet var sponsoreret af Goblin Gate. Vi beklager.

Fønix anbefaler:

Saga Rules System - Dragonlance: Fifth Age.
Rollespil
af William W. Connors & Sue Weinlein Cook.
TSR, Inc.
Lille papkasse; 199,00 kr.

Traditional fantasy á la TSR, men i følgeskab med det mest ultimative fantasy-system siden...siden...siden...meget længe! For folk, der kan spille rollespil. 4½ rotte.

Feng Shui - Shadowfist Role Playing.
Rollespil
af Robin D. Laws.
Dædalus Entertainment, Inc.
286 sider; 254, 50 kr.

Magi. Tidsparadokser. Død og vold og klicheer. Absurd-genialt actionfilm-rollespil; John Woo møder Douglas Adams; Conan på eventyr med Keyser Söze. 4 rotter.

Apollo.
Scenarie til Dark Conspiracy
af Caspar Vang.
Selskabet til Viking-Cons afholdelse.
36 sider; 25,00 kr.

Prisbelønnet dansk scenarie. Det er mørkt, vådt og gustent; næsten ubehageligt i sin udkrængning af menneskelig svaghed. Skræmmende scenarie af litterær kvalitet. 5 rotter.

FUDGE
(Freeform Do-It-Yourself Universal Gaming Engine).
Rollespil
af Steffan O'Sullivan.
Grey Ghost Games.
104 sider; 102,00 kr.

Det fleksible spil fra Nettet; systemet, der giver dig værktøjerne til at designe dit eget system til din egen kampagne ud fra dine egne behov. 4 rotter.

Battle Cattle
Figurkrigsspil
af Aldo Ghiozzi & Matt Stipicevich.
Wingnut Games.
46 sider; 67,50 kr.

Tag et stykke kvæg, fx. af plastic, forklæd det som en soldat fra Space Hulk og tæv din nabos, før hans tæver din! 4½ rotte.

Ars Magica: 4th Edition.
Rollespil i ny udgave af Jeff Tidball & John Nephew
Atlas Games.
272 sider; 254,50 kr.

Ars Magica er tilbage - igen, igen, igen. Men det er stadig fedt... 4 rotter.

Byzantium Secundus.
Supplement til Fading Suns af Christopher Howard, Andrew Greenberg & Bill Bridges.
Holistic Design, Inc.
128 sider; 158,00 kr.

Idésprudlende sourcebook til sci-fi-spillet Fading Suns. Det er ikke toiletpapir pengene bør gå til. Køb denne bog! 4 rotter.

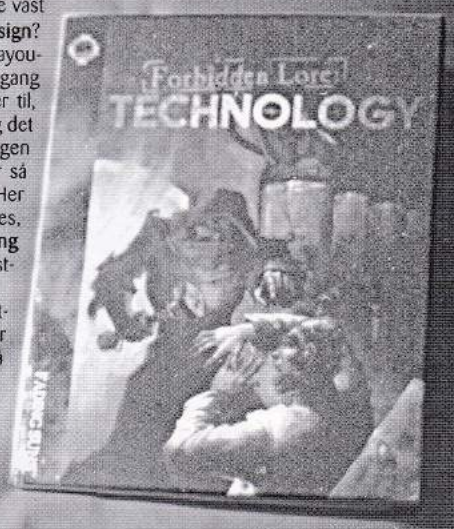
GURPS Compendium II
Artikelsamling til GURPS
Samlet af Sean Punch.
Steve Jackson Games.
192 sider; 186,50 kr.

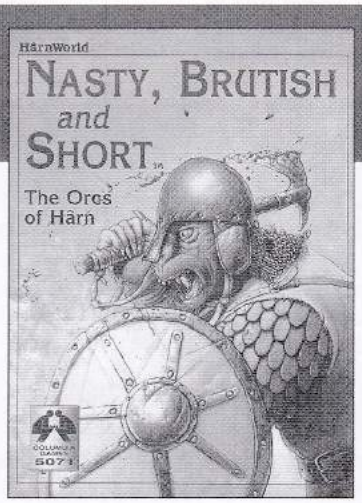
Bredtfavnende artikelsamling med baggrundsmaterialer om dette og hint. Også relevant for andre end GURPS-freaks. 4 rotter.

Forbidden lore - technology
Supplement til Fading suns
Holistic design.
120 sider; ca. 150,00kr.

Af Kongen.

Min første tanke da jeg fik **"Forbidden lore -Technology"** stykket i hånden var; bliver der virkelig ikke udgivet andet for tiden? eller er vi allerede udsat for "the vast number of expansions" vi er blevet truet med fra **Holistic design**? Nå, bogen ligner jo de andre til forveksling; pænt og sobert layoutet med de sædvanlige gråtone- og stregtegninger - denne gang forestiller de bare maskiner, hvad man kan bruge maskiner til, våben, maskiner, sære aliens med maskiner, og maskiner. Og det er vel egentlig også meningen at de skal forestille det bogen handler om -maskiner af enhver art. Hvis alle de maskiner så bare var radikalt anderledes end alle de andre sourcebooks. Her har det bare knebet med nytænkningen visse steder. Bevares, der er da både rumskibe (***se også*: StarWars the roleplaying game**), våben (***se også*: alle andre rollespil**), og -hold nu fast- ***magiske maskiner*** (***se også*: AD&D**).
Bogen ville være komplet overflødig hvis det ikke var for afsnittet om kirkens holdninger til maskinerne gennem tiden. For ganske som i den "virkelige verden" vil kirken gerne sidde på enhver form for menneskelig udvikling -i dette tilfælde de kunstige implantater. Og det er da egentlig interressant at læse om (- *nej ikke sådan nogle implantater*)
Men ind imellem er der da sjove dingenoter der kan kvikke en kampagne op.
Alt i alt er **Fading suns** ved at udvikle sig til en solid og gennemarbejdet kampagneverden med gode muligheder.





Nasty, Brutish, and Short
Scenariepakke til HârnMaster
af Edwin King.
Columbia Games, Inc.
52 sider; ca. 145,00 kr.

Af Adam Bindslev.

Nasty, Brustish, and Short er et supplement, der handler om orker. Intet andet end orker. Det skal anvendes i den verden der hedder *Hârn*, som hænger sammen med **Columbia Games'** temmelig ukendte system **HârnMaster**. Dog skriver de selv på omslaget, at bogen kan bruges til ethvert regelsystem.

I bogen gennemgås der fem forskellige ork-racer med deres samfundsopbygning, sprog, religion etc. Derefter introduceres de forskellige stammer og kolonier, hvilke racer de består af og, hvor på kontinentet *Hârn* de befinder sig. Resten af bogen (omkring 2/3) består af fire eksempler på disse stammer og deres tilholdssteder (grotter og kældre). Til dette hører seks scenarier.

Alt i alt lyder dette som en seriøs og grundig gennemgang af begrebet orker. Det er det bare ikke! Racerne beskrives overfladisk og visse steder bliver det ufrivilligt komisk. Ideen om, at orker formerer sig som insekter, det vil sige med en "dronning", der lægger 80 æg, forekommer mig fuldstændig usandsynlig og temmelig latterlig i betragtning af, hvor menneskelige disse væsner ser ud. Godt nok er det fantasy, men der må være en grænse.

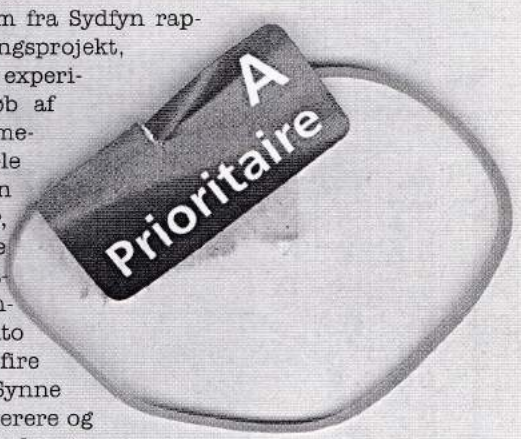
Der gennemgås 32 stammer og kolonier på fire sider. Det bliver naturligvis kort - for kort! Det kan ikke engang tjene til inspiration...

De fire eksempler er mere omfattende, men beskrivelsen bliver ikke til meget mere end forklaringer af nogle tåbelige kort, der mest alt ligner noget selv **TSR** holdt op med at producere for 15 år siden. Scenarierne er, på trods af alle de fine ord på omslaget, ganske enkelt *dungeon-crawl*! Der er ingen finesse (et scenarie fylder mellem ½ og 3 sider!), ingen overraskelser og enhver bare rimelig øvet fantasyspilleder kan gøre det bedre. Bag på bogen skriver **Columbia Games**: "*Quality, detail and consistency are our hallmarks.*" Det er til at dø af grin over. Hvis så bare orkerne havde været grønne - men det er de ikke engang.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Columbia Games, Inc.

I Sandhedens Tjeneste
af Ask Agger og Per von Fischer

Episode 4:
"Your mission, mr. Phelps, should you choose to accept it..."



Den Seksuelle Forbindelse

Klinisk sexolog Synne Skam fra Sydfyn rapporterer fra sit livs forskningsprojekt, IST's stort anlagte kliniske experiment om rollespil, der løb af stablen i påsken på en hermetisk forsejlet kommuneskole et sted i Danmark. Sammen med to andre eksperter, ernæringseksperten Tage Balle og personlighedsanalytikeren Kim van Nok, vandrede Synne Skam incognito rundt blandt rollespillere i fire dage. Til feltstudiet lod Synne Skam sig ambulant brystoperere og fik 300 cm3 silicone i brysterne. Hendes dække var en læderklædt, tøjsmidende, storbarmet live-spiller fra Sjælland. Tage Balle og Kim van Nok tog mindre radikale, men ikke mindre overbevisende, midler i brug. Forskerholdets rapport, som vi her bringer uddrag af, er rystende og tankevækkende læsning.

Synne Skam: "Det seksuelt underbemidlede flertal forsøger li' som at få afløb gennem det kollektive spil, ik? De skiftes til at påtage sig rollen som kvindeligt seksualobjekt og for mange dem er spilsessionen iscenesat som en slags seksualakt: de klæder sig fornemt på, tænder levende lys og lægger en intim stemning med baggrundsmusik og sårn. Der er sågar blevet lavet undervisningsmateriale om hvordan spillerne skal "forføres". Al denne indestængte seksuelle frustration kanaliseres mod en fåtallig skare af kvindelige deltagere. Det skulle ikke undre, om der mere eller mindre i det skjulte indgik voldtægtstemaer i en del af historierne. Det er som om drengene forsøger at distancere sig fra sceancernes homoseksuelle undertoner ved at lægge an på alle hunkønsvæsner. Det er der en del ikke just tiltalende kvinder, der benytter sig af - man kan næsten tale om haremslignende tilstande. Om gruppeonani i sovesalen vil jeg blot sige at...."

Tage Balle: "Jeg er dybt forundret over de usunde kostvaner og umådeholdne drikkeri. Nok er skak en intellektuel sport, hvor deltagerne sjældent får motion, men.." "Rollespil siger I? Derfor kan I da godt løbe lidt og spise råkost, jeg troede sådan noget med leg og boldspil var for aktive unge mennesker. Se blot på lugtgenerne i sovesalen og de mange bumser, der er behov for lange gåture og urtethe. Plejer spejderbevægelsen altid at afholde sådanne arrangementer?"

Kim van Nok: "Hvor var det bare dejligt og livsbekræftigende at se så mange dejlige og smukke mennesker komme hinanden ved. Jeg ku' tydeligt fornemme det umådelige psykiske potentiale der var tilstede i det kreative samvær. Desværre oberverede jeg visse hæmninger, der ligesom bremser for kanaliseringen af al denne positive energi. Hjemme i Scientology gør vi jo det, at..."

Undgå klamme pushere!

Få dit stof direkte fra bagmændene - og spar penge oveni!
Det koster stadig kun 150 kr. at abonnere på Fønix.
Du sparer 15 kr. pr. nummer. En go' deal

Overførsel fra kontonummer

Underskrift iht underskriftsblad

Navn

Adresse

Postnr. og by

Evt. Telefonnr.

Jeg ønsker at starte med nr.: _____

Kroner _____ Øre _____

Til maskinel aflæsning – Undgå venligst at skrive i nedenstående felt

INDBETALING

GiroBank

Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse

Fønix 1-657-2101
c/o Sleipner
Frederiksgade 16B
8000 Århus C

PostDanmarks stempel

Betalingsdato ___ eller ___ Betales nu _____

Dag ___ Måned ___ År ___ Sæt X

4031S (04.97) Giro 180-4960

KVITTERING

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

Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse

Fønix 1-657-2101
c/o Sleipner
Frederiksgade 16B
8000 Århus C

PostDanmarks stempel

Gebyr for indbetaling betales kontant

Kroner _____ Øre _____

+01<

+16572101<

Når man slår op i et leksikon læser man:

rollespil: psykoterapeutisk fremgangsmåde
til at give personer selvbevidsthed
og indblik i sociale relationer.
Ved at opfordre patienter i en gruppe
til at spille eventuelt overdrevne eller
direkte karikerede sider af dem selv,
deres forældre, søskende osv.
åbnes mulighed for en
bearbejdning i gruppen af det fremkomne.

Vi mener: Rollespil er noget helt andet!
Det er eventyr, sjov & ballade,
men først og fremmest samvær!
Hvad mener du?
Kik ind til Goblin Gate
og se det nyeste i rollespil.

Danmarksgade 66-68
9000 Aalborg
TLF: 98 13 37 24 FAX 98 13 45 24

Graven 27
8000 Århus C
TLF: 86 19 43 11

Weatherlight™

Magtens arv. Magics fremtid.

Højt over Dominaria™ samler den heltemodige besætning hemmelighederne fra **Magics** fortid. Før de er nået til vejs ende i dercs rejse vil de have opdaget Magics fremtid. De prøvelser, som luftskibet *Weatherlight*™ gennemgår, vil afsløre overvældende nye kræfter. Kræfter som eksempelvis Avizoa vil løfte sløret for legendariske hemmeligheder med kort som Lotus Vale. Denne udvidelse af **Magic: The Gathering**® vil være med til skabelsen af fremtidige udvidelser; samtidig med at *Weatherlight* bringer dit spil længere ud, end du nogensinde havde forestillet dig.

MAGIC The Gathering®

Wizards of the Coast

Customer Service: +32 14 44 30 44 · http://www.wizards.be

Wizards of the Coast, **Magic: The Gathering** and *Weatherlight* are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Illus. by Donato Giancola. ©1997 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.