

# ROLLESPILSMAGASINET FØNIX

Nr. 1 · Marts/april · 1994 · 1. årgang · Kr. 35

## "Jeg, en Vampyr"

*Interview med Mark Rein-Hagen*

## "Projekt Pilespids"

*Call of Cthulhu-scenarie*

## "En Bjørnetjeneste"

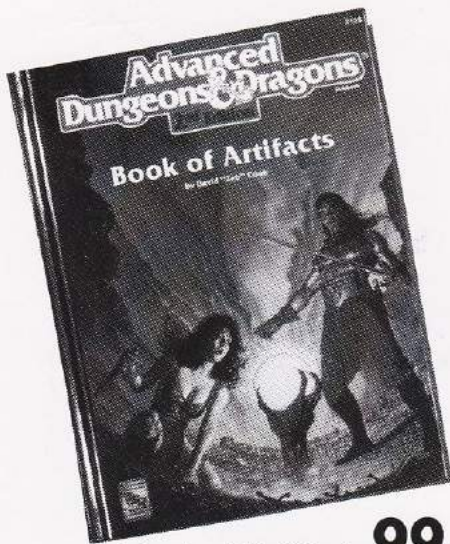
*AD&D-scenarie*

## "Earthdawn"

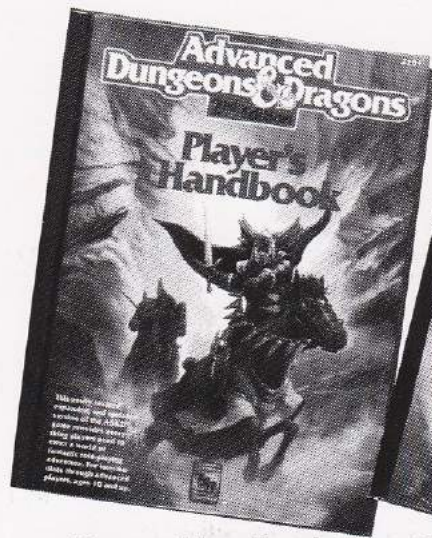
*- en Tema-anmeldelse*



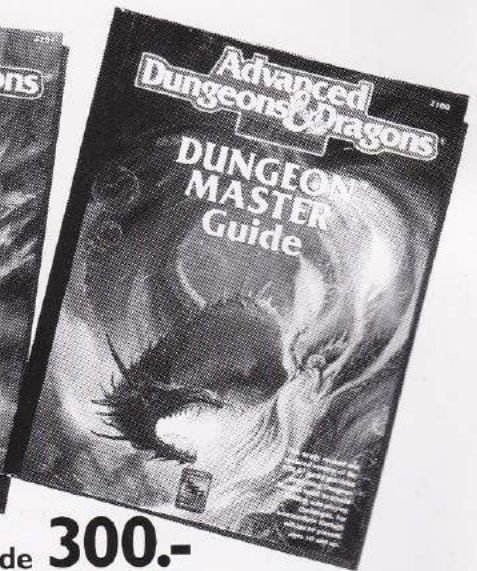




Book of Artifacts **99.-**



Players Handbook +  
Dungeon Master Guide **300.-**

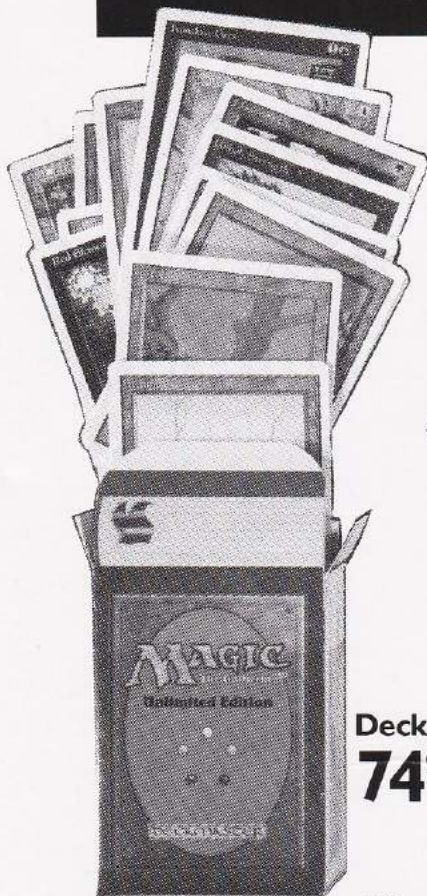


**DANMARKS STØRSTE INDKØBSKÆDE  
MED ROLLE- OG BRÆTSPIL  
PRÆSENTERER FØLGENDE TILBUD  
I ANLEDNING AF FØNIX'S FØDSEL:**

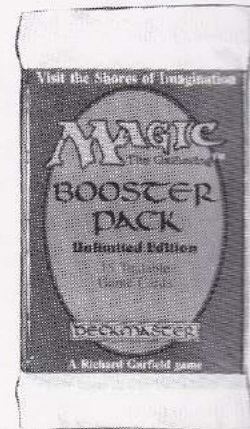
# Magic

## The Gathering

Det vildeste spil i USA og  
nu også  
i Danmark



Deckmaster  
**74<sup>95</sup>**



Boosterpacks  
**19<sup>95</sup>**

Arabian Nights **19<sup>95</sup>**  
(meget begrænset antal)

Antiquities **12<sup>95</sup>** **NYHED!**



**Vi sender over hele landet!**

B.O. Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
B.O. Bog & idé	Rådhusørvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
B.O. Bog & idé	Kongengade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
B.O. Bog & idé	Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Samson Bog & idé	Slotsgade 15	9000 Ålborg	Tlf. 98 12 05 93



# F Ø N I X

## INDHOLDSFORTEGNELSE

<b>Leder</b> Velkommen til Fønix af Mikkel K. Sørensen	4
<b>Centralen</b> Hvad er der på spil i Danmark?	5
<b>"Over stok og sten"</b> Jagt-artikel af Christian P. K. Sørensen	8
<b>"Projekt Pilespids"</b> Call NOW-Scenarie af Lars "Georg" Jensen	13
<b>Earthdawn</b> Temaanmeldelse af Michael G. Schmidt	26
<b>Brevkassen</b>	30
<b>"Jeg, en Vampyr"</b> Interview med Mark Rein•Hagen af Nicholas Demidoff	32
<b>"En Bjørnetjeneste"</b> AD&D-scenarie af Palle Schmidt	40
<b>"Illusionernes Galleri"</b> Artikel om Cyberpunk-genren af Morten Schönau Fog og Carsten Gehling	46
<b>"Dødens Håndlangere"</b> En beretning af Paul Hartvigson	51
<b>Galleri</b> Præsentation af Rene Larsen	54
<b>Nyheder</b>	58
<b>Anmeldelser</b>	60

Mikkel K. Sørensen



## FØNIX

## Udgiver:

Firmaet Phoenix  
ISSN: 0909-007X

## Redaktion:

Ansv. redaktør  
Mikkel K. Sørensen

Christian P. K. Sørensen  
Michael G. Schmidt  
Martin S. Winther  
Nicholas Demidoff  
Paul Hartvigson  
Peter C. G. Jensen  
MM og RR

## Lay-out:

Jan Kjør  
Michael G. Schmidt  
Palle Schmidt

## Århus kontakt:

Lars "Kaos" Andresen  
Telefon 8618 2218

## Forside:

Tony Szcudlo

## Tryk

P.F. Offset & reklame

## Adresse og telefon

FØNIX  
Mikkel K. Sørensen  
Nørre Allé 19D, 1. 224  
2200 København N  
Telefon 3139 3740

Bladet er sat med  
Frutiger Bold og  
Garamond Regular

Tak til Jill Lucas fra  
EASA Corporation

Produktnavne brugt i  
dette blad er handelsmarks  
ejet af de firmaer, der  
producerer disse pro-  
dukter. Brugen af disse  
uden angivelse af trade-  
mark-status skal ikke  
tages som en udfordring  
til denne.

Information angående  
reklamer kan indhentes  
på ovennævnte adresse.

## Velkommen til Fønix nr. 1.

Et nyt rollespiltidsskrift har set dagens lys. Hvorfor nu det, kan man spørge. Hvad skal vi med endnu et blad?

Initiativtagerne bag Fønix er alle erfarne folk fra rollespilmiljøet i Danmark, og de fleste af os har tidligere arbejdet med spildesign og udgivelse af blade. Vi mener, at Danmark har brug for et tidsskrift der kan fungere som forum for den danske rollespilsdebat, et sted hvor folk kan prøve kræfter med det at skrive om spil. Fønix giver Dig muligheden for at blive hørt og bemærket.

Det er vores ambition at give et bredt billede af rollespillet. I bladet vil vi beskæftige os med så mange genrer, systemer og emner som overhovedet muligt. Vi lægger dog vægt på, at der i hvert nummer skal være ting som er brugbare for de fleste rollespillere. Det betyder, at vi kommer til at arbejde en del med de store spilsystemer (såsom AD&D, Call of Cthulhu, Shadowrun, Storyteller m.fl.) som mange spiller. Men fortvivl ikke. På et eller andet tidspunkt når vi også omkring dit yndlingspil. Den bedste måde at få indflydelse på hvad der skrives i Fønix er, at gøre os opmærksom på hvad du gerne vil læse, så send os et brev - Fønix er også dit blad.

Da jeg satte mig ned for at forfatte denne leder, tænkte jeg selvfølgelig lidt over hvad rollespil egentlig er for noget. Hvad er det der får folk til at bruge så meget tid på disse spil og hvordan påvirker de os? Spørger man Kristent Informations Center (KIC), som beskæftiger sig med Bibelundervisning og samfundsanalyse udfra et kristent synspunkt, er svaret klart:

† "rollespil virker fordærvende på unge mennesker." †

KIC skriver i bogen "Forførelse af børn og unge" bla. følgende: "Vi kan være overbevist om, at der her er tale om en direkte okkult sammensværgelse, der er ved at vende en hel generation fra kristendommen. En sammensværgelse, der skal gøde jorden for den nye verdensorden, som den er fremlagt af New Age-bevægelsen."

Påstanden om, at rollespillere skulle være en stor gruppe af New Age-okkultister, er selvfølgelig noget vrøvl. Citatet er dog godt til at vise hvordan rollespil er blevet behandlet i den offentlige debat. Når folk har hørt om rollespil har det ofte været gennem udtalelser af ovenstående karakter, kommende fra folk med religiøs baggrund, eller gennem mediernes ret ensidige behandling af emnet - det klassiske eksempel er reportagen om de "underlige" folk der render udklædte rundt i skoven og banker hinanden med træsværd.

Jeg mener helt klart ikke, at rollespil er farligt. Det er en hobby, en fritidsbeskæftigelse som ovenikøbet har en udbredt social dimension. Det at folk kan mødes om et spil, for sammen at gå på eventyr i fantasiens verden, må da betragtes som positivt. Hvad angår rollespillets image, så kan vi håbe på, at Fønix, gennem et seriøst arbejde, kan vise omverdenen, at rollespillere ikke (kun) er nogle underlige nørdner med mindreværdskomplekser.

Du sidder nu med det første Fønix-nummer mellem hænderne. Bladet består af et godt og varieret udvalg af artikler og scenarier. De første par numre vil måske mangle en smule kontinuitet, men det kommer som vi får de sidste ting til at falde på plads.

Meget arbejde ligger bag udgivelsen af dette blad, så tag godt imod det.

Mikkel K. Sørensen





# CENTRALEN

v/ Paul Hartvigson

## Hvad er der på spil i Danmark?

Denne spalte dækker nyheder og hvad der sker i Danmark og omegn et par måneder frem.

### STATUS FOR 1994

#### Udgivelser

Udgiverne af *Dragers og Dæmoner* (Wittrock) og af *Dungeons & Dragons* (Fafner Spil) har begge skuffet deres kunder, og man skal ikke forvente, at der kommer nogen produkter fra dem. Fafner Spil er iøvrigt så besværlige at arbejde med, at de har slidt den anden redaktion på deres blad SAGA op. Man skal heller ikke forvente, at SAGA udkommer mere.

Happy Entz-forlaget har dog ikke sovet. Deres oversættelse af det amerikanske "Midgård Rollespil" (MERP) skulle komme i marts, og omtales i næste nummer af Fønix.

#### 1993 i spil, set fra Ålborg, Århus, Odense og København

Det er mere inspirerende at se på hvad spillerne selv kan finde ud af: Her er en gennemgang af hvad der sker i og omkring landets største byer. Jeg kunne blive ved. Men jeg må stoppe et sted, selvom jeg gerne ville fortælle om Vejle og Fredericia, om Randers, om Billund osv. Og så ville jeg gerne vide om der foregår noget i Esbjerg???

Dette er også Kongres-dyrkerens guide for 1994, da tendenserne fra sidste år sikkert fortsætter. Deltagelse i kongresser er en stor, men ikke nødvendigvis, billig fornøjelse. Her er chancen for at møde andre spillere i stort tal, og for at prøve nye spil - eller gamle spil på nye måder. De nævnte kongresser er alle i størrelsen 200 deltagere og opefter, og har for det meste ekstra-arrangementer som spilsalg, auktion, live-scenarier og anden underholdning.

I almindelighed skal man regne med at fyre mindst 2-300 kr. af på mad, snacks osv. - udover entré (omkr. 50-100 kr.), transport og indkøb på kongressen. Det vil undre dig hvor mange 1,5 liters colaer du kan kvæle på en weekend!

#### Århus

FASTA i Århus fremstår som et forbillede for hvordan en klub kan fungere. Konflikter bliver løst, og energien bruges på andet end snak. Fastaval 93 var produktet af flere års arbejde og stabil vækst i arrangementet. Der var satset i god tid på både organisering og på arrangementerne. De fleste eventyr på Fastaval var af en meget høj kvalitet. Her er der en holdning blandt de fleste forfattere af rollespils-eventyr, at det er historien og ikke spilsystemet det kommer an på.

Fastaval i år skulle følge denne tendens. Se omtalen senere.

#### Ålborg

TRoA (The Realms of Adventurers) i Ålborg er en klub der har haft et højt organiseringsniveau, men ikke egne klublokaler. Blandt andet derfor har TRoA satset på at afholde to store kongresser om året for at skabe aktivitet for medlemmerne.

TroAs arrangementer er centreret næsten udelukkende omkring rollespil. Og det er de mest populære - spillede og solgte - spil der er i højsædet. TRoA er altså det bedste bud for dem der vil spille go' gammeldaws AD&D, Call of Cthulhu, Shadowrun osv. Derudover er der en række særlige lokale produkter - fx Wild West-spillet High Noon og det meget kropslige All Together Now.

Når der er en gammeldaws stemning over TRoA Con, må det også siges, at nogle af scenarierne ikke lever op til nye krav om at være skrevet godt, have en god historie osv. Men der er en klart positiv udvikling igang.

Udviklingen er også sket internt i klubben, der har fået egne lokaler (adresse). Den følgende forhøjelse af kontingentet skabte dog nogen utilfredshed og var medvirkende til at klubben er blevet splittet op.



Udbrydergruppen ARL (Aalborg Rollespils Laug) fortsætter med lavere kontingenter og ugentlige spillemøder på biblioteket. Forhåbentligt bremser det ikke Ålborgs udvikling som det nordjyske rollespils-centrum.

TRoA afholder kongres 11-13/3 1994, samt i august (meddeles i nr. 2).

## Odense

FBO (Fantasi og Brætspillere i Odense) er den ældste klub i landet med egne lokaler og egen kongres (Spiltræf). Spiltræf er den ældste kongres der er organiseret af en egentlig lokal klub.

Spiltræf, der har haft et par ujævne år, kom stærkt igen i November 1993 med Spiltræf IX. En aktiv publicity-kampagne gav stor tilslutning, og godt fodarbejde betød at der kom mange fremragende rollespils-eventyr udefra - mange af dem med et decideret klassiker-feel. Brætspilssiden var en smule svag, trods det at FBO har tradition for netop den slags fornøjelse.

Særlige bemærkelsesværdige hits var også en udstilling af kunst fra nogle af de mange fremragende illustratører i og omkring dansk rollespil, og et Feudalsystem hvor spiltræf-deltagerne fik titler efter deres indsats på Spiltræf (som spilleledere, arrangører, scenarieforfattere osv.)

Spiltræf blev næsten overvældet af sin egen succes - med 300 deltagere og mange nye folk blandt arrangørerne. Vi, der har lavet Spiltræf 93, vil se på hvad vi kan bruge erfaringerne til. (Læs om Spiltræf X i nr. 3 og 4).

## København

Modsat andre steder eksisterer der få igangsættende klubber i København. Der er gamle klubber som fx Erebor, der afholder spillemøder to gange om måneden på Amager. En ny klub - Eventyrernes Kreds - er helliget AD&D-kampagner og har egne lokaler på Christianshavn. I Hvidovre og Tåstrup findes to samarbejdende klubber med ugentlige møder.

Store kongresser er Viking Con, DRF-con og Vor Frelser Con (se senere), der alle arrangeres af mere eller mindre organiserede grupper.

Viking Con er Danmarks ældste og største kongres - i 1993 ca. 800 deltagere. Den afholdes af en gruppe folk der bruger hele året på det. Viking Con afholdes hvert år i den første weekend i efterårsferien.

Viking Con har en stærk brætspilsprofil, og derudover er der et stort udvalg af rollespil. Det kan kvalitetsmæssigt være meget svingende - og forholdet for rollespil er ikke de bedste, da der som regel er to hold til at spille i hvert lokale.

DRF-con afholdes af Dansk Rollespils Forening (som er en underafdeling af TSRs RPGA) i september. Den er markeret ved ret organiserede turneringer, hvor man finder den bedste rollespiller i Danmark (hvad fanden formålet så er med det). Vinderen af AD&D-turneringen får en tur til Gen Con i England. Nogle af scenarierne er i serier med stor publikumsappel - og et nyt afsnit hvert år - fx "Tusmørkets Smådjævla" og "Live Spy".

(Læs om DRF-Con i nr. 2 og 3).



## For døren: Nogle begivenheder op til maj

### Fastaval 31/3-3/4 (Påskan):

Efter den overvældende succes sidste år lægger Fastaval op til det helt store show. Blandt hovedattraktionerne er Live-roleplay-eventyret "Et Godt Tilbud" - i sci-fi-cyberjunk-stil. Det er af to af genrens mestre Knudsen & Apollo (kendt for "Blomfeldt" og "Kviktopia" på Fastaval 1990-91).

Et andet højdepunkt er den afsluttende festbanket - blandt andet med uddeling af de forgyldte Otto-pingviner for bl.a. bedste spilpersoner, bedste handouts osv. Samt selvfølgelig bedste eventyr og "publikumsprisen".

Prestigen omkring Otto-prisen er en grund til at eventyr til Fastaval er velforberedte. En anden grund er forfatter-weekenden der afholdtes i oktober. Forfatterne vil i det store hele bevise hvad man kan gøre med rollespil. Genremæssigt har den scenarie-ansvarlige, Nikolaj Lemche, sørget for at vægte så der er lidt af hvert. Alligevel skulle der være et hang til det gotiske - bl.a. gennem tre eventyr til Storyteller serien - Vampire, Werewolf, og en snigpremiere på det nye White Wolf-spil Wraith.

Dette er så meget mere passende eftersom Fastaval som den første kongres i Danmark har inviteret en udenlandsk æresgæst. Det er Mark Rein-Hagen, som vores velorienterede blad har et interview med i dette nummer.

Der er dog en mere interessant gæst - den der står bag Ronni the Rat's Ragtime Café. Det er Fønix's officielle bidrag til Fastaval. Cafeen er i god 1920'er/-30'er stemning med dæmpet belysning, kaffe, te, læskedrikke og underholdning. Caféen er også et stemningsfuldt centrum for et løbende live-arrangement: Mafia - en gammel kongreskending, som deltagere kan spille on-and-off på Fastaval. Der spilles efter ConVersion-regler, udarbejdet af Søs Uth og Anders U. Sørensen, som også leder spillet.

Caféen har åbent det meste af Fastaval (undtagen når den er optaget af private selskaber), og Fønix vil gerne møde dig her. Vi har to større arrangementer:

**Torsdag aften:** Galla på Caféen for vores trofaste læsere & rosset.

**Søndag kl. 14:** Forfattermøde. Om at skrive til Fønix - og om at skrive rollespil i det hele taget. Ved Hartvigson og Demidoff.



Der afholdes også et "Klub-kursus" på Fastaval, lørdag. Deltagere fra klubber skal være opmærksom på muligheder for kommunale tilskud til deltagelse i mødet. Under mødet vil der også være orientering om Landsforeningen.

#### 25-27/3 - Vor Frelser Con:

VF-con er en stærk opløber til prisen som Danmarks hyggeligste kongres. Den afholdes i de stilfulde lokaler på Østavisshavnsgade 11 i København (altså). Udbuddet af eventyr er blandt andet og betingelsen som regel lettere forviret. I gang med har de som regel altid noget svært bag i den. Fønix er selvfølgelig også her for officielt at præsentere Fønix nr. 1 for en større forsamling af rollespillere. Det er selvfølgelig således du sidder med i hånden. Men hvis du dukker op på VF-con kan I blive formelt introduceret!

I vanlig stil var det ikke helt til at få klare og konkrete oplysninger om VF-con ud af arrangørerne her ved redaktionens slutning i januar.

#### Karavanen rykker

"Hvem pukler Kamelerne for?"

Dette er oplægget for den nye landsforening for rolle- og brætspil. Foreningen tilbyder information og rådgivning - særligt rettet mod aktive spillere, klubfolk og kongresarrangører, designere, skribenter og kunstnere. Denne service indeholder fx. oplysning om kommunale tilskud til lokaler og aktiviteter, fondssøgning og foreningsstart.

Medlemskab er gratis, og klubber kan melde sig ind med alle medlemmer.

I løbet af 1994 afholder foreningen en række arrangementer. Blandt disse er:

- 2/4 - Orientering ved klub-kursus på Fastaval
- 13-15/5 - Fælles udflugt til Syd-Con i Lund (Skåne)
- 23-/6 - Sct. Hans-møde og fælles teltlejr nær Fredericia
- Efterår - Forfatterkursus på Erich Hoeneckers lystyacht (Kbh.)

- Efterår - Kunstner-/illustrator-kursus på landsted i Sønderjylland

Oplysninger om Landsforeningen:

**Susanne Rasmussen**  
Ådalen 17, Gummerup,  
5620 Glamsbjerg  
tlf. 64 72 38 16.

**Thomas Sørensen**  
Friggsvej 11, 2tv,  
7000 Fredericia  
tlf. 75 92 93 48

#### Syd Con

Som sagt står landsforeningen for en fælles udflugt til **Syd Con** i Lund (Sverige). Her vil der nemlig være fælles-nordisk konference, hvor man vil søge at få etableret et bæredygtigt samarbejde (og få penge ud af Nordisk Råd). Der er traditionelt en stor og velorganiseret kongres, hvor man vil kunne se hvordan svenskerne gør det. Der vil selvfølgelig også være masser af spil, bl.a. Kult og Illuminati Live. Kontakt Carl-Magnus Hake på tlf. (009) 46 - 40 16 08 51.

## Adresser

*FASTA og Fastaval:* kontakt René Pedersen,  
Niels Juelsgade 20, 1 mf. 8000 Århus C, tlf. 86 10 51 54.  
Klublokaler: Vestergade 29b, 8000 Århus V, tlf. 86 18 59 38

*TRoA:* kontakt TRoA,  
Vesterå 2, 2tv. 9000 Ålborg.  
Klublokaler samme sted.

*FBO:* kontakt Benny Møller,  
Solfaldsvej 12, st. 5000 Odense, tlf. 66 12 05 81.  
Klublokaler: Sdr. Boulevard 126, Baghuset, 5000 Odense C.

*Erebor:* kontakt Bjarne Sinkær/Sebastian Flamant:  
Mynstersvej 10, 2, 1827 Frederiksberg C, tlf. 31 21 02 35.

*Eventyrernes Kreds:* kontakt Sebastian Gundel  
tlf. 33 12 19 39.

*Consim (Brætspil):* kontakt Steen Bøg Madsen,  
Peberhaven 3, st. th. 2730 Herlev, tlf. 42 91 77 41.

*TRC (Tåstrup) og HADK - Orker for Fred (Hvidovre):*  
fælles kontaktperson Thomas Jacobsen,  
Duevej 24, 2600 Glostrup, tlf. 42 45 70 35.

#### Næste gang:

- Rapport fra TRoA Con, Vor Frelser Con og Fastaval.
- Sådan fik klubben lokaler - og sådan gør I! Beretning fra BBOC på Vestfyn.
- Stor liste over arrangementer i resten af 1993.

Vi vil gerne have meddelelser af enhver art om, hvad der rører sig ude i landet. Send besked, foldere, adresser osv. ind til os.

Husk, at der er deadline for nummeret 2 måneder før det udkommer, og at nr. 2 udkommer 1/5. Derfor skal oplysninger om, hvad der sker i maj og juni (og måske i juli og august) være os i hænde senest 1/4 (i anledning af Påsken må I godt strække den til den 10/4).

**DEADLINE FOR NR. 3 ER 1/6.**



# OVER STOK OG STEN



Jagten - en klassiker  
af Christian P. K. Sørensen  
Illustreret af Palle Schmidt

*"Denne gang undslipper du ikke!" Gungrende hestehove og raslende ringbrynjer giver genlyd da sheriffen og hans mænd, for Gud ved hvilken gang, jager en grønklædt skikkelse gennem Sherwoodskoven. Et andet sted, i en anden tid, dykker et velkendt smuglerskib med en halsbrækende manøvre ned i et tæt asteroidefelt skarpt forfulgt af Imperiets TIE-jagere. "They'd be crazy to follow us," mumler piloten, og jagten er igang!*

Denne artikel beskæftiger sig først og fremmest med den iscenesatte jagt - det vil vil sige en jagt der er planlagt fra start, og som er en integreret del af historien. Selvfølgelig kommer man også ud for uventede jagtscener, men det er betydeligt lettere at improvisere når man kender ingredienserne i forvejen.

Det første man bør gøre sig klart er hvem der forfølger hvem. Det er klart, at der er stor forskel på om man forfølger eller bliver forfulgt.

I resten af artiklen vil jeg generelt gå ud fra, at det er spilpersonerne der er forfølgerne, men de fleste af idéerne kan sagtens bruges med omvendt fortegn.

Dernæst skal spørgsmålet "hvorfor?" (selvom det lyder banalt) besvares. I virkeligheden fungerer en jagt nemlig på to planer: Hvad spillernes mål med jagten er (fx at fange en lommetyv der er løbet med deres penge) og hvad spillereleders formål er (fx at de undervejs ramler ind i deres gamle fjende Dr. X!). Nogle få klassiske formål at begynde med kunne være at blive ledt i en fælde, at havne et vigtigt sted (se "kloak-eksemplet" senere), at fange Dr. X, at fare vild eller at møde en Ewok (!).

Hvem husker ikke speeder-bike jagten fra *Jediridderen vender tilbage*, hvor Luke og Leia både jager og bliver jagtet af Imperiets spejdere i et tempo, der gør selv Thorkild Thyrring blågrøn af misundelse. På det ene plan er jagten for rebellerne et spørgsmål om at forhindre at de bliver opdaget, mens jagten på det andet plan også tjener det meget vigtige formål at introducere Ewokkerne, der som bekendt senere får en temmelig afgørende indflydelse.

Hvis man bytter speederne ud med heste, spejderne ud med den onde konges mænd og Ewokkerne ud med skovens elvere, har man med ét en jagtscene der kan passes

ind i de fleste fantasy-historier, og som samtidig kan lægge op til et spektakulært klimaks.

Et sidste klassisk eksempel er det man kunne kalde for "**Predator-effekten**": heltene starter med at være jægerne ligesom Arnold og hans muntre svende i *Predator*, men hen ad vejen opdager de, at de jager noget der er langt stærkere end de havde drømt om, og pludselig er det dem der er byttet!

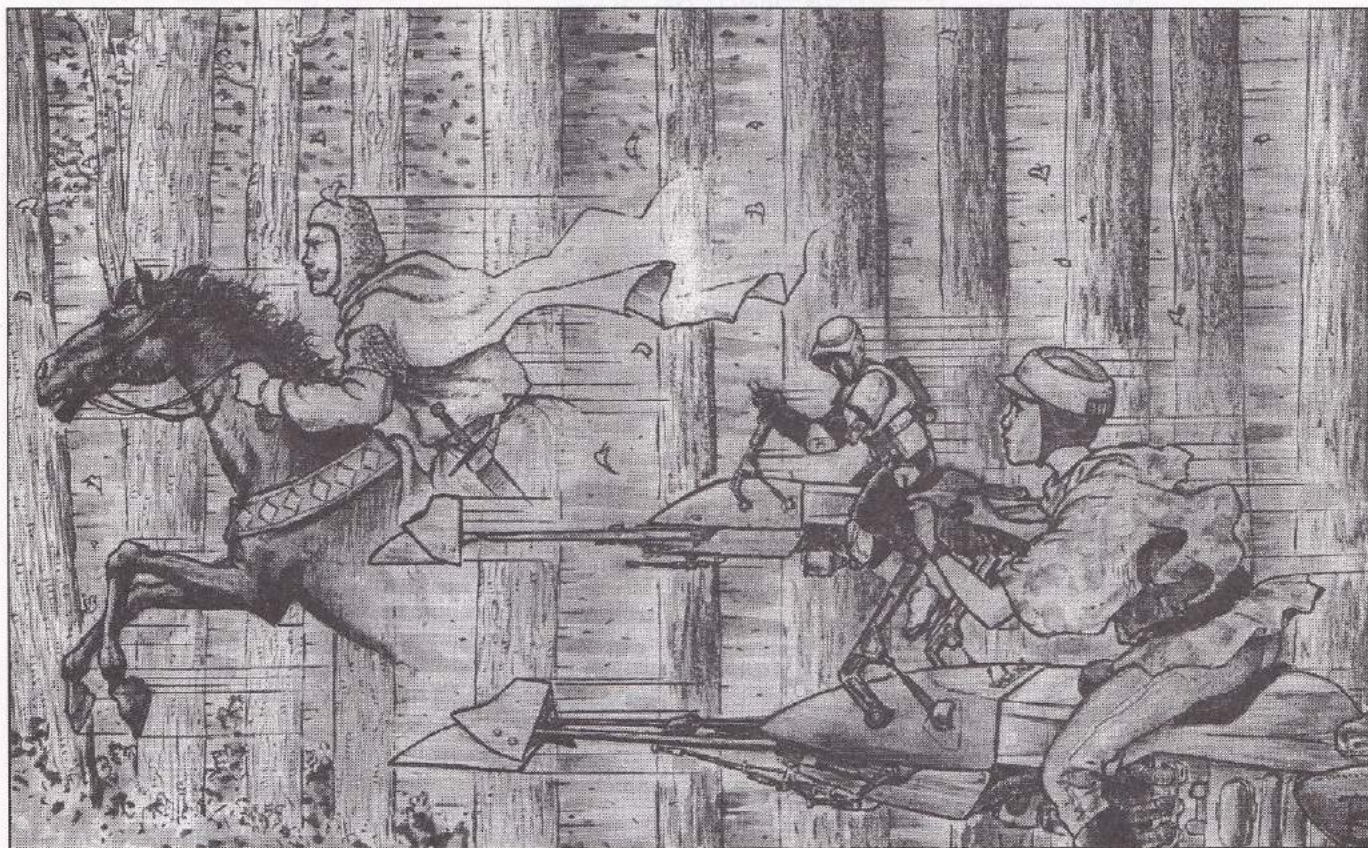
Når formålet er på plads er det tid til at lave en passende "**match**". En jagt foregår ofte i en eller anden form for transportmiddel, og spørgsmålet her er hvad man sætter op mod hvad? Er det to biler der forfølger hinanden eller foregår jagten til fods? Mit bud på hvordan man laver en interessant match er at gå efter noget utraditionelt eller at prøve at give det traditionelle et originalt præg. Hvis det absolut skal være en biljagt, hvorfor så ikke lade det være en cementblander skurken flygter i, eller måske er den eneste bil karaktererne lige kan bemægtige sig en kæmpe brandbil med stige og brandøkser.



Joe og Shorty slentrede hen af FBI bygningens lange, blanke marmorgange. Det var deres sidste dag på jobbet og de var på vej til inspektøren for at modtage det traditionelle guldur og et svedigt håndtryk. Joe skulle lige til at komme med en bemærkning om stedets dårlige air conditioning, da en dør få meter længere nede af gangen pludselig blev slået op og to mænd løb ud. Den ene lille og spinkel med en mappe i favnen, den anden stor og kraftig, bærende en ubehageligt udseende Tommy gun der i næste øjeblik sprøjtede død langt ned ad gangen. Inden ekkoet var døet væk var Joe og Shorty på vej ned af trappen efter skurkene, som de nemt havde genkendt som den grusomme Dr. X og hans hjælper, Johnny "Kneecab" Smith. Johnnys karriere blev dog pludselig afbrudt af den kraftige insisteren fra Joes pistol, men Dr. X kastede sig med en utrolig smidighed ind på førersædet af sin store, sorte Mustang og forsvandt ned af gaden. Joe kiggede sig desperat omkring efter et køretøj, da han hørte Shorty råbe, at han havde en plan ...

En måde at gøre det traditionelle anderledes på er at starte jagten som fx. en ganske almindelig biljagt, og først et stykke inde i jagten lade det specielle element komme ind. Heltene når ikke over jernbaneoverskæringen før toget kommer buldrende og må vente. Da toget er passeret, står skurkenes bil tom på den anden side. Afsted efter toget! Hvis man absolut skal lave en traditionel biljagt, er det i øvrigt et must at se *Bullit* med Steve McQueen, hvor en bil i kampens hede taber ikke mindre end 6 hjulkapsler. Ikke dårligt for en bil med 4 hjul ...

Hvad angår den utraditionelle match er mulighederne fantastiske, men nogle favoritter inkluderer **kampvogn/hest, bil/tog** (begge fra *Indiana Jones III*), **Skoda/cellokasse** (*James Bond*) og **truck/motorcykel** (*Terminator 2*). Man skal blot holde sig for øje at jo mere aparte man bliver, jo sværere har spillerne ofte ved at tage situationen alvorligt (det kan unægteligt være svært at se alvoren i at jage en pølsevogn på rulleskøjter og løbehjul ...).





Mens den kolossale brandbil med en alt andet end fornuftig hastighed arbejdede sig op på siden af Dr. X's brede, sorte Mustang, kravlede Joe møjsommeligt ud på stigen der langsomt svingede til siden. Han trak sig trin for trin videre hen over den nu faretruende svajende stige og bad til at Shorty formåede at holde farten stabil når han om lidt ville forsøge noget der meget nemt kunne blive den sidste ting han nogensinde gjorde...

De næste spørgsmål hedder "hvor?" og - mere interessant - "hvorfor lige dér?". Hvis den eneste grund til at en jagtscene foregår i et bymiljø er at "her befandt spillpersonerne sig nu engang", så er man sprunget over hvor gærdet er lavest (og "den der springer over hvor der er lavest, får et gærde i hovedet" ... vistnok!).

Miljøet jagten foregår i kan det godt betale sig at vælge omhyggeligt. Vælg det fordi det er interessant, og lad dig ikke begrænse! Hvorfor foregår det altid på en dødsvej? Hvorfor ikke på en gågade i myldretiden eller fx. i Lyngby Storcenter (se blot *Blues Brothers*)? Andre muligheder inkluderer broer, tunneller og stejle bjergskrånninger (med lurende laviner og hyrder med selvmordelige fåreflokke), hustage, undergrundsbaner, mørke parkeringskældre, dystre kirkegårde (med åbne grave) og stinkende kloakker. Det vigtige at huske er, at selvom heltene befinder sig på en dødelig vej eller midt ude på en flad mark når jagten begynder, kan man som regel med lidt fantasi hurtigt dreje jagten over i et helt nyt miljø.

Dr. X havde pludselig kastet sin sorte Mustang ind i et dødsforagtende venstresving der sendte både ham og bilen flyvende ud over vejværnet. Joe havde været så tæt på at springe, at han kunne mærke dødens kolde pust i nakken, men da Shorty registrerede hvad der var sket og huggede bremserne i, havde han nært taget springet ufrivilligt. De sørgelige rester af Dr. X's Mustang var endt flere meter nede af en lille skrænt og lå nu på hovedet i udgravningen til en kloak. En nærmere undersøgelse viste intet spor af hverken Dr. X eller mappen med de hemmelige koder. Foran Joe og Shorty åbnede kloakrøret sig som en stor, stinkende mund. Skønt der ikke var en vind der rørte sig, gyngede det gule skilt der hang i indgangen lystigt frem og tilbage. "Danger!" stod der...

Pludselig er en hæsblæsende biljagt blevet til en uhyggelig forfølgelse gennem mørke kloakrør, med råddent vand til over knæene. Man aner ikke om ens næste skridt vil være lige ud over et oversvømmet hul, eller hvor den djævelske Dr. X lurker med sin brede dolk. Miljøet skiftede og jagtens tone og takt-art blev brat ændret.

Når man har styr på jagtens "hvem", "hvad", "hvor" og "hvorfor", er tiden inde til at sætte det hele sammen. Lige så vel som man skal have et vist overblik over eventyret før end man er klar til at køre det, er det nødvendigt at kunne overskue jagtscenens forløb. Den skal helst udgøre en historie i historien med **hook, plot, klimaks og finale.**

Hook'et er det der får spillpersonerne ind i jagten og motiverer dem til at sætte liv og lemmer på spil undervejs. I en jagt vil hook'et ofte være tæt forbundet med eventyrets mål (Luke og Leia forfølger spejderne for at have en chance for at gennemføre deres sabotagemission, der igen hænger sammen med rebellernes overordnede mål: at ødelægge Dødsstjernen. Joe og Shorty kaster sig ud i jagten på Dr. X for at forhindre ham i at overtage verdensherredømmet). Når først spillpersonerne har slugt maddingen, er man sikker på, at der nok skal ske et eller andet, men for at bevare spændingen og holde deres opmærksomhed fanget er det klogt at have i det mindste en kort handling planlagt.

Plottet i en jagt behøver ikke at være ovenud kompliceret, det kan principielt være noget så simpelt som en række forhindringer. Eksempelvis kunne man i jagten på Robin Hood (som artiklen begyndte med) planlægge at første forhindring er et vandløb de skal over, dernæst er der nogle af sheriffens mænd der afskærer Robin vejen og til sidst må Robin - skarpt forfulgt - kæmpe sig over en faldefærdig træbro.

Selvfølgelig bliver det mere interessant, hvis man formår at finde på en mere kompleks handling, hvor forhindringerne udgør en sammenhæng. For eksempel kunne vi ændre lidt på jagten på Robin Hood og sige, at vandløbet i stedet er en flod som der endda er en bro over, desværre et stykke fra der hvor Robin må krydse den. Mens han krydser den, rider en anden deling af sheriffens mænd ud på broen. En af mændene er heldig og rammer Robins hest, der synker sammen under ham.



I farten skader Robin sin ene hånd, men det sinker ham ikke (endnu). Nu ved Robin, at han muligvis kan blive afskåret, og med sheriffen lige i hælene løber han så hurtigt han kan - og lidt til. Dramaet stiger! Med mindre Robin finder på noget helt exceptionelt, bliver han afskåret lige før de labyrintiske grotter han ville søge tilflugt i, og han må satse på den livsfarligt rådne bro der fører over floden fra før - her er den bare ca. 80 meter under ham. Mens han i et sidste desperat spring gør sig klar til at mærke et sværd i ryggen, udjævner vi odds'ne ved at lade de fleste af sheriffens mænd styrte i afgrunden. Tåberne rider nemmelig ud på den pilrådne bro, der selvfølgelig braser sammen.

Men Robin kan ikke ånde lettet op endnu. Sheriffen er ikke dum og forfølger sammen med sin sidste mand Robin over resterne af broen til fods, og da Robin endelig trækker sit sværd bliver han af en skarp smerte i hånden mindet om styrtet i starten af jagten. Således har vi skabt en sammenhængende handling, hvor hver del har et senere formål.

Alt dette skulle gerne lede frem til jagtens klimaks og den store finale, og specielt disse to ting skal der bruges lidt tid og omtanke på. Uden et godt klimaks falder jagten til jorden, og det er ødelæggende for spillernes engagement i historien. Eksempelvis ville det have virket temmeligt tamt, hvis den onde Dr. X bare havde kørt fra Joe og Shorty, eller hvis Joe havde hoppet over på bilen og tvunget ham til at stoppe. I stedet fører kloak-scenen heltene videre frem mod et klimaks inde i en kæmpemæssig dæmning.

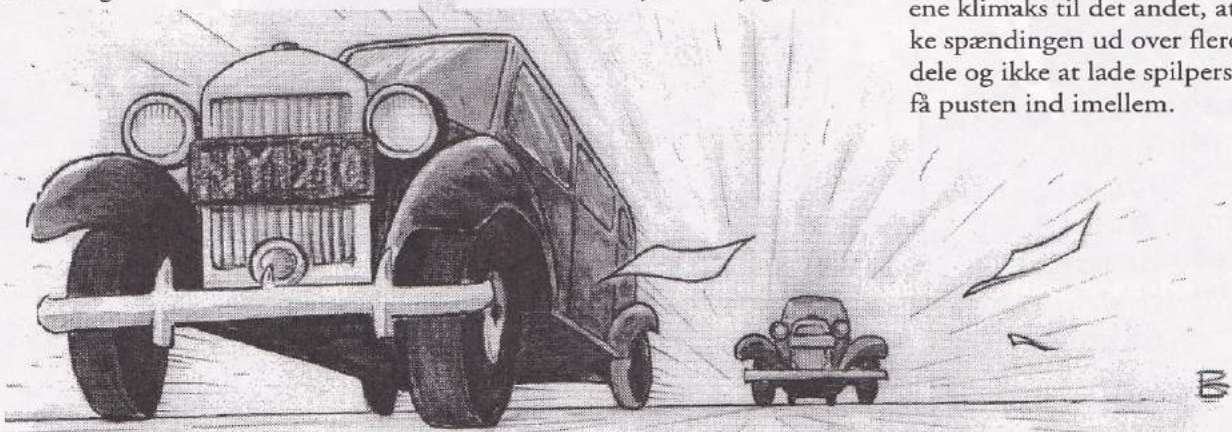
Efter at have undgået de skjulte overraskelser, som Dr. X havde efterladt til dem i kloakken, var Joe taknemmelig over at træde ud i en oplyst gang. Så hurtigt som det var muligt bevægede de sig hen ad den smalle gang. De vidste begge, hvad der ville ske, hvis Dr. X fik lov til at bruge de hemmelige koder, og der var ingen tid at spille. Efterhånden gik det op for Joe, at de måtte befinde sig et sted inde i den enorme dæmning lidt uden for byen. Han havde nær overset skyggen af det der formentlig var

en velvoksen, bevæbnet vagt, men Shorty nåede at holde ham tilbage. Mens de forsigtigt bevægede sig nærmere så de, langt under sig, Dr. X stå bøjet ind over kontrolpanelet til noget der lignede en kolossal bombe fra en Jens Lyn film. Der var kun ét at gøre! Mens Shorty delte varmt bly ud i rigelige mængder til alt og alle han kunne se, kastede Joe sig resolut ud over rækværket, og håbede at han ville få fat i et af de vanddrør der gik som spinkle søjler fra gulv til loft ...

Når man har fundet på et passende klimaks (som fx. at Robin må holde sværdet med venstre hånd, mens han kæmper mod sheriffen på en glat klippe højt over en klippefyldt flod, eller at Joe og Shorty må stoppe den onde Dr. X inden han aktiverer bomben), må man overveje en passende finale.

I visse tilfælde kan man bruge den teknik der på blændende vis bliver brugt i *Indiana Jones III*: Indy og hans far flygter fra zeppelinren i et lille fly, bliver jagtet af et

tysk jagerfly, bliver tvunget ned (godt nok ikke af jageren), men fortsætter flugten i en stjålet bil; jageren forfølger stadig, endda ind i tunnellen hvor hans karriere afsluttes temmeligt brat. Indy og hans far kører bilen i sæk og må fortsætte til fods, hvorefter de snart bliver angrebet igen, og først da Indys far på en meget aparte måde har uskadeliggjort deres sidste forfølger, kan jagtsekvensen kaldes afrundet. Tricket her er altså simpelthen hele tiden at gå fra det ene klimaks til det andet, at strække spændingen ud over flere små dele og ikke at lade spillersonerne få pusten ind imellem.





En anden teknik man kan bruge, måske specielt når de er uheldige og skurken fx. simpelthen slipper bort, er at afslutte brat uden at dvæle for længe ved fiaskoen:

"Bortførererne forsvinder i horisonten, mens I bitre står ud af den ødelagte bil og bander over jeres usle held. Scenen skifter til hotelværelset, hvor I nogle timers gåtur senere sidder og diskuterer jeres næste træk ..."

Det vigtige i finalen er at "offentliggøre resultatet", så at sige. Finalen er ofte meget forudsigelig, men alligevel kan den være utroligt tilfredsstillende. Alle skal have hvad der tilkommer dem: Indys får lov til at få det sidste ord, sheriffen kan passende tumle i afgrunden (det kan han sagtens overleve - han er jo skurken ...), og efter at Joe i tide har ødelagt kontrolpanelet til bomben, forsøger Dr. X at undslippe ved at kaste sig i en kanal der fører igennem dæmningen, men ...

"Så let slipper du ikke!" råbte Joe, og kastede sig hovedkulds i det iskolde vand efter Dr. X. Strømmen rev ham med sig gennem en bælgmørk tunnel, men kastede ham så pludselig ud i et hvælvet rum. Joe rejste sig møjsommeligt. I den fjerne ende af rummet tegnede Dr. X's silhouet sig klart mod åbningen ud. Synet af Dr. X i færd med at slippe bort gav Joe fornyede kræfter, og som et rasende dyr kastede han sig mod skurken. Endelig stod de ansigt til ansigt, og Joe havde et regnskab at gøre op ...

Finalen er altså regnskabet, hvor der er sødt til de søde og de onde får bank!

Det sidste man bør overveje inden man er klar, er hvilke regler man vil benytte og hvornår. Selvom ens fortrukne system sikkert har nogle udmærkede jagt-regler, er det ikke sikkert, at det virker befordrende for netop den jagt du har planlagt. Du bør også overveje hvilke færdigheder spillerne kunne bruge ud over de oplagte. For eksempel kunne man bruge *Spot Hidden* el. lign. til at få øje på diverse forhindringer forude. Det vil også kræve en vis forudseenhed at indse, at jernbanebommen tre gader fremme snart går ned, osv. osv.

Under alle omstændigheder bør en jagt være en hæsbæsende oplevelse, hvor spillerne føler, at de rent faktisk risikerer liv og lemmer. Derfor er det også nødvendigt med i hvert fald et vist minimum af terningerul for at teste hvor godt eller galt de kommer afsted.

Selvfølgelig skal de have en chance, men særligt hen imod jagtens klimaks må spillerne gøre sig det klart om de tør fortsætte eller ej.

Hvis de fx. forsøger at presse bilen over jernbanen, inden toget kommer buldrende med 170 km i timen, og man gør opmærksom på, at selv Ayton Senna ville have tvivlet - så har de ikke noget at brokke sig over hvis det ikke lykkes. I hvert fald er det vigtigt at jagten ikke går fuldstændig i stå hver gang der kommer regler ind i billedet, så derfor bør du kunne de aktuelle regler på fingrene.

Med alt andet på plads, mangler man nu "kun" at afprøve sit værk på sine spillere, men som en klog mand engang sagde, så er der ingen plan der overlever det første møde med fjenden - i dette tilfælde spillerne.

**"Follow that cab!"**





# PROJEKT PILESPIIDS



Et Call of Cihulhu (Call Now) scenarie  
af Lars "Georg" E. Jensen

redigeret af Peter C.G. Jensen  
illustreret af Caspar Vang Hansen



**SPILLERNES INTRODUKTION**

Spilpersonerne kan laves som spillerne ønsker det, når blot de er soldater i De Forenede Staters hær. Fælles for dem alle er, at de har begået sig uheldigt; ikke nok til at de kan straffes, men alligevel tilstrækkeligt til at de bliver forflyttet. De får alle nedenstående besked:

**KEEPERS INTRODUKTION**

Professor Jasper P. Lloyd fra UCLA (University of California, Los Angeles) har igennem 1980'erne gået og arbejdet med en ny og re-volutionerende teori indenfor partikel-fysikken. Han har stort set holdt den for sig selv, da de få han har omtalt det for ikke tog ham alvorligt. I december 1991 kontaktes han af to mænd i anonyme jakkesæt fra et anonymt regeringskontor. Egentligt er de fra "Forretningen" (The Shop), en efterretningstjeneste der i modsætning til CIA og FBI holder deres eksistens hemmelig. De har mere magt og færre begrænsninger end de to andre tjenester. De tilbyder professor Lloyd passende ressourcer, personel og et sted at eksperimentere. Således bliver en glemt og let forfalden base langt ude i Nevadaørkenen hastigt indrettet til professorens eksperimenter. Professoren har tre assistenter med sig, og en mindre militær styrke under en kaptajn Spaulding udstationeres "af sikkerhedshensyn".

Da ingen rigtigt tror på projektet sendes kun tabere og andre der ikke rigtigt passer ind i det militære apparat. Spaulding kører sikkerheden meget strengt så kun dem der virkelig har brug for at vide noget om Projekt Pilespids får besked.

Professorens idé går ud på at kolliderer partikler under specielle omstændigheder, hvorved han regner med at få så store mængder energi at han kan bøje det Einsteinske tid-rum og muliggøre øjeblikkelig flytning af energi og stof fra et punkt til et andet, d.v.s. en praktisk form for teleportation. "Forretningen" er interesseret i eksperimentet som et nyt energivåben, ikke fordi de tror, at teleportation er muligt. Af samme grund er basen lokaliseret så langt som muligt fra alt og alle.

Foråret og sommeren 1992 går med at få udstyret til at virke. I starten af august gennemføres de første forsøg med nogen succes med dyr (kaniner, rotter og endelig aber), skønt man først får nogle grufulde resultater, à la filmen Fluen. Rygterne går mellem soldaterne. Nogle af dem begynder at høre lyde og drømme sære drømme. Selvsagt er det noget de meget nødigt taler direkte om til andre. Pludselig en morgen finder professor Lloyd teleport-maskineriet i gang, men kun den ene portal er åben! Nogen har ændret på systemets kredsløb og programmering. Endvidere er tre soldater sporeløst forsvundet.

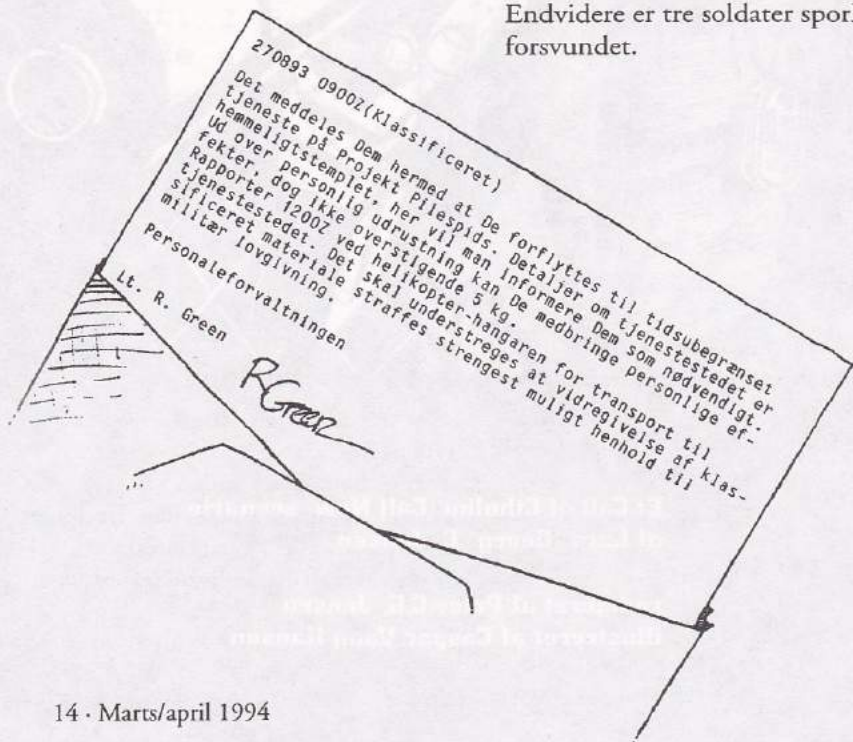
Portalen lukkes og basen søges igennem fra øverst til nederst, men forgæves.

Spaulding forlanger eksperimenterne stoppet indtil videre og kontakter de to mænd fra "Forretningen". De bliver meget interesserede og overbeviser ham om, at det er i landets interesse at man fortsætter. Til gengæld får Spaulding forstærkninger af soldater (spilpersonerne) og en diskret leveret 200 Megaton Brintbombe som kan forvandle hele basen og dens omgivelser til en dampsky i tilfælde af problemer.

Hvad ingen af de involverede aner er at det hele er iscenesat gennem diskrete manipulationer af Nyarlathotep, som gennem drømmesyner har givet professor Lloyd idéen til projektet. Han har ligeledes manipuleret medlemmer af en meget anderledes race af væsener kaldet S'sligothaer (se senere) til at forsøge at åbne en magisk portal fra deres verden.

Gennem manipulationerne forsøger Nyarlathotep at få de to racer op og slå, og jo flere døde jo bedre. Begge racer vil på grund af deres øjensynlige forskelle have let ved at tro at den anden er monstros og unaturlig, og en racekonflikt er således let at få i gang. Det passer Nyarlathotep fint da han elsker at sprede ødelæggelse og kaos. Mange dødsfald vil desuden sætte ham i stand til at åbne portalen for alle de gamle guder.

Det er denne truende og dystre situation som de intetanende spilpersoner sendes ind i. De behøver sådan set ikke foretage sig noget. Scenariet er bygget op over en række begivenheder som sker af sig selv. Selvfølgelig kan spillerens handlinger ændre på hele forløbet, men det er så op til Keeper at kompensere for dette.





## BEGIVENHEDER

### Dag 1, eftermiddag:

#### Ankomst til Projekt Pilespids

Dagen starter med en lang, kedelig helikopterflyvning til staten Nevada. Nu er det svært at orientere sig fra "passagerafdelingen" i en helikopter, så kun et godt slag på Navigate eller lignende vil afsløre, at de er på vej hen imod "et sted nord for det område i Nevada-ørkenen hvor man plejer at teste kernevåben". Uventet sættes helikopteren ned (uden at reducere motor-omdrejningerne) og spilpersonerne beordres ud i en fart. I en sky af sand letter helikopteren igen og forsvinder hastigt bort, før de lamslåede spilpersoner erkender, at de står midt i en øde ørken. Efter et kort stykke tid ses en støvsky i det fjerne som nærmer sig hastigt. Det er en jeep, kørt af sergent Smiley. Han sikrer sig at alle er til stede, og beordrer dem derpå op i jeepen. Tilskyndelser skulle være unødvendige, da det glohede ørkenlandskab ikke er særligt tiltrækkende. Opmærksomme spilpersoner vil se at der bag på jeepen er monteret et par blæsere, som hvirvler sandet op bag den og sletter sporene.

Smiley giver dem ikke yderligere informationer om Projekt Pilespids, men siger, at de vil blive informeret af kaptajn Spaulding, den øverstbefalende på projektet.

Indfældet i siden af et bjerg, godt skjult for omverdenens øjne, er en massiv port som åbnes og lukkes med en dump lyd. Fra garagen fører Smiley dem nedenunder til chefens kontor. Overalt ses spor af års mangel på vedligeholdelse, som først for nyligt synes at være taget under behandling. Overalt i elevatorer, døre og lignende benytter sergenten et ID-kort til at få adgang. Adspurgt forklarer han, at spilpersonerne også vil blive understyret med sådanne kort.

I et enkelt-udstyret, men velholdt, kontor på femte niveau sidder Kaptajn Spaulding. Ved hans side står næstkommanderende, løjtnant Harper. Spaulding er godt klar over af hvilken kvalitet (eller mangel på samme) mænd han har fået og lægger heller ikke skjul på det.

Han gør meget ud af understrege, at han ikke tolererer nogen slinger i valsen. Han fortæller at der udføres forskning "som er af meget vital karakter for vort land", og at han som øverstbefalende vil straffe forsyndelser imod reglementet strengt, op til og inkluderende straf for lydighedsnægtelse under krigsberedskab (hvilket stort set er skydning på stedet).

Spilpersonernes pligter vil primært bestå i reparation af basen og en vagt-turnus. "Assistance til professor Lloyd kan komme på tale, men De vil i givet fald blive informeret yderligere. Sergent, fordel disse ID-kort, orienter dem om vagt-turnussen og vis dem til deres kvarterer. Træd af!"

Udenfor fortæller Smiley at vagt-turnussen for følgende dag altid slås op på en tavle i kantine på tredje niveau. Han udleverer adgangskort til spilpersonerne (og holder styr på hvem der får hvilke kort). Derpå viser han dem op til personale-kvarterer på fjerde niveau og viser dem de pladser de er blevet tildelt.

### Dag 1, aften & nat

Den følgende dags turnus vil bestå af reparationsarbejde, og da turen også har været trættende vil spilpersonerne sikkert foretrække at gå til ro. Almindelige spørgsmål til de øvrige soldater kan muligvis give et enkelt rygte eller to (se under Rygter), forudsat at de ikke kommer ind på emner som er klassificerede. Ingen af de øvrige soldater ved egentligt hvad der foregår, selv om alle har deres teorier.

Natten bringer ikke lindring for alle: spilpersoner som ikke klarer et slag på deres SAN bliver plaget af vage, mareridtsagtige drømme. Drømmene frarøver dem 1D4 i SAN og er svære at huske næste dag. De omhandler tågede scener fra en skov, hvor noget horribelt men usynligt forfølger drømmeren. Mareridtsagtig flugt uden at komme ud af stedet o.lign. Drømmene ophører ved at drømmeren vågner brat, badet i sved.

### Dag 2, formiddag

Morgenen starter med morgenmad i basens kantine på tredje etage. Køkkentjansen varetages af soldater som led i vagtturnussen. Professoren og hans tre assistenter sidder for sig selv og diskuterer lavmælt.



VANG 94

Efter morgenmaden sendes et par af spilpersonerne op sammen med tre andre soldater (Walsh, Carpenter og Tyler) for at reparere åbningsmekanismen i hangaren.

De resterende spilpersoner skal assistere med at rengøre køkken, kantine og toiletter. Under reparationsarbejdet er der mulighed for at snakke med de tre andre soldater og høre nogle rygter.

På et tidspunkt får en eller flere af arbejdsholderne en chance for at se kaptajn Spaulding, sergent Smiley og to soldater køre i en lille ladvogn. De vender tilbage en lille halv times tid senere med en metallisk genstand (brintbomben som Spaulding har fået leveret) på ladet. Folk bliver holdt på afstand. Bomben fragtes ned med elevator til administrations-niveauet. Det er ikke muligt at identificere bomben uden at kigge nærmere på den.

### Dag 2, eftermiddag

Efter frokost har spilpersonerne en hvileperiode, som kan benyttes til at stifte bekendtskab med basens rekreative område. I hvileperioden benytter en af de øvrige soldater, Oliver Hendriks, lejligheden til at snakke med en af spilpersonerne.



Han taler i vævende gåder om de mareridtsssyge og at årsagen er "det unaturlige som professoren roder med. Pas på, for der er stor fare...". Før nogen når at spørge ham om noget drejer Hendriks om og går væk.

### Dag 2, aften og nat

Samme aften slår det fuldstændigt klik for Hendriks, og kaptajn Spaulding beordrer ham indespærreret i infirmeriet på beboelsesniveauet. Dette giver en lidt trykket stemning, og spillpersonerne får mulighed for at erfare at det samme er sket tidligere med nogle soldater, nemlig dem som de erstatter. De natlige drømme er lidt klarere end før. Omgivelserne i drømmene antager et sært, lidt unaturligt skær. Træerne ligner ikke helt træ-er, etc. Det er stadigvæk kun folk som fejler et SAN slag som drømmer noget. Det koster nu 1D6 SAN at opleve denne drøm.

### Dag 3, formiddag

Efter morgenmaden sættes spillpersonerne til vedligeholdelsesarbejde på beboelsesniveauet. Lidt før middag mærkes en let skælven i basens strukturer samt en svag, lavfrekvent summen. Det varer kun et kort øjeblik. Efter en halv times tid optræder fænomenet igen. Den som har vagt i infirmeriet bemærker kort efter, at der sker noget med Hendriks som nok vil kræve andres assistance. Det naturlige ville være at tilkalde sergent Smiley. Hendriks' tilstand er klart forværret. Han vælter rundt på gulvet i en slags febevildelser, og mumler ord på et fremmedartet sprog, ind i mellem iblandet ord på engelsk. Det synes umuligt at dæmpe febevildelserne. Med ét råber han: "Mørkets Herre! Knus spejlet! Vogt jer, for han bedrager ..."

Hver eneste muskel i hans krop spændes krampagtigt og blodet fosser ud af næse, ører og mund, før Hendriks synker tilbage på gulvet, død. Denne makabre oplevelse koster folk 1D4 SAN, medmindre de klarer et SAN slag.

### Dag 3, eftermiddag

Menig Hendriks' død bliver officielt kendetegnet som den tragiske følge af en massiv hjerneblødning, forårsaget af forhøjet blodtryk. Liget flyttes til infirmeriets lille kølerum. En eller to af spillpersonerne sendes til den dodes rum for at samle hans ting i en pose. Et Spot Hidden vil afsløre en lommebog med nogle forkrampede notater (se bilag). Den dodes sidste ord betragtes som sindsforvirring og bliver ignoreret. Der mumles dog i krogene. For at afholde folk fra at ruge for meget over begivenhederne, igangsættes mere vedligeholdelsesarbejde. Spillpersonerne havner igen på reparation af beboelseskvartererne.

### Dag 3, aften & nat

Ved aftensmaden er stemningen stadig trykket. Professoren og hans tre assistenter synes begejstret over noget, men delagtiggør ikke andre i det. Løjtnant Harper sidder i et hjørne for sig selv og grifler på en blok. Så sidder han og stirrer på sit arbejde, krøller papiret sammen og smider det i en affaldsspand. Kvikke spillpersoner kan godt få fat i papiret uden at vække opmærksomhed. På papiret er der en fint tegnet stregtegnning af en lysning i en skov. Træerne er underlige, ujordiske med lange føletråde og sære udvækster. Midt i lysningen er der en bakke, hvorpå nogle krystallinske monolitter er sat i en cirkel. På bakken ses forvanskede, uhyggelige og unormale skikkelser, som klumper af dårligt formet ler. Beskuere der ser denne tegning og ikke klarer et SAN slag, mister 1D4 SAN. Om natten bliver det værre endnu: drømmene griber for alvor fat i folk. Alle som på et tidspunkt har haft drømmene, plages med fornyet styrke af dem. Klarere end nogensinde før ses en skov af unaturlige træer. En følelse af noget ondt som følger drømmeren er meget stærk. I drømmen ses en lysning med en bakke og en cirkel af sære, krystallinske monolitter. Et sært blåligt lys pulserer indeni monolitterne. De rædselsvækkende væsner strømmer ned ad bakketoppen.

Idet de nærmer sig drømmeren (der står som naglet til stedet) forandrer de form til noget med skarpe kløer og tænder. Netop som de kaster sig over drømmeren, vågner denne med et skrig. Drømmen koster 1D6 SAN (1D8 hvis man har set Løjtnant Harpers tegning).

Nys opvågnede lægger spillpersonerne ikke nødvendigvis mærke til den svage brummen som er i basen (slå et Listen slag). Det er samme lyd som når professoren eksperimenterer. Omtrent fem til ti minutter senere genlyder basen af en alarmklokke, der får alle på benene.

Kaptajn Spaulding samler alle i basens kantine. Professor Lloyd er ikke til stede, men en af hans assistenter, Charlie Nicholson, er til stede. Soldaterne får at vide, at der er sket sabotage på projektet, at professor Lloyd er død af ukendte årsager og at der er brug for øjeblikkelig at "sikre projektet". Der udleveres våben fra våbendepotet (pistoler og rifler, ikke andet - endnu). Imens udleveringen finder sted, sikrer Kaptajn Spaulding basen fra sit kontor med en tastelås der ikke styres af computeren. Kun Spaulding kender denne kode. Elevatorskakterne forsejles over tredje niveau, hangar- og garagedøre blokeres etc. Alle begiver sig derpå ned til femte niveau og ind i forsøgslaboratoriet for Projekt Pilespids.

### Mødet med det ukendte

Inde i laboratoriet kæmper Sally Blayne frustreret med computeren. Parker sidder i en stol, tydeligvis mentalt ude af balance. På gulvet foran noget maskineri ligger professor Lloyd i en pøl af uidentificerbar, klar og lugtløs væske. Over den ene maskine svæver en tågelignende sfære af grålig svirvlende dis, som jævnlige giver glimt af hele lysspektret - nærmest som en regnbue. Sallys første kommentar da hun ser Kaptajn Spaulding er: "Jeg kan ikke lukke Portalen igen! Der er noget galt med styringen ..."



Selv om der slukkes for strømmen til maskineriet bliver den grålige sfære hængende. Hvis ingen anden bemærker noget, så mumler miss Blayne halvhøjt: "... den må få energien fra en anden kilde."

Hvis folk undersøger professoren, så er hans ansigtstræk ændret; subtilt, men i retning af noget ikke-menneskeligt (SAN slag eller mist 1D4).

Kaptajnen stiller sig op (med ryggen til portalen) og taler til de forsamlede. Han siger at portalen må bevogtes indtil miss Blayne og mr. Nicholson kan få udstyret repareret og lukket portalen igen. Imens han taler og giver ordrer, ser de forsamlede en tentakel-lignende føler komme ud af den grå tågedis, uden tøven gribe fat omkring kaptajnens hals, og trække ham ind i portalen før nogen når at reagere. Chokeret må løjtnant Harper overtage kommandoen, og han annoncerer, at man bliver nødt til at gå over på den anden side for at redde kaptajnen ... da han er den eneste som kender den kode som kan åbne basens udgange igen. Denne ubehagelige overraskelse vil nok inspirere folk til at yde noget. Seks soldater (højest to af spilpersonerne) beordres til at bevogte basen under ledelse af sergent Smiley. Imens vil løjtnant Harper lede de resterende på en redningsaktion til den anden side af portalen. Efter en hastig udlevering af yderligere våben (håndgranater plus en minigun, dvs. en bærbar Gatling revolverkanon), træder løjtnant Harper og de udvalgte ind i den grå tågedis ...

Et kort øjeblik virker alt utydeligt, vægtløst og underligt. Så klarer disen op, og de står på toppen af en bakke - bakken fra folks drømme! På himmelen over bakken ses stjerner i helt ujordiske konfigurationer samt to måner, den ene dobbelt så stor som Jordens måne. Dette rystende syn ("*I don't think we're in Kansas anymore, Toto!*") koster folk 1D8 SAN hvis de ikke klarer et SAN slag, og 1 SAN hvis de klarer det.

Tæt på bakken står tre S'sligothaer og en større (Shar-Rh'iss og hans tre elever).



VANG 94

Lige i nærheden ses omkring femogtyve andre, i varierende størrelser: én meget stor, men de fleste lidt over menneskestørrelse. Den største holder kaptajn Spaulding i en fangarm. Spaulding ser ud til at være bevidstløs. I udkanten af skoven er nogle sære gitterlignende strukturer med nogle menneskelignende skikkelser indeni.

Hvad der herefter sker afhænger af hvad spilpersonerne gør. Sandsynligvis vil der blive fjendtlige handlinger. I al tumulten vil Y'ak-Shmool fulgt af sine to med-elever og nogle andre S'sligothaer smutte igennem portalen til laboratoriet. Herefter kan evt. jagtscener igennem basens tunneler, gange og rum udspille sig.

Hvis ingen aner uråd og bare dræber løs, vil portalen på et filmisk passende tidspunkt begynde at ændre sig, og Nyarlathoteps Shantak-fugle begynde at komme igennem til begge sider af portalen. Efter nogen tid vil Nyarlathotep også dukke op (på begge sider! - mystisk, men en Gud kan jo så meget). På Jorden vil det være i skikkelse af den sorte mand, og hos S'sligothaerne som et stort, kulsort medlem af racen. I tilfælde af ovenstående vil det være meget episk, hvis erkendelsen af at være blevet manipuleret kommer kort forinden - både for S'sligothaerne og menneskene.

#### Eventuelle løsningsmuligheder

- Selvfølgelig kan man vælge at sprænge portalen i luften.

Det skal dog gøres fra den anden side, hvorved nogle mennesker risikerer at blive fanget hos S'sligothaerne og omvendt. Hvad professor Lloyd gjorde ved portal-maskineriet i laboratoriet kan ikke repareres tids nok, før Shantak-fuglene kommer igennem.

- En tidlig erkendelse af fejlen og standsning af fjendtlighederne vil forhindre at Nyarlathotep kan bryde igennem. En enkelt Shantak-fugl eller to kan muligvis komme igennem, men kan med nogen besvær nedkæmpes. Portalen må dog stadigvæk lukkes for at forhindre eventuelle gennembrud. Dette er klart den bedste løsning.

- Brintbomben kan aktiveres og sendes over på S'sligothaernes side, hvorved deres ende af portalen bliver forseglet. Det kræver dog at nogen med elektronik-kendskab arbejder på den, da professor Lloyd jo har ændret aktiveringskoden. Dette er klart den dårligste løsning, og kan muligvis dræbe nok til at udløse at portalen bliver den direkte forbindelse til Jorden, som Nyarlathotep har arbejdet på at få.

- Bomben kan også aktiveres lokalt for at forsegle Jordens ende af portalen. Dette vil virke, men vil være selvmord. Nobelt, men ikke den bedste løsning. S'sligothaerne vil muligvis få den direkte forbindelse til Nyarlathotep i stedet for Jorden. - Andre muligheder kan selvfølgelig også tænkes - spillere er jo uforudsigelige!



## LOKALITETER

Rundt omkring på basen, på passende steder, forefindes lokaltelefoner og terminaler til basens computersystem CERBERUS.

### Basens 1. niveau

**Hangar:** Der står en Huey helikopter (ikke vedligeholdet i de ti år basen har været lukket). Hydraulik og elektrisk system til åbning af hangarporten i loft virker ikke.

Der er et aflukke med tre tromler med helikopter-brændstof fra den gang basen sidst blev brugt.

**Garage:** En almindelig jeep, en større ottepersoners jeep og en ladvogn. Alle er udstyret med blæsere til sletning af spor i sand. Tunnel med massive døre (over 1/2 meter tykke) fører ud til Nevadas ørken-sand. Aflukke med fire tromler benzin og en med olie.

### Basens 2. niveau

**Værksted 1:** Støvet flyværksted.

Der ligger gamle motordeler o.lign. efterladt halvfærdigt. Værktøjet er gammelt og støvet. Der er skydedøre som åbner ind til Værksted 2.

**Værksted 2:** Værksted til køretøjer. Der står en jeep under reparation. Stedet er rengjort og værktøjet udskiftet. Der er skydedøre som fører ind til værksted 1.

### Basens 3. niveau

**Rekreation:** Diverse faciliteter, såsom satellit-TV, video, dartspil, billardbord, borde til kortspil og lignende. Repareret og vedligeholdt af soldaterne udenfor deres vagter, men gjort pænere end de andre reparationer på basen.

**Køkken:** Stort køkken beregnet til at lave mad til en fyldt base. I tilknytning til køkkenet er der to store kølerum til fordærvelige madvarer.

**Kantine:** Selve kantine indeholder (ud over borde og stole) en ny cola-automat og en automat med slik og deslige. Rummet er rimeligt rent.

**Motionsrum:** Gammelt, støvet og ikke brugt de sidste ti år. Motionsmaskinerne står der stadigvæk, de fleste i god stand. For morskabens

skyld kunne en vital del godt bryde sammen under brug, og dermed belaste en stakkel med den fulde vægt. Der er brusebade.

**Skydebane:** Gammel, støvet og ikke brugt de sidste ti år. Der ligger stadigvæk patronhylstre i en spand og nogle brugte skiver med halvdårlige resultater. I en holder findes nogle ubrugte skiver.

### Basens 4. niveau

**Beboelse:** Små firemandsstuer. Døren kan ikke låses. Låsbare skabe, køjesenge, bord med fire stole. Officererne og professoren har hvert sit rum. Hans tre assistenter deler et rum.

**Infirmieri:** Kompakt medicinsk klinik. Mindre operationsrum. Skab med tre gastætte dragter. Tre isolationsrum som kun kan åbnes udefra, med lufttætte døre, panserglasrude og bløde vægge. Aflåst medicinskab med nye medikamenter.

**Toilet/bad:** Hvad kan man sige om det? Det skal jo bare være der. Dørene åbnes selvsagt *ikke* ved hjælp af ID-kort!

### Basens 5. niveau

**Kontorer:** Spaulding, Harper og Smiley har hver sit kontor. Kaptajnens indeholder kodelås til forsegling af hele basen, samt en speciel master-terminal til CERBERUS og krypteret satellitforbindelse. Alle kontordøre åbnes med ID-kort.

**Computer:** Luftkølet rum som indeholder basens computer, udstyret med et styresystem ved navn CERBERUS (se dette). Døren indtil rummet styres selvfølgelig *ikke* af computeren, men af en tastelås hvis kode kun Spaulding kender.

**Brintbombe:** Klassifikation A1 kræves for at give adgang til dette rum. Herinde har Spaulding placeret brintbomben. Dens nedtælling kan maksimalt sættes til fem timer, men er sat til en. Kun aktiveringskoden mangler, men da professoren har ændret koden skal der fuskes med bombens elektronik for at få adgang.

**Våbenrum:** Låst med tastelås, hvor koden kun kendes af kaptajn Spaulding, løjtnant Harper og ser-

gent Smiley.

Rummet indeholder et passende antal af følgende våbentyper: 9mm og .45 automatpistoler, M16A2 rifler, håndgranater og en enkelt Gatling minigun.

**Lab. 1:** Udvikling og forsøg med kemiske kampstoffer. Ingen råmaterialer. Udstyret ikke brugt i ti år. Støvet overalt. Skab med fire gastætte dragter dårlig stand (to utætte), samt to dragter der beskytter imod stråling. Kun adgang via sluser. Separat luftforsyning. Lokale til forsøgsdyr (tomt).

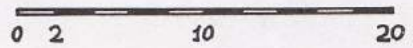
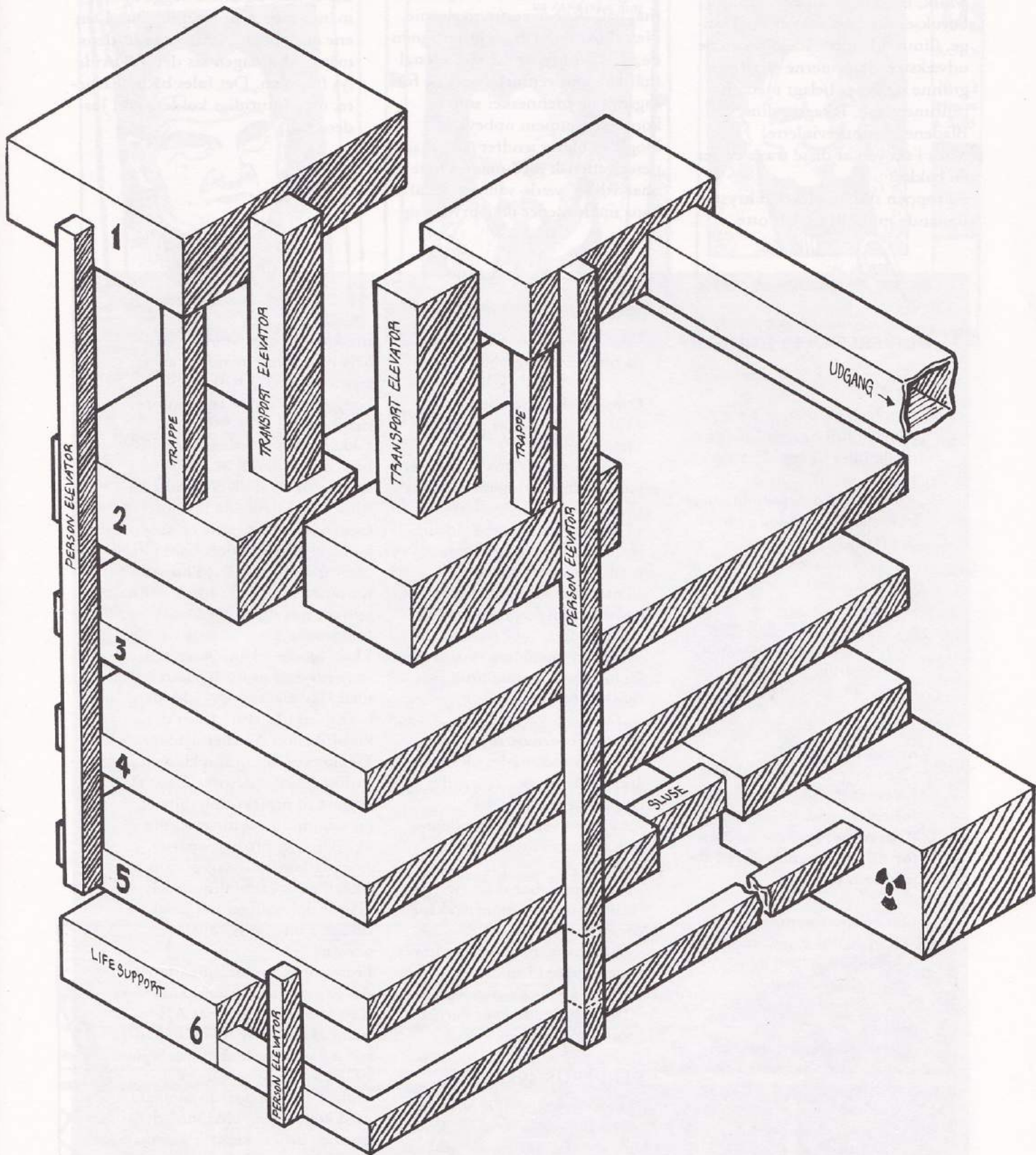
**Lab. 2:** Ombygget laboratorie som huser Projekt Pilespids. Maskineri og kabler flyder overalt. Kablerne løber fra en speciel terminal til kontrolboks og videre til to ens apparater. De ser således ud: en lille partikelaccelerator som kan accelerere både partikler og anti-partikler på samme tid, hver sin vej. Partiklerne kan sendes imod et målfelt, hvorpå en kraftig laser sigter. Indeni målfeltet deles strålen i to, hvor den ene stråle vendes til modsat fase. Computeren sørger for at partikler og anti-partikler mødes med de to laserstråler. Otte store metalarme står i en cirkel uden om målfeltet. Disse skulle danne et magnetfelt til styring af processen.

Der er et separat lokale til forsøgsdyr, af hvilke der for tiden er kanner og hunde.

### Basens 6. niveau

**Klima-rum:** Alt maskineri til opretholdelsen af liv på basen. Luftanlæg med specielle filtre til fjernelse af skadelige ting og sager. Tilsvarende håndtering af basens vandforsyning. En affaldskværn tager sig af basens spildprodukter. **A-reaktor:** Gangen fra elevatoren er belagt med skinner, hvorpå en fjernstyret ladvogn kører friske brændselselementer derved og bringer brugte tilbage. Massive dobbeltdøre og en sluse giver adgang til reaktoren. Fjernstyrede robotarme sørger for af- og pålæsning af vognen. Uden beskyttelsesdragter fra laboratorie 1 vil man ikke overleve et besøg her.







## S'sligothaernes verden

Mørk, blød og sumpet jordbund, bevokset med sære træer med lange, flimrende føletråde og vortede udvækster. Stammerne er giftig-grønne og synes belagt med en centimeter tyk, lakagtig slim. Bladene er mørkeviolette.

Midt i skoven af disse træer er der en bakke.

På toppen står en cirkel af krystal-lignende monolitter, ialt otte.

Krystallet udstråler et pulserende, blåligt lys, som kaster et ujordisk (ha, ha!) skær over omgivelserne. Nær skovbrynet er en gitterlignende struktur i en anden art krystal (hårdere end ventet), hvori de forsøgsdyr og mennesker som er kommet igennem opbevares. Nogle er blevet ændret eller fusioneret genetisk med magi. Dette er Shar-Rh'iss' værk, som en del af hans medvæsenere ikke bryder sig om.

På himlen ses ukendte stjerner (når det er nat) og oftest begge de to måner som denne verden har. Den ene er dobbelt så stor som Jordens måne. Om dagen ses det blå-hvide lys fra solen. Det føles både skarpe, men samtidigt koldere end Jordens sol.

## DIVERSE OPLYSNINGER

### Rygter

#### Om basen:

- Blev hidtil brugt til militær forskning i biologiske våben (sandt).
- Bliver brugt til at holde *noget* indespærret som fodres med dyr (falsk).
- Bruges som test-anlæg for psykologiske tests af personale (falsk).
- Er kontrolleret og overvåget overalt af en computer (sandt).
- Bliver brugt til straffearbejde for militære udskud (ikke helt forkert).
- Der er et hemmeligt syvende niveau i basen (falsk).
- Et rum på administrations-niveauet (femte) bliver holdt forseglet (sandt).
- For nylig blev et antal kasser ført til våbenkammeret på tredje niveau (sandt).

#### Om eksperimenterne:

- Man er ved at lave en supersoldat ved hjælp af gen-manipulation (falsk).
- Der udføres psykologiske tests på soldaterne (falsk).
- Dyrene bruges til forsøg og soldaterne er de næste i rækken (sandt).
- Man laver noget med *anderledes* atomer såsom et energivåben (ikke helt forkert).
- Folk bliver manipuleret og overvåget udefra (sandt, men ikke af mennesker).

- Basen bruges til fremstilling af en ny type kernevåben (falsk).

#### Om udvalgte personer:

- Regeringen støtter professor Lloyd (sandt).
- "Isdronningen" (Sally Blayne) gør unaturlige ting med dyrene (falsk).
- Løjtnant Harper er i virkeligheden hemmelig agent for myndighederne (falsk).
- Professoren lider af personlighedsspaltning og taler med sig selv (sandt).
- Kaptajn Spaulding er ansvarlig for nervesammenbruddene (falsk).

#### Om det overnaturlige:

- Drømmene er advarsler fra åndeverdenen om at standse eksperimenterne (falsk).
- *Noget* prøver at kontrollere folk igennem drømmene (sandt).
- Professoren har skabt overnaturlige væsener igennem eksperimenter (falsk).
- Drømmene har allerede drevet to soldater ud i sindssyge (sandt).
- Tre andre soldater er fjernet sporløst om natten (falsk).

#### CERBERUS-systemet

Kontrollerer alle døre, elevatorer og lignende på basen. Endvidere styrer den basens reaktor, som er den primære kraftkilde. Da professor Lloyd skal bruge store energimængder til sit projekt, er styringen af teleport-

maskineriet også koblet hertil. Selv basens luftrensings anlæg styres herfra. CERBERUS benyttes også til at lagre informationer i. Sikkerheden i systemet er typisk militær-paranoid. Man får adgang til en af de få terminaler v.h.a. det udleverede ID-kort. Generelt har brugerne en sikkerheds-klassifikation, som rangerer fra A1 til A10. Jo højere nummer, jo mindre adgang til oplysninger og kontrol-funktioner.

Elevatorerne vil kun køre ned til fjerde niveau for ID-kort med klassifikation A4 eller derover. Ned til sjette kræver det klassifikation A2 eller derover. Det kræver minimum klassifikation A3 eller derover for at få adgang til projekt-oplysninger, og minimum A2 for at ændre og styre teleport-maskineriet. Adgangskontrollen og styring af sikkerheden er minimum A1. Gamle oplysninger om basens tidligere brug er A7 eller derover.

Professoren har klassifikation A2 og hans assistenter har A3. Kaptajn Spaulding har A1, løjtnant Harper har A3 og sergenten A4. Alle andre er fordelt på A6 eller derunder. Der er dog indlagt en "bagdør" i systemet, med kodeordet "HADES" der giver en bruger en ny klassifikation. Har man ikke stort EDB-kendskab, vil man få tildelt en tilfældig klassifikation.





VANG 94

Sergent Alphonse Smiley

STR 13 CON 12 SIZ 16 INT 11  
 POW 14 DEX 13 APP 7  
 EDU 14 SAN 70 HP 17  
 Damage Bonus: +1D4 Magic Points: 14  
 Sanity Points: 55

**Skills:** Climb 55%, Dodge 46%, Drive Auto 30%, Hide 35%, Jump 45%, Look Tough 75%, Millitary Law 35%, Listen 40%, Martial Arts 40%, Operate Heavy Machine 30%, Own Language 60%, Psychology 40%, Sneak 45%, Spot Hidden 45%, Throw 40%.

**Weapons:** Fist/Punch 60%, Grapple 45%, Handgun 50%, Knife 45%, Machine Gun 35%.

**Citat:** "Vi er på fornavn her og mit fornavn er SERGENT!"



VANG 94

Kaptajn Jeffrey T. Spaulding

STR 9 CON 14 SIZ 9 INT 9  
 POW 11 DEX 12 APP 10  
 EDU 17 SAN 55 HP 12  
 Damage Bonus: 0 Magic Points: 11  
 Sanity Points: 55

**Skills:** Accounting 30%, Climb 60%, Computer Use 15%, Dodge 44%, Drive Auto 30%, Hide 35%, Jump 50%, Millitary Law 35%, Listen 45%, Own Language 85%, Persuade 25%, Pilot Helicopter 35%, Humiliate Subordinate 75%, Psychology 25%, Ride 50%, Sneak 40%, Spot Hidden 50%, Swim 45%.

**Weapons:** Fist/Punch 55%, Handgun 40%, Knife 40%, Submachine Gun 35%.

**Citat:** "Hvad dette land trænger til er disciplin!"



VANG 94

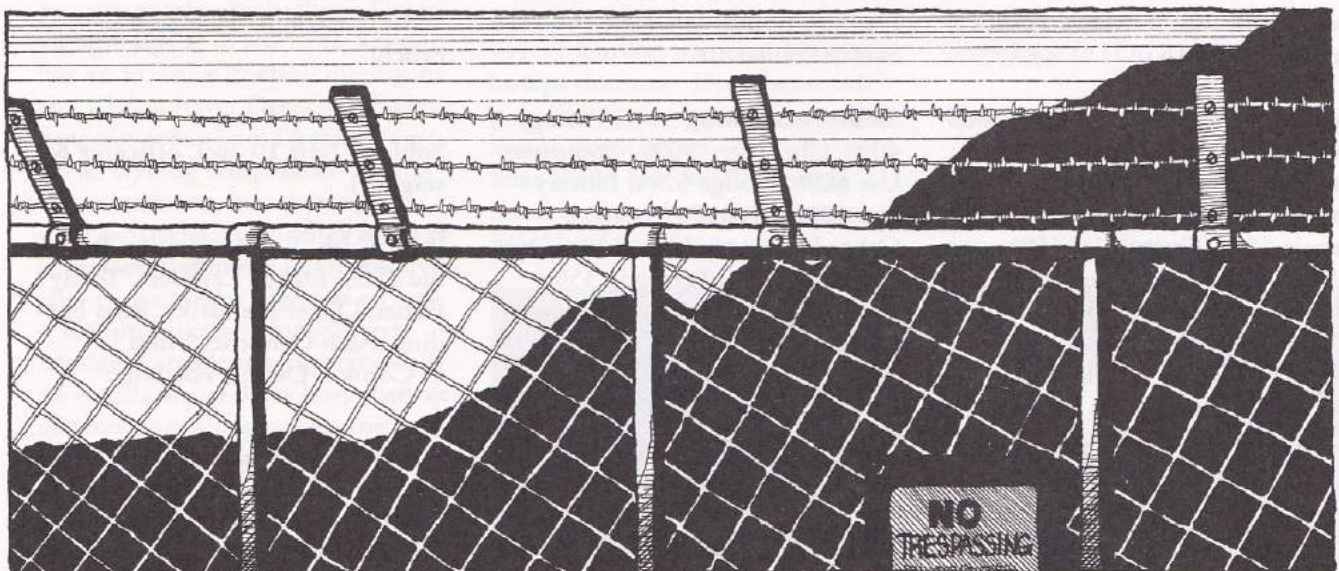
Løjtnant Will Harper

STR 13 CON 11 SIZ 14 INT 8/12  
 POW 9 DEX 10 APP 15  
 EDU 13 SAN 45 HP 13  
 Damage Bonus: +1D4 Magic Points: 9  
 Sanity Points: 40

**Skills:** Art: Draw Picture 50%, Climb 45%, Conceal 40%, Dodge 30%, Drive Auto 30%, First Aid 40%, Hide 45%, Jump 35%, Listen 35%, Look Innocent 75%, Occult 25%, Other Language: Greek 35%, Own Language 70%, Persuade 35%, Psychology 40%, Sneak 40%, Spot Hidden 45%.

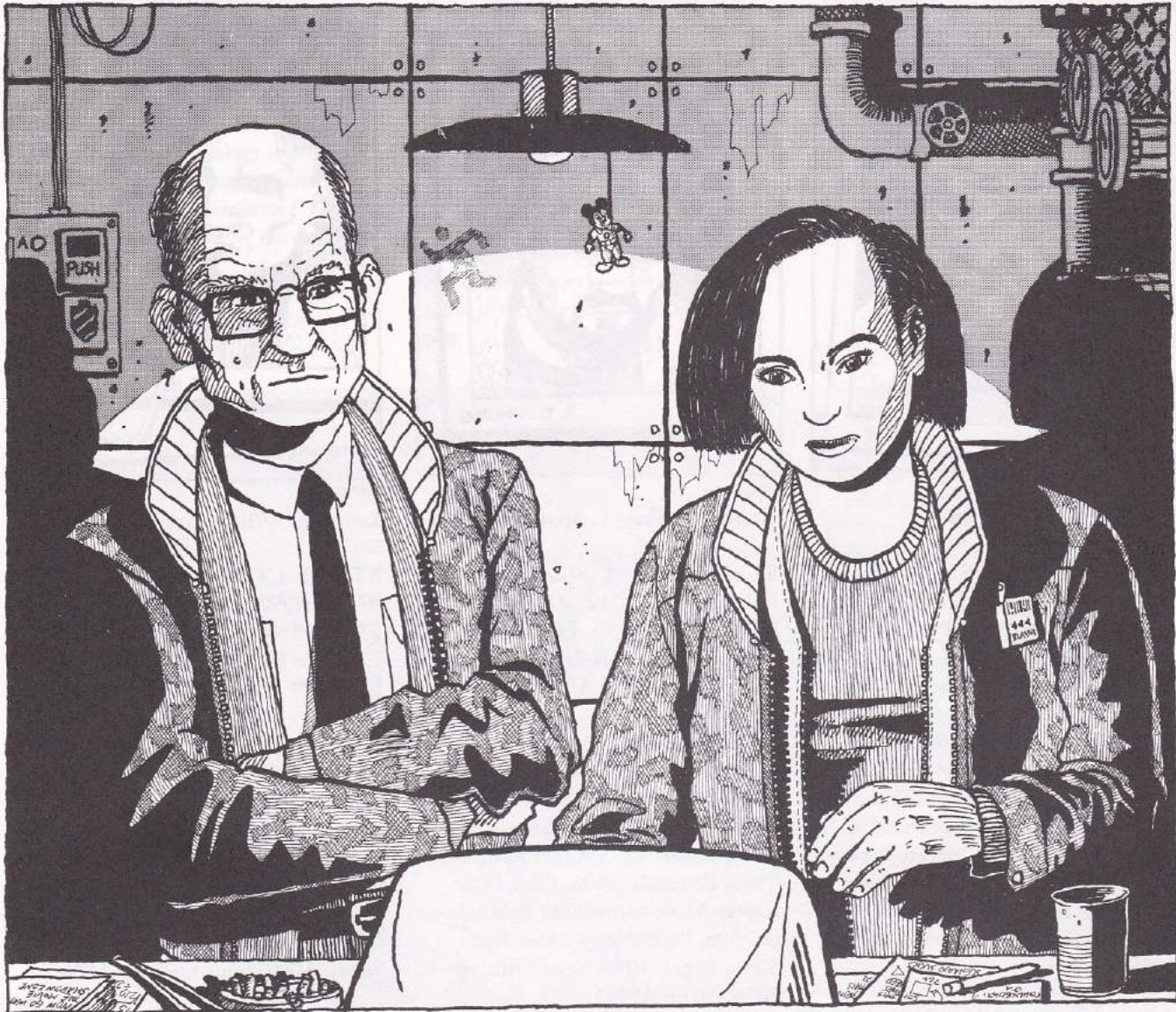
**Weapons:** Fist/Punch 55%, Handgun 40%, Rifle 55%.

**Citat:** "... Hmmm? Åh, javel hr. Kaptajn!"



VANG 94





VANG '94

**Professor Jasper P. Lloyd**

STR 8 CON 9 SIZ 9 INT 15  
 POW 9 DEX 11 APP 12  
 EDU 20 SAN 45 HP 9  
 Damage Bonus: 0 Magic Points: 9  
 Sanity Points: 15

**Skills:** Astronomy 45%, Computer Use 40%, Conceal Insanity 75%, Credit Rating 35%, Cthulhu Mythos 25%, Dodge 42%, Electrical Repair 45%, Electronics 45%, Library Use 55%, Listen 45%, Mechanical Repair 45%, Occult 30%, Other Language: Latin 45%, Other Language: Greek 40%, Own Language 100%, Persuade 40%, Physics 75%, Psychology 40%, Spot Hidden 50%.

**Citat:** "Denne opdagelse vil ændre vores verden totalt ..."

**Assistent Sally Blayne**

STR 11 CON 13 SIZ 11 POW 6  
 INT 14 DEX 11 APP 14  
 EDU 14 SAN 30 HP 12  
 Damage Bonus: 0 Magic Points: 6  
 Sanity Points: 30

**Skills:** Accounting 30%, Biology 40%, Chemistry 30%, Computer Use 60%, Dodge 52%, Library Use 50%, Martial Arts 40%, Other Language: Latin 35%, Own Language 70%, Persuade 35%, Photography 20%, Psychology 30%.

**Weapons:** Fist/Punch 70%, Grapple 35%, Head Butt 40%, Kick 50%.

**Citat:** "Det der? Det er da barneleg ..."

**Assistent Robert W. Parker og Charlie Nicholson**

**Citat (Robert):** "Jeg klipper den røde ledning nu ..."  
**Citat (Charlie):** "Hals und beinbruch!"

**Soldater (ialt 10 excl. officerer & sergent)**

Pete Walsh, Eric Carpenter, Ronnie Tyler, Daniel Lambert, Teddy Fisher, Oliver Hendriks, Russ Fielding, Alan Osborne, Miles O'Conner, Dennis Forrester.



## S'SLIGOTHAÆ-FOLKET

En S'sligothæ (udtales ssi-GO-ta-E) er et væsen der er omtrent lige så intelligent som et menneske. Den verden de bebor har fulgt en grundlæggende anderledes, men ellers tilsvarende udvikling som Jorden. Dette har medført, at de dominerende livsformer har en væsentlig anderledes biokemisk opbygning, som er tættere på planteriget end på dyreriget. Hvor deres planet ligger er ikke ganske sikkert, men det er et sted i vores univers. Måske i en anden tid eller dimension.

I hviletilstand minder en S'sligothæ mest om en geleagtig halvgenemsigtig klump. De manipulerer ting v.h.a. fangarme (eller pseudopoder) som de danner efter behov, og flytter sig ved at slange sig afsted, eller (hvis de har travlt) løbe som "væske" hen over overfladen. Deres føde er forskellige mineraler, som de optager direkte igennem huden, kvælstof fra luften og sollys. De kan sjældent undvære sollys mere end 4-6 dage uden at dø.

Deres form kan ændres inden for visse grænser: f.eks. ville en S'sligothæ godt kunne antage menneskelig form, men ville ikke kunne skjule sin forskellighed i ret lang tid. Kun former af tilsvarende masse er mulige.

Sanseorganerne er ikke markerede. Faktisk kan enhver celle i en S'sligothæ erstatte en anden, i modsætning til et menneske hvor forskellige celler er samlet i grupper, dannende organer m.v. Dette vil også sige at jo større en S'sligothæ er, jo større kræfter, intelligens etc. vil den have. Deres overflade fungerer som et øje og sanser også smag, tryk og temperatur. De har ingen høresans, men kan til gengæld sanse elektriske felter så svage som nervesystemet i et jordisk dyr eller et menneske (ligesom en haj).

Kommunikation foregår ved hurtige, kamæleonagtige farveskift på overfladen af deres krop. Senere generationer af S'sligothæerne har også udviklet svage telepatiske evner. Deres navne er kun forsøg på at udtrykke den mentale ækvi-valent.

S'sligothæerne har ikke umiddelbart et køn, men der indgår altid fire af dem i en slags dans, hvorunder de alle giver en lille del af sig selv som bliver til et nyt individ. Først efter nogle dage udvikler den nye S'sligothæ en selvstændig psyk, der udvikles med alderen (og dermed størrelsen). Gennemsnitslevealderen ligger omkring 300 år.

Hvor den menneskelige kultur er meget materielt orienteret, er S'sligothæernes meget åndeligt og mentalt orienteret. De benytter mange varierende, men ikke særligt stærke, magiske kræfter som menneskerne bruger værktøjer og maskiner. Faktisk er de generelt nogenlunde fredelige, men vil selvfølgelig forsvare sig hvis angrebet.

Arten af deres magi overlades til Keeper, så længe den ikke er hverken for stærk eller for svag. F.eks. kan magi til at opvarme et metallisk materiale gøre underværker på et riffel-magasin. Nogle af dem behersker en lidt stærkere magi, som følge af at de er begyndt at få kendskab til den mørke mytologi som menneskerne kender som Cthulhu Mytologien. Nogle af dem har modtaget drømme, sendt af selve Nyarlathotep, for at lægge grundlaget for splid og kaos, før S'sligothæerne møder menneskene.

### S'sligothæ Elder Shar-Rh'iss (udtales: SAR-riss)

En 207 år gammel respektabel S'sligothæ, som besidder moderat til stærk magisk evne. Shar-Rh'iss er den som kender mest til den Cthulhuoide magi, da "høn" har været hjemsogt meget af Nyarlathoteps drømme. Drømmene har givet "høn" en frygt for fremmedartede væsener (xenofobi), men Shar-Rh'iss har dog ikke noget imod at eksperimentere på dem, hvis "høn" kan fange nogen.

### S'sligothæ Young Y'ak-Shm-hool (udtales: YAK-smuul)

Ung, 27-årig S'sligothæ. "Høn" er frygtløs, lidt naiv og nysgerrig i utrolig grad. Drømmene har ikke rigtigt bidt sig fast hos "hønde", men nærmere forårsaget en nysgerighed efter at lære mere om de bizarre væsener.

### S'sligothæ Young Nhoum-P'thaek (udtales: NOUM-p-TAK)

Ung, 32-årig S'sligothæ. I modsætning til Y'ak-Shm-hool er "høn" mere forsigtig og har et let nervøst sindelag. "Høn" er dog alligevel loyal over for de tre andre. Drømmene har i højere grad manifesteret sig hos "hønde" end hos Y'ak-Shm-hool.

### S'sligothæ Young J'hree-Ch'mee (udtales: Jah-ree-SMEE)

Ung, 30-årig S'sligothæ. Det mest eftertænkssomme og rationelt indstillede medlem af trioen. "Høn" har et åbent sind, men er til gengæld magisk svag. Drømmene har gjort "hønde" mere ubalanceret, i retning af distraktion, men "høn" er dog hovedsageligt fornuftig nok (mere end Y'ak-Shm-hool i alle tilfælde).

### Gennemsnits-S'sligothæ

STR 12 CON 12 SIZ 10 INT  
13 POW 13 DEX 12 APP 10  
EDU 14 SAN 65 HP 11  
Damage Bonus: 0 Magic Points:  
13 Sanity Points: 60

SAN loss: 0/1D6

Weapons: Tentacles (1-4) 30%,  
1D3 + db

Tager kun halv skade af våben som gennemborer (Impale).



VANG 94



## UHYRER

## Shantak-fugl

"No any birds or bats known elsewhere on Earth ... for they were larger than elephants and had heads like a horse's ... The Shantak-bird had scales instead of feathers and those scales are very slippery."



VANG 94

## Nyarlathotep

"A tall, slim figure with the young face of an antique pharaoh, gay with prismatic robes and crowned with a pschent that glowed with inherent light ... the fascination of a dark god or fallen archangel, and around whose eyes there lurked the languid sparkle of capricious humor."

Tja, hvad kan jeg sige: han er en gud og ikke særlig rar. Han "har tusind skikkelser" og kender til praktisk taget al magi. Derudover er han udødelig. Kun oldgammel magi har afholdt ham fra at blande sig på Jorden og slippe sine onde medguder løs på menneskeheden. Jeg tildeler ham ingen stats, for hvis spilpersonerne møder ham, så er det bare overstået!

**PROJEKT  
PILESPIDS**

## TILLÆG: Menig Oliver Hendriks' dagbog

Jeg ved ikke om det hjælper mig at skrive det ned, men det føles lettere at bære når jeg ser det på tryk. Jeg er plaget af nogle frygtelige drømme. Måneridt. Jeg står i en skov og hører noget nærme sig. I mit inderste ved jeg, at det er ondt og vil mig til livs. Prøver at løbe, men kommer næsten ikke ud af stedet - nærmest som om man ser det i slow motion på video. Bortset fra at det onde ikke lider af den begrænsning. Forude ser jeg et lysskær og løber imod det. Bagved kommer det onde nærmere og jeg vågner hadet i sved og med hamrende hjerte. Det er tredje nat i træk at jeg har den drøm. Min Gud, hvorfor skal jeg plages med dette?

Drømte drømmen igen. Alting bliver klarere, men det er kun endnu værre. Skoven jeg løber i begynder at antage underlige proportioner. Der er noget galt med træerne. Synes at jeg hører dæmpet latter i åndedraget fra min forfølger. Kommer ikke nærmere til lyset. Er det umuligt at opnå? Måske er lyset ikke min frelse ...

Det bli'r ved. Har problemer med at koncentrere mig når jeg vågner. De siger at Calvin, Donner og Jones er forsvundet i nat. De havde også drømme. Hænger det sammen med de forsøg som professor Lloyd arbejder med? Jeg er overbevist om at der er en sammenhæng, men ved han hvad han gør? Skoven bli'r klarere og mere ... unaturlig. Træer ser ikke sådan ud. Min gud, hvad venter i lysskæret som jeg løber imod? Var det det som drev Hall og Smithers ud i sindssygens arme? Er jeg ved at blive gal?

Lysskæret gemmer en lysning. Det onde er bag mig. Eller er det foran mig? Skikkelserne er ikke menneskelige. Uhyrer kommer. Kraft fikseret i krystal eller solens bål? Det er det samme. Spejlbilleder af sandheden. Men de forvrænger den. Jeg kan næsten se hvad det skjuler, men så er det væk igen. Mørkets Herre ler af mig. Han spotter mig fordi jeg ikke kan se igennem hans tænkespil. Er min sjæl fortabt? Helvede på Jord kunne snart blive til alt andet end en drøm hvis De kommer igennem. Herre, se i nåde til min sjæl!



Der er ikke én gud: der er flere. Mørkets Herre er en gud, men han tjener andre guder. Blinde er de og kender kun lidt til tankens kraft. Alligevel sker deres vilje når de ønsker det, igennem Hans handlinger. Han hader menneskene og deres brødre. Spejlet forvrænger. Jeg hører de læderagtige vingeslag i nattens mulm. Snart vil Han komme efter mig, for jeg ser for meget. Bedste havde ret: dem med Evnen ser for meget, ved for meget og dør unge. Guderne er hævngerige.

Den drømmende sender sine hadefulde syner til sine tilhængere. Men er det Ham som vil se mit blod på jorden? Stemmerne taler også til mig når jeg ikke sover. Kan mærke deres øjne på min ryg. Er nogen af de andre Cthulhus tjenere, besmittet med blodet fra Hans skabninger i dybet? Nej, skønt Han hellere end gerne så denne verden besmittet med Hans tjenere og de andre Guder, så tror jeg ikke at synerne kommer fra Ham. Åh Bedste, bare jeg havde lyttet til dine formaninger.

Iå, Iå, Yog-Sothoth neblod sin! Cthulhu fthagn. Mørkets Konge nærmer sig. Snart er det for sent, for han vil åbne vejen til menneskenes verden og deres brødre. Håbet slukkes. Drømmene overtager virkeligheden. Virkeligheden er et falsum, for vi ser kun hvad Han vil at vi skal se. Hans tjenere vil vise vejen for Ham og hans fæller og evigt mørke skal falde over vores verden.

Mørket kommer snart. Nye mennesker. Aner intet, må advare. Ville blot at jeg havde De Gamle Guders tegn til at beskytte mig. Alt er tabt. Den Trehornede Jæger kommer efter mig, for jeg ved for meget nu. Blodrøde øjne gløder af had. Han ved hvem jeg er! Han kan ikke lade mig leve. Det sker snart, må advare de nye ...



# EARTHDAWN

## EN VERDEN I FORFALD TEMA-ANMELDELSE AF MICHAEL G. SCHMIDT

NYT Fantasy-rollespil  
af Chris Kubasik og  
Greg Gorden  
FASA Corporation  
336 sider, 300 kr.

Hvad?! Endnu et rollespilssystem der finder sted i en fantasy-verden befolket med mytiske skabninger, uovertrufne skatte, og underskønne kvinder der praktisk talt smider sig selv i hovedet på helten for at blive reddet. Hvor har man set det før, sagde jeg straks til mig selv og kiggede spørgende over på mine boghylder, hvor farvestrålende AD&D, D&D, DoD, MERP, RuneQuest og Dangerous Journeys bøger med sigende titler boltrede sig mellem hinanden. Ak, hvor meget havde disse firmaer ikke lovet i deres kæmpe reklamekampagner - og hvor mange gange tidligere var man ikke blevet så grueligt skuffet, når man endelig stod med det færdige produkt i hånden?!

Men denne gang, har FASA lovet, skal det blive anderledes. Med "Earthdawn", deres nyeste rollespilssystem, proklamerer de at kunne give den ellers ret statiske fantasy-genre en styrkende vitamin-indsprøjtning. Og efter min ydmyge mening er det på høje tid!

Allerede fra første gang man lader sit blik gå på opdagelse i denne grafisk set veludførte bog, bliver man forbavset/forbløffet over de ekstremt flotte illustrationer, der pryder de mange sider. Det er virkelig utrolig høj klasse FASA her viser, og selvom det ikke er specielt vigtigt for selve rollespillet (de fleste tegnere ville nok være uenige med mig her) er det en ekstra bonus, der giver ens lyst til at fordybe sig i spillets finurligheder et spark opad.

En anden lille ting der også forøger synsglæden, er den solide, fængslende indbinding, der ser ud til at kunne modstå en horde beundrende rollespillere knusende favntag, og stadigvæk se fin og ny ud til at tilfredsstillende selv den mest forvante Spilleleder - men med tidens konstant højnende standarder er det jo næsten reglen fremfor undtagelsen (og især når man snakker om FASA, der almindeligvis er kendt for deres illustrationers meget høje kvalitet).

Selve spillet er henlagt til en nyepisk fantasy-verden, et sted hvor både de klassiske fantasy-racer, såsom Elvere, Dværge og Orker, lever sammen med helt nye variationer, bl.a. Obsidimænd (en art stenmennesker i tæt kontakt med naturen), T'skrang (flamboyante øgler, hvis forkærlighed for vand kun overgås af deres eventyrlyst), Windlings (små flyvende fe-agtige drillepinde à la Klokkeblomst) og andre endnu mere eksotiske væsner. Magien er selvfølgelig også tilstede i rigt mål i denne verden, ligesom utrolige skatte og fantastiske eventyr lurer rundt om hvert gadehjørne.

Men her hører ligheden med de fleste andre fantasy-spil også op. Earthdawn-verdenen er nemlig ikke en klassisk fantasy-verden, med dens forudsigelige "stærk - stærkere - 36th level Half-Elf Necromancer-Fighter-Thief bevæbnet med et Sword of Instant World Destruction", men snarere en blanding af Vampire, Shadowrun og, ja, Earthdawn, der tilsammen giver et mere "mørkt" præg. Men når man tænker på, at den verden som Earthdawn foregår i, lige har gennemgået ca. 200 års systematisk udslættelse af alle former for tænk-

kende liv, er denne følelse nok ganske tilsigtet.

Det er nemlig sådan, at Earthdawn-verdenens magiske felt ikke er statisk. Det skifter kontinuerligt fra at være på sit laveste, hvor al magien næsten forsvinder fra verden, til sit højeste, hvor barrierer mellem de forskellige parallelle dimensioner og andre verdener er svækkede. Og når det sker, kan de frygtelige dæmon-agtige væsner, der går under fællesnavneren "The Horrors", bryde igennem denne barriere og sprede død & ødelæggelse blandt den intetanende Earthdawn-befolkning. Dette kaldes "The Scourge", og er mindst ligeså ubehageligt som navnet antyder.

Heldigvis - set ud fra en normal Earthdawn-beboers synsvinkel - sker dette ikke særlig tit. Det magiske felt er dog relativt længe om at ændre sig fra den ene pol til den anden, hvilket betyder at den Scourge godt kan foregå i flere århundreder. Men, på den anden side, går der så også flere hundrede år mellem de enkelte Scourges (dette er også bidende nødvendigt, da de såkaldte Horrors for det meste ikke efter-

"Dette kaldes The Scourge, og er mindst ligeså ubehageligt som navnet antyder."

lader sig andet end aske og maltrakterede lig når de har været på besøg). Til sidst, når magikoncentrationen begynder at aftage, bliver Horror-væsnerne langsomt tvunget tilbage til deres egen dimension, og man kan så begynde at samle stumperne sammen og genopbygge verden påny.

Denne cyklus af død & genopståen har kørt sit løb i meget lang tid, men står nu til at blive forstyrret. Thi den sidste gang hvor magifeltet begyndte at blive svagere, var menneskeheden (den



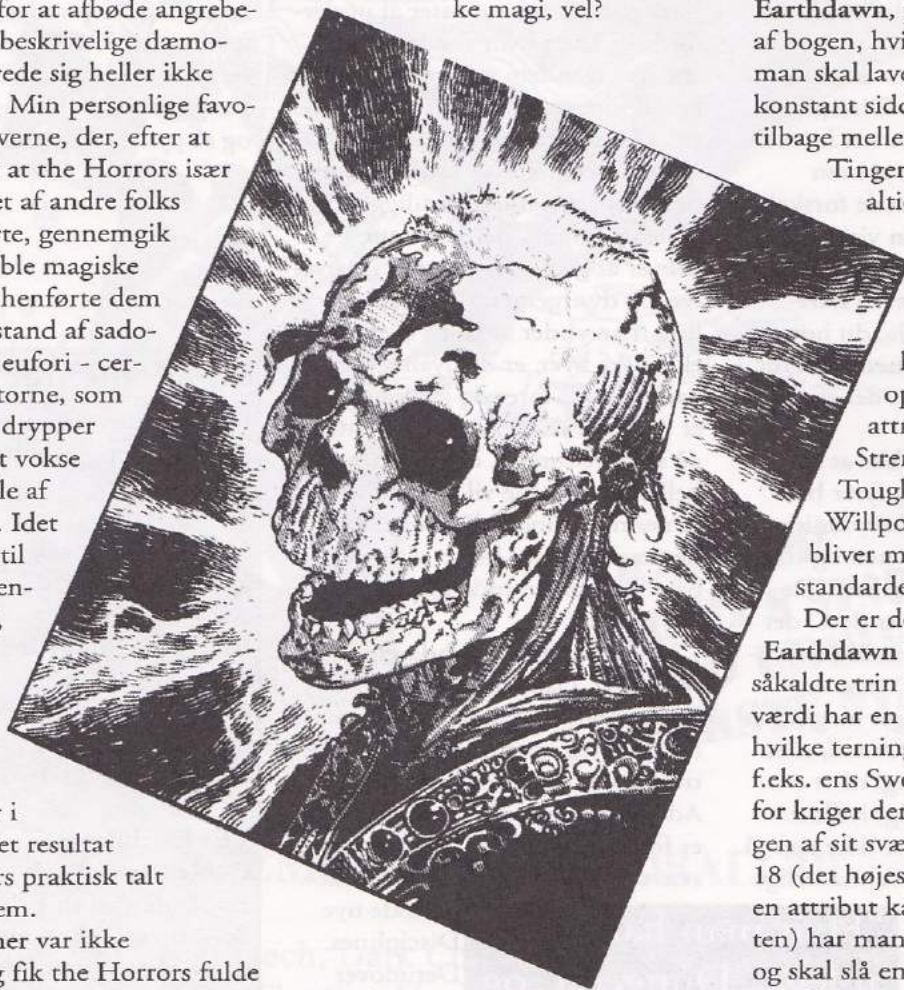
kollektive betegnelse for de mange racer i *Earthdawn*-verdenen) rede. Eller i hvert fald så rede som de nogensinde kunne tænkes at blive. Idet de godt vidste, at *The Scourge* var undervejs, prøvede de tænkelige racer at beskytte sig på alle mulige måder. Den mest almindelige metode var bygningen af de såkaldte "kaers" - underjordiske bykomplekser, beskyttede af magisk elemental-jord, der skulle kunne hindre the *Horrors* i at tiltvinge sig adgang. At dette så ikke virkede 100% efter hensigten, med dertilhørende ødelæggelser og massakrer på indbyggerne tilføje, er en helt anden sag.

Andre racer greb til mere drastiske metoder for at afbøde angrebene fra disse ubeskrivelige dæmoner, men klarede sig heller ikke specielt godt. Min personlige favorit er *Blod-elverne*, der, efter at have opdaget at the *Horrors* især blev tiltrukket af andre folks frygt og smerte, gennemgik en serie horrible magiske ritualer, som henførte dem til en evig tilstand af sadomasochistisk eufori - ceremonien fik torne, som der konstant drypper blod fra, til at vokse ud fra alle dele af deres kroppe. Idet de blev nødt til at udholde denne konstante, grusomme smerte, lærte de også at holde alle deres andre følelser i skak - med det resultat at the *Horrors* praktisk talt ignorerede dem.

Andre væsner var ikke så heldige, og fik the *Horrors* fulde kærlighed at føle - hvilket uundgåeligt førte til enten sindssyge eller død hos modtageren. Men fordi de på forhånd havde sørget for at få opstillet nogle rudimentære former for forsvarsmekanismer, og at nogle af disse forsvarsmekanismer faktisk fungerede, overlevede en stor del af menneskeheden. Og man var ikke hensat til at starte forfra med at opfinde den dybe tallerken, som man ellers

havde været nødt til efter de andre *Scourges* pga. the *Horrors* systematiske ødelæggelser af alle former for viden.

Nu, dvs. det tidspunkt hvor spillet starter, er der gået 200 år siden den sidste *Scourge* begyndte. Menneskeheden har været spærret inde bag deres *Horror*-barrierer og er først lige begyndt at røre på sig. Men udenfor er alt ikke som det burde være. Det ser ud til at det magiske felt, der regulerer the *Horrors* adgang til denne verden, har "sat sig fast" i en position, hvor det ikke er helt nulstillet. Dette er i sig selv ikke specielt dårligt - for uden et magisk felt af en vis styrke er det jo ikke muligt at dyrke magi, vel?



Men der er et stort minus. Selve eksistensen af et magisk felt, selv om det er nok så svagt, fungerer som en grobund for *Horrors*, og nogle af dem er derfor ikke draget tilbage til deres egne dimensioner, men har grebet chancen og slået sig ned her på en mere permanent basis.

Så mens menneskeheden langsomt begynder at samle de tabte tråde fra de sidste 200 år op, skal de stadigvæk være på vagt overfor the *Horrors*, der konstant prøver på at korruptere de nylygt-åbnede kaers og sende menneskeheden på kollisionskurs mod Den Sidste Dag - den totale ødelæggelse af civilisationen.

Selve spilsystemet er relativt komplekst, og temmeligt utraditionelt i forhold til spil indenfor den konventionelle fantasy-genre (såsom *AD&D* og *MERP*), men det er lidt rodet opbygget - f.eks. er "Goods & Services"-sektionen, der omhandler ting og udstyr i *Earthdawn*, placeret i slutningen af bogen, hvilket medfører at når man skal lave sin person skal man konstant sidde og blade frem og tilbage mellem siderne.

Tingene hedder dog hvad de altid har heddet (helt ærligt, hvor mange forskellige ord for styrke, behændighed, intelligens og karisma kan man opfinde?) - spillerens attributer er, f.eks., Strength, Dexterity, Toughness, Perception, Willpower og Charisma - og bliver målt i de sædvanlige standarder.

Der er dog en ting som gør *Earthdawn* specielt: brugen af de såkaldte trin ("steps"). Hver pointværdi har en trinværdi der afgør hvilke terninger man skal slå. Hvis f.eks. ens *Swordmaster* (en form for kriger der er specialiseret i brugen af sit sværd) har en styrke på 18 (det højeste umodificerede tal en attribut kan tillægges fra starten) har man en skridtværdi på 7, og skal slå en tolv-sidede terning når man bruger sin styrke. Det skal dog lige bemærkes, at hvis man har en styrke på 16 eller 17, er ens skridtværdi den samme og man skal stadigvæk rulle den 12-sidede terning.

Disse attributer kan så kombineres med en bunke forskellige Talents (magiske evner) og Skills (tillærte evner uden magisk islæt) når man skal udføre en eller anden opgave.



Dette foregår, kort sagt, ved at man ruller et antal terninger, der selvfølgelig afhænger af hvor god man er til den pågældende opgave, og dernæst sammenligner summen med et fastsat tal - jo højere jo bedre. Alt afhængig af hvor meget summen overstiger den fastlagte sværhedsgrad, kan opgaven lykkes Average, Good, Excellent og Extraordinary (hvis ens sum er mere end dobbelt så stor som sværhedsgraden), med større succes til følge.

Kamp foregår på lignende vis - her ruller man blot imod modstanderens Physical Defense Rating eller Spell Defense Rating (baseret på hhv. hans Dexterity og Perception + div. modifikationer).

I **Earthdawn** taler man ikke om professioner, men om Disciplines, af hvilke der findes tretten forskellige. Og her er det så, at man møder den fundamentale forskel, som gør at **Earthdawn** virker som et spil i sig selv og ikke endnu en D&D-klon: alle spillere i **Earthdawn** bruger magi! Ja, du hørte rigtigt. Magi er ikke mere kun for troldmænd, men er en del af alle eventyrers liv.

Dette betyder dog ikke at alle spillere løber rundt og fyrer besværgelser af i én stor babylonisk forvirring. Der findes nemlig stadigvæk to slags magikere. De første, kaldet Adepts, er dem, der bruger magi til at styrke deres profession. Det kan f.eks. være en Swordmaster der bruger magi til at kæmpe bedre med sit sværd, eller Tyven som bruger magi til at bevæge sig fuldstændigt lydløst. Deres magiske evner er ikke nær så fremtrædende som deres naturlige evner, og bliver ikke benyttet nær så tit. De andre, dvs. de "rigtige" troldmænd, kan omforme og genskabe magien til at opfylde deres ønsker. Hos dem overskygger magien alt andet, og som en konsekvens deraf kan de selvfølgelig også bruge magien til mange flere ting end f.eks. en Thief Adept (deres ikke-magiske evner er så proportionelt dårligere).

Levels eller niveauer er også blevet iklædt et nyt navn, Circles, men i højere grad end Disciplines er dette blot tale om ulven i fåre-klæder - et ubetydeligt navneskift, hvis værdi er rent skønhedsmæssig, men dem skal der jo også være plads til.

Skal jeg konkludere noget mht. **Earth-dawn**, er det nok at dette her er et rigtigt fantasy-produkt med alt hvad det indebærer. I landet Barsaive, hvor spillet sikkert kommer til at foregå, er der nok muligheder for selv den mest eventyrløstne spiller.

Hvis man har lyst til at lege "Dungeon" og traske rundt under jorden, findes der masser af underjordiske kaers hvor the Horrors trængte igennem og dræbte hele befolkningen; hvis det er storpolitisk konflikter man søger, kan man koncentrere sit spil om kampen mellem det udenomliggende Theran empire, der konstant prøver at genvinde magten i Barsaive, og dværgene fra Throal; og hvis man ynder at gå på eventyr i eksotiske byer, er de nyåbnede kaers rige på farer og intriger. Der er magiske skatte, der kun venter på at blive fundet, og Horrors som hellere end gerne vil afslutte spillernes nysprungne liv. Kort sagt, her kan man alt, her er alt - dog bare man bliver indenfor fantasiens grænser.

Hvad mangler **Earthdawn**-systemet? Tjah, en udvidelse af listen over Disciplines ville være en rar ting. Jeg synes personligt, at de tretten der er nævnt i bogen (ti Adepts og tre "rene" troldmænd) er for få, men det er ikke særligt svært for den enkelte Spilleleder at opfinde nye Disciplines. Derudover ville jer gerne se mere historisk information om Barsaive, det Theranske empire og vigtige profiler fra disse. Mere information om the Horrors (dette er helt klart systemets svaghed - de vildt opreklamerede Horrors er ikke nær så detaljeret beskrevet som f.eks. magi-kapitlet, der er ganske excellent).

Og så savner jeg en følelse af helhed, når man læser bogen. Det virker for meget som om de enkelte kapitler blev skrevet som separate enheder - og ikke som en del af et

**"Earthdawn er hvad AD&D ville have været, hvis det blev skrevet i dag!"**

hele - hvilket til tider kan virke frustrerende. Men ærligt talt, dette er kun småt-

terier, og jeg regner stærkt med, at den næste tids bølge af udvidelser nok skal opfylde disse ønsker.

**Earthdawn** er hvad AD&D ville have været, hvis det blev skrevet i dag. Mindre kan det ikke siges. Det er velgennemført, spændende, mørkt og selvom det ikke helt lever op til FASA's ord om fornyelse, er det stadigvæk fuldstændigt pengene værd. Three thumbs up - og så pynter bøgerne på hylden!

## Supplementer

Der er indtil videre kommet følgende supplement til **Earthdawn**:

### Mists of Betrayal:

Dette første **Earthdawn**-scenarie tvinger spillerne ind i de mystiske Blood Woods for at fuldføre en opgave for en gammel troldmand. Men i skyggerne lurar et væsen, der ikke bryder sig om at fremmede trænger ind i dens skov ...

### The Earthdawn

#### Gamemaster Pack:

En samling af ting der skal hjælpe Spillederen i gang med en **Earthdawn**-kampagne. Inkluderet er bl.a. en meget flot spilleder-skærm, nye Treasure Cards, og en folder der bygger videre på informationerne fra regelbogen.

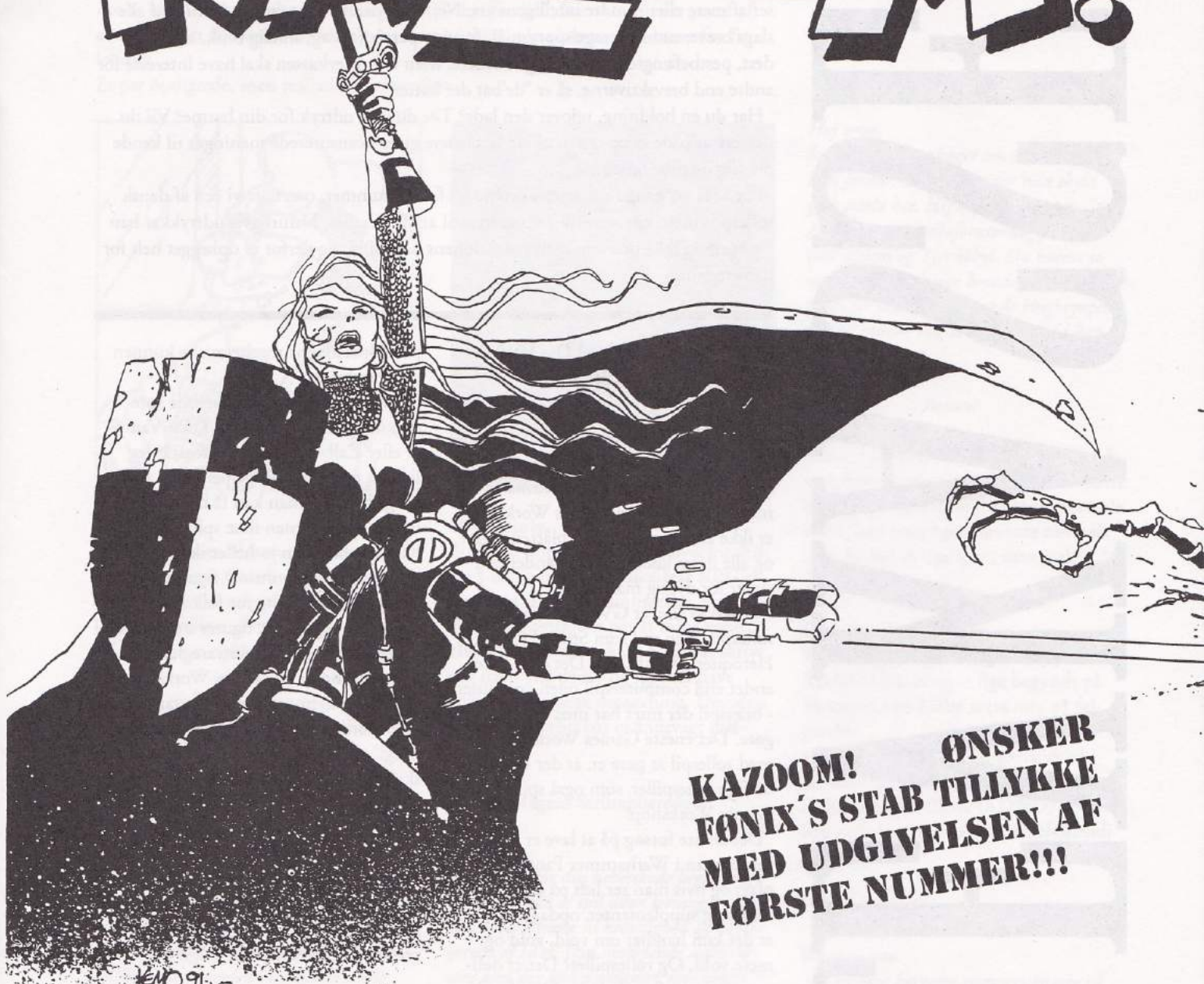
### The Longing Ring:

Den første i en serie noveller sat i **Earthdawn**-universet omhandler den unge mand J'role, der er besat af en horror, og hans søgen efter en måde at befri sig selv fra dette væsen på - og sine minder.

**"Hvis man har lyst til at lege "Dungeon" og traske rundt under jorden, ...."**



# KAZOOM!



**KAZOOM! ØNSKER  
FØNIX'S STAB TILLYKKE  
MED UDGIVELSEN AF  
FØRSTE NUMMER!!!**

## **KÆMPE FORÅRSUDSALG!!!**

AD&D, ASL, Battletech, Dark Conspiracy, D&D, GURPS, Paranoia, Shadowrun, Star Wars, Tales From The Floating Vagabond, Torg, Vampire, figurer, maling, brætspil, PC-spil og meget mere! Kom ind og kig i vores tilbudskasser!!!

Deltag i vores aktivitetsdage, hvor der males figurer, bygges sceneri, udkæmpes episke slag, og spises pizza og slik på livet løs! Få gode staldtips til hvordan du sammensætter og maler din hær, og hvordan du får opbygget dig en samling sceneri til dit eget battlebord.

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

**FREDERIKSBORGGADE 37 • 1360 KBH K • TLF: 33140033 • FAX: 33127085**

MA-TO: 11-17<sup>30</sup> • FR: 11-19 • LØ: 10-15

Marts/april 1994 • 29



# BREVKASSEN

Ved  
Rasmus Rasmussen  
og Merlin Mann

**Man føler sig som lidt af en idiot**, når man sidder og redigerer en brevkasse til det første nummer af et nyt blad - men den følelse kan vi vist godt vænne os til fra starten. Vi har før set hvad den typiske danske rollespiller kan finde på at sende ind til en i forvejen betrængt rollespilspresse.

Det skal dog ikke betyde, at vi ikke er modtagelige overfor alskens ordrige udgydelser af mere eller mindre intelligent art. Nej, vi er parate til at tage os kærligt af alle slags breve: nørdede regelspørgsmål, forulempende forslag, smålig brok, slesk hyldest, pestbefængte kæpheste og så videre. Men hvis brevkassen skal have interesse for andre end brevskriverne, så er "de'bat der batter".

Har du en holdning, udover den lade? Tør du give udtryk for din harme? Vil du risikere at både vi og resten af bladets læsere giver uensurerede meninger til kende om dig og dine opstød?

For at få sat gang i debatten allerede fra første nummer, overtalte vi een af dansk rollespils mere kontroversielle personer til at åbne ballet. Naturligvis udtrykker han sin egen og ikke nødvendigvis redaktionens holdning, og derfor er oplægget helt for hans regning.

## GAMES WORKSHOP OG HVAD DER DERTIL HØRER

Games Workshop ... Hvis ikke jeg tager meget fejl så er det eksemplet på verdens mest misforståede firma. Der er rent faktisk nogen der tror dette firma er et rollespilsfirma, men Games Workshop er ikke andet end dygtige plattenslagere, og alle deres købere er ikke andet end slaver for dygtig marketing.

Vi ved jo alle, at GW ikke laver rigtige rollespil, men spil som Space Hulk, Heroquest, W40K osv. Det er jo ikke andet end computerspil uden computer - brætspil der intet har med rollespil at gøre. Det eneste Games Workshop har med rollespil at gøre er, at der er mange dårlige rollespiller, som også spiller Games Workshop!

Det eneste forsøg på at lave et rollespil finder man i Warhammer Fantasy Roleplay; og hvis man ser lidt på deres scenarier og supplementer, opdager man, at det kun handler om vold, vold og mere vold. Og rollespillet? Det er defineret i form af nogle ligegyldige karrierer, der i sidste ende også kun er symbol

på spilpersonens regeltekniske kunnen og fremskridt.

Warhammer har ingen dybde som den man finder i spil som f.eks. Vampire eller Call, og personligt forstår jeg ikke at nogen vil bruge penge på andenrangs bras når man kan få bedre spil billigere - for når man ikke spiller Warhammer har man jo heller ikke brug for alle de dyre (og grimme) figurer. Games Workshop laver ting for folk der let fanges af seje tegninger, figurer med store våben og ubrugelige ekstraregler. Hvis man udspørger en Games Workshop-spiller om denne underlige fascination, siger nørderne: "Det er bare underholdning!" - det er sgu den samme undskyldning, som dem der ser Lykkehjulet bruger!

Lad dette være en provokation til alle dem der spilder deres penge på GW-produkter, og lad mig afslutte med at sige, at hvis det stod til mig blev GW-produkterne fjernet fra rollespils-kongresser, butikker osv. for evigt!

- Lasse Winther, Ishøj



Hvis der sidder nogle "Space Hulks" derude og føler sig grundigt trådt over tæerne, så er det tid til at fatte pennen.

Lad os høre hvad læserne mener om **Games Workshop** og lignende spilproducenter. Bliver vi taget i røven eller er det bare skide skægt?



## UDFORDRING

Som sagt, modtager vi også tekniske spørgsmål og kommentarer i alle mulige afskygninger. Nu viser alle erfaringer jo, at rollespillere som oftest er langt mere ivrige og kreative end betænksomme og fornuftige, og som brevkasse står man lige i skudlinjen, når det gælder rollespilleres indfald.

For at kunne besvare alle breve i den tone de har fortjent, har vi samlet et panel af eksperter, der dækket af anonymitet vil være i stand til at besvare alle breve frit fra leveren.

Et par opdigtede, men realistiske eksempler:



**Kære Fønisk,**

Jeg synes, det er eddersuperlækkert, at I laver sådan et sejt blad, mand. Kan I hjælpe mig med noget?

- 1) Må en spilleperson gerne blive gravid, da jeg har oplevet det (og hvad gør man så)?
- 2) Er det muligt at skaffe nogle figurer, der ligner ænder fra **Drager og Dæmoner**?

Sej hilsen, Niels Ørd

**Allerkæreste Niels,**

Hvor er det dejligt at høre, at du godt kan lide bladet, og du skal jo bare komme til os, hvis der er noget du vil have forklaret.

- 1) Det er jo både den naturligeste og den dejligste ting i verden med sådan nogle kære små. Hvor bliver det spændende at se en ny lille eventyrer komme til verden. Men først må I jo se at blive gift, så det går rigtigt til, og så må du holde op med at fare omkring - et godt stabilt job i den offentlige sektor ville være passende.
- 2) Vi har nogle ænder omme i baghaven. De er nu så søde og så smager de jo godt.

Kærlig hilsen, Mormor

**Hej Funnix,**

Bladet er nogenlunde, men hvorfor skriver I aldrig noget om **dice-less RPG's**? Jeg synes alle jeres tegninger er dårlige, så jeg har vedlagt et par af mine egne. Hvis I bruger dem skal I huske at skrive mit navn ved dem - og jeg skal have 15% af den øgede omsætning. Desuden synes jeg Martin har et åndsvagt mellemnavn.

Hilsen, Mågens Strümpfherinägel

**Mågens,**

Mange tak for din beherskede begejstring. Din besættelse af spil uden terninger tyder på en stærk trang til kropslighed og til frigørelse af Id'et. Din manglende æstetiske sans kan dog give problemer, især koblet med din barnlige aggressivitet. Dine egne tegninger giver et indtryk af utilpashed, undertrykt seksualitet og et underudviklet Ego.

Venlig hilsen, Dr. Zig

**Yo F.U.N.X.**

Jeg har spillet **AD&D2ED**, **WHFRP**, **TMNTATB** og **P** i lang tid, men der er noget jeg ikke forstår? Hvorfor er der aldrig lavet baggrundsregler for hiphop-miljøet? Jeg kunne også godt tænke mig at vide om det er rigtigt at man ikke kan bruge ring og armour samtidig?

Hang Loose, The Snake!

**Hej orm,**

Jeg kunne skrive bøger om alle de ting du ikke forstår, men vi kan for min skyld godt starte her. Hiphop er ikke et miljø. Hiphop er en miljøforurening på linie med Exxon og Tjernobyl. Du kunne jo tage ringen ned over hovedet (hvis der er plads for kasketten), spænde ringbrynjen fast til benene - og så ellers hoppe i havnen.

Just hang.....Rotten!

Det er heldigvis kun i ekstreme tilfælde, at vi bliver nødt til at sende breve videre til panelet, og hvis vi modtager normale breve, kan man også forvente normale svar. Endnu et opdigtet, men realistisk eksempel:

**Kære Fønix,**

Tak for et godt blad. Jeg har spillet **AD&D** i fire år og er lige begyndt på **Vampire**, kan I ikke svare mig på følgende:

- 1) Er der udgivet nogen scenarier til **AD&D** der omhandler vampyrer?
- 2) Kan en ond Cleric (**AD&D**) kontrollere vampyrer, selv om de er selvstændige væsner?

Hilsen, Jonas Due

**Kære Jonas,**

- 1) Det mest berømte vampyrscenarie til **AD&D** er **Ravenloft**, som også har dannet grundlag for en verden af samme navn.
- 2) Ifølge reglerne kan de godt, men hvis man ønsker at bygge den rigtige stemning op omkring vampyrer er det nok bedst at ignorere regelbogen.

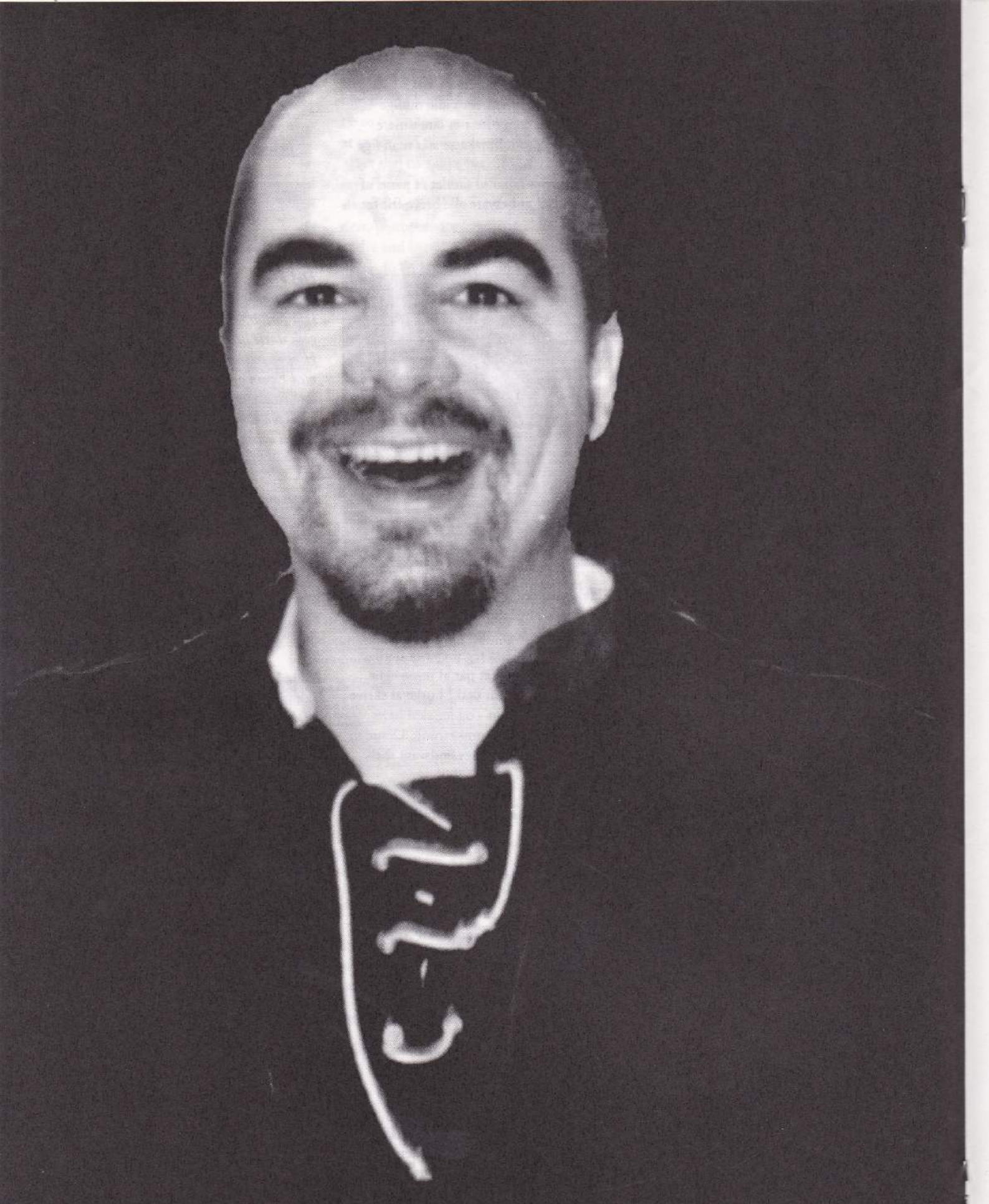
Hilsen, RR.

**ALTSÅ**

Du skal bare skrive hvad du vil, men husk, at der er på eget ansvar. Vi lægger ikke fingrene imellem - og det synes vi heller ikke du skal gøre.

God fornøjelse, Rasmus og Merlin.





No one holds command over me. No man. No god. No Prince.  
What is a claim of age for ones who are immortal?  
What is a claim of power for ones who defy death?  
Call your damnable hunt.  
We shall see who I drag screaming to hell with me.  
- Günther Dörn, Das Ungeheuer Darin.



I 1991 så et nyt rollespil dagens lys. Det hed **Vampire**, og allerede på forsiden kunne man se at det var anderledes: Ingen halvnøgne, barmfagre amazoner, ingen muskelsvulmende helte med overdimensionerede skydevåben og ingen store mønstre med masser af fangarme eller øjne som insekter. Nej, forsiden på **Vampire** viste en rød rose på en baggrund af grønt marmor.

Og indholdet levede op til den smukke forside. Her var endelig et

Samme år udsendte White Wolf en 2. udgave af **Vampire**. Da **Mage** kom sidste år (navneforandringen skyldes at ordet **Mage** er kønsneutralt, mens **Magus** er hankøn) var vi en del der blev skuffet over at se, at det ikke var Mark Rein•Hagen, men hans partner Steward Wieck der havde designet det. Og i mine øjne er spillet - der handler om videnskab og trolddom - da heller ikke nær så vellykket.

Men supplementerne fortsatte i en lind strøm, og **White Wolf**

på seminariet, han kom forbi en søndag, og så begyndte vi at spille. Jeg har altid elsket spil, men det her var noget andet - jeg gik helt amok! Jeg ville spille hver dag, og jeg plejede at gå hen og sidde på hans trappe og vente på at han kom hjem, så jeg kunne stille ham et spørgsmål eller låne en bog.

Desværre boede jeg i en lille by med kun tusind mennesker, så den eneste jeg havde at spille med var min far, og han gjorde det kun fordi jeg var hans søn. Endelig fandt

# Jeg, en Vampyr

## Interview med Mark Rein•Hagen af Nicholas Demidoff

velskrevet spil der lagde vægt på historier, personer og stemning, og som tog rollespil alvorligt som kunst.

**Vampire** var designet af Mark Rein•Hagen, som tidligere havde lavet det fremragende **Ars Magica** (om trolddom i middelalderens Europa) sammen med Jonathan Tweet, og blev udgivet af det dengang ret lille firma **White Wolf**, som var resultatet af en sammenlægning af **Lion Rampant** og **White Wolf Magazine**. Spillet var planlagt som det første i en serie på fem rollespil om overnaturlige væsner i nutiden, eller rettere i en dyster og forvredet udgave af nutiden som blev kaldt **Gothic Punkverdenen**. De andre fire skulle hedde **Werewolf**, **Magus**, **Ghost** og **Faerie**.

**Vampire** blev en enorm succes, og en sand syndflod af supplementer fulgte efter - nogle fremragende, andre ret middelmådige. Året efter kom **Werewolf** så. Det var også lavet af Mark Rein•Hagen, og det var et smukt spil om økologisk ragnarok der gav varulvemyten en helt ny dimension.

voksede og voksede. Idag er det det trediestørste, måske snart næststørste, rollespilsfirma i USA.

**Ghost** har taget navneforandring til **Wraith** og udkommer til august, mens **Faerie** udkommer til august næste år.

Interviewet her er lavet på Borås Spelkonvent i Sverige, hvor Mark Rein•Hagen var æresgæst, i oktober 1993.

Tilstede var også Asta Wellejus, Carsten Schaumburg, Paul Hartvigson, Peter C.G. Jensen, Rasmus Rasmussen, Troels Chr. Jakobsen og Keith Herber (tidligere ansat på **Chaosium** hvor han lavede en del til **Call of Cthulhu**, nu free lance) - tak til dem.

Int: *Lad os begynde med begyndelsen: Hvordan begyndte du at spille rollespil?*

MRH: Jeg begyndte at spille med min far, der var præst, og en ung præst som han underviste. Denne her unge præst havde spillet **D&D**

jeg så nogen der spillede rollespil i en nærliggende by, men ... de smed mig ud af gruppen.

Int: *Hvad?!*

MRH: De smed mig ud! Jeg havde mødt dem gennem en ungdomspolitisk forening, og de spillede **D&D**, så jeg begyndte at være med. Men hver gang vi spillede var det hele ligesom lidt fjollede, det handlede kun om sværd og slagsmål. Allerede dengang var jeg elijær: Jeg ville noget mere, så jeg blev ved med at brokke mig. Og engang vi var til møde i klubben, hørte jeg dem tale om et spil dagen før. Jeg sagde: "Venligst lige - har I spillet? Hvorfor sagde I det ikke til mig?" Så vendte de sig bare om og begyndte at gå. Men jeg blev ved: "Hvad sker der?" Og endelig sagde en af dem: "Okay, hør så Mark: Du spiller altså ikke ordenligt - du kan ikke være med mere." Så spillede jeg ikke i fire år.

Men så kom jeg på college. Og en aften så jeg et rum nede i kælderen hvor der var lys, og kiggede ind:



Der sad nogen og spillede rollespil! Det var RuneQuest. Jeg anede ikke hvad jeg skulle gøre, så jeg satte mig bare over i et hjørne og så på. Det de lavede var virkelig fedt - ligesom *storytelling* - og spillederen var Jonathan Tweet. Efter en times tid sagde han: "Undskyld. Jeg hedder Jonathan. Har du lyst til at være med?" - "Nej, ikke rigtig. Det er jeg lissom ... færdig med." Så sagde han: "Kom nu. Du har siddet og nydt det i over en time, så du vil jo gerne." - "Ja," sagde jeg. Og så blev jeg fanatisk RuneQuest spiller. Vi spillede i Pavis - kender I Pavis? [med barnlig begejstring:] Pavis er det bedste supplement der er skrevet til rollespil. Punktum.

Nå, en dag skulle jeg så med Jonathan hjem til Iowa på ferie. Turen gennem Iowa var ret kedelig - der er fladt - og på vejen fandt vi på et spil vi kaldte *Mindscape*. Det er et spil hvor din fantasi er det der skaber virkeligheden. Så monstrene er egenlige sindsyge mennesker, hvis fantasi er så stærk at den kan skabe hvad som helst. Det er en syret, bizar verden hvor vores egen jord bare er indbildning.

Vi designede spillet - vores første spildesign - tog det med tilbage, og satte os ned og spillede det med nogle venner. De spillede det én gang og nægtede at spille det igen. De sagde, at det var et virkelig dårligt spil - og ærlig talt: det var det også, det var noget lort.

Så vi opgav at designe rollespil.

Men vi blev ved med at snakke, og pludselig dukkede *Ars Magica* op. Og da det først var sket ...

Vi skrev til TSR og tilbød dem spillet, for Jonathan ville ikke starte et firma. Men jeg sagde: "Hvis de ikke har svaret efter en måned, så starter vi et firma." Selvfølgelig svarede de ikke - de må få hundredevis af den slags breve hver dag - og så startede vi **Lion Rampant** og udgav det selv.

Int: *Det traditionelle spørgsmål: Hvor får du dine ideer fra?*

MRH: Åh gud. Jeg stjæler ...

Int: *Fra Anne Rice (forfatter til romanserien The Vampire Chronicles, red.)?*

## Kreativitet er at skjule sine kilder

MRH: Fra Anne Rice. Det hun gjorde var, at hun ændrede vampyrmyten fuldstændig - det er fremragende. Jeg er stærkt påvirket af hende, og så af *Near Dark* (amerikansk vampyrfilm fra 1986, der findes på video herhjemme med titlen *Djævelens Datter*, red.) og *Lost Boys* (amerikansk vampyrfilm fra 1987, red.) - det var hovedsageligt punk-aspektet. Anne Rice fik ideen om hvordan det er at være vampyr - [teatralsk:] "Jeg er vampyr! Åååhh!" - men spil er mere *pulp*, de skal have et eller andet flugtelement. Så punk oveni var en kombination jeg virkelig godt kunne li'.

Og så fik jeg travlt med at skjule at jeg havde stjålet ideen, for - som I ved - kreativitet er at skjule sine kilder. Jeg brugte mange måneder på at udvikle og forandre det, så jeg følte det var mit eget værk og ikke bare tyveri.

Int: *Hvor har du så stjålet ... fået ideerne til Werewolf fra - det virker mere originalt?*

MRH: Med hensyn til varulvemyten, så var der ikke noget som Anne Rice jeg kunne stjæle fra. Men jeg vidste, at det skulle være mere åndeligt. *Vampire* er så dødt åndeligt set; det er eksistentielistisk, og det ville jeg lave en kontrast til. Så kom jeg til at tænke på *RuneQuest* - jeg var vild med *RuneQuest* og alle de forskellige religioner - hvorfor ikke tage det element og gøre det til et rigtig åndeligt spil. Samtidig var jeg meget inde i *Gaia*-teorien, og det hele kom til at passe fint sammen.

Int: *Hvordan opstod ideen med at lave en serie af rollespil?*

MRH: Da jeg arbejdede med *Vampire* fandt jeg ud af at jeg ville planlægge supplementerne på forhånd. Jeg skrev en liste over dem til promotion-folderen, og da jeg var færdig tænkte jeg: "Hm, jeg burde planlægge noget mere ... jeg laver nogle flere spil!" - [skriver i luften:] "Dette er det første af en række spil ..." Og så skrev jeg dem bare ned, jeg tænkte ikke engang over det. [skriver:] "Okay. *Werewolf*, ja fint. *Mage*, ja, *Ars Magica* i nutiden. Og hvad mere ... *Ghost*, jeg elsker spøgelser. Og ... jo, vi har lige lavet det der *Faeries* supplement til *Ars Magica*, dem tager vi også." Og sådan blev det født.

Int: *Er det dig der skriver Wraith?*

MRH: Ja.

Int: *Vil du fortælle os lidt om det?*

MRH: *Wraith* er et spil der handler om frygt. Hvad er det vi er bange for hvert eneste øjeblik i livet? Døden. Enhver frygt er på en eller anden måde forbundet med frygten for at dø. I *Wraith* undersøger vi hvad døden betyder for os i denne rationelle tidsalder, og hvordan den former os på måder vi ikke altid er klar over. Det bliver et meget mørkt spil - **Gothic Punk** i ekstrem grad.

Int: *Hvad med Faerie?*

MRH: Det kommer til at hedde *Changeling*, er tildels allerede designet, og udkommer som planlagt. Det bliver lysere i tonen end de andre spil i serien. Derefter kommer der en ny serie, en science fiction serie med arbejdstitlen "Quark".

Det bliver meget anderledes, men jeg aner ikke hvordan det skal køre.

Int: *De forskellige mytologier i Storyteller serien ser ikke ud til at passe helt sammen ...?*

MRH: Det gør de heller ikke. For det første fordi hvert spil er skrevet ud fra de enkelte væsners synspunkt.



Set fra vampyrernes synspunkt kontrollerer de selvfølgelig verden - de er jo vampyrer! I deres egne øjne er de toppen af fødekæden. Og for det andet - jeg burde ikke fortælle jer det her, det er lidt af en hemmelighed, men pyt - fordi det er **Mindscape**. **Mindscape**, den verden hvor din fantasi regerer, er Storyteller universet, og på den måde er alle spillene forbundet. Ikke nok med at **Ars Magica** er en del af Storyteller universet, **Mindscape** er det heles udspring, dets fikspunkt.

Så ideen bag Storyteller universet er at den menneskelige sjæl er grundstenen i universet, og virkeligheden er det som denne grundsten tror på. Varulvene tror på Gaia, at Gaia er universets centrum, og de har ret; magerne tror på Opstigelsen, at ... alt det der, og de har ret; vampyrerne tror at Kain er kilden til al magt, og de har ret. At få det til at passe sammen er ikke noget der bekymrer mig.

Int: *Du har gjort en del for at kombinere det med **Ars Magica**, og jeg synes at ideen med at bruge **Tremere i Vampire** er god. Men i **Mage** bliver det påstået at **Hermes Ordenen i Ars Magica** er et eksperiment som skulle være lavet af en "rigtig" **Hermes Orden** - det er da vist noget rod ...?*

MRH: Det er ikke mig der har lavet **Mage**.

Int: *Men skulle du ikke godkende det?*

MRH: Jo, til sidst og lidt i begyndelsen, men der skete en masse. Jeg havde ikke meget tid, og jeg gjorde hvad jeg kunne, men ... jeg ville have gjort det mere integreret. Jeg kan egentlig godt li' spillet - det er der mange der kan - men det er ikke mit spil, så det hænger ikke så godt sammen med de andre som det kunne.

Int: *Kommer der **Ars Magica** supplement med vampyrer eller varulve?*

MRH: Ja. Ærligt talt, så er grunden til at jeg har blandet **Vampire** og Storyteller universet sammen

med **Ars Magica**, at jeg vil holde det i live. **Ars Magica** er min lille baby - [*sentimentalt:*] min første-fødte - og nu er det dødt, salgsmæssigt er det dødt.

Int: [*indigneret:*] *Jeg spiller det! Laver I ikke mere til det?*

MRH: Jo, vi bliver ved med at lave supplement. Jeg har også talt med John Nephew fra **Atlas Games** - de laver supplement til andres spil - og han elsker **Ars Magica**, så jeg tror at han vil kunne tage sig af min baby. Måske får de lov til at overtage det. Det bliver i hvert fald holdt i live.

---

## Vores idé er at GURPS er ved at dø, men deres fans er vilde fanatikere, og hvis vi kan få fat i nogen af dem ...

---

Int: *Hvad mener du om GURPS Vampire, og hvad var ideen med at lave det?*

MRH: Orv, det her er ret fedt - jeg kan fortælle jer ting jeg ikke kunne sige i Amerika. Jeg var forelsket i en der arbejder på **Steve Jackson Games**, og gik ud med hende. Og jeg snakkede og snakkede - ligesom jeg gør nu, jeg snakker alt for meget. En dag var Steward og jeg derovre, og så underskrev vi bare denne her kontrakt, som hendes bror stak i hovedet på os.

Vores idé er at **GURPS** er ved at dø, men deres fans er vilde fanatikere, og hvis vi kan få fat i nogen af dem ...

Int: *Mener du at det er muligt at spille et spil som Vampire med et helt anderledes spilsystem som GURPS?*

MRH: Nej, jeg mener ikke at man kan spille **Vampire** ordentligt med **GURPS**.

Men det smukke ved rollespil er at det er dig selv der bestemmer hvad der er rigtigt. Du kan købe det her spil og gøre hvad du vil med det. Det vigtige er ikke hvilken form det tager, men at du bruger det på en kreativ måde og gør det til dit eget.

Int: *Hvilke spil spiller du selv - kører du en kampagne, deltager du i en ...?*

MRH: Nej, ingen af delene. Gid jeg kunne. Problemet er at jeg ikke har lyst til at spille med dem jeg arbejder med, det er ligesom indavl. Jeg burde finde en gruppe udenfor, men folk kan ikke rigtig abstrahere fra at jeg er **Mark Rein•Hagen**, og jeg har bare lyst til at være en af gutterne. Så jeg spiller mest på kongresser.

Int: *Det virker som om I ikke selv spiller med de alle de regler I laver til spillene - er de der kun fordi I regner med at publikum vil have dem?*

MRH: Okay, her er fidusen ved spilsystemet: Der er en meget simpel regel med automatisk succes, og når jeg spiller så har man enten en succes eller også har man ikke, og hvis ikke kan man bruge et **Willpower point**. I kamp laver man ét rul for hele kampscenen, men ruller hver terning for sig og laver en lille historie ud af det - det er det hele.

Men folk vil gerne have terninger, så jeg gav dem en masse terninger. Der er noget urkraft over det her: [*ryster en imaginær skovfuld terninger i hænderne*] - det føles rigtigt. Samtidig gjorde jeg det lidt besværligt så folk ville gå over til systemet med automatisk succes - med mindre de hellere vil spille spil end fortælle historie, man skal kunne begge dele.

Der er også det med regler, at man får noget til at være virkeligt i et spil ved at lave regler for det - det er derfor der er så mange regler i rollespil. Selv om folk måske ikke bruger dem så er de universets love. Hvis du læser reglerne om **Frenzy** forstår du processen, og kan genskabe det i historien.



"Vi må gøre det offentligt  
kendt at rollespil er  
en farlig ting"  
- Mark Rein•Hagen



**MARK REIN•HAGEN**





Så til spillere som ikke kan rollespille sig ud af en telefonboks er der et sæt regler de kan bruge; og de kan stadig fornemme historien, fordi der er en slags historie i reglerne som de kan være med i. Og de gode rollespillere kan bare sige: "Nå okay, sejt nok," og så ignorere dem. Ærligt talt: de gode rollespillere der spiller spillet nøjagtig som det står, er på skideren.

## Ærligt talt: de gode rollespillere der spiller spillet nøjagtig som det står, er på skideren.

Int: Men reglerne må da kunne gøres mere simple ...?

MRH: Det kan de nok også. Men med hensyn til kampsystemet er jeg blevet nedstemt. Jeg vil gerne have det simple system med ét rul i *Wraith*, men alle de andre i firmaet siger: "Åh nej, vi må da have kamp." Og så holder de store møder hvor de spiller en masse kamp igennem og laver en masse regler.

Jeg er en primadonna - jeg kan være arrogant og svær at arbejde sammen med - men jeg kan ikke bestemme det hele. Alle skal have et træ at pisse op af, og jeg har måttet lave nogle kompromisser for at have et rart sted at arbejde. Men i den næste serie - science fiction serien - løser jeg alle problemer.

Int: Var det ikke lige lovlig hurtigt der kom en 2. udgave af *Vampire*?

MRH: Jo, men *Vampire* havde desperat brug for en 2. udgave. Det så ikke ordenligt ud, siderne faldt ud, lay-out'et var dårligt og der var store problemer med reglerne - ikke at vi har fået løst dem alle, men nogle af dem - jeg var ikke tilfreds. Og sandheden er at man bliver nødt til at lave en 2. udgave hvis det skal sælge.

En dag kommer der også en 3. udgave af alle spillene. Måske fem år efter at *Changeling* er udkommet laver vi dommedag for dem alle sammen, ødelægger vores verden systematisk - **Gehenna, Apocalypse, Armagedon, Oblivion ... BANG.** Når det er gjort genudgiver vi alle spillene i løbet af et år, og laver fuldstændig om på det hele. Og 3. udgave bliver så - "hrm" - den sidste.

Int: Rollespil, særligt AD&D, er blevet angrebet af forskellige grupper for at være farligt, at være djævledyrkelse osv. - er det noget I har mærket?

MRH: Vi har prøvet at få dem til at kaste sig over os, men de ville ikke - vi kunne ellers godt bruge den reklame. Men vi har faktisk lige været i tv. I et program der hedder [med patos:] "**True stories: The Highway Patrol**" så man en ung fyr blive stoppet af politiet. Han havde langt, sort hår og en sort t-shirt på, og det viste sig at han også havde et skjult våben. Betjenten spørger ham: "Må jeg kigge i bagagerummet?" Fyren siger: "Ja ja, kig bare i bagagerummet." Og dér, omme bag i, ligger alle vores bøger! "Er du en vampyr?" spørger betjenten. Fyren siger: "Øh ..." - "Er du en vampyr eller ej?" - "Næh, ikke rigtig." - "Er du satanist?" - "Næh nej, egentlig ikke."

Og sådan bliver det ved. Vi er i tv i den bedste sendetid, det er fantastisk. Der er ikke noget der hedder dårlig omtale.

Int: Du er altså ikke bange for dem der siger, at rollespil er farligt?

MRH: Fandeme nej. Rollespil er farligt. Vi beskæftiger os med ting som andre kunstformer kun kan kredse om. Grunden til at rollespil er sådan en sej kunstform er at det fokuserer så meget på personerne. Andre fortælleformer fokuserer på plot, på stemning, på billeder, men i rollespil kan man virkelig udforske personerne. Reglerne er en metafor for den måde personligheden fungerer på. Man kan nå dybere fordi man selv er personen, man er fanget i personen så længe

det varer. Og man kan udforske sider af sig selv som man ikke kan med andre fortælleformer, fordi man kan påvirke historien i retning af det man gerne vil udforske.

Vi må gøre det offentligt kendt at rollespil er en farlig ting. Jo mere dårlig omtale vi får, jo bedre vil det gå os. Jeg har overvejet at skrive breve til fundamentalister og lade som om jeg var en bekymret mor, men det er for billigt. Jeg tror at *White Wolf* allerede får en del opmærksomhed på at være de slemme drenge.

## Vi må gøre det offentligt kendt at rollespil er en farlig ting. (...) Jeg har overvejet at skrive breve til fundamentalister og lade som om jeg var en bekymret mor, men det er for billigt.

Int: På seminaret tidligere i aften sagde du, at *TSR* er begyndt på et kørstog mod horror-rollespil - vil du uddybe det?

MRH: En af mine første oplevelser med rollespilsbranchen var da en ansat fra *TSR* kom hen til vores bod på en kongres. Det eneste vi havde dengang var *Whimsy Cards*, og vi havde brugt mine skolepenge på at leje boden. Så kommer denne her fyr fra *TSR* - jeg siger ikke hvad han hedder ... **Jim Ward** - og siger: "Nå, I klarer jer jo meget godt. Jeg ville bare gi'jer en lille advarsel: *TSR* er et førsterangs firma og det er os der bestemmer. I er et tredierangs firma og I er udskud, I er ingenting." Han er vist en smule fuld, og så er han kendt for at være et rigtig dumt svin. Han fortsætter: "Og når I bliver - *hvis I bliver* - et andrerangs firma, så sagsøger vi jer så hårdt og så ofte at I bliver et tredierangs firma igen. Vi vil altid være et førsterangs firma, fordi ... sådan kan vi li' det." Så gik han, og jeg tænkte: "Så for satan. Nu bliver jeg nødt til at finde noget andet at lave."



# JEG ER SÅ EN VAMPIR

Måske prøvede han at være fair. Det er i hvert fald sandt at TSR sagsøger folk for at få dem til at indordne sig.

Og nu er de ved at starte en kampagne mod horror-rollespil. Der er artikler i *Dragon Magazine* om farene ved det, deres ansatte snakker med andre i branchen om det, og de free lancers der arbejder for dem bliver generet hvis de laver noget for os. Det er kun de små ting endnu - kun begyndelsen - men det bliver værre. TSR spiller hårdt.

Int: *Hvad er det der er så tiltrukket af ideen om at spille vampyr?*

MRH: Vampyren er blevet en universel arketype, et symbol i vores fælles underbevidsthed. Den står for de mest grundlæggende, mest primitive aspekter af vores bevidsthed - sult, magt, udødelighed - og samtidig er den et billede på vores dybeste frygt. Når du spiller vampyr er du selv et uhyre, og det onde er personificeret i figurer som du kan identificere dig med. Jeg tror det er nemmere for os at se det onde i øjnene, når vi kan sætte et ansigt på det, og **Vampire** giver os de ansigter.

Vampyren er også et symbol for samfundet: kapitalisme er et vampyrisk system. Jeg er selv kapitalist, jeg er selv en vampyr, og **Vampire** vil altid være det spil der står mit hjerte nærmest.

Men det hele er en metafor - jeg tror ikke på vampyrer, jeg tror ikke på det overnaturlige. Jeg elsker vampyrer og spøgelser og den slags, men i bund og grund er jeg ikke et åndeligt menneske. Jeg synes at åndelighed kan være smukt, og sige noget om vores håb og vores frygt, men jeg tror ikke på det, jeg tror ikke på noget. Samtidig tror jeg på Gaia. Jeg tror på Gaia fra et videnskabeligt synspunkt, jeg tror at vi allesammen er en del af en større bevidsthed som udvikler sig ved vores handlinger.

Int: *Vampire lagde ud med de store temaer, men de fleste af supplementerne handler bare om intriger og skydevåben - hvad er der blevet af begrebet "personal horror"?*

MRH: Tjah ... Denne tur til Europa har fået mine øjne op for nogle ting. Der er åbenbart problemer med **Vampire**, og måske er spillet ved at udvikle sig i en forkert retning. Der er ting der skal ændres, vi må prøve at vende tilbage til det mere personlige.

Jeg tror at al kunst er baseret på ideen om at udforske sin egen bevidsthed, og udvikle den til et punkt hvor man hele tiden opdager noget nyt. Men problemet er, at det er så forbandet svært - det er svært at se skoven for bare træer. Jeg kan blive så optaget af at skrive en regel om *Blood Points*, at jeg fuldstændig glemmer hvad spillet handler om.

Måske er **White Wolf** blevet så optaget af at lave produkter, at vi ikke kan se skoven for bare træer.

Int: *Ærlig talt, så er nogle af jeres produkter også en tynd kop te.*

MRH: Måske. For mig selv kommer kunsten i første række, men jeg har toogtyve mennesker der skal have løn, så vi skal udgive et nyt produkt hver måned. Og nogle gange er det dårligt. Jeg ville ønske, at jeg kunne sætte et lille hemmeligt mærke på, så folk vidste, at hvis der var et lille rødt tegn skulle de undgå det, og hvis der var en lille stjerne var det godt. Men vi bliver nødt til at tjene penge. Vi prøver at lave kvalitet, men problemet er, at jeg ikke har tid til at læse alle de produkter. Jeg er lidt flov over det.

---

**Hvis **White Wolf** kan blive rigtig stort så kan vi få indflydelse, lave ting om (...) Så vi er nødt til at sælge lidt ud.**

---

Int: *Skydevåben spiller en stor rolle i jeres spil, i hvert fald i Storyteller serien - er du ikke bange for at glorificere dem, og dermed den vold der er i f.eks. amerikanske storbyer?*

MRH: Jo, det kan godt bekymre mig. Alle de skydevåben er der fordi en markedsundersøgelse har vist at 20% af vores publikum er vilde med skydevåben. Men jeg er ikke sikker på, at vi bare tilfredsstiller et behov, måske er vi med til at skabe det - det er svært at sige.

Som kunstner må man have sin egen personlige moral, men det er en balancegang. Vi vil gerne vokse os store, og vi vil gerne gøre det rigtige, men det er svært at gøre begge dele. Det er ligesom i **Vampire**: Man kan aldrig gøre det helt rigtige - uanset hvad man gør kommer man til at gøre noget forkert, noget ondt. Og det må man leve med.



Jeg tror virkelig på rollespil som kunst. Men samtidig er jeg forretningsmand, og jeg vil gerne tjene penge. Jeg vil gerne have et stort firma, for et stort firma kan bedre påvirke samfundet. Hvis White Wolf kan blive rigtig stort så kan vi få indflydelse, lave ting om - og det er det det drejer sig om. Så vi er nødt til at sælge lidt ud.

Int: *Hvad har du af planer for fremtiden?*

MRH: Jeg vil ikke beskæftige mig med rollespil resten af livet. Vi betragter os ikke som et rollespilsfirma. Vi har ophavsretten til de her verdener der kan bruges til en masse ting: de kan bruges til tegneserier, til romaner, til computerspil. Jeg tror også de kan bruges til at lave rigtig gode film. Og er der én ting jeg altid har villet, så er det at lave film. Jeg vil være filminstruktør - jeg vil ha' sådan en hat på, og sidde bag et kamera og råbe: "Action!"

Int: *Hvordan ser du rollespillets fremtid?*

MRH: Rollespil er ved at dø. Der kommer ikke så mange nye spillere ind som før. Salget er der stadig, for de gamle har flere penge, men jeg tror folk er på vej væk. Den anstrengelse det kræver at lære at spille et rollespil ... det gider de tolvårige ikke længere, de spiller Nintendo.

Derfor ser jeg gerne at vi bliver så store at vi kan lave computerspil - interaktive computerspil. Grunden til at computerspil er noget lort er, at de ikke er interaktive, man spiller sammen med en maskine, og maskiner er kedelige - de er dumme! Det jeg godt kunne tænke mig at lave til science fiction-spillet er et spilsystem på computer, en slags computerspil eller Virtual Reality, hvor spil-lederen og spillerne interagerer via maskinen. Og måske kan vi så genskabe genren. Men indtil det lykkes os at lave en eller anden

Der er brug for at nogen sprænger rammerne. Da rollespil blev opfundet sprængte det rammerne for hvad et spil var, og det må vi gøre igen. Der er brug for et paradigmeskift. Nogle gange sidder jeg oppe om natten og tænker over hvordan man kan gøre det, men lige nu har jeg kun de generelle retningslinier. Jeg har lavet *The Masquerade*, som jeg godt kunne li', men som ikke rigtig virkede - jeg lavede en masse fejl med hensyn til design og marketing. Det sælger okay, men ikke storslået. Det sprængte ikke rammerne.

Der er brug for en ny kreativitet der sprænger rammerne. Jeg ved ikke hvornår det vil ske - forhåbentlig snart.

# Rollespil er ved at dø

Int: *En vampyrfilm?*

MRH: Ja, til at begynde med - det er på den måde jeg kan få foden indenfor. Men det jeg egentlig vil er at fortælle historier sådan som de fleste mennesker får dem, og lige nu er det gennem film. Når det engang bliver virtual reality - hvis det kan blive interaktivt - så kunne det virkelig være sejt at være en af pionererne, og være med til at skabe en ny kunstform.

Men min barndomsdrøm er at blive filminstruktør.

slags virtual reality, ser jeg bare udviklingen fortsætte. Stille og roligt.

Int: *Du sagde noget andet på seminaret, nemlig at rollespil ville blive en almindelig form for underholdning ...?*

MRH: Ja, men det må være via teknologien hvis det skal ske, ikke med bøger og papir og bind på tre hundrede sider. Vi må finde en ny måde at fange folk på.

Int: *Lige en sidste ting: Bag på grundbogen til *Vampire* står der et citat fra en anden bog, Günther Dörns *Das Ungeheure Darin* - den har jeg ikke kunnet finde nogen steder ...?*

MRH: Nej. Det er mig der har skrevet det.





Et AD&D lavtniveau scenarie for 2 til 6 spillere

# EN BJØRNE

af Den Berømte Palle Schmidt



Scenariet foregår i en mindre by, hvor en gruppe gøglere bliver uretfærdigt beskyldt for mordet på en ung mand. Spilpersonerne får mulighed for at bevise gøglernes uskyld og finde ud af, hvad der virkelig er sket. Alt er ikke helt som det skal være, og farlige ting lurker under overfladen. Scenariet er ikke oprindeligt skrevet til noget bestemt system, og kan derfor let tilpasses alle andre fantasy-miljøer.

## Spilstart

Eventyrerne befinder sig i en lille by. De kan være på gennemrejse eller have opholdt sig i byen i længere tid. Da eventyret begynder er der marked i byen. På torvet optræder en flok gøglere med jonglering, dukketeater og en dansende bjørn. Der vil være rige muligheder for masseslagsmål, lommetyveri og almindelig underholdning. Her må spillederen improvisere. Hen på aftenen går folk hver til sit og det forventes at eventyrerne indlogerer sig på en kro eller lignende.



# TJENESTE

## Mord i mørket

Tidligt om morgenen vækkes eventyrerne af råb og tumult udenfor. Det er stadig mørkt og en del folk løber i retning af kroen. Nede i krostuen er der stor ståhej. Gøglerne er blevet slået ud af sengen, og der er generel lynch-stemning. Vrede byboere smider krus efter gøglerne, som forgæves forsøger at gemme sig bag byvagterne, der er travlt optagede af at holde mængden på afstand.

Byboerne kan fortælle, at man netop har fundet liget af en ung mand fra byen. Hans krop var flænset og halvt ædt. De mistænker gøglernes bjørn for at have gjort det - og gøglerne anklages for meddelagtighed i mord, da de tydeligvis ikke passede ordentlig på den.

## Gerningsstedet

Et par gader længere henne har en folkemængde samlet sig omkring et blodigt kadaver. Byens læge og urtekræmmer, Oliver Lembourn, er allerede på stedet. Da eventyrerne ankommer vil lægen have undersøgt liget. En jæger kaldes hen for at bekræfte, at mandens flænger og sår stammer fra bjørnekløer. Han siger god for Lembourns diagnose, og folkemængden går amok i raseri.

Lembourn vil forsøge at forhindre andre i at undersøge liget. Lykkes det en eventyrer at komme til vil det være svært at afgøre om det er bjørnekløer.

Hvis man klarer sit rul ekstra godt, vil det være tydeligt at mærkerne stammer fra hunde- eller ulvekloer og -tænder (AD&D: proficiency-check med enten Animal Lore (INT-3), Hunting (Wis-4) eller Healing (Wis-5)).

Tilbage i kroen slæber byvagten gøglerne i fængsel. Jægeren og et par andre går ind for at hente bjørnen, der står lænket til en pæl. Dyret følger med uden problemer, men det knurrer og brøler lidt, som for at vise sin utilfredshed over at være blevet vækket så tidligt. Alle er hunderædde for bjørnen. De vil helst gå i en stor bue uden om den, og forsøger at gelejde den gennem byens gader ved hjælp af lange pinde. Det volder dem stort besvær at få bjørnen ind i fængselscellen.

Mens eventyrerne står og iagttager det lidt latterlige optog, vil en af dem pludselig mærke en let rykken i sin nakke. Det er en lille mørkhåret pige. Hun vil bede om hjælp til at befri sine forældre fra fængslet og hun vil vifte med en posefuld smykker. Pigen vil tilbyde eventyrerne en gevaldig bunke smykker (AD&D: Assorterede juveler og ædelstene til en samlet værdi af ca. 2000 gp), som betaling for deres hjælp (gøglerne "fandt" smykkerne i den sidste by de besøgte). Hun er ligeglad med hvordan eventyrerne for hendes forældre ud af fængslet, men hun er sikker på, at bjørnen ikke har gjort noget.

Den lille pige er gøglernes datter. Hun har sovet i laden sammen med bjørnen, og er blevet overset i forvirringen. Pigen, der hedder Sacha, vil hårdnakket påstå, at det ikke kan være bjørnen der har gjort det - den har været lænket hele natten. Tilkaldes byvagten vil Sacha spæne alt hvad remmer og tøj kan holde, og kontakte eventyrerne senere. Så kan de få lidt tid til at overveje "tilbuddet" og deres økonomiske situation.

## Den virkelige historie

Oliver Lembourn har sine grunde til hvorfor han vil hænge gøglerne op på mordet. Det blev nemlig begået af hans kone, der officielt døde for 4 måneder siden ved en ulykke udenfor byen. Hun blev i virkeligheden bidt af en varulv og er nu selv blevet smittet med lykantropi (AD&D: DMG 2.Ed. s.131). Lembourn holder hende skjult i sin kælder.

I fire måneder har Lembourn dækket over den frygtelige hemmelighed. Byens præst, der er en gammel ven af familien, har afholdt falsk begravelse i templet, og alle er fast overbevist om, at konen er død. Lembourn er blevet paranoid og særlig efter hendes "død", og han er blevet besat af tanken om at holde sin elskede kone i live. Hver nat arbejder han i sit laboratorium på at finde en kur mod hendes sygdom, men han vil ikke søge hjælp hos andre.



## Spør og beviser

At fortælle dommeren at en lille pige er bamsefars alibi, er absolut ikke tilstrækkeligt. Det vil være nødvendigt at samle belastende oplysninger om andre for at bevise gøglernes uskyld. Lægen vil være et oplagt alternativ, da hans opførsel var en smule underlig. Det mest logiske vil være at spørge sig lidt omkring først. Eventyrerne har et par dage at efterforske i, før gøglerne henrettes på torvet sammen med bjørnen.

Det kunne tænkes at eventyrerne vil prøve at befri gøglerne fra fængslet. Dette bør dog ikke lykkes, da scenariet går ud på at afsløre Lembourn. Kører spillerne fast kan du enten lade dem befri gøglerne eller lade nogle rytger sive ud.

## Jægeren

Jægeren Grenwall blev betalt til at give falsk vidneudsagn. Han vil indrømme dette under pres, eller hvis nogen tilbyder ham flere penge end Lembourn gav ham. Han har ingen anelse om, hvorfor Lembourn ville have ham til at lyve. "Måske kan han ikke lide sigøjnere". Grenwall vil ikke indrømme noget overfor hverken en dommer eller en byvagt.

## Rygtter

Byens borgere kan være til hjælp med oplysninger om Lembourn, der har høj status blandt de fleste. Her er nogle rygtter og udsagn du kan bruge, når spillerne spørger:

- Lembourn er blevet sær efter konens død (sandt; det har taget hårdt på ham, at hans kone er blevet en varulv).
- Lembourn har nogle store væmmelige hunde (delvis sandt; de er blevet mere væmmelige på det sidste).
- Der er forsvundet en del får fra de omkringliggende marker på det sidste (sandt; Lembourn har været der med konen).
- Gøglerne er djævletilbedere (falsk).
- Lembourn er begyndt at spise mere kød (sandt; konen har ændret spisevaner).
- Lembourn er holdt op med at gå med sine hunde i byen (sandt).
- Hundene hylede en del på mordnatten (sandt; de var utrygge ved "konen").
- Den myrdede havde et forhold til bagerens kone (sandt; han var lige kommet ud af bagerkonens vindue, da varulven åd ham).



## Oliver Lembourn

Går man direkte til Lembourn vil han naturligvis forsøge at bortforklare alt. Han vil ikke indrømme noget som helst, men vil derimod fylde spilpersonerne med løgn. Spørger de til hans kone vil han blive ilde til mode, og fremstamme, at hun blev kastet af en hest under en ridetur og døde på stedet. Finder han ud af at spillerne ved for meget vil, han forsøge at forgifte dem, f.eks. ved at invitere dem til middag for at snakke om tingene. Han kan også tænkes at lukke dem ned til sine hunde eller - i en ekstrem nødsituation - ned til konen. Han vil prøve at tage dem én for én, da han ikke er særligt kampdygtig.

Det mest oplagte sted at lede efter beviser vil være i Lembourns hus. Man kan enten vente på at han forlader det eller lokke ham ud, hvilket ikke skulle være så svært. Et falsk sygebesøg i den anden ende af byen burde give tid nok.

Oliver Lembourn, Læge/3. lvl. cleric:  
 Str 8 Dex 7 Con 8 Int 12 Wis 17  
 Cha 10; Align. NG; THAC0 17; AC 10; HP 10  
 Saving Throws: 10, 14, 13, 16, 15  
 Skills: Healing Wis/+4,  
 Herbalism Int/+4  
 Spells (4 x 1st lvl - 3 x 2nd lvl per dag):  
 1st/ Bless, Command, Cure Light

Wounds, Detect Magic, Detect Poison, Protection from Evil, Sanctuary, 2nd/Aid, Fire Trap, Goodbeery, Slow Poison, Withdraw.

Weapon: Staff (damage 1d6)

## Den Gamle

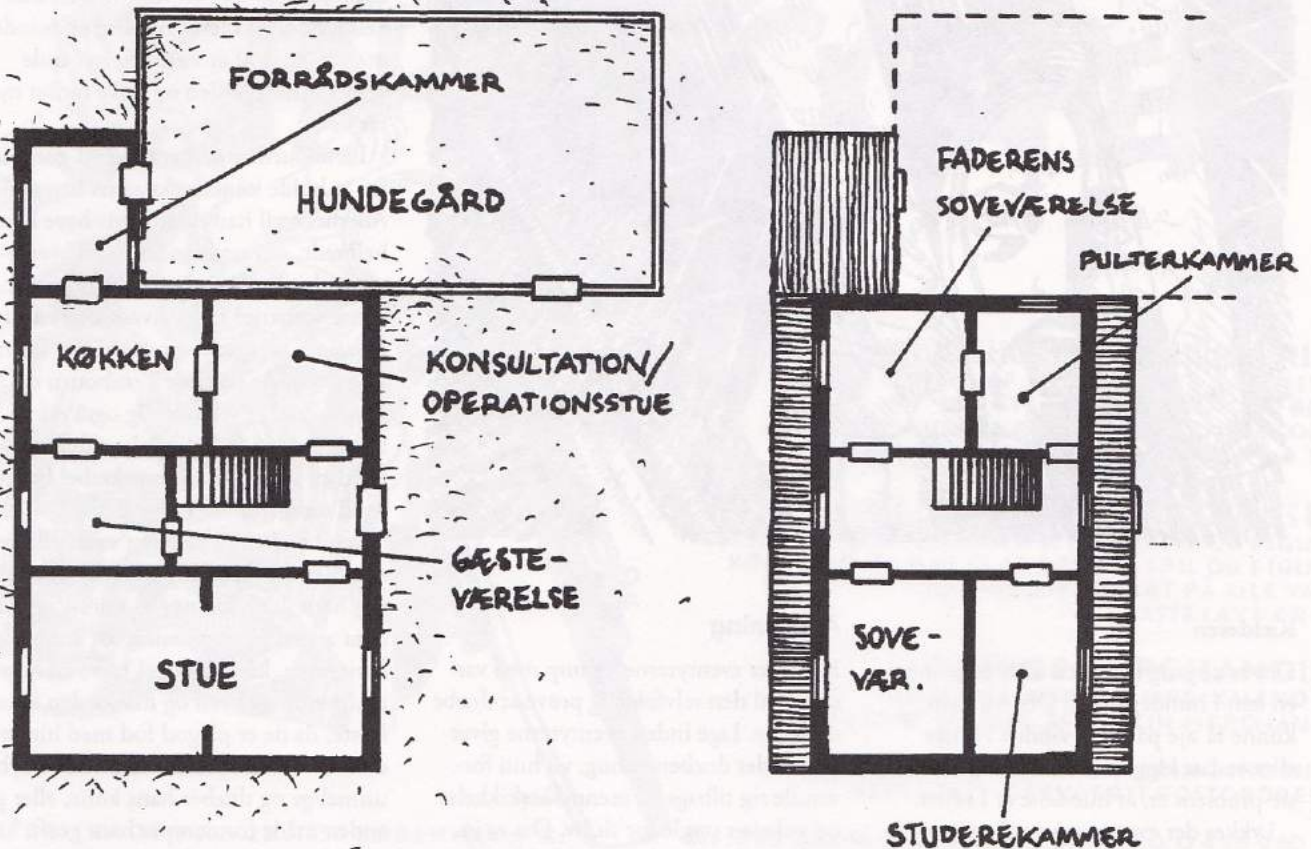
Lembourns gamle far bor i huset sammen med ham. Han er en harmløs gammel nisse, men fast besluttet på at hjælpe sin søn. Han ved, at konen er en varulv, men vil aldrig indrømme det overfor spillerne.

Faderen vil ligge og sove, når eventyrerne kommer ind i huset. Han vil vågne, mens de går omkring og undersøger, forsøge at snige sig ind på dem, og angribe med sin stok og forhåndenværende bordpynt. Man kan dårligt tillade sig at slå ham ihjel, da eventyrerne må betragtes som indbrudstyre. Den gamle mand vil gøre sig til meget besvær ved at slå eventyrerne over bene, mens de roder rundt. Han vil komme med en salve af eder og forbandelser, og må nødvendigvis pacificeres for at eventyrerne kan få en smule "arbejdsro".

Lembourn Senior:  
 THAC0 17; AC 10; HP 10  
 Saving Throws: 16, 18, 17, 20, 19  
 Weapon: Cane (damage 1d2)



## Lembourns hus



Huset er en velholdt toetages bygning med have og en stor hundegård. En del af stuen fungerer som klinik, resten af huset er almindelig beboelse. Der er en kælder under huset, men der er kun adgang til den gennem hundegården.

**Stueetagen**

**Konsultation/Operationsstue:** Her er reoler med lægebøger, bord og stole, og en briks midt i rummet. Et skab indeholder knive og forbindingsager.

**Kontor:** Her er flere lægebøger. Skrivebordet indeholder papirer og journaler og i hjørnet står et skelet.

**Gæsteværelse:** Disse rum er primært beregnet til patienter og indeholder intet af interesse.

**Stue:** Et stort egetræsbord dominerer møbleringen. Der er slidte stole omkring bordet, og et skab i hjørnet med porcelæn.

**Køkken:** Ildsted, borde og et skab med køkkenting. Usædvanligt mange madvarer er stakket op på et bord, hovedsagelig saltet kød.

**Forråds-kammer:** Her er mere kød, bl.a. en del hakket kød blandet med grønsager til hundene. En tyk dør fører ud til hundegården.

**Første sal**

**Studiekammer:** Her er et skrivebord, en stor bogreol og et skab. På bordet ligger en bog om myter og sagn. Der sidder et bogmærke i ved kapitlet om lykantropi, med tegninger af varulve.

**Pulterkammer:** Her er kun gammelt ragelse, møbler og en kasse med kvindetøj.

**Soveværelse:** En stor seng står midt i rummet, og der er et tøjskab i hjørnet. I bunden af skabet ligger en sæk med flænset og blodpletet tøj, som Lembourns kone havde på sidst hun blev forvandlet til et frådende bæst.

**Faderens soveværelse:** Her bor den gamle hr. Lembourn i nussede omgivelser. Rummet indeholder bord og stol, et tøjskab og en seng. Under sengen ligger en bog om den kvindelige anatomi.

**Hundegården og hundene**

Gården er omkranset af en 2,5 meter høj mur. Inde i selve gården er der nogle foderkasser, et vandtrug og noget halm. Langs den ene mur er et lavt bræddeskur med skråt tag, der fungerer som hundehus. Rundt omkring i gården ligger gennemgnaskede sko og pinde.

Lembourns hunde var før i tiden nogle elskelige dyr som han og hans kone ofte gik tur med i byen. Efter konen blev skjult i kælderen, er de begyndt at blive mere og mere frustrerede. De kan høre hende under sig, og lugte at hun er ulv. De få gange hun er blevet lukket ud, er de gået amok og har gøet og hylet. De har dog ikke villet angribe hende, da hun stadig er deres herre. De stakkels kræ er efterhånden blevet så sindssyge af konens tilstedeværelse, at de overfalder alle der kommer ind i gården, med undtagelse af Lembourn. Fornyelig blev han dog bidt og halter lidt af samme årsag.

**Otte store hunde:**

THAC0 18; AC 8; HP 18

Saving Throws: 14, 16, 15, 17, 17

Weapon: Bite (damage 1d4)





Han har i virkeligheden gjort konen en bjørnetjeneste ved at holde hende i live. Uanset hvad man måtte tro, så er det ikke sjovt at være en varulv. Den stakels kvinde er blevet mindre og mindre menneskelig af at være spærret inde under hundegården og blive fodret med råt kød.

Lembourn er desperat og vil gøre alt for at holde konens eksistens hemmelig. Allerhelst vil han naturligvis have hende helbredt, om nødvendigt med eventyrernes hjælp. Det var måske noget til næste scenarie? Eller hvad med en varulvejagt i bjergene, efter den der smittede konen? At slå både Lembourn og konen ihjel er selvfølgelig også en løsning. Men folk vil nok se det som overlagt mord på en respektabel borger - hvad mon straffen er for det?

Lembourn kan blive en væsentlig ven eller fjende, forudsat at eventyrene ikke slår ham ihjel. Udover at kunne sende dem afsted på en mission for at helbrede hans kone, kan han også blive en kontaktperson til byen og måske den lokale fyrste, da de er på god fod med hinanden. Hvis eventyrene derimod er dybt urimelige og dræber hans kone, eller på anden måde forulemper ham groft, kan han blive et evigt tilbagevendende irritationsmoment, specielt efter han søger

### Kælderen

Der er adgang til husets kælder gennem en lem i hundegården. Den vil man kunne få øje på fra et vindue i huset eller ved at kigge over muren. Det eneste problem er, at hundene er i vejen.

Lykkes det eventyrerne at komme nogenlunde helskindede ned i kælderen, vil de med det samme mærke lugten af dyr. Kælderen er fuld af gammelt ragelse. Bag en dør vil man kunne høre klynken og knurren. Gennem en lem i døren vil man kunne skimte en nøgen snavset kvinde, der sidder på et gulv dækket af halm og knoglerester.

I det øjeblik kvinden får øje på eventyrerne vil hun inderligt bede om at blive lukket ud. Hun vil diske op med sine mest ynkelige og lidende ansigtsudtryk. Hun vil påstå, at den onde læge holder hende indespærret for at lave eksperimenter med hende. Hun vil endog gå så vidt som at love eventyrerne at være "sød" ved dem, hvis de hjælper hende ud. Døren har en stor slå på ydersiden

...  
Skulle eventyrerne være så dumdristige at åbne døren, vil kvinden falde dem om halsen på den første og den bedste. Mens hun ømt omfavner sin helt vil hendes træk forandres, hendes ører blive længere, og lange stride hår vil springe frem på overalt på hendes krop. En dyb knurren vil runge gennem kælderen.

Varulven (Lembourns kone):  
THAC0 15; AC 5; HP 30  
Weapons: Claws x 2 (damage 1d6),  
Bite (damage 2d4)  
Saving Throws: 13, 15, 14, 16, 16

### Afslutning

Kommer eventyrerne i kamp med varulven vil den selvfølgelig prøve at dræbe dem alle. Lige inden eventyrerne giver konen det dræbende hug, vil hun forvandle sig tilbage til menneskeskikkelse og ynkeligt trygle for sit liv. Det er jo trods alt ikke hendes egen skyld, at hun er sådan



Nægter de at lukke konen ud eller vælger de at dræbe hende på trods af hendes bønder, vil Lembourn pludselig komme ned igennem lemmen og råbe: "Stop! Det er min Kone! Jeg bønfalder jer ... Dræb hende ikke!" Herefter vil han tilstå alt og fortælle dem hele historien.

hjælp til sin hævn hos en skummel troldmand.

Til slut kan eventyrerne få sig nogle venner for livet hos de gøglere og den bjørn, som de reddede fra galgen.





# FARAOS CIGARER

- SPECIALBUTIK FOR TEGNESERIER -  
DANMARKS STØRSTE UDVALG AF AMERIKANSKE BACK ISSUES.  
BRUGTE DANSKE ALBUM OG BLADE.  
10 PROCENT ABONNEMENTSRABAT PÅ AMERIKANSKE COMICS.  
GRATIS PREVIEW VED ABONNEMENT PÅ 8 TITEL.

- SPECIALBUTIK FOR ROLLESPIL -  
STORT UDVALG AF ROLLESPIL, BRÆTSPIL OG FIGURER.  
KØB, SALG OG BYTTE AF BRUGTE SPIL OG FIGURER.  
10 PROCENT RABAT PÅ ALLE VARER.  
FASTE LAVE PRISER.

COMICS MERCHANDISE -  
T-SHIRTS, KOPPER, URE, KALENDERE,  
STORT UDVALG AF TINTIN MERCHANDISE.

PERSONALE MED 10 ÅRS ERFARING INDEN FOR  
DERES FELT - GEBYRFRETT POSTORDRESALG.

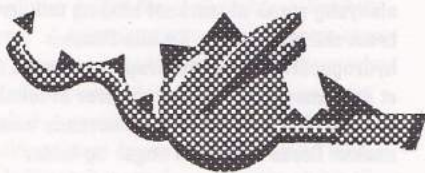
KLOSTERSTRÆDE 20 & 22, 1157 KØBENHAVN K.

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

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

**DANMARKS  
STØRSTE  
UDVALG I  
SPIL OG  
FIGURER.**

**RING ELLER SKRIV  
EFTER VORES  
GRATIS SPILLE  
KATALOG.**



**FANTASK**  
Skt. Pederstræde 35  
1453 KBHN K  
TLF: 33 11 85 38



Årets sensation :  
**MAGIC The Gathering.**  
Et kortspil der har taget USA med storm  
og som nu hærger Danmark.  
StarterDeck: Kr. 75.50-  
BoosterPack : Kr. 26.00-



# ILLUSIONERNE

## SMÅKAGER OG MÆLK?

Som spilleder i cyberpunk-inspirerede rollespil kender man fornemmelsen alt for godt. Efter at have læst regelbogen igenem fyldes man af en følelse af tomhed - som om noget fundamentalt mangler:

Hvordan opbygger man den rette atmosfære i cyberpunk-universet?

Regelbøgerne synes kun at behandle atmosfæren i fremtidens storbyer i overfladiske vendinger. Således stiller cyberpunkspil store krav til spillederens fantasi og improvisationsevne, og har du som spiller besvær med at gøre cyberpunk-universet troværdigt, kan du være sikker på, at spillerne slet ikke kan forestille sig samfundet.



Det er alt eller intet: enten befinder spillerne sig i det 21. århundrede i en storby i forfald - et kalejdoskop af benhård realisme, sofistikeret teknologi,

mægtige koncerner, brutal vold og computerskabte virkeligheder - eller også sidder spillerne omkring et spisesæstuebord med mælk og småkager!

## STRUKTUR OG DETALJE

Hvordan bærer man sig så ad med at gøre cyberpunk-universet så troværdigt, at spillerne bliver i stand til at leve sig ind i det? For at kunne opbygge den rette atmosfære, bør man i første omgang tage udgangspunkt i en realistisk og virkelighedstro gengivelse af spillets fysiske rammer. Dette forudsætter to ting: at man formår at skabe en logisk sammenhængende overordnet struktur for storbyen, og at man under denne skabelsesproces ikke udelader for mange detaljer.

At forme en logisk struktur i sit cyberpunk-univers kræver normalt ikke den store kreativitet. Regelbogen til det rollespil man anvender leverer ofte en rimelig fyldestgørende skildring af en generisk storby-struktur, samt en mere eller mindre realistisk forhistorie til spillet. Sværere er det imidlertid at udtænke anvendelige detaljer, som kan integreres i miljøbeskrivelsen uden at ødelægge logikken i den overordnede struktur. Det er her man får brug for sin fantasi.

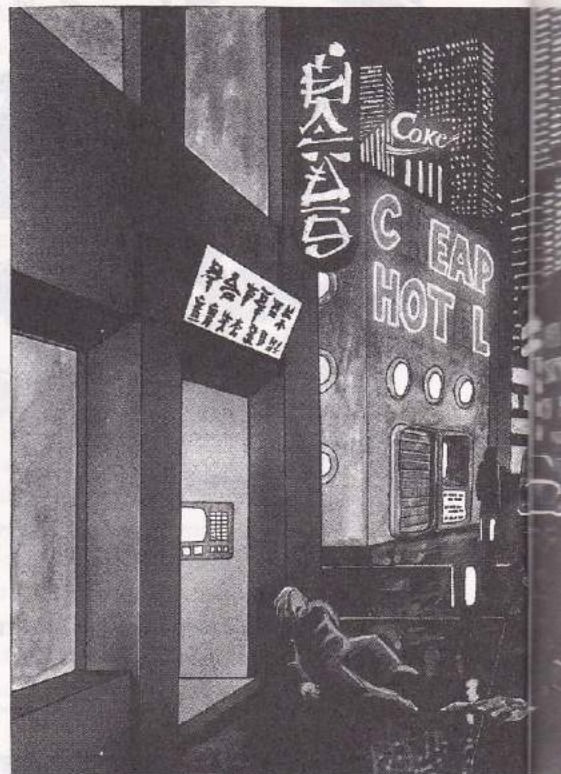
Tanken bag følgende lille historie er at give dig en idé om brugen af detaljer i miljøbeskrivelser ...

## DET STATISKE UNIVERS

Velkommen i det 21. århundrede, chummer! Du befinder dig nu i Sprawlet, adskillige kilometer fra storbyens centrum. I det fjerne anes solens allersidste stråler, hvis reflekser i Downtowns monumentale glas- og kromkonstruktioner sender glitrende kaotiske mønstre af lysglimt ud i forstæderne - på afstand minder det om diamantstøv der drysser ned fra himlen. En lygtepæl tændes pludselig, og lader sin uregelmæssige blinken signalere at natten er på vej. Diamant-støvet i horisonten blegner, og gaden træder atter frem - mere påtrængende end nogensinde: fortovene er overstrøede med affald og sodsværtede murbrokker fra de forfaldne bygninger. Langsomt farves asfalten sortblå af det tiltagende mørke.

Kraftige bremsespor fører dig hen til skellet af det der engang var en bil. Betonjunglens rovdyr har ikke lævnet det mindste: hjulene, ruderne, lygterne, selv inventaret er forsvundet eller smadret til ukendelighed. Kun den farvestrålende grafitti, der som en kræft-svulst har bredt sig ud over skroget, vidner om dyreflokkens identitet: Vendetta Overloaders - et HotCore Go-Gang med nok mord på samvittigheden til at kunne fylde en telefonbog fra A-D. Brugte patronhylstre på fortovet forklarer de store skudhuller i bygningen overfor.

En udmagret hund med betændte øjne dukker op fra en baggård, betragter dig sløvt et par sekunder, og beslutter sig så for at lunte hen til de tre forkomne skikkelser som kryber sammen over en brændende tønde på gadehjørnet. Flammerne i tønden sender knit-rende lyn ud i mørket, mens de i en inciterende slangedans følger tonerne af den bløde indonesiske Electrodub, der



strømmer ud af et lille transportabelt Sanyo-anlæg. Længere fremme på venstre side af gaden sender en slidt neonreklame sit budskab ud i mørket:

## C EAP HOT L

- Cheapest Coffins In Town
- Incl. Trideo (56 Chan.)
- Free Safe Deposit

I det øjeblik et par tunge regndråber indvarsler et kommende regnvejr får folk travlt med at finde ly for natten. Regnvandets svovlindhold er så alarmerende højt for tiden, at blot nogle få regndråber på ubeskyttet hud resulterer i store røde pletter flere dage efter.

Du går ind i en trappeopgang, og en afskyelig stank af stærknet blod og indtørret bræk slår dig i møde. En lille Pioneer hydrogenbrænder bader trappeopgangen i et drømmeagtigt skær, og afslører at lokalet er fyldt til bristepunktet med sovende mennesker. Deres åndedræt stiger og falder som var de én organisme. På listefødder fortsætter du op ad trappen, og sørger omhyggeligt for ikke at træde på nogen i mørket.



# GALLERI

Et portræt  
af cyberpunk-universet  
af Morten Schönau Fog &  
Carsten Gehling.  
Illustreret af Peter von Linstow



Med nød og næppe undgår du en blodstøket éngangskanyle fra en Narkoject, der har kilet sig fast i gulvet og nu sender sit sylespidse grin op mod lysstofrørene i loftet. Gangen heroppe er knap så fyldt med mennesker. Da dine øjne har vænnet sig til det blege blåhvide lys opdager du en uregelmæssighed i korridoren. Næsten helt nede i den anden ende af gangen blandes skæret fra lysstofrørene med skiftevis røde og grønne neon-nuancer fra en indgangscomputer: låsemekanismen i en dør aktiveres og deaktiveres hvert andet sekund.

På vej derhen hører du pludselig en puslen i en ventilationsskakt. Med et sæt vælter en rotte - oversået med væskende sår - ud af skakten, lander med et bump på gulvet og piler afsted ned ad korridoren. Da du når døren, får du øje på en sjusket indskrift der fylder dig med undren: "Krishna Lever ..." Adgangscomputerens fotosensorer registrerer til stadighed din tilstedeværelse i dens afgrænsede ikke-fysiske rum. I det øjeblik computeren lyser grønt vækker du elektronikken fra dens dvaletilstand med en enkelt håndbevægelse, og døren glider til side med et dybt suk.

Med tydeligt besvær slanger det blåhvide lys sig ind i lejligheden, og et pust af sødlig røgelse bølger dig i møde. En ejendommelig metallisk skurren efterfulgt af et højt klik fanger din opmærksomhed. Da lyden gentager sig fornemmer du ud af din højre øjenkrog et andet menneskes tilstedeværelse. Med usikre bevægelser lader du hånden følge væggenes konturer og finder lyskontakten. Loftsløset afslører en ung kvinde siddende på knæ umiddelbart indenfor døren. Hendes overkrop hælder til venstre i en akavet vinkel, mens hendes højre arm har haget sig fast i lejlighedens dørcomputer. Mens armen spejler sine omgivelser i dens rødakerede slidte kromplastoverflade, arbejder den servostyrede hydrauliske hånd trofast videre i en evig gentagelse, der skiftevis åbner og låser dørens låsemekanisme.

Den lille natsorte chip med de skinnende guldkanter der er anbragt i hendes kranie-stik, forklarer alt. Blodårene i hendes tindinger minder om tykke blå regnorme der snor sig afsted lige under huden. En tynd stribe lyserødt blod rinder ud af hendes næse, farver hendes læber og hage røde, og finder vej ned på hendes brystkasse.

Cyber-armens hydrauliske system fortsætter uophørligt sit Sisyfos-arbejde akkompagneret af en klynkende knirken. Med dødningsagtige, blodsprængte øjne stirrer hun tomt frem for sig - et ansigt der med en zombies iver udtrykker det udtryksløse. En fjern boblen undslipper hendes hals.

Med et tavst skrig vakler du langsomt bag-over, ud af lejligheden, og fortsætter ned ad gangen i løb uden at se dig tilbage. Dine lunger skriger navt på luft, og koldsveden pibler frem på din pande. Kvalmen bliver voldsommere, og du famler dig febrilsk forbi branddøren - fortsætter ud på en brandtrappe. Trappen er så faldefærdig og nedbrudt af syrerregnen at metalerosionen danner drypstenslignende formationer på bunden af baggården.

Da den gennemtrængende stank af rådenskab fra affaldsdyngerne under dig finder vej ind i dine næsebor, føler du din mavesæk trække sig sammen. En strøm af flydende mavesyre slipper ud af din mund og rammer affalds-bjerget langt under dig. Svimmelheden bliver værre. Du når knap nok at tørre dig om munden, før din krop kollapser og falder det sidste stykke ned i affaldsbunkerne af sig selv ...

Tiden glider bort i smertetågenes klaustrofobiske vrimmel. Uden at sænke hvor gennemblødt og forfrossen din krop er, bliver du liggende i affaldet. Det natsorte himmelhvælv sender sine kaskader af dråber mod asfalten. Dine øjne er holdt op med at blinke, uafbrudt stirrer du op i byens sorte loft.

Kraftige projektorer fejrer i et kort øjeblik henover baggården, og et Hermes Aerodyne Fartøj splitter med en hvislen himmelen over dig i to. Rolls-Royce Pegasus turbinerne efterlader yndefulde blåhvide striber på tværs af mørketæppet, og da varmebølgen når dig hvirvles affaldet omkring i sirlige sløjfer, som et snevejr en decemberrat.

Et par gader herfra kan du høre støjen af raslende larvefødder der nærmer sig huset. Bulldozerne har fundet deres næste mål. Det er tid til at komme videre ...



## DET DYNAMISKE UNIVERS

Når de fysiske rammer - kulisserne - er blevet forsynet med tilstrækkeligt mange detaljer, skal spillerne gerne kunne fornemme den generelle cyberpunk-atmosfære i Sprawlet. Men detaljerede fysiske rammer er formålsløse hvis miljøet ikke virker **levende** for spillerne. Skal storbyen skildres realistisk bør man derfor lægge vægt på konstant forandring. Man skal med andre ord sørge for, at spilpersonerne ikke er de eneste der foretager sig noget i betongjungen.

Følgende er en liste med forslag til mindre begivenheder, som kan understrege at byen faktisk lever uafhængigt af spilpersonerne:

- Demonstration i gaderne.
- Kollaps i elektricitetsforsyningen. Dele af Sprawlet udsættes for et totalt blackout.
- Trafikuheld (menneskemængden danner en regulær kødrand omkring ofrene).
- Person truer med at begå selvmord ved at hoppe ud fra et højhus.
- Heftig biljagt.
- Bombetrussel og efterfølgende evakuering i Kanylen (undergrundsbanen) eller i et indkøbscenter.
- Trafikprop.
- Gidseltagning.
- Politi-razzia i boligkompleks.
- Ildebrand.
- Lyden af sirener og blinkende landingslys fra Unfall Ekspressen (ambulancefartøj), der hastigt passerer forbi.
- Fly, helikopter eller aerodyne-fartøj kolliderer med en skyskraber i Downtown-området (bør ikke bruges for ofte, da den nemt ender som kliché).

## LABYRINTER AF PARANOIA

Ønsker man at fremme spillernes følelse af utryghed og angst, udsætter man dem for korte tilsyneladende ubetydelige episoder. Langsomt opbygger man således den traditionelle "jeg-har-på-fornemmelsen-at-vi-ikke-er-alene"-stemning. Befinder gruppen sig fx. i ukendte omgivelser, eller har de udtrykkeligt fået besked på ikke at blive opdaget under deres Run, vil sådanne episoder gøre spillerne langt mere årvågne og nærværende.

Forstår man at holde mystikken på et troværdigt niveau, vil spilpersonerne på de mest ubelejlige tidspunkter se sig nødsaget til at kaste sig i dækning i rendestenen, grave sig ned i affaldet eller ønske de var et helt andet sted på et helt andet tidspunkt. Lad dem se, høre og lugte angstens inderste væsen. Mens de bevæger sig rundt i et af de farligste kvarterer i Sprawlet, kan de fx. høre desperate skrig om hjælp fra det inderste af mørke baggyder, korte skudvekslinger lige i nærheden, eller motorcykler der er på vej rundt om gadehjørnet lige foran dem.



Beslutter man sig for at lade "noget" nærme sig spilpersonerne, er det ofte klogt at undlade at definere alt for præcist hvad det "noget" er. Således virker det utrolig nervepirrende hvis de fx. pludselig hører lyden af servo-styret hydraulik, der i et langt åndedrag spreder ekkoer i den fabrikhal de er i færd med at bryde ind i. Alverdens indbildte fantasifostre vælter i ét nu omkring i spillernes bevidsthed. At støjen i virkeligheden stammer fra en søvngvabonds

nedslidte og stærkt forældede cyber-ben, behøver de ikke få at vide - endnu...

I takt med at man nærmer sig aftenens klimaks, er det så hensigten at man intensiverer disse såkaldt ubetydelige episoder - og flittigt blander dem med begivenheder der har relevans for scenariet. Lige indtil utrygheden når det punkt hvor spillerne er lige på grænsen til at fare vild i mareridets mørke labyrinter af paranoia.



## USIKKERHEDEN

Netop denne paranoiske atmosfære overalt i Sprawlet danner fundamentet for storby-menneskets usikkerhedsfølelse. Erfaringen har lært Sprawlets indbyggere at det aldrig betaler sig at lægge langsigtede planer. Man stræber efter at leve i nuet, idet man har erkendt at ens skrøbelige liv så let som ingenting kan lægges i ruiner.

Usikkerheden er således blevet et permanent grundvilkår i fremtiden, en fast bestanddel af dagligdagen. Det eneste sikre i tilværelsen er at man skal dø. Om det bliver idag eller imorgen kan komme ud på ét - det enkelte menneske er blot en mikroskopisk og ubetydelig del af storby-junglen, som et sandkorn i ørkenen.

## RODLØSHEDEN

Et andet cyberpunk-element man som spiller leder bør forsøge at påvirke sine spillere med, er en altoverskyggende følelse af rodløshed - fornemmelsen af ikke at høre til nogen steder.

Boligmanglen og ikke mindst de kummerlige boligforhold har i fremtiden henvist tusindvis af forhutlede, desillusionerede eksisterer til et omflakkende og miserbelt liv på gaden i Sprawlet. Det 21. århundredes outrerede dyrkning af nomade-kulturen har på det nærmeste forvandlet fænomenet til en livsstil. Utallige nye industrier er skudt op, udelukkende med det formål at profitere på den mobile livsførelse. Alt hvad storby-mennesket har brug for, skal kunne stoves ned i en handy skuldertaske eller i en bils bagagerum.

Det ultrakompakte og fremfor alt transportable er i fremtiden fremdyrket ud i det ekstreme. Avancerede bærbare udgaver af Cellular-telefonen, Trideo'en, laptop-computeren og SimSense-afspilleren har således overflødiggjort arbejdsværelset og dagligstuen i boligkomplekset.

## ET ORGIE AF JUNK-FOOD

Samtidig har de utallige fast food restauranter, der præger bybilledet i næsten alle storbyens kvarterer, unødvendiggjort et køkken at tilberede sin mad i. Føler man sult - så tak Guds eget land for at have opfundet McDonald's, Burger King og Kentucky Fried Chicken, og send en kejserlig hilsen til Japan for Soy Joy & Sushi Machine-kæderne.

På sådanne gaderestauranter er maden naturligvis af svingende kvalitet. I en verden hvor næsten al føde er blevet genetisk modificeret, radioaktivt bestrålet og pumpet fuldt af soya-ekstrakt, har begrebet junk-food fået en hel ny betydning. Men i fremtiden kan man desværre ikke længere tillade sig at være kræsen: Når man har været nulstillet i halvandet døgn, og ikke har haft råd til mad, bliver man så desperat at næsten hvad som helst glider ned ...

## "HVOR SKA' VI SOVE I NAT?"

Den mobile livsførelse har ud fra rent praktiske overvejelser overflødiggjort endnu en del af boligkomplekset, nemlig soveværelset. Hvorfor betale en formue i husleje for retten til at sove på et soveværelse, når man kan overnatte i en tilfældig baggård helt gratis? Alt hvad Sprawlets hjemløse har brug for, er en oppustelig seng og en sovepose. Er det en af de nætter hvor syregnen spytter ned fra en blæksort smøg-himmel, søger man måske ly i et boligkompleks; i en trappeopgang der ikke er alt for overfyldt med andre rendestens-campister, og helst et sted hvor stanken af urin og råddent kød ikke er alt for gennemtrængende.

Kan man ikke holde lugten og de massive affaldsdynger ud, overnatter man i en sovekabine på et billigt BetterThanLife Hotel. På trods af sovekabinernes beskedne størrelse finder man som regel et Trideo-anlæg og en SimSense-afspiller - de mest basale fornødenheder storby-mennesket behøver for at overleve.

## ESKAPISMENS ÅRHUNDREDE

Når livet på gaden bliver for uoverkommeligt, benytter Sprawlets indbyggere hele storbyens spektrum af stimuli til at fortrænge angsten. Denne virkelighedsflugt har efterhånden udviklet sig til storby-menneskets forbandelse, hvad enten det foregår via materielle goder, Trideo eller SimSense.

Vil man risikere alt for at undslippe storbyjunglens behårde realiteter, byder de ulovlige BetterThanLife-chips på den ultimative eskapisme - en rejse som fører brugeren milliarder af lysår væk fra gadens behårde realiteter. Så snart chippen anbringes i det dertil indrettede kranie, sættes hjernens sansecentre for et ekstremt vanedannende bombardement af elektriske impulser, og brugeren gennemlever et fantastisk intenst følelsesforløb af varierende længde.

I løbet af den massive elektriske påvirkning afbrændes i tusindvis af hjerneceller. For at brugeren kan opnå samme euforiske følelse næste gang Nirvana kalder, er det således nødvendigt at øge chippens styrke.

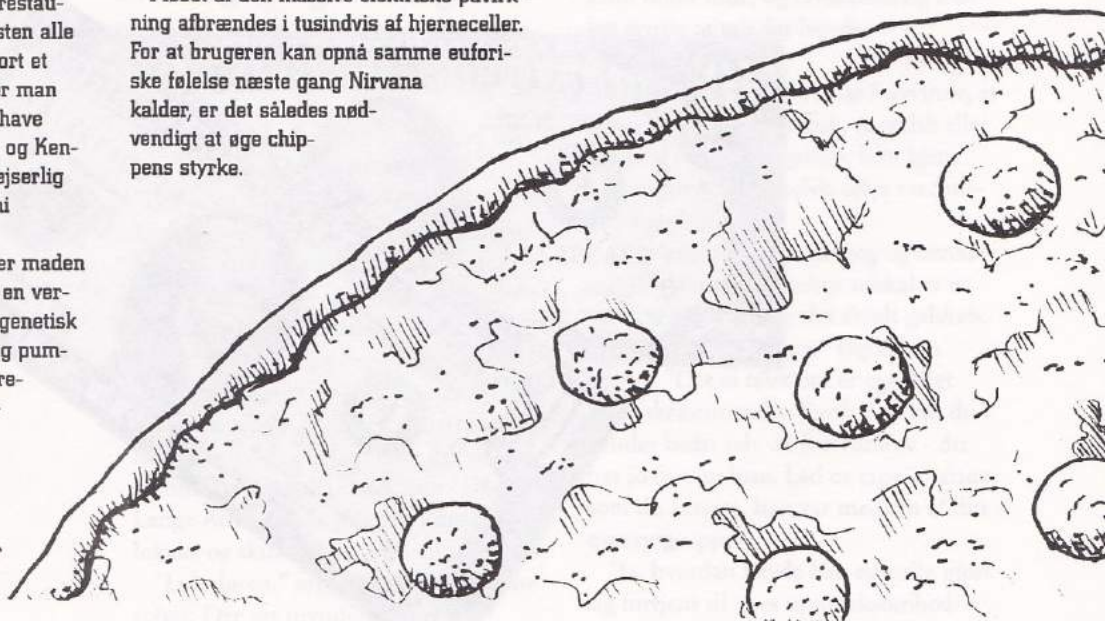
Der er med andre ord tale om den berømte skrue uden ende: en ekspresgenvej mod den sikre hjerneskade.

BTL-misbrugere kan let kendes på deres svækkede reaktionsevne og mangelfulde koordinationsans: som tomme menneskeskaller slinger de hvileløst omkring - i en evig søgen efter penge nok til den næste "billet til paradiset". Til sidst har den psykologiske afhængighed af BTL-Chips ført narkomanen så langt ud på desperationens flosede overdrev, at alle mennesker betragtes som potentielle ofre.

## GODT OG ONDT?

At alle mennesker opfattes som potentielle ofre illustrerer netop mentaliteten i Sprawlet. Berigelseskriminaliteten trives som aldrig før, og risikoen for at blive overfaldet ligger konstant på lur i baggårdens evige mørke. Livet i betonjunglen er reduceret til et spørgsmål om overlevelse, om individets fortsatte eksistens. Jungleloven - survival of the fittest - er i det 21. århundrede blevet det helt fundamentale kodeks, hvorfra menneskets handlinger udspringer.

Forestillingen om godt og ondt i den traditionelle forstand har man forlængst forkastet. Der er med andre ord tale om et tilbageskridt af dimensioner for den menneskelige udvikling - en tilbagevenden til naturens empiriske teori om den stærkes overlevelse. Heri består paradokset: Storby-mennesket lever i et samfund, hvor den teknologiske evolution har antaget så astronomiske højder, at der pludselig er opstået en gabende kløft, et fundamentalt misforhold mellem maskinens organiserede verdensbillede og menneskets kaotiske livssyn: det 21. århundrede har bragt menneskeheden tilbage til et anarki der hører stenalderen til. Konsekvensen af dette værdisammenbrud består i den korruperede moral. Storby-mennesket har simpelthen ikke råd til at have en moral -





i junglen er der ikke plads til at skelne mellem godt og ondt, rigtigt og forkert. Af denne grund er det vanskeligt at inddеле spilpersoner og andre personer i de traditionelle helte- og skurkeroller. Spillerne vil opdage at deres spilpersoner ikke længere formår at leve op til den karikerede mytiske helt, som de klassiske fantasy-spil har etableret.

Opfat det således som et sundhedstegn, hvis spillerne sætter spørgsmålstegn ved deres livsførelse ("hvor lidt skal der egentlig til før jeg dræber et andet menneske?"), og om årsagen til deres måneskinsarbejde: Gør de det blot for pengenes skyld eller kan deres situation forklares på baggrund af et dybereliggende ideologisk motiv? At spilpersonerne har et "ædelt mål" i livet er jo ikke utænkeligt. Men hvad enten det sigter mod en omsiggribende revolution af samfundet eller mod en afskaffelse af koncernernes magt, vil målet højst sandsynligt ikke kunne fuldbyrdes uden at anvende hvad der i spillernes øjne tager sig ud som ufine eller ligefrem ondskabsfulde metoder.

Af denne grund vil spillerne før eller siden nå til en erkendelse af, at grænsen mellem begreberne godt og ondt er blevet så udflydende og tilsløret, at menneskets handlinger i stedet må bedømmes ud fra de egoistiske motiver der ligger bag. Netop denne kyniske egoisme er nærmest blevet det 21. århundredes udgave af Dansen Om Guldkalven. Storbymennesket har fuldstændig bemægtiget sig "Ta'-hva'-du-vil-ha"-ideologien, og skaber her igennem sin egen kunstige frihed. Man gør nøjagtigt hvad der passer én: man opfører sig som man vil, klæder sig som man vil, og er absolut kompromisløs i sin omgang med andre mennesker. Samtidig forsøger man at gøre alle andre mennesker opmærksomme på ens frihed ved konstant at understrege det ondestående i ens karakter.

## KLÆDER SKABER FOLK

Alle higer således efter at opnå det unikke image. Folk sminker sig, klæder sig ud, pynter sig med smykker og klippes på de mest bizarre måder.

Motorcykel-entusiastens frisure er klippet efter de guldstænkede ørnevinger fra Harley Davidson-logoet. En halskæde af imiterede hajtænder udført i spejlblankt kromplast pryder en ung kvinde, hvis ansigt er delvist skjult bag et par isblå Porsche Classic Mirrorshades. Et medlem af et Go-gang har fået tatoveret et yderst provokerende næonrødt sigtekorn midt i panden. Den hærde krigsveteran fra Euro-krigene har iført sig en nittebeklædt poncho med et stort 3D-tryk af Che Guevera på ryggen, et spraymalet kaliber .45 patronbælte hænger over hans skulder, og skjuler næsten det omvendte fredstegn der er fæstnet i ponchoens brystlomme. Kamp-kunst-eksperten har fået installeret Yin & Yang-symboler i sine Cyber-øjne, mens en Quasi Decker bærer et par hjemmelavede technicolor-farvede armbånd af udbændte mikrochips. På hans reklame-T-shirt for Da Vinci Netware står der med indforståede giftiggrønne insektbogstaver: "Kun fantasien sætter grænsen".

Storbymenneskets stræben efter det unikke image er dog ikke den eneste drivkraft bag udklædningstrangen. Den eneste måde at avancere i det etablerede hierarki på, er ved at vise sig på de steder som frekventeres af mennesker med penge og magt. Oceaner af storbymenneskets tid går således med at udstille sit ego på fremtidens arbejdsformidling - de førende natklubber og diskoteker som udgør samlingssteder for det 21. århundredes trendsettede stilarter.

Der er mange om budet i det evige ræs om at gøre sig bemærket, og giver man efter for presset er der ikke lang vej til misbrugets overdrev. Narkotika, SimStim eller BTL-chips synes at være fremtidens eneste bud på vejen ud af skuffelsens bundløse kløft.

## GUDDOMMELIGHED?

De få øverste i hierarkiet har til fulde forstået at profitere på storbymenneskets naivitet og ulykke. Og har man som dem penge og magt nok, kan man tillade sig at leve en guddommelig sovepude af en tilværelse øverst oppe i skyskraberne - en tilværelse i overdreven luksus, højt hævet over gadens behårde realiteter.

Glaselevatoren i deres menneskeskabte Babelstårn suser lydløst opad i sin evige stræben mod himlen. Alverdens ondskab og kynisme fordamper - mister fuldstændig sin betydning - når man betragter storbyen fra toppen af dette ophøjede monument. På vej op anes solens allersidste stråler, hvis reflekser i glas- og kromkonstruktionerne sender glitrende kaotiske mønstre af lysglimt ud i forstæderne - diamantstøvet drysser for allersidste gang ned fra himlen ...





# D DENS HÅNDLANGERE

- en beretning om hævn og dens følger

af Paul Hartvigson

Da jeg kom ind fra gaden og den klare formiddagssol, virkede krostuen i "Den Gyldne Gren" dunkel, slidt og gammel. Ikke som det oplyste lystpalads kroen bliver om aftenen. Jeg missede med øjnene og fik øje på Karold, der var i gang med at skure gulvet. Han så også ældre og mere slidt ud ved dagslys - en kvabset, rynket, halvgammel mand, ikke den festfolkets stolte konge med smilerynkerne jeg kendte. Det var en god dag at se tingenes sande natur på - hvor ubehageligt det end måtte være.

Han skrubbete videre, og sagde, idet han kastede et blik henimod mig: "Der kom en knægt med et brev ... Du skal vente inde i baglokalet - alene." Det gik op for mig, at jeg ikke engang vidste, om det var en kvinde eller en mand jeg skulle møde. Jeg gik ind i det endnu mere dunkle baglokale, hvor dunsten af nattens øl og røg stadig hang. Endelig nær målet. I snart fire måneder havde jeg ledt efter det skumle hemmelige selskab, kendt som "Dødens Lange Arm". Jeg så mig om i det tomme lokale, og skulle til at sætte mig.

"Luk døren," sagde en kvindestemme roligt. Der var myndighed i den.

Jeg adlød. Som om jeg ikke havde lært at respektere Dødens Håndlangere. En serie af sære, uforklarlige forsvindinger havde ført mig på sporet af selskabet, og jeg vidste, de satte magt bag deres vilje. Det var nu næsten helt mørkt i lokalet. Jeg rodede mig frem til en stol. "Øh ..." sagde jeg.

"Du blander dig i vores anliggender. Du har været dygtig, stædig, modig - og ikke så lidt dumdristig." Jeg skuttede mig. Hvad ventede mig? Skulle jeg forsvinde ligesom de andre? Med træthed i stemmen fortsatte hun: "Vi har talt om det. Vi kan ikke lade dig leve med vage anelser. Du må vide hvad det handler om. Og så må du tie, eller ..." Hun holdt inde, og tavsheden og mørket syntes at tale for hende.

"Når vi får eventyrere til at forsvinde, er det ikke af noget politisk, moralsk eller religiøst motiv," begyndte hun igen, "det er for at opretholde selve verdensordenen."

"Verdensordenen?" sagde jeg og tænkte mit. Sådanne hemmelige selskaber er fulde af store ord og slet skjult galskab.

"Ja, verdensordenen," sagde hun skarpt. "Det vi taler om er egentligt mere skræmmende. Tænk dig om: du kender bedst selv de forsvundne - du har jo ført en liste. Lad os tage Tharion, som du kendte, han var medlem af din eventyrgruppe."

"Ja, hvordan havde han egentlig gjort sig fortjent til jeres opmærksomhed? Jeg kendte ham ikke så længe."





Jeg kløede mig i håret. "Var det noget i hans fortid?"

"Ja - og nej. Husker du ham tale meget om sin fortid?"

Jeg tænkte mig om. Han havde ingen fortid at tale om - noget der iøvrigt var fælles for mange af de forsvundne.

Hun fortsatte sine spørgsmål: "Husker du, da du mødte ham?"

"Det var lige efter præstinden Sira havde bidt i græsset, det husker jeg tydeligt. Det hændelsesforløb var han meget optaget af."

"Er det ikke underligt?" lød det fra mørket.

"Næh, det var jo en værre historie - selv om hun selv var ude om at gøre den garderkaptajn sur. Vi vidste jo, hvad der var gået for."

"Men ikke Tharion," brød hun ind. "Han svor højtideligt at hævne Sira."

"Ja," sagde jeg vredt. "Det gjorde han vel for at tilpasse sig til os. Det er da ikke noget at slå ihjel for."

"Han er ikke død. Han er heller ikke den du kendte. Han er idag pramdrager mellem Kingston og Port Scott. Han tænker på sin egen fremtid i stedet for at hævne sig på fremmede. Han kerer sig ikke en døjt om Sira."

"Nå," sagde jeg forundret.

"Tænk dig om: har du hørt noget lignende om de andre?"

"Joh ... for eksempel Hargor den Grå - tyven. Han havde lavet et anslag mod en i gruppen. En som havde ladet en eller anden dværg slå ihjel - personlige modsætninger. Alle troede, at det var de andre i gruppen der havde taget sig af Hargor. Men de bedyrede over for mig ..."

"Ja, det var os, det fandt du jo ud af - tillykke. Kan du ikke snart se et mønster?"

Jeg tænkte: det var jo dét - alle de forsvundne havde været optagne af en af deres nye våbenfællers faldne kammerater. Noget faldt på plads.

Åbenbart havde kvinden læst mine tanker. "Ja, sådan er det. Det hedder besættelse. Når den døde sjæl ikke vil begive sig til de evige jagtmarker. Med god eller dårlig grund bebrejder den verden for sin død. De dør uden skønhed - fulde af bitre følelser.

"Og så kommer der en ny, ung eventyrer og slutter sig til gruppen. Ofte fuld af forventning og beundring, med et lyst og åbent sind. Parat til at kæmpe og dø med sine nye våbenfæller. Men så -

puff - smutter den hævnerrige døde ånd ind. Sira besatte Tharion. Dværgen Eisenfuss besatte tyven Hargor. Begge disse unge eventyrere blev styret mod en dødelig konfrontation. Styret af en stærkere magt. En magt der var ligeglad med, hvad der skete dem.

"Det kendes også på lidt mindre dødbringende måder. Nogen døde ånder påvirker bare personligheden. Den udsøger sig en lignende person, som den besætter. For eksempel var der elveren Galadron, der døde og blev efterfulgt af Galadron II. Efter dennes død kom Galadron III til osv.

"Det er dybt tragisk. Den dodes sjæl er for stædig til at forlade denne verden. Den overtager så den nye eventyrer og presser hans egentlige væsen helt i baggrunden - han bliver som en genganger af den anden. Det sker samtidig ofte, at sjælen udsøger sig familiemedlemmer og påvirker dem til at opsøge den dodes eventyrgruppe. Fætre, brødre osv. figurerer ofte som de ramte. Der er vi mere forsigtige. Det kan jo være, at de søger hævn af egen vilje. Men når det viser sig at de er besat, så slår vi til."

Jeg brød ind: "Men er det da onde og selviske sjæle der er tale om?"

"Ikke altid. De er oftest yderst forbitrede, men mange af dem har retten på deres side. Forbitrelsen kan skyldes at våbenfællerne efter døden straks glemmer den gamle kammerat. I andre tilfælde er det splid mellem eventyrerne der er skyld i opgøret - at den døde er blevet svigtet eller direkte myrdet af sine "venner". Så er vreden forståelig. Men vi griber ind alligevel."

"Så I forhindrer sådanne ofre i at tage deres velfortjente hævn?" indskød jeg.

"Ja. Det må ikke være på bekostning af uskyldige sjæle. Det er våbenfællerne eller De Øvre Magter der skal gøre noget - hvis der overhovedet er noget at gøre ..."

Der blev stille i baglokalet. Jeg ventede. Jeg hørte ikke nogen gå, og jeg blev enig med mig selv om, at det måtte være en drøm eller trolddom. Jeg følte mig frem til døren. Der sad en rulle pergament bundet til håndtaget. Da jeg kom ud på gaden, og mine øjne havde vænnet sig til solen, læste jeg pergamentet. Der stod: "Hævnen tilhører de levende, ikke de døde."

"Sig til, hvis I behøver min hjælp," sagde jeg for mig selv. Men jeg vidste at jeg var blevet hørt.



## De der ikke vil dø

Historien ovenfor giver et eksempel på, hvordan man kan løse udefra kommente problemer indenfor spillets ramme. Det "udefra" er, at en spiller stadig spiller en afdød person. Hvad gør man når en spiller lader sin nye spilperson hævnne en tidligere? Især hvis hævnen har en anden spilperson som mål bliver spillet personligt på en forkert måde. En farlig grænse mellem spil og virkelighed bliver overskredet. Det truer "verdensordenen" i spillet.

Den "ramte" spiller er ofte dårlig til at afgøre om der er blevet begået en uretfærdighed, eller om han selv har været skyld i at miste sin elskede spilperson. Det må her være op til de andre spilpersoner, eller til verdensens beboere eller de højere magter, repræsenteret ved spillederen. Men medspillerne glemmer for nemt gamle misgerninger og døde våbenfællers minde. Spillederen gør ofte også for lidt for at de bliver husket. Så er det at spilleren griber til "selvtægt" ved hjælp af en ny spilperson.

Hvordan undgår du denne retfærdige harme? Du kan komme med hentydninger selv, eller lade bipersoner i kampagnen bemærke det (hvis din kampagne foregår i et fast miljø er det meget let). Hvis den døde er blevet forrådt af en anden spilperson, kan du måske lade

en af dine egne (spillederens) personer søge hævn - eller bare gøre livet surt for de andre. Den døde kan også selv hjem-søge en ugeringsmand i drømme. At introducere et selskab som Dødens Håndlangere i din kampagne er en mulighed man kan bruge i ekstreme tilfælde.

Sig altid nej til en spiller der gerne vil hævnne sin tidligere spilperson. Prøv at få en anden person til det - særlig hvis det er over for et andet medlem af gruppen. Så bliver det mindre personligt - men mere skræmmende. Hvis du gør det godt, vil spillerne heller ikke have behov for at tage hævnen i egne hænder. Sørg også for at spillernes nye spilpersoner bliver anderledes end de gamle. Så kan disse blive et stolt minde, snarere end en plat gentagelse. Og de døde er et vigtigt folk. Langt de fleste folk i verden - og måske spilpersoner i kampagnen - er døde. Derfor skal du skabe en verden, hvor de dodes minde lever i ære - ikke en hvor de er nødt til at "gå igen" for at gøre opmærksom på sig selv.

Endelig kan konflikten dække over et større problem. Hvis det problem er at spillerne simpelthen ikke kan sammen, så er det din sure og svære pligt at sørge for at finde en løsning hurtigt. For personlige konflikter SKAL stoppes før de borer sig ind i spilverdenen!

## Dødens Håndlangere i spillet

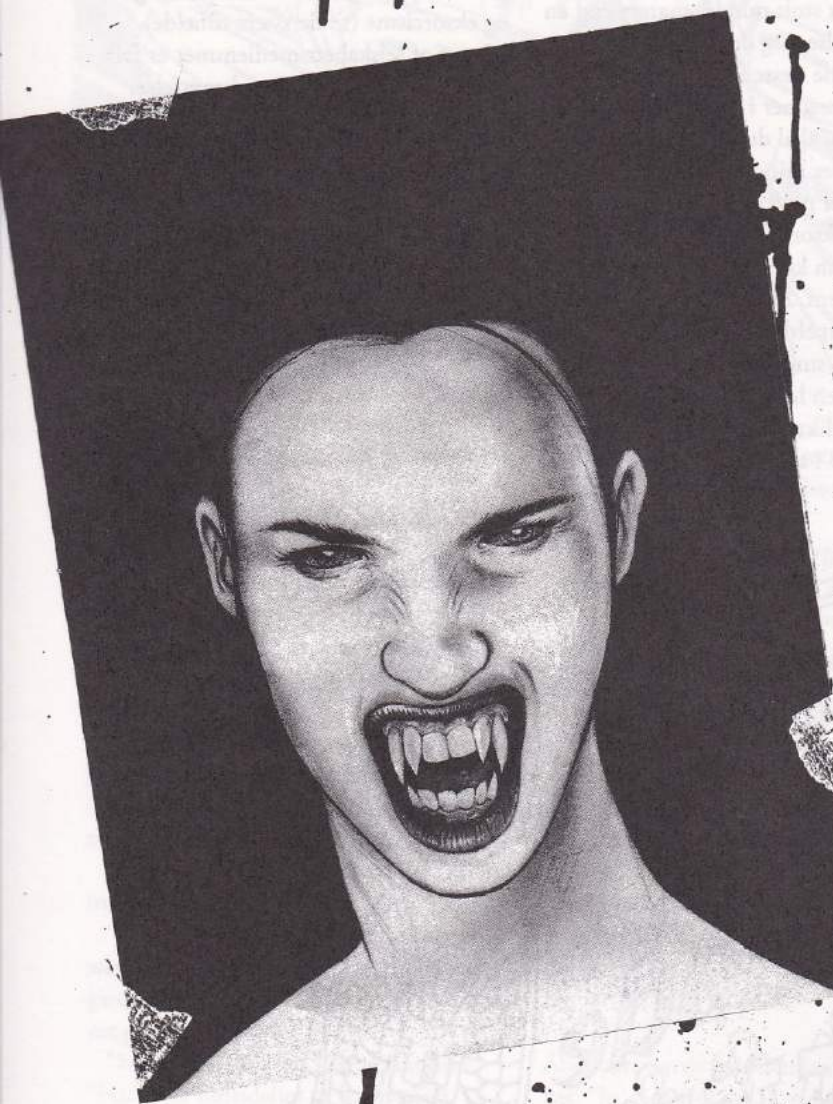
Håndlangerne er et hemmeligt selskab. De opfylder et mystisk mål. I modsætning til mange andre selskaber ved mange af medlemmerne hvad de kæmper imod. Desværre er det meget svært for dem - eller nogen - at forstå hvordan disse "besættelser" kan finde sted. Håndlangerne kan se, at den slags indblanding truer verden (den truer faktisk spillet og fantasien). De bortfører den ramte, og placerer ham/hende i omgivelser langt fra det miljø den besættede ånd stammer fra. Som regel får de personen til at glemme sin tid som besat. De har mange midler til deres rådighed. Især er nogle medlemmer eksperter i spionage, mental magi, droger og eksorcisme (til de svære tilfælde). Mange af selskabets medlemmer er folk der er blevet reddet fra en besættelse. De bliver rekrutteret frivilligt derefter.

Godt og Ondt er ligegyldige teoretiske finesser for Dødens Håndlangere. Det er til gengæld vigtigt for dem om et menneske eller et andet væsen selv kan vælge mellem godhed eller ondskab, kærlighed eller magt - og ikke styres af hævn fra hinsides graven.



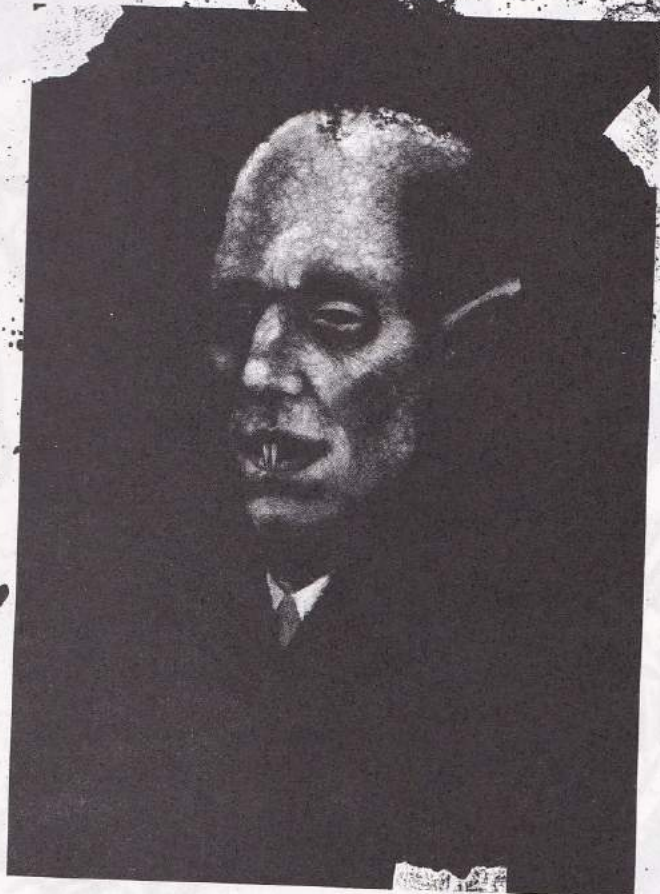
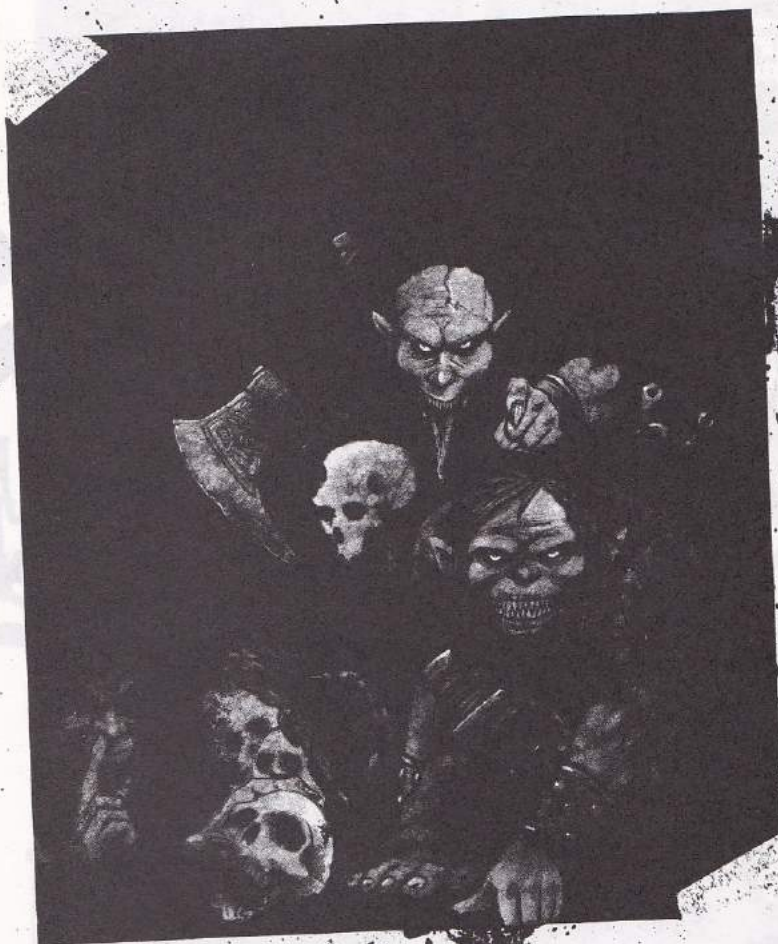


# GALLERIET



FØNIX PRÆSENTERER:  
**RENÉ K. LARSEN**





## Om René K. Larsen:

René har så vidt vides tegnet og spillet kreativ det meste af sit liv, men blev ikke involveret i rolle- eller brætspil før 1990.

Han blev præsenteret for WarHammer 40.000, som straks fik hans gamle modelsamler hjerte til at gå op i 200 BpM.

I 1991 var René involveret i rollespil, men stadig mest tændt på maling af figurer. Samme år var han med til at starte spilmagasinet Ravnene i Fredericia, hvor han har tegnet lige siden.



"EN CYBERTANKE!"



CHOP  
CHOP



Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste

Tegneserier  
Danske Udenlandske

Fantasy-  
books

Film-  
Magasiner

Maling &  
Figurer

Rolle &  
brætspil

# COMIX

Computerspil

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

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

World of wonders



## FASTAVAL TILBUD Køb 3 og få den billigste GRATIS

3 Games Workshop spil  
3 blister pakker figurer  
3 figurpakker Citadel  
3 paint sæt  
3 pensler

tilbudet gælder lørdag d.2 april



**Hobby House**  
**NØRREGADE 51**  
**8000 Århus C. tlf. 86120062**





# NYHEDER

## ATLAS

Northwest Passage 100.00  
Cyberpunk 2.0.2.0. scenarie

## CHAOSIUM

Investigator's Companion 109,50  
Call of Cthulhu-spiller supplement

The Occult 149,50  
Call of Cthulhu-supplement

## FASA

Paradise Lost 100.00  
Shadowrun supplement

Denizens of Earthdawn Vol. 1 180.00  
Earthdawn supplement

Bust Out 49,95  
Shadowrun novelle

Battletech 3rd Edition 250.00  
NYE Battletech regler

## Iron Crown

Minas Tirith 250.00  
MERP 2nd Edition-supplement

Space Master Companion II 200.00  
Space Master-supplement

Rolemaster Campaign Pack 300.00  
Rolemaster campaign-samling

## Mayfair

Assassins Sourcebook 180.00  
Role-Aids håndbog

Demons Sourcepack 200.00  
Role-Aids håndbog

Sentinels Sourcepack 250.00  
Role-Aids håndbog

## Leading Edge

Bram Stoker Dracula RPG 210.95  
NYT Dracula-rollespil

## R. Talsorian

Cybersheets 60.00  
Cyberpunk 2.0.2.0. karakter-papirer

Macross II: The RPG 150.95  
NYT futuristisk rollespilssystem

## Steve Jackson

Gurps Religion 190.95  
GURPS religions-supplement

Gurps Magic 2nd Edition 160.95  
GURPS magi-håndbog

Gurps Cyberworld 160.95  
GURPS håndbog

Toon Ace Catalog 190.95  
Toon supplement

## TSR INC.

Fighters Challenge II 69,50  
AD&D-begynder scenarie

Age of Heroes 180,00  
AD&D-historisk supplement

Elves of Evermeet 150,00  
AD&D-Forgotten Realms supplement

The Dragons of Krynn 49,50  
AD&D-Dragonlance novelle

The Complete Sha'ir's Handbook 180,00  
AD&D-Al-Quadim Supplement

Adam's Wrath 99,50  
AD&D-Ravenloft scenarie

FIRST QUEST 300,00  
AD&D-Starter sæt med CD

The Complete Book of Villains 180,00  
AD&D-Dungeon Master supplement

Crown of Fire 59,50  
AD&D-Forgotten Realms novelle

Night of the Eye 49,50  
AD&D-Dragonlance novelle

Forest Maker 150,00  
AD&D-Dark Sun scenarie

The Seeker 40.95  
AD&D-Dark Sun novelle

Cities of Bone 180.00  
Al-Quadim supplement

Ravenloft Campaign Setting - New Ed. 300.00  
Revideret AD&D Ravenloft regelsæt

Planescape Campaign Setting 300.00  
NY AD&D-kampagne verden

## West End Games

The Last Command Sourcebook 220.00  
Star Wars-håndbog

Galaxy Guide 6 150.00  
Star Wars supplement

The Rebel Alliance Sourcebook 2nd Ed. 150,00  
Star Wars supplement

Cleric's Sourcebook 180.00  
TORG supplement

## White Wolf

Masquerade Player's Kit 180.00  
Mind's Eye Theatre: Masquerade supplement

Bone Gnawer's Tribebook 100,00  
Werewolf supplement

New Orleans by Night 180.00  
Vampire supplement

When will you Rage 49,95  
Werewolf novelle

Virtual Adepts Tradition Book 100.00  
MAGE supplement

Werewolf - 2nd Edition 280.00  
Reviderede Werewolf regler

Werewolf Storytellers Screen' - 2nd Ed. 99,50  
Werewolf GM-skærm

Priserne er alle vejledende, og er fundet ved at gange dollar-prisen med 10. Redaktionen tager forbehold for ændringer og generel prisjustering.



# Af Christian P. K. Sørensen og Michael G. Schmidt

## MERP PÅ DANSK!

Fanatiske Middle-Earth Role-Playing tilhængere kan snarest købe deres yndlingsprodukt på dansk!

Ja, du hørte såmænd rigtigt - det er nemlig det århusianske forlag, Happy Entz, der endelig har taget sig sammen og scoret rettighederne til dette omfattende spil-system.

Den første udgivelse forventes at komme i marts og vil blive omtalt i FØNLIX nr. 2.

Redaktionen tager forbehold for ændringer sket efter redaktionens lukketid, og den sædvanlige misinformation fra rollespils-firmaerne.

### VAMPIRE - THE GATHERING?

White Wolf og Wizards of the Coast har øjensynligt et godt øre til hinanden. Deres nyeste projekt er en Vampire/Magic: The Gathering cross-over, der med lidt held skulle være på gaden til sommer.

Selve spillemeknikken beskrives som væsentlig anderledes end Magic-systemet, men trading card-formatet beholdes. Om Wizards of the Coast formår at hitte lige så vildt med disse samleobjekter, som med de andre kort, vil tiden vise.

## WHITE WOLF SÆLGER UD

White Wolf's præmierede spil om mægtige troldmænd i den mørke middelalder, "Ars Magica", har netop skiftet ejermænd.

Med den snarlige udgivelse af "The Medieval Handbook" har White Wolf valgt at sætte punktum for deres lange række af supplementer til det populære spil og valgt at koncentrere nu udelukkende deres indsats omkring World of Darkness-projektet.

Tilhængere af genren har dog næppe noget at frygte, eftersom samtlige rettigheder blev solgt til rollespilsindustrien nye stjerneskud: *Wizards of the Coast*. Efter alt at dømme, vil den nuværende linie blive forsat og den væsentligste forskel vil forhåbentlig være, at udgivelsesdatoerne bliver overholdt.

### AD&D GENNEBRYDER LYDMUREN

TSR Inc. introducerer nu det hæderkronede AD&D begynder-sæt i en funklende, ny 90'er indpakning nemlig som en audio-cd. Hver på alle reglerne og en række begynder-scenarier (med dertil hørende lydeffekter) er indtalt. Men skal dog ikke tro, at dette sæt kun retter sig mod de synshæmmede eller unge med indlæringshæmning. nej. TSR har også inkluderet 5 foldere, der dog ikke overstiger 32 sider i længde.

Og hvem sagde, at den ædle bogkunst er ved at dø?





# ANMELDELSER

**BLOODY HEARTS Diablerie: Britain**

Vampire supplement af Dustin Browder. White Wolf 62 sider, 120 kr. Anmeldt af Peter C. G. Jensen



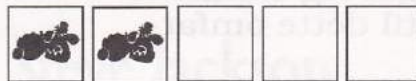
Den største udåd en vampyr kan begå er at dræbe en ældre vampyr for at stjæle dennes blod. *Diablerie* bliver betragtet som den største blasfemi mod de udødes oldgamle normer. Hvad kan da drive en flok unge *Neonates* til at tørste efter blodet fra en *Elder*? Svaret er magt! Dræber du en ældre vampyr og drikker hans blod, da skal din styrke vokse. Og i en verden hvor unge vampyrer let kan blive ofre for de ældre intriger, er det til at forstå at de yngre higer efter forøget styrke og mere magt. Herom handler *Bloody Hearts*.

Bogen er den anden i en række udgivelser der handler om *diablerie*. Den første foregik i Mexico, og handlingen i den anden er henlagt til de britiske øer. Supplementet indeholder oplysninger om *Justicars* og deres *Archons*, en velskrevet biografi om en af verdens mest magtfulde vampyrer (nu i torpor), den oldgamle *Tiamat*, og et scenarie som omhandler de håbefulde spilleres kamp for at få fat i dennes blod. Derudover er der i appendikset et lille pip om *Gehenna*, som desværre mangler fantasi og originalitet.

Afsnittene om *Justicars* og *Tiamat* er velskrevne og inspirerende, men ikke særlig brugbare (dog kan en kreativ Storyteller få en del ud af *Tiamats* historie). Scenariet har en spændende baggrund, men er ikke særlig godt struktureret eller gennemarbejdet. 2. del bringer spillet helt ned på dungeonplanet, hvilket efter min mening ikke er meningen med *Vampire*.

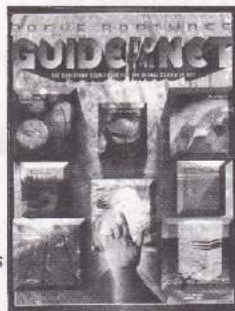
Generelt er det synd at et produkt med så stort potentiale ikke er mere gennemført og originalt. Desuden kan det undre, at den baggrund for fede historier som det engelske miljø giver, ikke bliver brugt mere. Scenariet er

det eneste som relaterer til England, og det kunne lige så godt foregå et hvilket som helst andet sted. Til gengæld er der et spændende persongalleri i bogen, og en god baggrund som sagstens kan anbefales - hvis man ellers har penge nok!



**RACHE BARTMOSS' GUIDE TO THE NET**

Cyberpunk 2020 supplement af Derek Quintanar, David Ackerman. R.Talsorian Games 152 sider, 250 kr. Anmeldt af Michael G. Schmidt



Rache Bartmoss er død. Den navnkundige cyberspace-cowboy har endelig forladt denne verden - i hvert fald fysisk set. Men han lever stadig. Hans krop er koblet til et life-supportsystem, og frosset ned til et stadie hvor kun hans fænomenale hjerne stadig fungerer, og Rache er endelig blevet ét med systemet. Ak ja, kan man ønske sig mere?

*Rache Bartmoss' Guide to the Net* er en vejledning (nærmest en turist-guide) til *Cyberspace* - det globale virtuelle netværk hvor al computertrafik finder sted i år 2020. Den er ikke skrevet af Rache selv, men kompileret af den næsten-likeså-berømte cyberspace-cowgirl Spider Murphy. Bogen er opdelt i syv større afsnit der hver omhandler en specifik region i nettet - Pacifica, Rustbelt osv. - og en række mindre sektioner der beskæftiger sig med forskellige nye emner, såsom bedre software, micro-netrunning (netrunning indeni døde ting som f.eks. et cyber-øje), AI'er (kunstige intelligenser) og *Netwatch* - nettets "skraldemænd".

Kort fortalt kan man opfatte *The Guide to the Net* som en slags leksikon for hackere og netrunnere i år 2020. Under Rache's kyndige vejledning hopper man simpelthen fra region til region, alt imens hvert eneste steds

økonomiske muligheder, *Netwachs* tilstedeværelse, historie og "power players" (de vigtigste korporationer og statslige bureauer i området) bliver udlagt. Det skorter ikke på personlige anekdoter fra både Rache og Spider Murphy - oftest ganske underholdende læsning - og rent rollespils-teknisk bliver der også serveret både nye regler, nye stats og masser af nye data-kort.

Alt i alt kan jeg kun anbefale denne bog. Dens horde af informationer kan til tider virke overvældende, og det er ret tydeligt hvad Rache ikke bryder sig om, hvilket umuliggør en komplet objektiv fremlæggelse. Men hvad andet kan man forvente af en død person?



**OVER THE EDGE**

NYT multi-genre rollespil af Jonatan Tweet Atlas Games 240 sider, 210 kr. Anmeldt af Nicholas Demidoff



*Over the Edge (OTE)* er et nyt rollespil af Jonathan Tweet, der i sin tid lavede det fremragende *Ars Magica* sammen med Mark Rein•Hagen.

Spillet, der måske bedst kan beskrives som surrealistisk pulp med undertoner af både humor og horror, handler om den fiktive ø *Al Amarja* i Middelhavet - et sted hvor intet er helt som det ser ud, og hvor de underligste ting kan ske. Her er gale videnskabsmænd, invasioner fra rummet og sammensværgelser der er ældre end menneskeheden; her er sære psykiske kræfter og religiøse syretrip; og her er flere intriger end godt er for selv de mest hårdføre eventyrere.

Bogen åbner med en kort gennemgang af spillets grundlæggende regler, der er forbilledligt simple og rollespil-rettede. Herefter beskrives øen, dens beboere og deres mange hemmeligheder; det er meget opfindsomt, og man overraskes gang på gang. Endelig er der et afsnit om at køre spillet og et



om plots - de er sådan lidt op og ned. Desværre er lay-out'et dårligt, og illustrationernes kvalitet svinger voldsomt.

Bogen indeholder også vejledninger i at bruge materialet til andre spilsystemer. Men det er kun så obskure spil som *Fringeworthy* og *To Challenge Tomorrow* - hvem fanden har hørt om dem? - og ovenikøbet ser flere af dem ud til at passe dårligt sammen med OTE. Jeg kan ikke rigtig se idéen. Desværre trækker spillet også lidt tæppet væk under sig selv til sidst: Bag i bogen præsenteres de tre gennemgående plots, og et af dem er i mine øjne så råbeligt, at det er direkte ødelæggende for spillet. Jeg vil anbefale, at man udelader det helt.

Men trods en del kritikpunkter synes jeg, at det er et godt spil. Det er utrolig underholdende, det er fuldt af fine detaljer, og det står for noget der desværre er alt for lidt af i rollespil - nytænkning.



### PLAYER'S GUIDE TO THE FORGOTTEN REALMS

AD&D FR. supplement af Anthony Herring, Jeff Grub m.fl. TSR Inc.

127 sider, 150 kr.

Anmeldt af Christian P. K. Sørensen

TSR's nyeste bud på håndbøger til deres støt voksende kampagneverden er 'Player's Guide'-serien. Først var det Dragonlance det drejede sig om; nu er det Forgotten Realms det står for tur.

Idéen i at lave en guide til en kampagneverden er, i modsætning til visse andre TSR-udgivelser, absolut berettiget. I en tid hvor banale 'standard' fantasy-verden ikke ligefrem flourer, kan det som en ny spiller ofte være meget svært at sætte sig ind i alle de ting der gør verden unik: Sociale forhold, geografi, historie, racer osv., ting som ens PC typisk ville vide. Selvfølgelig er der visse ting det er sjovest at opdage gennem rollespillet, men ofte føler jeg, at jeg mangler en "platform" i form af baggrundviden at opbygge selve rollespillet på, og det er her, at Guiden kommer ind i billedet.

Så meget om ideen; udførelsen er en anden historie. Bogen er bygget op omkring en gruppe eventyreres rejse gennem Faerûns mange riger. Gennem en dagbogs-agtig skildring af gruppens oplevelser, krydret med en mængde

facts sat ind som 'side-bars' og nogle få udmærkede kort kommer Guiden virkelig godt rundt om sit emne, og efter at have læst den, er man godt rustet til at opdage de glemte riger på egen hånd... Hvis man da ellers kan få den læst uden at falde i søvn!

Den er mildest talt uinspirerende og handlingen er så firkantet og forudsigelig at den kan opstilles på formel: Gruppen rejser gennem nyt område, fortæller et gammelt sagn, møder onde væsner, kæmper og møder til sidst de gode væsner der evt. bor i området. Undervejs finder de en masse magiske genstande, kommer på en ærke-klassisk Quest (ta-daa...) og får en masse skatte. Der er dog enkelte oplivende momenter, men det er ikke mange. Det er synd at forfatteren forveksler kamp med spænding, og at han fremstiller rollespil som en skemalagt oplevelse, når det kan være så meget mere.

Konkluderende vil jeg sammenligne Guiden med en skolebog: Den er kedelig, men man må indrømme, at man bliver klogere... Karakteren vakte mellem 2 og 3, men endte på 3 pga. det store indhold af brugbare facts.



### UNDERGROUND

Underground regelbog af Ray Winninger Mayfair Games 258 sider, 250 kr.

Anmeldt af Michael G. Schmidt

"Årstallet er 2021 og drømmen er død". Således indledes det nye skud på stammen indenfor Cyberpunkrollespilsgenren, "Underground", og netop dette citat opsummerer godt, hvilket miljø og hvilken atmosfære Underground-rollespillet forsøger at skabe: en ægte "dark future" med alt hvad den indebærer af meningsløs vold, syntetiske implanteringer, og en verden hvor begreber såsom moral, integritet og næstekærlighed praktisk talt er udøde. Og, lad det være sagt fra begyndelsen, det lykkes faktisk ganske godt.

Spillet foregår i USA, der indenfor de sidste 27 år er blevet til en splittet nation, hvor hver mand er sig selv nærmest og de enorme korporationer styrer med hård hånd. Regeringen er dog ikke helt sat ue af spillet - i modsætning til systemer såsom Cyberpunk 2020 eller ICE's Cyberspace - og udøver stadigvæk en ganske

betragtelig indflydelse på det enkelte menneskes liv - især via de mange nye "amendments" (en form for love), der bl.a. begrænser ytringsfriheden (man skal have en tilladelse for at sige noget svinsk om præsidenten!), men også tillader kannibalisme!

Spillerne er alle "vets", krigsveteraner fra de mange krige USA har ført mod og med forskellige udlande, der nu er vendt hjem til USA efter at have afsluttet deres tjeneste. Disse "helte" er alle blevet genetisk modificerede (det sædvanlige - forhøjet styrke, radarsans, telepati o.s.v.), og skal nu pludseligt vænne sig til et samfund, der har udviklet sig til en parodi på de krige, de troede de forlod ved indgangen til USA. Det faktum, at den almindelige amerikaner har problemer med at forstå, at folk der kan knuse en bil med deres bare næver eller gøre sig selv usynlig, kan være et menneske ligesom ham selv er, gør selvfølgelig ikke situationen bedre - og samfundet er atter blevet opdelt i klasser: de "almindelige"- og super-menneskerne, hvor det faktisk er de såkaldte super-mennesker (bl.a. spillerne) der er mest udsat for fremmedhad Og det er der mange, der ikke vil finde sig i!

Terroristgruppen, "The Underground", er et godt eksempel på en sammenslutning af vets, der udøver deres virksomhed mod den amerikanske regering, fordi de mener, at denne har korrumperet den amerikanske drøm - det ideal de kæmpede for i udlandet.

Selve regel-systemet er helt klart spillets svage side. Reglerne er ofte besværlige og komplicerede, og til tider virker det meget som om, at reglen kun er med "for reglens skyld" - som en form for fyld, i stedet for en legitim tilføjelse. Derudover er bogen også rodet opbygget - det er tit svært at finde netop den information man søger, fordi det hele er spredt ud over en masse sider, og jeg savner en-elleranden rød tråd, der kunne holde sammen på helheden. Her er jeg overbevist om, at overskueligheden er blevet ofret på bekostning af lay-outet, idet Underground er en af de flotteste regel-bøger jeg nogensinde har set. Mindre kan det ikke siges!

Atmosfæremæssigt er bogen helt i top - den historiske baggrund er veldetailjeret og grundig, og de små anekdoter og reklamer der gennemløber bogen er et genialt koncept, som andre firmaer gerne måtte gøre mere ud af. Alt i alt, hvis man ikke tager sig så meget af reglerne, men gør mere ud af selve samfundsstrukturen og atmosfæren, kan jeg kun anbefale denne bog.





*Eventyrernes Kreds* er en relativt nystiftet københavnsk AD&D-forening. Foreningen har to lokaler, som er vore egne, og vi er derfor ikke afhængige af trætte forældre, uforstående kærester og sure pedeller, men kan spille når og så længe, som det passer os. Igennem det sidste år har vi fået etableret fem faste spille-grupper, og nu synes vi, at tiden er kommet til at udvide foreningen. Derfor søger vi flere spillere og DM'ere i alle aldre til seriøst rollespil, hyggeligt samvær og kreativ udfoldelse.

Eventyrernes Kreds tilbyder Dig:

- Egne, til formålet indrettede lokaler på Christianshavn
- Alt hvad du har behov for til AD&D
- Workshops, kurser, foredrag og ekskursioner
- Fast ugentlig spilledag for hver gruppe
- Egen fælles spille-verden; Orono
- Interaktion grupperne imellem
- Fælles klubarrangementer (julefrokost, sommer-turnering o.l.)



Hvis du er interesseret, skal du kontakte: Stormester Sebastian Gundel tlf. 3312 1939 eller Skatmester Ulla Poulsen tlf. 3159 9876 efter kl 16.30.



## STADIG I BUTIKKERNE

Hvem har ikke prøvet at stå og famle efter ordene, når man pludselig befinder sig ansigt til ansigt med en tiltrækkende person af det svage køn? Hvem har ikke prøvet at se hende glide bort i natten, uden at man fik sagt noget, der kunne bryde isen? Hvem har ikke tænkt: "Bare jeg nu havde en kliché-håndbog, som jeg kunne trække frem og bruge til stikord"?

Nu er den her endelig! "**VIL DU SE MIN FRIMÆRKE-SAMLING?**" indeholder alt, hvad der er værd at vide om en klassisk forførelse. Bogen kan give selv den meste uerfarne mand en selvsikkerhed som Humphrey Bogart. Og i et handy format, der nemt kan skjules bag en avis eller en time manager. Køb den før dit offer!

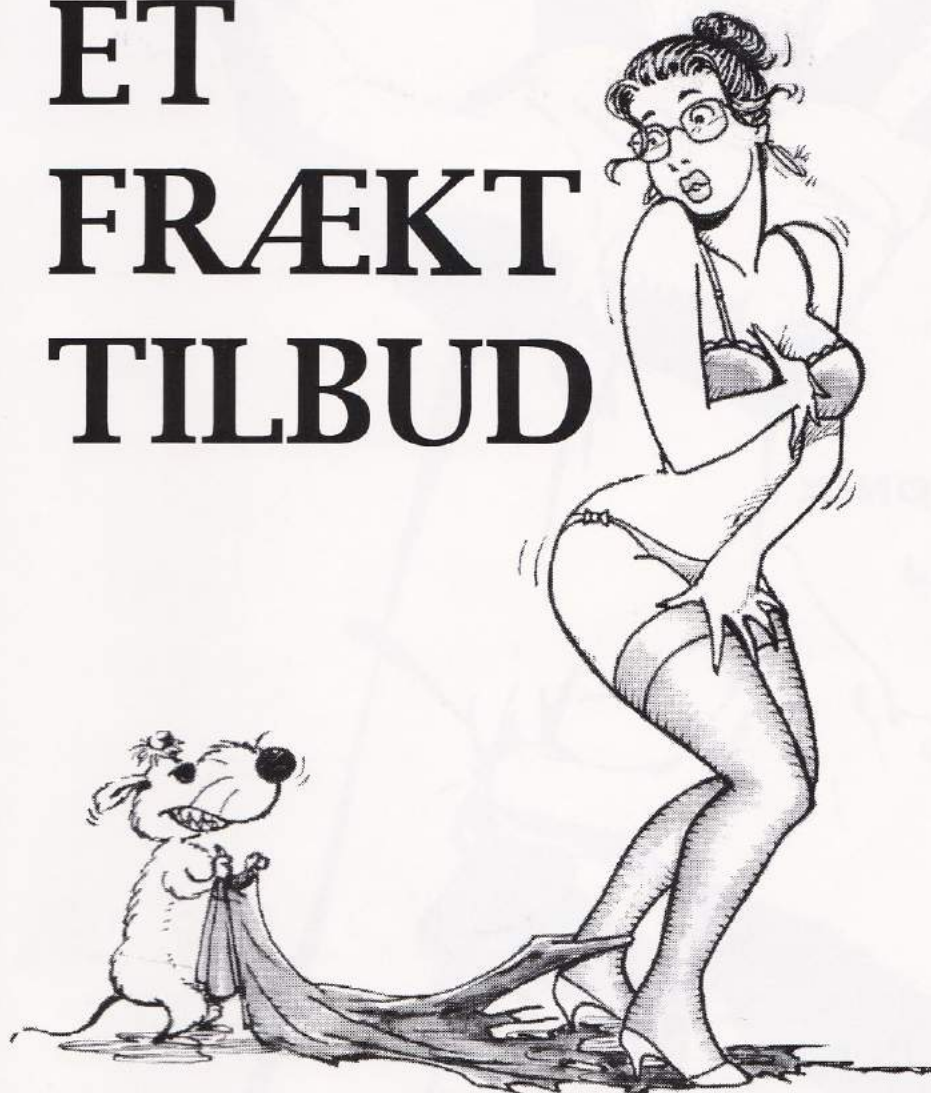
**HVAD KRITIKERNE SKREV:**

- Den perfekte gave til manden, der har alt.
- Højspænding til sidste side.
- Jeg kunne ikke lægge den fra mig.
- Hvis du kun læser en bog om året, så lad det være denne.
- Årets store hit. Læs den før din nabo.
- Man griner og græder
- Vogt dig for efterligninger.



# F Ø N I X

## ET FRÆKT TILBUD



**Spar 60 kr.!**

Få et abonnement på **FØNIX** for kun 150 kr. for et helt år (6 numre). Ved at abonnere får du tilsendt **FØNIX** portofrit hver 2. måned, og med den frække abonnementspris får du næsten to numre gratis!

**FØNIX** finder snart på flere frække tilbud, som man kun kan gå glæde af hvis man er abonnent, så slå til **NU** mens det er **BILLIGT!**

## FØNIX NR. 2

- **Gehenna's Genkomst** - Artikel til Storyteller-systemet
- **Kult-temaanmeldelse**
- **Tronraneren** - MERP-Scenarie
- **Og mange andre spændende ting....**

**Sådan gør du:**

- 1) Gå på posthuset og indbetal 150 kr. på vedlagte girokort.
- 2) Skriv dit eget navn og adresse under "indbeta-ler".



**NÆSTE NR. AF FØNIX  
KOMMER D. 1 MAJ**

