



ARMAGEDDON III

# FØNIKS

7-8-9/8 1992

PDO 1-92

# ARMAGEDDON 3: FØNIKS

7. - 9. august, Vestervangskolen i Randers.

Så blænder vi op for Randers Rollespils Klubs tredje rollespils kongres: Armageddon 3 - Føniks. Vi håber at have lært af de erfaringer, vi har gjort på de to foregående, Armageddon og Aftermath. Vi har forsøgt at få så mange nye spil med som muligt - men selvfølgelig er gamle travere som Call of Cthulhu og Warhammer Fantasy Roleplay også med. Eventyrene er denne gang blevet udsat for en del mere testning end sidste gang, og disse ting tilsammen skulle gerne hæve kvaliteten en del.

I modsætning til de tidligere kongresser er der denne gang tale om en total åben kongres - hvilket nok er noget af et sats for en så forholdsvis lille klub som RRK, men HVO INTET VOVER INTET VINDER.

Derfor vil vi selvfølgelig også være glade, hvis udefrakommende vil hjælpe til - det være sig med gamemastering, egne scenarier til Chili CON Carne (se senere) eller noget helt tredje.

God fornøjelse, CON-udvalget.

---

Tilmeldinger skal indsendes senest den 27/7 '92 til:

Jes Jakobsgaard  
Asserrigsvej 11e  
8900 Randers  
86439125

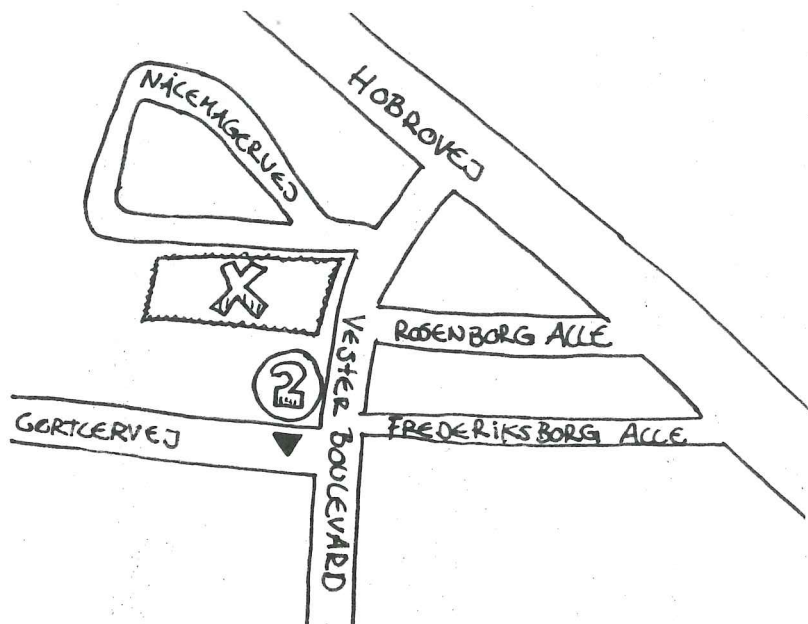
# Praktiske oplysninger.

Armageddon 3: Fønix afholdes på Vestervangskolen i Randers weekenden den 7., 8. og 9. august 1992. Den letteste måde at komme til Vestervangskolen fra midtbyen er med bus. Rute 2 har stoppested rimeligt tæt på skolen (se kort - X er skolen, bussen holder ved 2-tallet).

Kongressen åbnes "officielt" klokken 18.00, men dørene er åbne fra klokken 17.00. Søndag klokken 15.00 afsluttes kongressen med præmieoverrækkelse og OPRYDNING.

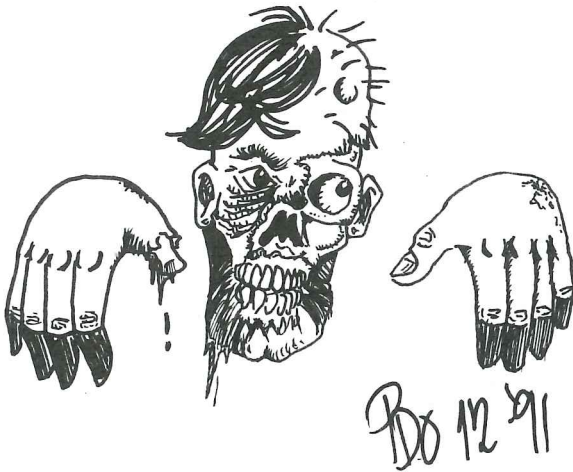
Pris: det koster 50 kroner for ikke-medlemmer af RRK og 25 kroner for medlemmer - entré for spillere er gratis. Der er mulighed for overnatning - og et specielt soverum for spillere.

Mad: der vil blive solgt slik, sodavand og toasts. Endvidere ligger der et supermarked/grillbar indenfor 100 meter. Derudover vil Mutter lave varm mad lørdag aften til den latterlige pris af 25 kroner.



AAAARGHH – Chili CON Carne: er en afdeling af kongressen, som primært beskæftiger sig med mindre seriøse rollespil og hvad I ellers har tænkt jer at slæbe med. Har du tænkt dig at køre et eller andet så kontakt en af kongresarrangørerne, der vil hjælpe dig med at få det arrangeret. Chili CON Carne holder åbent fredag og lørdag nat.

Spiludlån: RRK har et stort udvalg af brætspil, som står til fri afbenyttelse under hele kongressen. Udlånet foregår fra oplysningslokalet.



# **SPILBESKRIVELSER**

Her følger så beskrivelserne af de programsatte aktiviteter. Et enkelt af dem, nemlig FRG, spilles til Chili CON Carne lørdag nat. Ellers er det de "normale" aktiviteter, der beskrives her.

## **Dans la Nuit**

### **Ars Magica**

På covenantet verserer der mange rygter om den redcap, der blev fundet bevidstløs ved porten for nogle dage siden.

På grund af den aura af Vis, som var omkring hende, har kun de ældste Magi endnu våget over hendes søvn.

Blandt såvel Groggs som de yngre Magi har der været store diskussioner om kvindens herkomst, nogle er gået så langt som til at påstå, hun er elver. Kun to yngre Magi er blevet tilladt adgang til kvindens leje.

Disse to Magi forlader samme nat covenantet med et lille følge.

## **Så går den vilde tidsjagt**

### **Marvel Super Heroes**

I det tidligere Dronningborg Bibliotek nær Randers holder Danmarks eneste superheltegruppe, Hvide Kors, til. Der er dog ikke meget at lave, for de eneste superskurke, der har forvildet sig hertil, holdes nu indespærret i Århus Superfængsel. En genial opfindelse har gjort politiet i stand til med et specielt kraftfelt at opløse skurkenes kræfter, så man kan holde dem under kontrol.

Men sådan bliver det ikke ved. Dr. Kosmos, superskurken, der er kendt for sin evne til at manipulere med tid og sted, bryder ud af sin celle, og så går den vilde tidsjagt!

## **Pendragon**

Længe nok havde Jarlen af Salesbury tirret Kong Arthur, ikke nok med at han var Sakser-ven og bagud med sin skattebetaling, men nu

havde han også fornærmet Højdronningen offentligt – nu måtte det have en ende.

Et episk high-fantasy eventyr i Kong Arthurs England.

## Call of Cthulhu 1

"klonk – klonk – klonk". Hvis det forbandede vand ikke snart holdt op med at dryppe, ville hans hovede eksplodere. Han prøvede at rejse sig. Hvorfor helvede blev de også ved med at proppe ham og de andre med de rådne stoffer? Han kunne ikke tænke klart, men prøvede at holde fast i de få facts, der stadig var klare. Navn: Alexander Millfort, – beskæftigelse: professor i psykologi, – sted sindssyge-hospital et sted i Ægypten, – tid: ikke sikkert, 1991 muligvis marts eller april, – mission: at lokalisere og undersøge fle... Benene fløj væk under ham, og han landede på det kolde stengulv. Før alt blev mørkt, kunne han høre en svag stemme fra muren. Måske var han virkelig ved at blive gal.

## Venskaber

### AD&D

Tihere kiggede sig omkring. Sneen faldt kraftigere end den havde gjort sidste år. Fra hvor hun stod kunne hun kigge ned i Ydgard, byen hvor hvor de havde aftalt at skulle mødes, når et år var gået.

Gad vide, om alle kom. Tihere håbede det. Hun havde ikke set sin søster siden de havde skiltes der, og hun længtes også efter de andres venskaber. Hairl, krigeren; Mannoht, troldmanden og alle de andre.

Der var sket så meget siden sidste år. Klankrigene vetspå var blusset op igen, og flygtninge havde overstrømmet grænserne. Der gik også de mærkeligste rygter om, at Slahaarthans sjæl var sluppet fri fra det evige fangenskab, hvor den var blevet placeret.

Men alt det var jo bare rygter. Nu var det om at komme ned i byen og finde de andre, inden det blev for mørkt og koldt.

## Tusmørke Symfonier

### Beyond the Supernatural

Dear sirs,

Sir Abraham ønsker at fejre sit nylige køb af gården Alsonhall med et overdådigt garden party, til hvilket De er inviteret.

Ved festen vil der blive afholdt stor og fin middag, hvorefter Sir Abrahams utrolige samling af kunstgenstande vil blive fremvist for nysgerrige.

Herefter afvikles festen i mere afslappet stil.

Venlig hilsen etc.

Sir Abraham

## Nisser i Washington

### Basic Roleplaying

Richard O'Brian stod på kantstenen og vippede stille frem og tilbage på føderne, så sålerne i hans lædersko knirkede sagte. Han var ude på sin daglige aftentur med hunden. I de sidste syv år havde han hver aften på samme tid gået præcis den samme tur rundt i kvarteret. For at have noget at beskæftige sig med var han begyndt at iagttage stjernerne, og han var efterhånden blevet helt god til at genkende de forskellige galakser, planeter og stjerner. Netop nu iagttog han Nordstjernen; en stille brise tog fat i hans lange frakke og slyngede den fremefter, så den klæbede til hans ben. Der var helt stille. Men hvad var det? – Nordstjernen plejer da ikke at bevæge sig...

## Byen i Skovene

### VISION

Lørdag formiddag bliver der spillet VISION – det nye, danske rollespil, der med lidt held skulle være ude i slutningen af året. Der er tale om et fantasyscenarie af Paul Hartvigson.

## **En delikat affære**

### **Warhammer Fantasy Roleplay**

På et gods lige uden for Miragliano ligger familien Varänvalls gamle stolte herregård. Baron Varänvall, familiens overhoved, hyrer 6 eventyrere til at finde hans sindsyge bror, der er stukket af fra sin celle på herregården. Der er dog den lille detalje, at det ikke må blive offentligt kendt, at Baronnen har en sindssyg bror.

Dette lyder jo ikke så indviklet, men mon ikke der er mere til historien, end der her er fortalt.

## **Petit Børge**

### **Warhammer 40.000**

Chaos champion Doomfoul Gitgrinder of Khorne har forskanset sig på planeten Petit Børge. Champion Doomfoul Gitgrinder har den sidste kortbølge radio på Børge. Din/Jeres opgave er nu, at få fat i radioen, som forøvrigt er af mærket Tandberg, og slippe levende væk fra planeten.

Lav en 2000 points hær og send den med din tilmelding. Der vil være begrænset mulighed for at låne figurer, så skriv på dit Army Sheet om du har figurer.

PS: Vehicles uden targetting grid er ikke tilladt.

- Der vil blive en gave med association til slaget til vinderen.

## **Call of Cthulhu 2**

Vatikanet

15 October det Herrens år 1457.

Til vor trofaste inkvisitor Johannes Paulus.

På grund af dine tidligere bemærkelsesværdige bedrifter i forbindelse med Hekseprocessen i Boulonge og djævlueddrivelsen i Polermo beder vi dig om at tage affære i en mystisk sag i Grossen Birgendorf. Kontakt Francesco af Dominikaner Ordenen når I kommer til byen.

Paul V

-Et usædvanligt Call eventyr i den mørkeste middelalder.



## Toon

"Du milde himmel, hvor er jeg hemmelig," tænkte Sam glad og kiggede på sit spejlbillede. Boksershortsene sad som de skulle og den ACME producerede, oppustelige M.C. dukke sad spændt fast i bæltet. Langsomt tændte han den gennemtyggede Prince-aúr cigaret og tændte for båndet med Poul Dissings indtaling af abekongen. Aldrig havde han været så glad for at være et E.H.O.L.S.M.D..

Sam og hans venner er alle glade for at være medlemmer af agentbureauet E.H.O.L.S.M.D. (Extremt Hemmelige Og Lettere Spøjse Mutant Dyr). De har godt nok aldrig haft en mission, men de har på fornemmelsen, at Staten "gemmer" dem til det helt store. At de alle har en omfattende psykisk historie bag sig, har ialt fald intet med det at gøre.

## GURPS ALL

Det hele begyndte den der aften, hvor der var sing-along nede på "Mother's Finest"-bar. Det var en hyggelig aften. Vi havde vist allesammen fået en genstand eller to for meget og råhyggede os rigtigt omkring vores lille, runde bord, da der skete noget underligt.

Et kraftigt lys viste sig pludselig omkring os, og det var som om resten af baren tonede bort. Det eneste, vi kunne se, var ham fyren med vinger – vist en engel. Det var nogle underlige ting, vi lærte, før vi fandt os tilbage i baren igen.

Gurps All er en mærkelig blanding af lidt af hvert: horror, Science Fiction, pulp og så videre.

Scenariet fører i afslappet stil seks unge danskere gennem deres livs eventyr – og hvilket eventyr!

**HELE JORDENS SKÆBNE STÅR PÅ SPIL!**

## MERP

**Morgoths Levn.**

Året er 1640 i den tredje alder. Orkerne har haft over tohundrede år til at opbygge deres styrker, og de har ikke spildt tiden. Gundabad-

bjerget vrimler med disse hæslige skabninger, og fra Dol Guldur vælter en tyk, sort røg ud som tegn på forøget aktivitet. Heksekongen sidder på sin trone i Angmar og venter på det rette øjeblik, hvor han kan slippe sine horder løs.

I Eriador, Angmars nærmeste nabo, er befolkningen endnu svækket af pesten og tænker med rædsel og fortvivlelse på den kommende krig. Deres vismand, som de plejede at rådføre sig med, er blevet taget til fange af Østerlændingene, og hans skæbne er uvis.

I Gondor er der også fortvivlelse over krigen, der synes uundgåelig. Desuden går der rygter om et mægtigt sagnvæsen, som orkerne råder over, men sandheden af disse påstande betvivles dog.

Men hvor er så de helte, som måske kan redde Midgård fra undergang? Hvor er "Kanya Rhandiri", de seks pilgrimme fra Harlindron? De sidder såmænd i et usselt træbur ombord på et skib, der har kurs mod sørøverbyen Umbar, hvor de skal sælges som slaver.

Dommedag nærmer sig.

## ORM PÅ AFVEJE

### **Heroes Unlimited.**

Projekt "Muto Corporem". Statusrapport søndag d. 8.3.1992 ved Doc. Med. Robert Marshall.

Journal nummer 121.123.45: projektet færdiggjort! De to forsøgsobjekter har udviklet særegne kræfter. Derudover har vi fået kontakt med ti andre. Af disse ti skal fire overgå til tjenesten. Sammensætningen bør laves, så kræfterne supplerer hinanden på bedste måde.

Journal nummer 121.123.52: Første prøve. Emnerne udviste storartede talenter for samarbejde og supplerer. Det er helt sikkert den rigtige sammensætning.

Journal nummer 121.123.54: Første rigtige opgave. Alt forløb vel. Eneste problem er forholdet til myndighederne – en ordning af den ene eller anden slags vil sikkert være en god ide.

Journal nummer 121.123.67: Efter en del prøver og enkelte opgaver i det virkelige liv "slippes" emnerne løs – fremtidig samarbejde med firmaet er aftalt.

## FRG - Fantasy Roleplaying Game

### MOVEX

Produktbeskrivelse: I en fjern fremtid er verden styret af computere. Alt indgår på den ene eller anden måde i de store, verdensomspændende netværk.

Problemanalyse: MOVEX har udstationeret en trekvart procedure, der forhindrer optrædelse af todelsværksfolk. En større del af den produktive del af todelsværksstyrelsen er i følge beholdningsforskydningsmodellen derfor blevet registrerede som systemoverflødige, og kan derfor blive annulleret fra MOVEX.

# TILMELDING

Navn:

Adresse:

Telefonnummer:

Klub:

---

Fredag aften:

Call of Cthulhu 1 [ ]

Ars Magica [ ]

Marvel [ ]

Pendragon [ ]

Lørdag formiddag:

AD&D [ ]

Beyond the Supernatural [ ]

BRP [ ]

VISION [ ]

Lørdag aften:

WFRP [ ]

W40K [ ]

Call of Cthulhu 2 [ ]

Toon [ ]

Søndag formiddag:

GURPS [ ]

MERP [ ]

Heroes Unlimited [ ]

---

VEJLEDNING: for at du har størst chance for at komme til at spille noget, kan du prioritere de forskellige spil – et 1-tal er den højeste prioritet, et 4-tal den laveste. Ønsker du at være SL i et spil – skriv da SL ud for det.