

ROLLESPILSMAGASINET FØNIX

Nr. 2 · Maj/juni · 1994 · 1. årgang · Kr. 35



"Ung Mand med Ambitioner"

Call/Kov/Fuston-scenarie

"Orcs in Space"

Space Hulle-udvalget

"Gehenna's Genkomst"

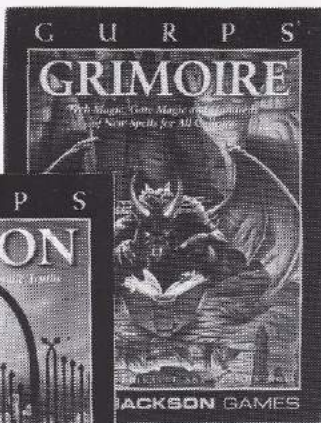
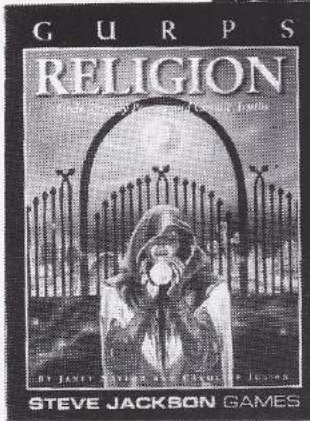
Storyteller-artikel

"KULT"

- en Tema-anmeldelse

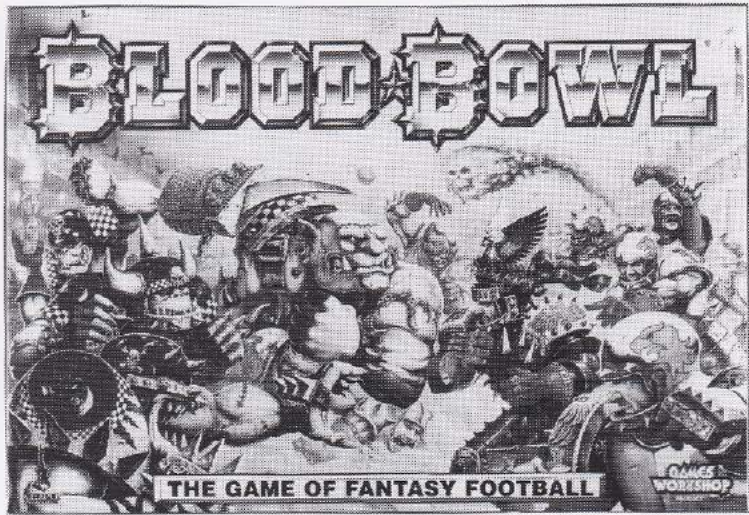
Gurps

Kæmpe udvalg
fra kr. 149.-
f. eks.:



Grimoire
149.-

Religion
169.- NYHED!



Blood Bowl er på banen igen!
Køb den hos os!

NYHED!

**DANMARKS STØRSTE INDKØBSKÆDE MED
ROLLE- OG BRÆTSPIL HAR FÅET EN LILLE NY!**

TIL LYKKE TIL ÅRHUS!

NYHED!



Magic the Gathering
Succesen fortsætter!

Vi har

DECKMASTER

BOOSTERPACKS

ANTIGUETIES

MAGIC POSTER

PLAYERS GUIDE &

THE DUELIST!

I Maj kommer

LEGENDS!

**PLANE
SCAPE** Manual of the Planes
i 2nd edition og i box!
199.-



Køb dine rollespil hos en af nedenstående Bog&idé butikker eller brug Postordre

B.O. Bog & idé Postordre	Postbox 203	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
B.O. Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
B.O. Bog & idé	Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33
B.O. Bog & idé	Rådhus torvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
B.O. Bog & idé	Kongengade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Samson Bog & idé	Slotsgade 15	9000 Ålborg	Tlf. 98 12 05 93
ClemensBro Bog & idé	Åboulevarden 50	8000 Århus C	Tlf. 86 13 39 55

F Ø N I X

INDHOLDSFORTEGNELSE

Leder ved Mikkel K. Sørensen	4
Centralen Hvad er der på spil i Danmark?	5
"De Forløsende Ord" HMSBR-artikel af Martin Stachowski	10
"Tronraneren" MERP-Scenarie af Jesper Nørregaard	14
VP - Via Prudensiae Anmeldelse ved Nicholai Lemche	20
"Gehenna's Genkomst" Storyteller-artikel af Peter C. G. Jensen	22
Brevkassen	28
"En Ung Mand med Ambitioner" Call NOW/Vision-Scenarie af Palle Schmidt	32
"Orcs in Space" Space Hulk regeludvidelse ved Christian P. K. Sørensen	40
"Når den Røde Hane Galer på Korkegen" AD&D-baggrund og scenarie af Mads Buchter	45
KULT Temaanmeldelse af Carsten Schaumburg	54
Nyheder	58
Anmeldelser	60

Udgiver:

Firmaet Phoenix
ISSN: 0909-007X

Redaktion:

Ansv. redaktør
Mikkel K. Sørensen

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

Lay-out:

Jan Kjær
Michael Green Schmidt
Palle Schmidt

Århus kontakt:

Lars "Kaos" Andresen
Telefon 8618 2218

Forside:

Peter Andrew Jones

Bagside:

Jan Kjær

Tryk

P.E. 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 Jerker Sojdelius fra Target Games AB

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

Information angående reklamer kan indhentes på ovennævnte adresse.

Idoler i rollespil?

Vel hjemkommen fra Fastaval, Danmarks næststørste og vel nok bedste spilkongres, satte jeg mig for at forfatte denne leder.

Det at tage på spilkongres er noget enhver rollespiller med respekt for sig selv bør prøve før eller siden. Her har man muligheden for at møde ligesindede fra hele landet, diskutere og spille rollespil, måske købe et nyt spil i en tilstedeværende bod, og opleve forskellige underholdende indslag fra folk i vores meget spraglede miljø. Fastaval udskiller sig fra mængden af andre spilkongresser ved at have forstået betydningen af at have andre arrangementer på kongressen, udover de forskellige spil. I år kunne man som følge deraf bla. opleve; Et talkshow med Mark Rein•Hagen (manden bag Vampire, se nr. 1), Fastaval TV som dagligt under hele kongressen kommenterede forskellige begivenheder og brutalt interviewede sagesløse rollespillere (godt gået Preben!), Ronni the Rats Ragtime Café som var FØNIX's fortolkning af en havneknejspe fra 20'erne (som folk kiggede dybt i flaskerne udviklede stedet sig dog nærmere til Fastavals svar på the Hard Rock Café), og som afslutning på kongressen, den store banket, hvor man under et godt måltid mad kunne overvære blandet underholdning og en prisuddeling i bedste Hollywood-stil. Alt i alt kan man om Fastaval sige, at det er lykkedes århusianerne at lave en spilkongres som andre bør se op til, og som andre forhåbentlig vil lære af.

Det at udskille sig fra mængden, at være noget andre ser op til, bringer mig videre til at belyse et fænomen som jeg i stigende grad har observeret på det seneste: Idoldyrkelse indenfor rollespil.

Som tidligere nævnt var Mark Rein•Hagen tilstede på Fastaval. Man kunne i denne forbindelse have frygtet massehysteriscener hvor bumsebefængte Dungeon-fanatikere af den værste slags ville have flået manden i småstykker, han er trods alt noget af det tætteste vi kommer på en kultfigur indenfor rollespil. Der var dog ikke antræk til opførsel af denne slags, selv ikke da han signerede folks bøger i Bog & Ide's stand. Folk tog det med ophøjet ro, at den lille hyggelige amerikaner med de store visioner var tilstede på kongressen og han fik fred til at spille Go med forskellige forbipassende i et stille hjørne af Fønix's café.

Ophidselsen over mr. Rein•Hagens tilstedeværelse var dog alligevel at finde, ikke blandt kongressens nørdere, men hos pigerne. Dem der var tættest på at dåne og som opførte sig på uterligste vis, var blandt den lille skare af piger som dukkede op på Fastaval. Min eneste kommentar til de ting disse unge kvinder foretog sig, er det uskyldige spørgsmål jeg som ung mand må stille: Er prostitution noget grundliggende i generne hos alle kvinder??

Hvad der måtte mangle af fascination over "rollespilsstjerner" fra udlandet, bliver til fulde opvejet af interessen for vores hjemlige folk. Vi har på Fønix-redaktionen modtaget fanpost omhandlende de to århusianere Ask Agger og Gimle Larsen, folkene bag systemet VP. I det fynske er der direkte planer om oprettelsen af en fanklub for de to. Som rollespiller kan jeg kun glæde mig over denne udvikling. Før i tiden prøvede jeg af al kraft at skjule mine rollespilsrelationer, når jeg kom i kontakt med det modsatte køn. Ask og Gimle har dog vist vejen; Man kan som rollespiller være eftertragtet som sexsymbol. Min fremtidige scorebemærkning på café Krasnopolski skal nu være: "Hej skat! Vil du med hjem og se min GURPS-samling?"

Kurt Cobain er død, 27 år gammel. Hvad Nirvana har med rollespil at gøre, kan være svært at afgøre. En ting er dog sikkert, Cobain bragte syrerock ("Grunge") tilbage som in-fænomen og har på denne måde sat et uudsletteligt præg på musikverdenen. At tage sit eget liv som 27-årig kan være vejen til udødeliggørelse, se bare på forbilleder som Hendrix, Morrison, Janis Joplin m.fl.. Man må håbe, at Ask og Gimle ikke føler sig lokket imod udødeliggørelsen, og når at passere de 28...

Mikkel K. Sørensen

By air mail
par avion

CENTRALEN

Centralen er stedet hvor trådene samles fra det organiserede rollespilmiljø her i landet: Klubbernes og Kongressernes Danmark. Først beskriver jeg de døre der åbner sig i løbet af de næste par måneder. Derefter følger den faste kronike om hvad 1994 har budt på indtil videre.

Har du selv noget på plakaten? Så send noget til Fønix på skrift. Skriftligt. Det er den eneste sikre måde at få noget i på. Forstået?

Deadline til centralen (og KUN Centralen) er den 1. i alle lige måneder. Det kommer så i bladet måneden efter. Deadline til Centralen nr. 3 er altså 1/6. Bladet kommer så først i Juli. Næste nummer kommer 1/9. I dansk Rollespil er der de hurtige og de fortabte!

Sommer

Kult og Bål i Sommernatten:

Landsforeningen Sleipner inviterer til Midsommertræf i spejderhytte ved Trelde Næs, når Fredericia. Højdepunktet er selvfølgelig Skt. Hans Bål d. 23/6.

Der bliver god tid til spil eller andet - langt mere end på kongresser. Der er faktisk tid til at spille scenarier helt ud. Sleipner sørger for, at du får de spillere eller får spillet de spil du gerne vil. Du er meget velkommen til at tage dine egne med. Som særlig begivenheder kommer forfatterne til Kult og en række Kult-Masters fra Sverige også og kører et scenarie.

Prisen bliver 80-100 kr, der inkluderer kost, logi, Kult, bål og overraskelser.

Kontakt:

Thomas Sørensen, Friggvej 11, 2tv,
7000 Fredericia - tlf. 75 92 93 48.
Susanne Rasmussen, Ådalen 17, Gum-
merup, 5620 Glamsbjerg - tlf. 64 72 38 16.



Ændring af planer:

Forlydender i Fønix nr. 1 om at Landsforeningen skulle afholde et rollespils-forfatter-kursus på Erich Hoenekers lystyacht må desværre afkræftes. Ved selvsyn fandt Foreningen og undertegnede ud af at yachten var 1) lille, 2) luset og 3) indrettet i temmelig dårlig smag.

Morale: Hvad der er godt nok til Erich er ikke godt nok til os. Sleipner orienterer, at de leder efter et andet sted at afholde kurset.

Efterår

Kongres-kaos i Aalborg:

TRoA-con og ARL-Con 12-14/8.

De dystende klubber i Aalborg viser deres uforsonlighed ved at afholde kongresser i samme weekend. Begge har store programmer. ARL-con satser mest på rent rollespil. TRoA-con byder desuden på Mafia, Live Roleplay, landsforeningsmøde, og som surprise æresgæst, Fønix - Ronni the Rat's Ragtime Café.

I næste nummer bringer vi en reportage om klubstriden i Aalborg; dens baggrund og forløb.

Games Weekend 19-21/8

I Cirkelhuset ved Hørsholm i Nordsjælland. Programmet indeholder gamle kendinge som AD&D og Call of Cthulhu, GW-produkter, samt eventyr i "mere bizarre systemer".

Folder udkommer senere (kan fås i forretningerne Fantask, Kazoom, BO-bøger Lyngby). **Flere oplysninger:** Daniel Sejer, Burmeistergade 9, 3tv, 1429 Kbh K - tlf. 32 96 36 41

Læs om det i Fønix 3!

Fjernere mål:

Viking Con XII(København) 14-16/10.
Danmarks største og ældste kongres.

Pentacon, Billund: 20-23/10.

Fler-dages-træf.

Spiltræf XI Odense (ca. 4-6/11):

Danmarks næstældste og mest feudale kongres. Undertegnede rubrikbestyrer er Konge af Spiltræf.

DRF-con (København): Engang sent på efteråret.

Men mere om alt det senere!

Kronikken

Livet går videre.

At skrive krønikke over hvad der foregår i dansk rollespil er ofte at skrive en gentagelses historie. Kongresser der kommer igen år efter år. Men en gang imellem sker der noget der er nyt, overraskende eller bemærkelsesværdigt.

Indtil videre har foråret budt på en undfangelse, en fødsel, en konfirmation, et mesterstykke og en begravelse.

Første meddelelse er dog et gensyn med en gammel kending:



TRoA-con (12-14/3):

Familie-fest med forviklinger

(baseret på rapport af Mikkel K. Sørensen og Michael G. Schmidt)

TRoA-con i Aalborg er en af kongresverdenens tilbagevendende begivenheder, der i år tiltrak ca. 200 deltagere fra nær og fjern. I år blev den afholdt med to nye tendenser. Det ene var, at kongressen var



seriøst

ramt af Magic.

Den anden var, at man i kroene kunne mærke, at miljøet i byen nylig havde været igennem en skilsmisse.

Men selvfølgelig kommer det oveni at TRoA er en velfungerende kongres med mange traditionelle hits - AD&D, CoC, Clay'o'Rama og GURPS - og en stribe af de hjemmebagte. Karsten Rasmussen og Svend Strandbygaard lader til at have ført TRoA-con ud af klub-krisen i det Nørrejydske. Dog blev det rapporteret, at forskellige folk tilslutter rivalen ARL-gik og reklamerede for deres kongres. Det er helt givet, at der er forskellige personligheder i striden. Det er mere uklart, hvad de har at tilbyde spillerne om bordet på kongressen og i oplandet.

Som sagt, greb Magic - The Gathering om sig på TRoA. Så meget, at der faktisk solgtes kort-sæt fra kongressens kiosk - og så meget, at sælgeren fra Faraos Cigarer i København degenererede fra pæn ung mand til savlende Magic-nørd på mindre end fire timer.

Jeg må spille det spil en dag, for at se, hvad der er med det. Jeg har bare en snigende fornemmelse af, at jeg ikke vil blive et mere lykkeligt menneske af det.

Fønix markerede sig primært ved et bil-uheld på vejen op, skiftende åbningstider og en næsten synsk evne til at genkende folk, der (endnu) ikke havde købt bladet. På anden hånd markerede klubben Fairytales fra Bjerringbro/Kjellerup-egnen sig ved at stille med de tre mest roste Mestere, og en række bedste spillere.

Landsforeninger:

En dåb og et dødsfald.

I nummer 1 skrev jeg om oprettelsen af en Landsforening for Rolle- og Konfliktspillere. Den har nu afholdt en stiftende generalforsamling og fået påhæftet navnet Sleipner. Og navnet på Odins hest er temmelig velvalgt. Ikke fordi det er old-nordisk. Den slags er bare en almindelig dårlig vane herhjemme.

Når navnet Sleipner er valgt, er det fordi der åbenbart er tale om en forening der bevæger sig meget hurtigt. På to måneder er den kommet undervejs.

Og den er ikke bebyrdet af tunge (dvs. demokratiske) beslutningsmekanismer. Hastværket har også betydet, at ikke alle er nået at blive hørt før den blev grundlagt. Nogle føler sig altså trådt over tærne - bl.a. foreningen Erebor i København.

Generelt har landsforeningen været dårlig til at oprette kontakter i København. Københavnerne er også dårlige til at holde sig orienterede. Udover Fønix og enkelte andre lider københavnerne af den fejl-opfattelse, at det er i hovedstaden der foregår noget i dansk rollespil.

Et Spøgelse viser sig ved dåben

Der er flere grunde til, at Sleipner er en strømlienet forening. Forgængeren ODDS (Organisationen De Danske Spilleforeninger), der blev startet i 1990 var meget demokratisk. Derfor kom der aldrig fart på den, og den blev hængende i en fler-årig paragraf-sump indtil nogle mennesker sørgede for at få den gravlagt i 1992. Jeg vil godt have del af æren for dette!

ODDS er iøvrigt noget man udregner når man spiller på heste. Sleipner selv en fyrig gang. Lad os håbe, at navnet afspejler en virkelig styrke og dynamik.

Et Dødsfald: DRF 1987-1993

Dødsfaldet er også sket i landsforeningernes kreds. DRF - Dansk Rollespils Forening er gået ned - har nedlagt sig selv - engang i Marts. Dene forening var oprindeligt en aflægger af AD&D-spillernes organisation RPGA, der især har som rolle at skaffe turneringspladser på kongresser for medlemmerne. Der er muligvis en funktion i USA og andre steder, hvor rollespillere ikke kan finde ud af at organisere sig selv. I Danmark spillede den aldrig nogen stor rolle. Det gik efter mange år op for bestyrelsen, der endelig har taget konsekvensen.

Heldigvis bliver DRF's eneste positive frembringelse - den årlige kongres - videreført. De åndelige arvinger af afdøde har lavet et "Nerværk" med netop samme formål. Kongressen afholdes en gang omkring November (under et andet navn, må man håbe!).

En fødsel og en konfirmation.

Der er også os, der vil lave rollespil - ikke klubber - når vi arbejder med rollespil. Fødslen er Fønix. Og det er værd at fejre. Men historien om Fønix må vente til senere. Derfor bringer vi i stedet et billede af en rotte. Vi lader rotten stå et øjeblik.



Konfirmationen kan også behandles kort. Det er udgivelsen af Rollespillet VP (Via Prudensiae). Efter mange år som hjemmelavet system - kendt fra Fastaval og andre kongresser - er det udkommet i flot farve-cover... Men forfatterne - Århusianerne Ask Agger og Gimle Larsen - har lavet mange højt roste eventyr til forskellige kongresser - bl.a. Fastaval og Spiltræf.

Spillet er anmeldt her i bladet

Et Mesterstykke

I påsken blev der afholdt Fastval i Århus. Det er landets længste kongres. Det er også blevet den mest spændende. Fastaval var lanceret i vanligt postmoderne cover, der bringer mindelser om computer-performance. Det er sikkert rygtet fra sidste år, ikke det uappetitlige omslag, der fik 500 mennesker til at komme til Århus. Og Fastaval kunne klare det.

I år var det nøje tænkt over tilrettelæggelsen af kongressen, så hver af de otte (!) tidsperioder bød på flere forskellige genrer, sværhedsgrader osv - nøje tilrettelagt af scenarie-chef Nikolaj Lemche. Ved siden af var der en række forskelligartede brætspil- og andre aktiviteter. Det lykkedes dem at få stor set

alle til at spille det de havde tilmeldt sig alle perioder. Det er en meget stor bedrift.

Andet der heller ikke gik galt var maden (den var rigelig og ok), kiosken (der ikke løb tør), betjeningen (der var høflig) og rengøringen (der var i orden).

Der var udbredt tilfredshed med eventyrene. Det er frugten af de forfatter-weekender, der er blevet afholdt som forberedelse til Fastaval i et par år nu. Det medfører ikke blot, at eventyrene bliver bedre - men fx. også at de faktisk kan spilles på den tid der er afsat.

Det mest stemningsfulde indslag på Fastaval var selvfølgelig **Fønix egen Ronni the Rat's Ragtime Café**. Det var et stort hit blandt det mere eller mindre modne publikum. Cafeen var også ramme for de jævnlige forevisninger af Fastaval-TV, der tog fast på gode emner såsom Magic, Nørder, Sex og Rollespil, osv.

Et godt tilbud

Live-eventyret på Fastaval beskrives i en separat reportage (i næste nr.).

Pingvinernes nat

Fastaval blev afsluttet med banketten. Det var en oplevelse for dem, der ikke har prøvet den slags før - men levede ikke op til den store succes sidste år. Stemningen mindede desværre lidt om en familiefest. Her var underholdning, musik og et par mere eller mindre morsomme indslag.

Gennem banketten blev årets OTTO'er uddelt. Fastaval er nemlig omvendt mange kongresser, hvor man finder bedste hold, bedste spiller eller bedste spilleleder. I stedet uddeles seks forgyldte Pondus-pingviner til eventyr på Fastaval. En enkelt - Æres-Ottoen - gives for indsats i dansk rollespil. Det er ikke mindst dette prestige-fyldte incitament, der har gjort, at Fastaval har Danmarks bedste eventyr.

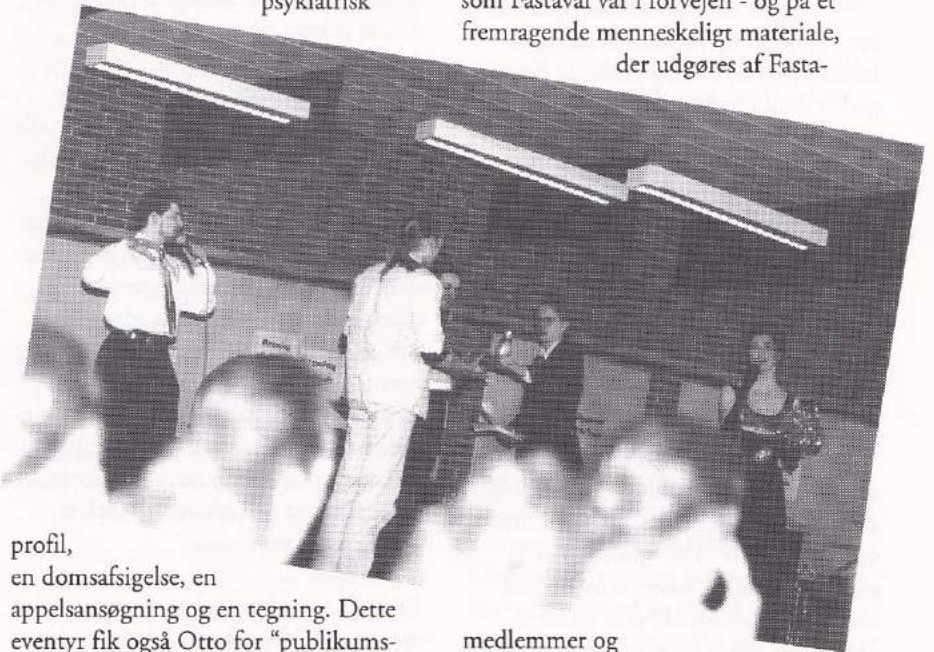
Bedste Bipersoner gik til Ask Agger for "USS Atlantis" for den måde de indgik i plottet, samt sørgede for Comic Relief. Eventyret kørte over to spilleperioder. Det er iøvrigt skrevet til VP, som anmeldes andetsteds i bladet.

Bedste Redigering var foretaget af Mallings Ungdomsskole for læge-roman-eventyret "Dr. Frank", der var meget overskueligt og klart struktureret med flow-charts osv.



Bedste Handouts blev givet til Thomas Munkholt Sørensen for det Kafka-inspirerede "Laaste Døre". Et af handoutene blev serveret som fjernskriver-strimler. Eventyret lægger også op til at indrette spillelokalet som det rum, hvor størstedelen af eventyret foregår. Vi leder iøvrigt alle sammen efter et nyt og mere dækkende ord til "handouts".

Bedste spille-personer blev fundet i Mads Lunau Madsens "Et Studie i Ondskab" - hvor karaktererne er seks fanger der venter på Death Row. De er udelukkende beskrevet gennem en psykiatrisk



profil, en domsafsigelse, en appelsansøgning og en tegning. Dette eventyr fik også Otto for "publikumsprisen" bedømt af spilleholdene selv.

Bedste Scenarie var Lars Kaos Andre-sens "Isabelle" - en gotisk vampyr-romance. Eventyret blev skønnet at være en flot sammenhængende historie, der hænger sammen på alle leder og kanter, og involverer spillerepersonerne 100%.

Det repræsenterer hermed tendensen fra Fastaval i år: "Seks spille-personer leder efter en handling". Karaktererne i de fleste eventyrene gav spillerne et fremragende redskab til at forme handlingen.

Det virker perfekt med aktive spillere. Og heldigvis fik eventyrene på Fastaval for det meste de spillere, som de fortjente.

Æres-Otto'en blev uddelt til Troels Jacobsen. Det er for en stor del hans indsats, der har fået Fastaval til at blive til det den er idag. Det har han gjort gennem en lederstil, der har vekslet mellem at inspirere og provokere Fastamedlemmer. En del af arbejdet har også været at gennemføre forberedende scenarie-forfatter-weekender til Fastaval, der har været betydende for at udvikle rollespils-håndværket her i landet.

Men det vil vi fortælle mere om i et senere nummer.

Når alt kommer til alt, har Troels kun kunne opnå dette, fordi han har baseret sit arbejde på en velorganiseret kongres som Fastaval var i forvejen - og på et fremragende menneskeligt materiale, der udgøres af Fasta-

medlemmer og andre.

Tillykke til Århus - og tak for festen!

PÅ EVENTYR I LOV-JUNGLEN

En opbyggelig historie fra Klub-livet "Rollespils-klubber har hverken krav på eller brug for egne lokaler."

Den holdning er mange klubfolk stødt på hos kommunale behandlere. Det er sådan Fritidsloven ofte bliver fortolket. Men lovens tekst siger noget andet. Dette er historien fra Glamsbjerg på Vestfyn, om hvordan klubben BBOC fik sine klublokaler trods kommunalt tovtrækkeri og magtmisbrug.

BBOC er en mindre klub - ca. 40 medlemmer. I hele sin eksistens har den benyttet sig af at et par af medlemmerne havde eget hus, hvor klubben kunne mødes. I 1992 begyndte Sekretær Susanne Rasmussen at arbejde for at klubben kunne få sit eget tilholdssted. Hun fortæller:

"Jeg havde oprindelig en ide om et større sted, hvor der var plads til lidt af hvert, en gammel fabriksbygning eller lignende. Jeg tog derfor kontakt til skoledirektøren i vores kommune for at fortælle ham lidt om denne ide. Skoledirektøren var naturligvis meget positiv og ville da også gerne høre mere om projektet."

Så fulgte en periode med hektisk jagt på egnede lokaler:

"Vi besøgte nedlagte elværker, savværker og meget mere indtil vi nærmest havde opgivet. En dag dukkede der et godt tilbud op, 100 m² loftslokale med tilhørende grønt område lige ved siden af Brug-sen og den lokale skole. Rummet var et stort lokale, ingen vand og varme og lige ud til det gamle tegtag."

Det var forår og dermed for sent til at ansøge om kommunalt tilskud til leje. Den slags skal nemlig være inde allerede i November.

"Vi vidste derimod, at alle kommuner skal afsætte særlige puljer til udviklingsarbejde indenfor børne og unge området, de såkaldte **5% - puljer**. For at søge her, skulle vi have en **ny** og god idé. Derfor besluttede vi at etablere Danmarks første permanente scenarieforfatter-værksted og så søge 6000,- til køb af brugte computere og et halvt års husleje for at fremskynde ibrugtagelsen af klublokaler."

"Som sagt så gjort. Vi var to der lavede en ansøgning til **Folkeoplysningsudvalget under kommunen** (det er dem der formelt træffer beslutning om vi skal have penge, men det er skoledirektøren der trækker i trådene). Vi dukkede op på deres beslutningsmøde og fremlagde vores gode idé..... først vi var selvfølgelig også nødt til at forklare dem hvad rollespil var. Vi fik de 6000,- til computerne, men ingen halvt års husleje."

Så skulle klubben tilbage og lede efter "normale" tilskud til lokaler. Det var her tovtrækkeriet for alvor startede med skoledirektøren som modstander.

"Manden der ejede loftlokalet havde hørt håndværkere, der var gået igang med at istandsætte. Vi fik af skoledirektøren tilbudt at bruge et andet rum på den lokale skole. Men vi sagde NEJ. Dels var lokalet for lille, blev brugt af en anden forening, og var også kommunens officielle valglokale.

På dette tidspunkt havde vi ikke sikkert kendskab til **Folkeoplysningslovens § 24 og § 25**. Der er nemlig i følge disse **frit lokale-valg**, hvilket vil sige, at foreningen **selv** må vælge sig et klublokale og kommunen **skal** yde driftstilskud til dette. Vores manglende viden og usikkerhed benyttede skoledirektøren sig af ved at forsøge på at forhindre, at vi kom på den kommunale finanslov.

Vi vidste derimod **at hvis vi købte lokalet**, så **skulle** kommunen betale alle driftsomkostningerne. I den afgørende telefonsamtale med skoledirektøren forsøgte han først med en lang snak om kommunens dårlige økonomi at overbevise mig om de gode muligheder i cykelkælderens, indtil jeg sagde at BBOC vil købe lejligheden. Så skiftede tonen og han ville da gerne hjælpe os med vores rettigheder. 2 dage senere ringede han. Han havde talt med kulturministeriet og mente nu, at vi nok kunne komme på finansloven til foråret, hvis vi søgte som lejere."

BBOC kendte loven, og turde presse kommunen. Klubben fik sine lokaler, og har indrettet dem i januar i år med indsats fra hele klubben.

En klub der prøver at få lokaler, vil nok ikke komme ud for helt det samme som BBOC. Alle kommuner er forskellige - fx. er det sjældent skoledirektøren der er den ansvarlige. Men jagten på lokaler er altid et langt og sejt eventyr i paragraf-junglen.

Der er juridiske felder, samt åbenlyse og skjulte fjender. Og særligt er der embedsmænd, der gerne vil sætte folk på plads. Men med mod, udholdenhed og viden (et eksemplar af Fritidsloven) kan også dette eventyr blive lykkeligt overstået.

RÅDGIVNING FRA SLEIPNER

Susanne Rasmussen, der ledte BBOC gennem lovjunglen i Glamsbjerg er nu forkvinde for Sleipner - Landsforeningen for Rolle- og Konfliktspillere. Hun er til rådighed for rådgivning om lokaler og andre emner. fx:

Organisationelt:

Opstart af klubber
Aktiviteter
Venskabsklubber
Samarbejde med biblioteker og uddannelsessteder
Blad-udgivelse

Juridisk:

Kommunale aktivitets-tilskud
Tilskud til ekskursioner og kursus-deltagelse
Tilskud til lokaler

FOR RÅDGIVNING FRA SLEIPNER - KONTAKT:

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

Sleipner vil også gerne høre fra de klubber og grupper der har haft held til at komme igennem lov-junglen og opnå noget. Landsforeningen vil samle disse erfaringer, så klubberne kan blive orienteret om deres rettigheder.

Sidste bemærkning: Noglepersoner i BBOC - Vestfyns Rollespillere - nægter hårdnakket at røbe hvad forkortelsesbogstaverne i virkeligheden står for.



ROTTO-PRISEN

Fønix står for: Ultimativ Glamour i Dansk Rollespil

I anledning af Fastaval 1994 havde Fønix selv indstiftet en pris - Rotto'en.

Dette er et prægtigt neon-grønt kontrafej af Ronni (et portræt for dem som ikke taler græsk). Vi havde oprettet fire kategorier, hvor vi mente at alle kunne være med. De officielle Otto'er er for dem der arbejder hårdt. Men Rotto'en er det der rækker ned og rører tilfældige spillere:

Kategorierne var:

Største Søvnunderskud
Dummeste Dødsfald
Dårligste Taber

og den ultimative Glamour-pris

Største Nørd!!!

Otto'erne tildeles på meget seriøs vis. Rotto'erne uddeles ved pøbelvælde - ved afstemning ud fra devisen "It takes a nerd to catch a nerd". Een gang daglig blev de foreløbige resultater optalt.

Største Søvnunderskud: Flere var på tale - bl.a. vor egen Michael Green Schmidt. En fyr ved navn Kenneth Jensen havde stemt på sig selv 17 gange i denne kategori; og blev dermed nomineret til **Største Nørd** i stedet for.

Vinder blev **ASK AGGER**, en af de gamle drenge - og absolut toptrænet atlet i søvnunderskud. Efter at han og Gimle Larsen havde puklet med at få VP ud op til Fastaval, kørte han scenariet, der var programsat til 12 timer, hvorefter han spillede Clay'o'Rama til kl. 6 om morgenen.

Hva' så, Norbert Nørd

Han har problemer med familien, sexlivet og pengene - og hans 17. niveau Ranger/Cleric er lige død.



► her overrækkes præmien udtrukket for et tegt abonnement på Fønix på Fastaval - til venstre vor elegante værtinde Sarah Cederstrand - med Martin Stakowski i baggrunden. Hele scenen præges af ånden af Lars Konzack - vinder af Største Nørd-prisen.

Dummeste Dødsfald: Her kom mange underlige nominerede: Axl Rose (der os bekendt ikke er død), "Ham som blev en Kiks" eller Rollespilsmagasinet Saga. Det sidste - synes jeg - var et af de mest intelligente dødsfald i dansk rollespil. Vinderen blev "Ham der skød isbjørnen" fra et af holdene i Ask Aggers USS Atlantis.

Denne her toptrænede Marine-soldat ligger i sin thermo-sovepose i sit thermo-telt et sted på indlandsisen. Det kradser på telt døren, og vor helt kravler ud og lyner ned - og ser en isbjørn. Da marine-soldater har ret dårlig ånde, når de bliver vækket om morgenen, vender isbjørnen (en af de bipersoner, som Ask vandt en Otto for?) sig og går. Det skal være løgn, siger soldaten. Tager sin tromle-revolver og forfølger dyret hen over isvidderne. Egentlig et meget filmisk "skud". Der er bare kun to skud i revolveren. Vor ven prøver nu at sparke hovedet af bjørnen. Det meldes ikke om han døde af bjørn eller af forfrysninger.

"Ham der skød isbjørnen" var der ikke for at modtage sin pris.

Den kan afhentes i FASTA (Vestergade tlf. 86 18 59 38).

Dårligste taber:

Mange forslag igen: Tyskerne (generelt), Bente Juncker og Imperiet fra live-eventyret "Et Godt Tilbud". Vinder blev "Morten And" fra den højt profilerede fynske lille-by-klub BBOC. I sin takketales viste Morten sin værdighed ved at skyde skylden på andre, idet han udtalte, at han kom fra en hel klub af dårlige tabere.

Endelig: **Største Nørd-prisen.** Og hvad er så en nørd? Nørder har kende-

tegn fra de tre første kategorier: de er utrættelige, de mangler situationsfor-nemmelse; og de er anstrengende.

Største Nørd blev uddelt i kapløb mellem ovennævnte Morten And og Lars Konzack, der blev vinderen.

Lars Konzack har i mange år markeret sig stærkt på feltet. De heldige husker helt tilbage til hans fintfølende "oversættelse af level-titler i D&D" fra hans dage i FASTA. Senere har han gjort sig som Cyberpunk-forfatter med romanen "20.20 2020" (Forlaget Modtryk).

På Fastaval var han en kendt og frygtet samtalepartner, der gerne - og uopfordret - indledte konversationer med diverse mennesker om postmoderne og litterære emner. I sin takketales (hvor han snakkede meget længe), afsluttede han værdigt med at antyde noget om den seksuelle orientering hos de folk, der havde stemt på ham. Hermed bevi-ste han, at han var den rette til prisen.

"Nørd tror hvermand spiller"

DE FORLØSENDE ORD

En artikel om hvordan spillere bliver 50 år uden at få en blodprop af Martin Stachowski

Man kan skrive mange slags artikler om hvordan man kan forbedre sit rollespil. Artikler som udførligt beskriver de tricks og metoder der kan give rollespillet et ekstra pift. Men uanset hvor højt man råber eller slår i bordet, og uanset hvor mange superhandouts man giver sine spillere, så er det allsammen kun pynt. Noget som man bruger til at skabe atmosfære. Denne artikel tager udgangspunkt i det mest grundlæggende i spillet: Spillederens indsats.

GUD OG HANS HÅNDLANGERE

Rollespil er på mange måder en ganske enestående form for underholdning. Med ganske få hjælpemidler udover fantasien sidder en gruppe unge og hygger sig i timevis. Der er utroligt mange faktorer der har betydning for om en spillaften kommer til at fungere. Langt de fleste hænger sammen med spillederen. Han ER den vigtigste person, og det er i sidste instans hans ansvar at spillet fungerer så godt som muligt. I sin egen skab af en altseende og altvindende gud, forventes det af spillederen, at han har check på alle begivenheder og formår at lede spillerne i de retninger der giver mest underholdning. Det er en utrolig krævende opgave. I denne artikel vil vi dog ikke beskæftige sig med hvad der foregår under spillet. I stedet vil vi gå ind i de forberedelser, som den ofte ret forvirrede spilleleder foretager sig aftenen før spillet.

MAN HIGER OG SØGER...

Uden at skulle gøre mig klog på hvordan andre spillere kører deres spil, så har mange år i det danske spilmiljø stadig givet mig en lang række indtryk af hvordan mange mennesker forbereder sig til rollespilsscenerier. Det er noget i retning af det her:

Scenariet læses 1 gang. Handouts kopieres i hast. En time før spilstart skimmes scenariet igen og spillederen sætter derefter sin lid til, at hans evner til at improvisere hjælper ham resten af vejen.

Den formel tror jeg med nogle få variationer er ret typisk for mange. Folk kan og folk har det stadig ret sjovt, selvom spillederen halvvejs lader scenariet ligge og bare kører videre i sin egen historie. På den måde følger spillederen rollespillets mest gyldne regel; Ha' det sjovt. Det er absolut det vigtigste.

Men fra egen erfaring så kræver det utroligt meget af spillederen og spillerne kan med tiden godt mærke at hele forløbet er lidt usammenhængende. Spillederen ender tit i den situation, at han lader sig styre af det scenarie han kører. Han kan som sagt improvisere ret meget, men når han så forsøger at vende tilbage til scenariet, vil han som oftest komme ud i noget værre rod. Han har glemt små vitale ting såsom vigtige informationer og begivenheder. På grund af langt de fleste scenariers form vil hans kreativitet blive kvalt i et scenarie han ikke forstår, og et forløb han ikke kan overskue.

Feks. så mindsker det spillederens evne til at "skuespille" (rollespille sine karakterer) og skabe en ægte atmosfære. Han glemmer ganske enkelt de små detaljer ved personerne i scenariet. Det er pokkers ærgerligt når den flinke krojer i starten af eventyret er fed og skaldet, halvejs i fortællingen har han fået sort fuldskæg, og til slut er han blevet rødhåret med overskæg.

Det er helt sikkert, at man med en grundig forberedelse kan give spillerne en langt bedre oplevelse, og samtidig så tror jeg også, at man som spilleleder har det langt sjovere.

Når spiller bare kører, nærmest på skinner, kan man nemlig rette sin opmærksomhed mod de vigtige detaljer og bevare overblikket.

Det er nu lettere sagt end gjort. Scenarier kan i deres skrevne form være yderst forskellige. Langt de fleste er dog ret ulæselige eller i hvert fald svære at forstå. De er som regel skrevet som en blanding af historier og samlesætsmanualer, og ganske som de sidstnævnte har mange af dem også seriøse problemer i limningerne.

Man kan groft set dele dem op i i tre kategorier ;

Købescenarier, kongresscenarier eller egne scenarier.

Købe-scenarier har en tendens til at være fyldt med en masse mere eller mindre vigtige oplysninger. Fra et firma som TSR kan det betyde, at ca. 85% af oplysningerne enten er ligegyldige eller i hvert fald kun tilnærmelsesvis brugbare. Enorme informationsmængder om uendelige underjordiske hulesystemer eller de næsten rituelle læderposer med guldmønter der ligger gemt under alle soldaterne hovedpuder. Sammenhængen kan være tilstede, men andre gange kan den være helt væk. Som en modsætning kan scenarier fra Chaosium på samme antal sider rumme ekstremt mange informationer der alle sammen har direkte indflydelse på spillets gang. Man er her ekstremt sårbar hvis man overser en enkelt linie, fordi selve scenariets løsning måske ligger i en tidligere beskrivelse.

Kongres-scenarier kan være ekstremt varierede. Nogle gange er de skrevet så de ligger meget tæt op af hvad man kan købe i butikkerne. Men for det meste består de af en bunke fotokopier med en stak handouts til. Kvaliteten kan også

Investigator Information

The investigators are drawn into the story by a newspaper article appearing in their afternoon paper, or by whatever other connection the keeper finds persuasive - the victim is a relative, the victim is discovered by the investigators, and so on. The newspaper article is reprinted nearby.

If the investigators fail to recognize the "Unspeakable" reference as pertaining to Hastur, a succesful Cthulhu Mythos roll brings the possibility to light.

Families and Friends

It is wintertime even in Florida. There is no snow, but the days are overcast and windy, and the nights are cold. Many shroubs and trees do not lose their leaves, however, and it is possible for the temperature to rise overnight for the proverbial Floridian warmth.

In gathering the following evidence, be sure to try to answer fully every investigator question, so that they feel that they completely understand the backgrounds of the victim and her murderers.

The phone book establishes relevant addresses.

[redacted] family is quiet and middleclass. None of the immediate family (mother, father, one younger brother) will come to the door, but a relative softly and firmly explains that the family knew only that Mary Jo was going to the concert with Serena and Kim Macklinburg from across the street. A glance reveals another house similarly beseiged by TV- and radio station vans.

[redacted] are in their late teens. They are tearful and bewildered, and have no useful information. All three girls were fans of GLC, and all thought Brian Lochnar majorly studly. They went to the concert to have fun.

THE ATTACKERS: Morningside Heights is an exclusive and expensive neighbourhood. At the adjacent homes of the two young men, several police men stand discretely aside, ready to intervene should the newspeople and onlookers get out of hand.

As at Mary Jo's house, the parents of the young men who attacked Mary Jo are too upset to deal with curious strangers. But friends, family, and neighbours got out of their way to convince the investigators that the actions attributed to Tappan and Powell are impossible to those nice young men.

Everyone is shocked and bewildered by the astonishing events. Tappan and Powell had long been friends. They had never had trouble with the police or at school, and the day before would have been considered respectable young men, if perhaps youthfully rash. No one knew of or had heard of Mary Jo Kinsky.

This is true. With a succesfully Oratory and Psychology roll, however, the investigators learn from one young neighbour that Tappan and Powell often took a strong hallucinogenic drug together, and that they had done so the evening of the GLC concert. The police have not been told this, because the neighbour does not want to contribute evidence towards the conviction of the attacking pair.

3. Den skematiske læsning

Nu burde du have et rimeligt overblik over scenariet. Det er nu vigtigt, at du beslutter, hvordan du vil have at scenariet forløber.

Prøv at skrive ned alle de scener og episoder du med 90% sikkerhed kan forudsige: Hvad sker på politistationen? Hvad siger den fede kromand? o.s.v. Du gennemlæser simpelthen scenariet og deler det op i afsnit og episoder og noterer det ned. Det skulle gerne føre til, at du får et fuldstændigt overblik over scenariet. Brug dine noter til at skrive indfald og ideer ned som du mener kan finde sted undervejs.

Disse noter bør du tegne over i et skema (se illustration). Skemaet er det, man kan kalde et forløbsdiagram. Her kan du rent grafisk se hvordan scenariet forløber. Alle kasser og cirkler har et nummer. Det svarer til det afsnit eller den scene du har lavet i dine noter. Læg mærke til to ting.

1. Diagrammet er på tværs delt af nogle datolinier. De bruges ganske simpelt til at holde styr på begivenhederne i forhold til dato'erne. I nogle scenarier er datoer vigtigere end andre. Men specielt i sådanne scenarier kan det være katastrofalt, hvis man lader en begivenhed finde sted en dag tidligt eller for sent. Datolinien bruges på den måde, at man kan se hvilke begivenheder der bør eller vil finde sted den pågældende dag.

2. Langs med diagrammet på højre side er der noget, som vi her har kaldt en forløbslinie. Med symboler eller et bogstav viser den hvornår, rent tidsmæssigt, en person, en tilfældig begivenhed eller en bestemt ting af betydning dukker op eller forsvinder. Det er specielt brugbart, hvis tingen, personen eller situationen skal lægges tilfældigt ind undervejs eller skal tages ud af historien på en bestemt tidspunkt. Man kan både se på den i forhold til datolinien, men også i forhold til hvornår nogle fastlagte begivenheder finder sted.

Afslutningsvis bør du også dele diagrammet op i nogle afsnit eller "kapitler". I dine noter skriver du nogle checkpunkter ned, der skal være opfyldt, før du kan påbegynde næste afsnit eller kapitel. Det kan hjælpe dig til at huske alle de vigtige ting, som spillerne skal have gjort, førend du lader historien fortsætte.

EX. NÅ VEDER-
I VEDER
- GUL!
KODE!

EX. PÅ
PERSON
- RØD
KODE!

EX. PÅ
LOKATION
- GRØN
KODE!

EXEMPEL FRA
CALL-SCENARIE!

Eksempel:

Før spillerne besøger det gamle slot skal de:

- Møde den mystiske vismand
- Have et frygteligt mareridt der advarer dem om spøgelse
- Overfaldes af elverne, så de kan få medaljonen
- Købe kortet over slottet af købmanden

Ofte, specielt i korte scenarier, vil du opleve, at datolinien og afsnitopdelingen falder sammen, men det gør ikke noget.

4. Den ekstensive læsning

Når du har foretaget alle de ovenstående processer, kan du så, når du har tid, skimme scenariet igen. Gerne ved brug af alle noter og illustrationer. På det tidspunkt har du selvfølgelig allerede sammenført scenariets tekst med dine noter og dit forløbsdiagram - det gjorde du nemlig, da du lavede disse.

Alligevel bør du, helst 1 time eller 2 før scenariet skal spilles, løbe over detaljerne igen.

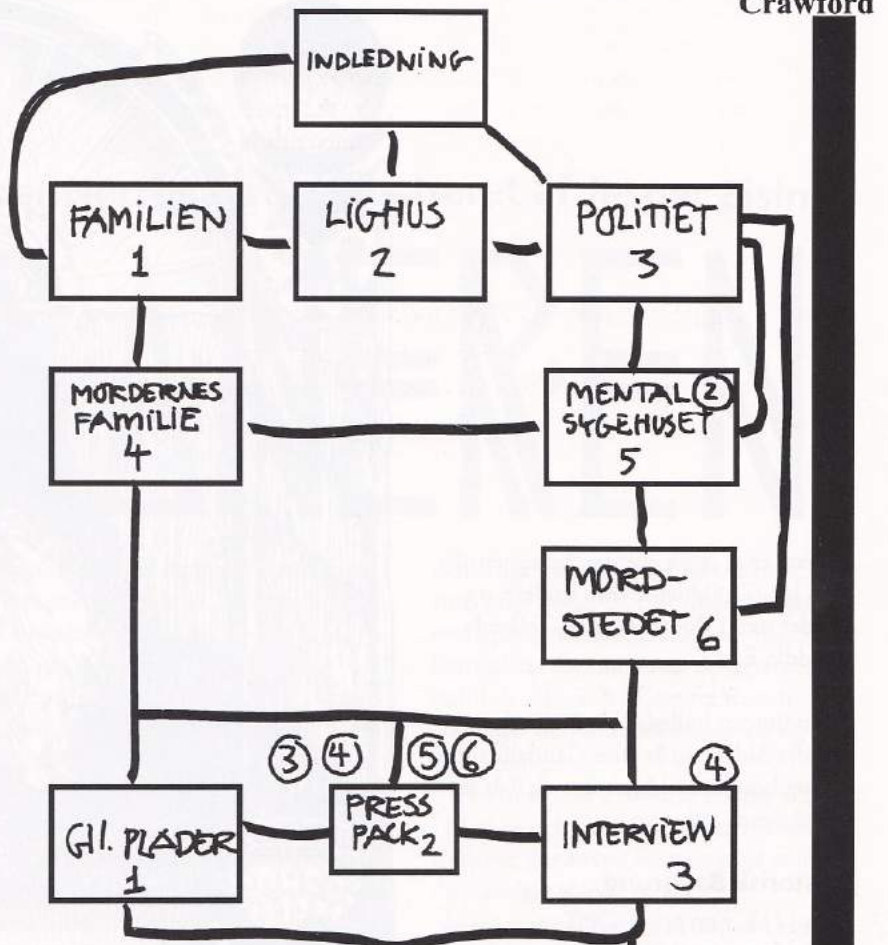
Her kan du komme med de sidste rettelser eller indfald.

Godt Begyndt...

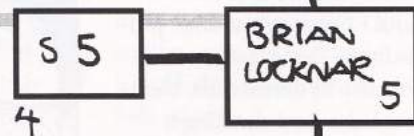
Selvom denne proces godt kan virke lidt svær og ret tidskrævende, så er jeg sikker på, at mange vil opleve, at når de først er kommet i gang er det faktisk ikke så besværligt. Reelt læser du jo kun scenariet en gang. Herefter arbejder du med det rent praktisk. Når du fastlægger det forløb du anser for sandsynligt, så gør du også scenariet meget mere til dit eget. Det er vigtigt. For når du først har et sammenhængende scenarie med en historie der holder og som du forstår, så kan du uden videre ændre scenariet til at passe din og din gruppes smag. Hvis du så har valgt at lægge vægt på nogle andre ting end scenarieforfatteren, er det jo bare fint. Du har gjort dig til den der kontrollerer scenariet og ikke omvendt. Samtidig kan du lægge den dårlige samvittighed på hylden og nyde spillet langt mere end tidligere.

16/02/94

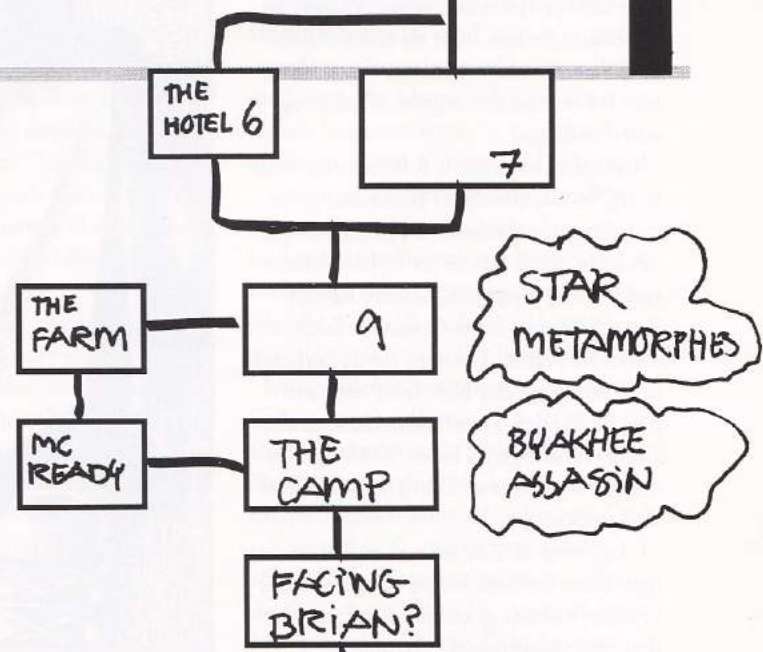
Crawford



17/02/94



18/02/94



21/02/94

22/02/94



Dette er et episk eventyr, beregnet til 3-5 lav-til-middel-niveau spillere, og finder sted i Rohan i J.R.R. Tolkiens Middle-Earth.

Handlingen indledes i år 3010 (i Den Tredje Alder), to år efter Gandalfs sidste besøg hos Frodo i Herredet og 9 år før ringkrigens afslutning.

Historisk Baggrund

Det er i år 500 år siden Gondors marsk Cirion skænkede det stolte rytterfolk deres eget land i Gondors nordlige provins Calenardhon. Dette land, som de døbte Rohan eller Ryttermarken, blev skænket deres leder Eorl den Unge, som tak for rytternes indsats i slaget på Celebrantsletten, hvor de frelste Gondor, der allerede var trængt fra sydfronten, fra en invasionsstyrke af orker og østerlændinge.

Rohirrim, som Eorls folk herefter kaldte sig, levede derefter i fred i mange år, indtil en stor styrke af Dysterlændinge, der følte, at de havde ret til hele landet syd for Tågebjergene, besatte Rohan. Kong Helm og hans to sønner faldt under forsvaret af landet, og dysterlændingenes besættelse blev først nedkæmpet, da Frealaf, Helms søstersøn, dræbte Dysterlændingenes leder Wulf, og blev den første konge af Den anden Linie af Rohans konger.

I dag, over 200 år senere, er Rohan igen truet fra flere kanter. Onde væsner krydser Rohans grænser på ærinder for den onde troldmand, Saruman.

Samtidig er kongens magt svækket, ikke mindst fordi Sarumans lydige tjener, kongens rådgiver Grima Slangetunge visker troldmandens giftige ord i den aldrende Kong Theoden's øre.



-Et MERP-scenarie af Jesper Nørregaard • Illustreret af Jesper Ejsing

TRONRANEREN

Scenariets baggrund

I disse tider, hvor kongehuset er svækket, ulmer en stigende utilfredshed, specielt i rigets ydre provinser. En opstand mod kongen er under opsejling, og støttes af flere højtstående embedsmænd i Rohan. Sammensværgelsens leder, der, fra sin position som hoffets mundskænk, planlægger at forgive Kong Theoden, er en ung møllersøn fra Vestmarch, Rohans vestligste provins. Denne møllersøn, Hangald, hævder at være Rohans retmæssige arving, idet han er efterkommer af Kong Helm Hammerhånd, den sidste konge af Den første Linie. En af Hangalds forfædre var kropige på kroen i den lille landsby Dimburg, da Kong Helm overnattede, og siden da har pigen, som giftede sig med landsbyens møller, fået enkelte efterkommere med fint, lyst hår, hvormod resten af familien har haft mørkt hår, som det er normalt for dysterlændinge. Hangald er nu rejst til Edoras, hvor han vil forgive kongen og overtage magten ved hjælp af ca. 250 bevæbnede mænd, der er rejst til byen under dække af festlighederne i anledning af Eorls Dag.

Spillernes introduktion: Fest i Edoras

I ugen op til Eorls Dag, årsdagen for Eorls sejr på Celebrant-sletten, er Rohans hovedstad proppet med mennesker; alle kroer er fuldt belagt, kræmmerboder og øltelte er rejst overalt og uden for byen har flere hundrede handlende slået deres teltbazaarer op. Der er sang og musik i gaderne, og byens indbyggere ser ud til at have glemt tidens mange sorger, og pynter i stedet op i alle gader og stræder.

Men under hele denne feststemning ulmer utilfredsheden. Dystre folk fra fremmede lande er også kommet til byen, og det er kommet til enkelte små optrin mellem rohirrim og dysterlændinge.

Spillerne vil sandsynligvis være i byen i forbindelse med festlighederne, og efter kort tid i byen vil de danne sig et godt indtryk af stemningen. De vil givetvis også høre skjaldene berette om Markens historie (som skitseret under "Historisk baggrund"), samt høre rygter om de nylige begivenheder.

På et eller andet tidspunkt vil en af spillerne blive opmærksom på et halvkvalt skrig fra en smal gyde: såfremt spillerne undersøger dette, vil de se en ung mand ligge blødende på jorden, med tre skumle mænd bøjet over sig. Den største af dem holder en lang kniv op mod halsen af den unge mand, mens han på Westron siger: "Jeg skal lære dig respekt for landets sande herrer, stråhoved". De to andre sparker til den unge rohirrim, og lader med mellemrum et slag falde fra deres køller.

Dette bør naturligvis føre til at spillerne blander sig, og når det sker vil den arrige leder angribe den nærmeste spiller med sin daggert. Under den efterfølgende kamp vil en patrulje af soldater blive tilkaldt af larmen, og de vil gribe ind for at forhindre begivenhederne i at udvikle sig. Dernæst vil de arrestere alle overlevende bøller og spillerne.

Efter et stykke tid i byfængslet, vil spillerne blive ført til doms i Meduseld (Rh. "Den Gyldne Hal"), der er Kong Theodens tronsal. Salen er lang og veloplyst af et åbent ildsted i midten. For enden, foran et vægtæppe der forestiller Eorl

den Unge på sin gangar Felarof, står en stor, tung trone. På den sidder en gammel mand med langt, snehvidt hår. Spillerne bliver ført nærmere af vagterne, indtil de står ca. 5 meter fra tronen.

Så rejser den aldrende konge sig og siger strengt:

"Hvem er I, at I vover at trække våben i Markens Herres stad?" Efter et svar fra spillerne, fortsætter kongen med et blide ansigtsudtryk:

"Men mine folk har berettet, at I har udvist stort held mod i forsvaret af en af mine undersåtter. Derfor vil I ikke blive straffet, men jeg vil i stedet anmode om jeres hjælp i en sag af stor betydning for hele mit rige."

"Det er kommet mig for øre, at en sammensværgelse mod tronen er under opsejling. Disse slette tidender ankom med rytter fra Vestmarch i går aftes, og jeg har besluttet straks at tage skridt til at stoppe denne niddingsdåd. Da jeg, af frygt for at alarmere de skyldige, ikke kan sende soldater til stedet, har jeg besluttet at bede om jeres hjælp med at undersøge disse rygter, og, om muligt, pågribe de skyldige. Jeres indsats vil naturligvis blive rigeligt belønnet."

Hvis spillerne accepterer kongens tilbud, vil de få udleveret et kort over Rohan (handout A), hvor landsbyen Dimburg, hvorfra budskabet om sammensværgelsen kom, er indtegnet. Derudover vil de få udleveret proviant, våben (ikke-magiske) og heste, såfremt de skulle have behov for noget af dette. Derefter takker Kong Theoden dem, og ønsker dem held og lykke.

Velkommen til Dimburg

Rejsen til Dimburg vil for størstedelens skyld foregå på en velanlagt vej, og tage 34 timer i normalt ridt (20 timer i hurtigt ridt). Disse tider inkluderer ikke søvn, men pauser.

Dimburg er, på trods af at hovedparten af indbyggerne er dysterlændinge, en typisk Rohirrim-landsby med stråttækte langhuse. Byen er omgivet af en to meter høj jordvold, og, oven på denne, yderligere to meter palisadehegn.

Adgang til byen skal ske gennem en af de to byporte, der kun er åbne mellem solopgang og solnedgang. Efter mørkets frembrud kan man ikke officielt få adgang til landsbyen, men de to menige byvagter kan dog overtales med sølv.

Byens eneste overnatningsmulighed er kroen Gilbahud, der som regel er fyldt det meste af dagen (og langt ud på natten), da en del handelsrejsende og lykkeriddere overnatter der på deres vej. Det er derfor meget sandsynligt, at spillerne vil tage dertil først.

Når de træder ind i kroen, er der kun få der lægger mærke til dem. Efter et stykke tid vil spillerne overvære, hvordan en splejset mand i panik løber tværs over krostuen mod udgangen. På vejen støder han ind i kropigen, der har farmen fuld af ølkrus. De vælter begge to, og krusene bliver smadret mod gulvet. Samtidig bliver tæppet foran et aflukke i den fjerneste ende af kroen revet til side af en stor mand i uniform. Han har et sværd i hånden. Den uniformerede råber "STOP morderen!", og sætter selv afsted efter den flygtende, der imens er kommet på benene. Hvad enten spillerne blander sig eller ej, vil den flygtende blive indfanget, og den uniformerede mand, der viser sig at være byens vagtmester, vil arrestere denne for mord, selv om han råber, at han er uskyldig.

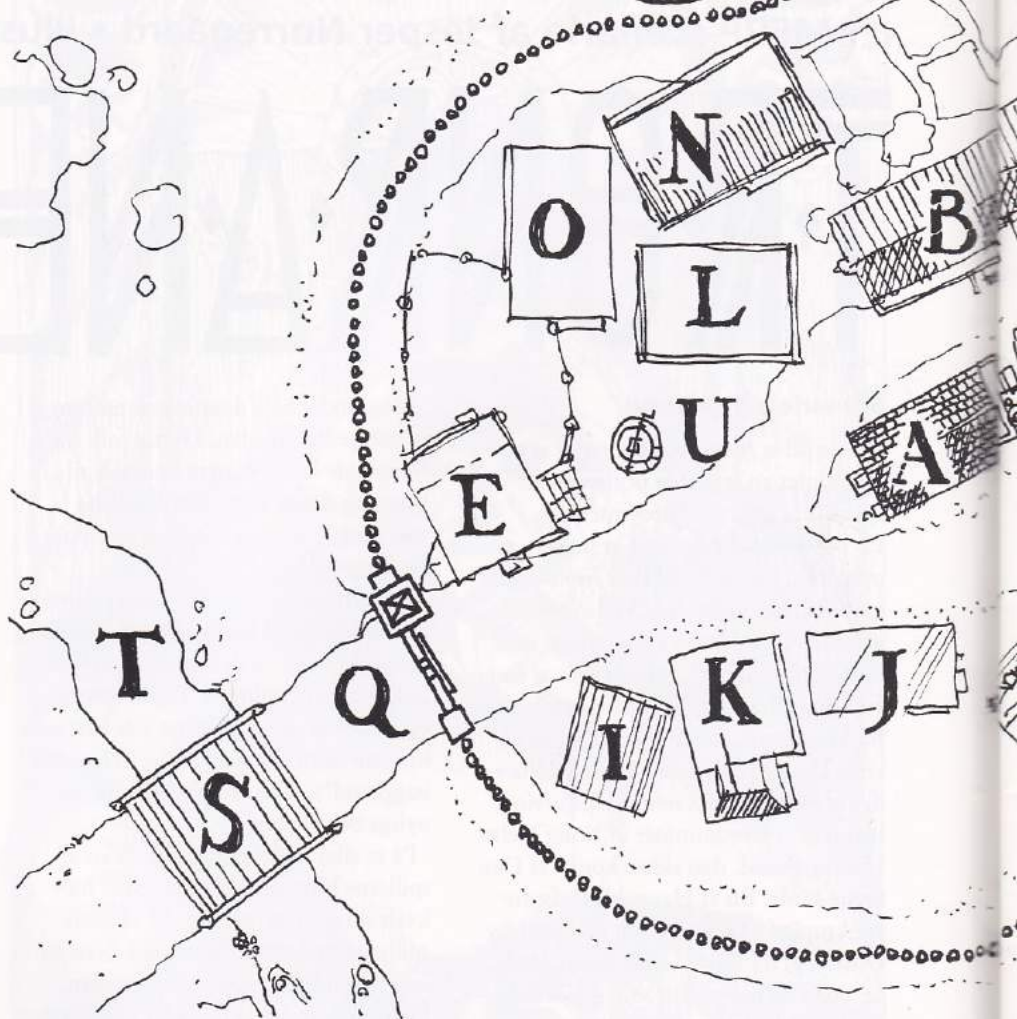
Ofret er byens ældste, skriveren Amethus, der øjensynligt er blevet stukket ned. Dette optrin fører til en ubehagelig stemning på kroen, og fremmede (heriblandt spillerne) vil blive behandlet relativt råt.

At køre eventyret i Dimburg

Stemningen i byen er ikke særlig venlig efter mordet på den gamle skriver. Der bliver kigget mistroisk til fremmede der stiller for mange spørgsmål.

Vagtmesteren, mølleren, smeden og rebmageren der er direkte involveret i sammensværgelsen vil, hvis de bliver udspurgt, benægte ethvert kendskab til

Dimburg



en sammensværgelse mod Kongen, og eventuelt give misledende informationer. Hvis de konfronteres med mere hårdtslående beviser, vil de prøve at tale sig udenom, men er villige til at bruge våben mod spillerne.

F.eks. kan man forestille sig, at Vagtmesteren og de to menige byvagter (der ikke er involveret, men adlyder Vagtmesteren) vil prøve at gøre det af med spillerne, hvis det bliver åbenbart, at de ved for meget.

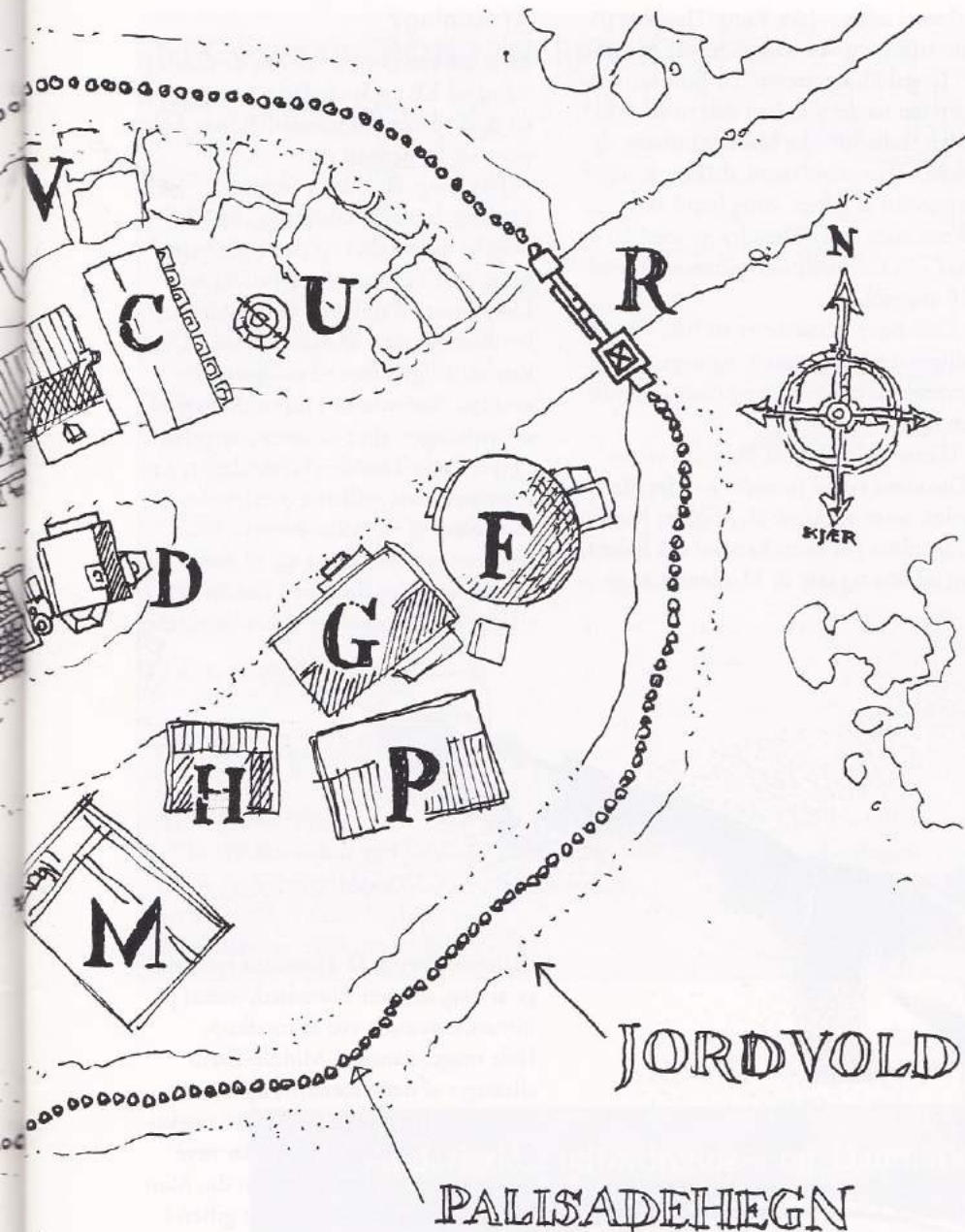
Ingen der er involveret i sammensværgelsen, vil uden videre lade spillerne forlade byen, hvis de bare har opsnuset lidt viden. Man kan eventuelt tænke sig, at der vil blive arrangeret et overfald på spillerne når de forlader byen.

Nøgle til kortet (Handout B)

A. *Byvagtens hus.* Et stort træhus med en vagtstue, tre soveværelser (et til vagtmester Toris, og et til hver byvagt) og to celler på 3x2 meter. I en af cellerne sidder tyven Mahrulf, der er blevet anholdt for mordet på Amethus. Han skal føres til Edoras og dømmes.

Man kan ikke umiddelbart få adgang til vagtstuen, medmindre en af de menige byvagter lader sig overtale (evt. med sølv). Vagtmesteren vil under ingen omstændigheder tillade nogen at tale med fangen. Det er dog muligt, at spilletøren ønsker at lette adgangen til Mahrulf, f.eks. ved at lade ham råbe dem an via vinduet i cellen.

Han vil prøve at overbevise spillerne om at hjælpe ham fri, idet han hævder at være uskyldig. Hvis spillerne lytter lidt til ham, vil han fortælle hvordan han overhørte en samtale mellem den



gamle og vagtmesteren, i håb om at komme på sporet af noget af værdi. Han hørte, at den gamle sagde, at vagtmesteren var afsløret og at kongen vidste alt. Derefter havde han set, hvordan den uniformerede havde draget sit sværd, og stukket den gamle ned. Mahrulf havde gispet, og vagtmesteren havde revet forhængen til side og råbt "stop morderen!".

B. Kroen Gilbahud (Rh. "Hos Gilba). Krovårten er en lille småfed dystlerlænding ved navn Loeke (kroen bærer navn efter Loekes tipoldefar). Kunderne er overvejende dystlerlændinge, men der er også mange rohirrim og enkelte andre mennesker. En gang imellem er der også nogle få dværge eller elvere til stede.

C. Kroens sovesal & stald. Der er plads til 20 sovende gæster i den store fælles-sal. Hver seng er kun adskilt af et forhæng. Hvis man lader sine ting flyde frit

fremme, er der 50% chance for, at nogen vil prøve at stjæle noget i løbet af natten. En Perception Static Manouver for at opdage dette, mens man sover.

D. Smedje. Sælger våben og værktøj. Skoer heste.

E. Hestehandel.

F. Mølle og bageri. Mølleren er oprørslederen Hangalds far.

G. Røgeri. Dyrkød købes og sælges.

H.-J. Almindelig beboelse.

K. Amethus hus. Her boede skriveren Amethus, byens ældste, der gennem mere end 50 år har ført nøje optegnelser over alt der er sket i Dimburg og omegn (hvilket sjældent er ret meget). Han underviste desuden byens børn et par gange om ugen. Huset er meget spartansk indrettet, og arbejdsværelset er det eneste sted i huset, der bærer præg af egentlig beboelse. Her står diverse bøger om urter og lignende.

På bordet ligger en pibe, der er stoppet med Langdal, en fremragende tobak fra Herredet.

Ved siden af piben ligger hans optegnelser:

Generelt indtryk: Længden er over 1000 sider og er alle skrevet i skønskrift på rohirric. Sproget er meget tungt, og bærer præg af den gamles store visdom. Herefter følger de mest relevante oplysninger samt de to sidste indskrivninger.

Oplysninger: Det fremgår, at den gamle har set Hangald, møllerenes søn, tale med en fremmed fra det fjerne Rhovanion. Samme Hangald er senere rejst til Edoras, hvor han efter sigende er kommet i kongens tjeneste. Samtidig har Amethus lagt mærke til, at mølleren og vagtmesteren har holdt flere sene møder på kroen gennem den sidste tid. Den gamle er også synligt bekymret over de rygter han gennem længere tid har hørt om en sammensværgelse mod kongen.

"Det er mig magtpåliggende, at noget bliver gjort. Jeg er ikke sikker på hvem de skyldige er, så jeg nævner ingen navne i mit brev til kongen. Jeg håber ikke, at det er for sent!"

"Ved Araw! Havde jeg blot ventet endnu en dag med at sende bud til kongen. I dag efter undervisningen fortalte min dygtigste elev Luider, Loekes søn, mig, at han havde hørt mølleren og Vagtmester Toris tale om, at tropperne var på plads i Edoras, og at Hangald var parat. Luider sagde, at han havde hørt mølleren sige 'Nu må vi jo bare lade Acaana gøre sit værk'. Nu er deres plan altså åbenbar for mig, og jeg må skride til handling endnu i dag." (Dateret samme dag som spillerne ankom).

Spillere med urtekundskaber, kan måske genkende navnet "Acaana" som et dødbringende planteudtræk. Denne information findes også i Amethus urtebøger.

L. Rebmager.

M. Buemager.

N. Tømmer.

O. Væveri.

P. Helbreder. Sælger urter og forbindinger mv.

Q. Vestport og vagthus. Over den tunge træport er et lille vagthus bygget. Der sidder en vagt det meste af dagen, og med mellemrum om natten.

R. Østport og vagthus. Som ovenfor.

S. Træbro.

T. Å.

U. Brønde.

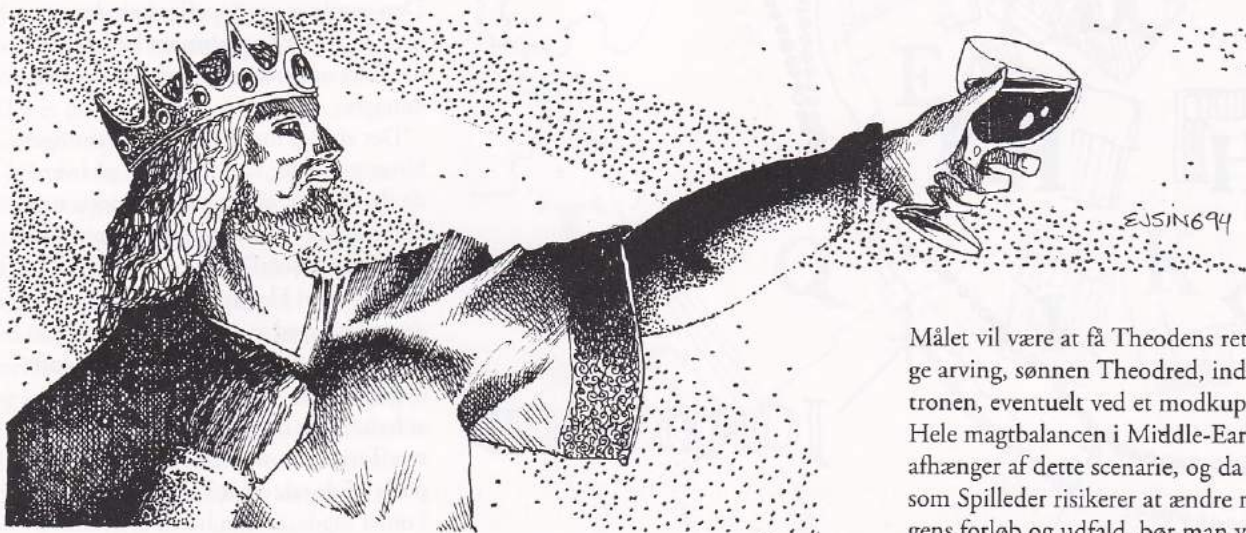
V. Urtehaver.

Retur til Edoras

På et eller andet tidspunkt bliver spillerne opmærksomme på truslen mod Kong Theoden, og vil formodentligt rejse til Edoras for at forhindre mordet. Spillederen bør sørge for at spillerne, uanset tidspunktet for deres afrejse, ankommer netop som begivenhederne i "slutspil" nedenfor udspiller sig.

Dette bør spillerne naturligvis ikke mærke, men i stedet bør Spillederen simulere, at spillerne er under tidspres, og hvert sekund tæller.

Der kan bl.a. benyttes metoder som heste, der bliver udmattede eller brækker et ben og overfald fra enten banditter eller orker (Dimburg ligger trods alt lige i nærheden af Isengard, der, på dette tidspunkt, er ved at udvikle sig til en sand ork-rede).



Slutspil

Spillerne ankommer til Edoras, formodentligt i hurtigt ridt, netop som Hangald har hældt giften i kongens vin. Festlighederne står stadig på, og det er næsten umuligt at komme igennem folkemasserne til kongens residens. Hvis spillerne prøver at komme frem til Kong Theoden, der opholder sig i tronsalen Meduseld, vil de foran døren blive stoppet af Hama, lederen af Kongens Huscairle (Rh. "Dørvagt"), der vil sige, at Kong Theoden hviler sig, og ikke vil forstyrres.

Hvad der sker her, er meget afhængig af spillernes opførsel. En flok brutale tåber, der prøver at mase sig vej, vil blive mødt med dragne sværd af Hama og de øvrige seks Huscairle ved døren, mens en mere fatter og høflig fremgangsmåde måske kan overtale Hama til at lukke dem ind, selv om det ikke er let.

Hvis det sidste sker, vil Hama selv eskortere spillerne ind.

Inde i salen sidder Kong Theoden på sin trone, og ved hans side står en tjener (Hangald!), der netop har skænket kongen det bæger vin, han skal til at drikke. Hvis spillerne ikke handler hurtigt, og f.eks. råber en advarsel, drikker Kong Theoden af giften. Brug hertil et Resistance Roll (Theoden er level 20 og har +5 i Constitution, giften er et level 10 angreb).

Hvis kongen overlever sit RR, vil han alligevel falde sammen, og ligge syg (svævende mellem liv og død) i mindst en uge.

Uanset udfaldet, vil Hangald vriste Theodens sværd (sværdet hedder Herugrim, og er +35, ork-slaying) fra hans side, blæse i et horn han bar om halsen, og udbræbe sig selv til Markens Konge.

Samtidigt vil man udenfor høre lyden af kamp. Det er oprørsoldater, der er blevet varslet af Hangalds signal. Et antal krigere, svarende til lidt flere en spillerne og antallet af huscairle (7) til sammen, vil storme ind, og gå til angreb på folkene i tronsalen. Sørg for, at den enkelte spiller får en nogenlunde ligeværdig modstander.

Hama vil prøve at kæmpe sig vej til tronen for at angribe Hangald, der selv vil tage sig af Kong Theoden, hvis denne ikke drak af giften. Kong Theoden er kun bevæbnet med en +15 daggert, han havde gemt under sine klæder.

Udfaldet af kampen indenfor bør være afgørende for udfaldet af kampen udenfor, selvom Spillederen naturligvis også kan vælge at køre en kamp mellem 120 Huscairle og 250 oprørere selv!

Afslutning?

Hvis spillerne overlever, bør de tildeles standard EP, og Spillederen bør eventuelt også tildele lidt bonus-EP, hvis de har gjort sig fortjent til det.

Hvis kong Theoden overlever, er han naturligvis meget taknemlig, og vil skænke hver spiller en passende belønning, enten i form af guld eller heste. Derudover vil spillerne blive tildelt titlen æresløjnanter af Markens hær. Dette kan naturligvis føre til mange gode eventyr, ikke mindst i forbindelse med udrensningen efter sammensværgelsen.

Hvis Kong Theoden bliver dræbt, kan eventyret, hvis spillerne overlevede, efterfølges af en række eventyr, hvor spillerne evt. kan slutte sig til den modstandskamp, loyalisterne i Rohan helt sikkert vil føre mod en sådan besættelse.

Målet vil være at få Theodens retmæssige arving, sønnen Theodred, indsat på tronen, eventuelt ved et modkup. Hele magtbalancen i Middle-Earth afhænger af dette scenarie, og da man som Spilleleder risikerer at ændre ringkrigen forløb og udfald, bør man være forsigtig med at lade Theoden dø. Man kunne i stedet forestille sig, at giften i stedet sender ham i en dyb koma, hvorfra han kun kan reddes med en yderst sjælden urt, eller noget i den stil.

Tips & Tricks

Med hensyn til hvilke racer, der egner sig til spillet, er det svært at sige noget entydigt. Dog vil scenariet kræve folk med en vis sympati overfor Rohans kongehus, der også er i besiddelse af en vis mængde heltemed.

Før man kører scenariet, ville det være en god ide at læse Ringenes Herre bind 2, tredje bog, kapitel 6 og bind 3, Appendiks A, afsnit II. sidstnævnte indeholder bl.a. Rohans kongerække, der kan være nyttig, hvis man vil konvertere eventyret til andre perioder. Desuden har I.C.E. udgivet kampagnemodulet "Riders of Rohan", der kan være til stor hjælp.

NPC-liste til TRONRANEREN

Navn	Lvl	Hits	AT	DB	Sh/Gr	OB(1.)	OB(2.)	M/M	Bemærkninger
Theoden	20	105	Ch	60	Y/N	140da	173sb	5	Rohirric Warrior
Hama	14	160	Ch	55	Y/AL	150bs	120cp	10	Rohirric Warrior
Huscairle	12	150	Ch	55	Y/AL	140bs	120cp	10/120	Rohirric Warrior
Oprørere i Edoras	2-12 10/lvl	30+	Ch /lvl(bs)	25	Y/N	20+10	----	1/lvl	Rohir./Dysterl. Warriors
Mahrulf	5	50	RL	20	Y/N	80ss	55sb	10	Rohirric Scout
Vagtmester Toris	6	103	Ch	30	Y/N	100bs	----	5	Dysterl. Warrior
Byvagter i Dimburg (2)	3	60	Ch	25	Y/N	69bs	----	0	Dysterl. Warrior
Hangald	10	100	Ch	40	Y/N	140bs	----	0	Dysterl./Rohir. War. (m/ +35 bs)
Mølleren	2	32	No	5	N/N	40da	----	5	Dysterl./Rohir.
Smeden	4	73	No	10	N/N	60wh	----	10	Rohirrim
Rebmageren	2	28	No	5	N/N	45wp	----	5	Dysterlænding

FORKORTELSER

Lvl = Level

AT = Armor Type;

Ch=Chain, RL=Rigid Leather, No=No Armor

DB = Defensive Bonus

Sh = Shield; Y=Yes, N=No

Gr = Greaves; A=Arm, L=Leg, N=No

OB = Offensive Bonus;

da=dagger, sb=short bow, bs=broad sword,

cb=composite bow, ss=short sword, wh=war hammer,

wp=whip

M/M = Movement and Manouever bonus

Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste



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

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

World of wonders



Via Prudensiae

Et nyt dansk rollespilssystem

Anmeldt af Nikolai Lemche

Nyt universal-rollespil af Ask Agger og Gimle Larsen
Forlaget Modtryk
128 sider, 150 kr.

Hvis man kom forbi **Fastas** lokaler i slutningen af 80'erne, kunne man opleve nogle unge fyre, der sad omkring et bord og råbte og skreg af begejstring.

Ved nærmere eftersyn kunne man se et karakterark, der ikke lignede noget man havde set tidligere, og teksten stod på dansk! Hvad var dette? Et par spørgsmål afslørede, at det var et par af klubbens yngre medlemmer, som var i gang med at prøvespille nogle nye regler i deres eget rollespilssystem. Ved samme lejlighed blev jeres skribent udspurgt om hvor kraftig en *Barret model 82* var?

"Ja, ja da. Små hjerner, små glæder." tænkte jeres, på det tidspunkt **GURPS** fikserede, udsendte, og tænkte så ikke nærmere over dette.

Men! Der begyndte at dukke scenarier op på **Fastaval**, hvor de selvsamme personer stod bag, og hvor de brugte deres eget system. I starten var de meget voldsfikserede og reglerne var blot et kampsystem med en masse huller i, og interessen for dette var mildt sagt minimal i Århus kredse.

Så kom **Fastaval 93**, og her skete der noget. For det første havde scenarierne, der blev skrevet til dette system, udviklet deres helt egen stil, og der stod nu to tårnhøje langhårede bønnestager med en kasse fulde af hjemmeproducerede bøger, hvor der stod **VP** på forsiden. Man kunne kun svagt genkende de unge knægte fra **Fastas** lokaler, og lige så ændret var deres produkt.

Nu skete der noget! Deres system blev genstand for en vis interesse. Nede i **BBOC** blev der holdt et **VP**-arrangement, og på **Spiltræf** i Odense var der flere scenarier skrevet til **VP**.

De to forfattere fik blod på tanden, og en aftale kom i stand med **forlaget Modtryk og Fasta**.

Fasta satte et par af deres medlemmer til at kigge på **VP** og disse gav en grundig kritik, der fik forfatterne til at pudse systemet af, så det passede til et mere moderne publikum. Og på **Fastaval 94** kunne man så endelig købe **VP**, der nu står for **Via Prudensiae** (vistnok *visdommens vej*).

Hvad har man så, når man har anskaffet sig et sæt **VP**? Ved første øjekast har man en nydelig blå bog med en virkelig flot forside malet af **Jesper Ejsing**. Man blader hurtigt bogen igennem og får indtrykket af et behageligt lay-out, med grå rammer omkring teksten, og en hel del billeder.

Hvad indeholder bogen så? I den amerikanske opbyggede indholdsfortegnelse kan man se, at den første del af bogen handler om personskabelse, den næste om kamp, hvorefter der følger en række kapitler om alt det man bruger i rollespil såsom verdener, magi, cybeware, dyr og dimser. Men der er også et kapitel om at skrive scenarier og om kampagner.

Man kan hurtigt sige om **VP**, at det er et meget stilbevidst produkt. Allerede i indledningen gør de opmærksom på, at dette er et actionorienteret og realistisk rollespil, med vægten lagt på humor. Det med humoren vil jeres skribent godt stille spørgsmål ved, men resten passer.

Spillet henvender sig grundlæggende til rollespil i vores egen verden, her i slutningen af det 20. århundrede, men kan bruges i alle epoker.

Spillet er actionorienteret og vil godt lægge vægt på seje filmiske scener, hvor "larger than life" helte kommer så grueligt meget igennem, og til dette formål passer spillet udmærket, eftersom den ekstra kvalitet at graden af urealisme kan bestemmes af spillelederen selv.

Nå! Men først vil man skabe en person, eller karakter, som de meget amerikaniserede forfattere kalder det.

I starten af dette kapitel gennemgår forfatterne hurtigt alle de elementer en spilperson skal tage stilling til i **VP**, og udover at give en god intro til alle de spiltekniske ting som man skal være opmærksom på, er der også en brugbar checkliste over ting man bør tage stilling

"Så kommer kampsystemet. Det fylder 37 sider ud af en bog på 128!"

til, når man vil skabe en person. En anden god ting er, at de belærer om hvordan man skaber en homogen rollespilsguppe, hvor de lægger en del af ansvaret for en gruppes evne til at fungere over på spillerne.

Der følger nu en teknisk personskabelse, hvor spillets grundregler er forklaret sammen med reglerne for hvad man vil vælge for sin spilperson.

Kort fortalt minder spillet teknisk om en mellemting imellem **GURPS**, **Rolemaster** og i høj grad **Basic Roleplaying**. Man vælger hvad man har lyst til som i **GURPS**, grundegenskaberne minder om dem i **Rolemaster** og i **Basic Roleplaying**, og de har en lignende indvirkning på færdigheder, som i **Rolemaster**.

Mit personlige indtryk er, at man har rig mulighed for at skabe varierede personer, og man er ikke som i både **Rolemaster** og **GURP** tvunget til at satse på bestemte ting for at få det hele til at virke. Jo, det betyder noget at være lidt dum, men det er ikke en katastrofe, som i **GURPS**.

Selve reglerne kan forklares kort: Man slår 20-sidede terninger, og det gælder om at slå så lavt som muligt.

Så kommer kampsystemet. Det fylder 37 sider ud af en bog på 128! Hvorfor, finder man hurtigt ud af, for der står meget mere en bare kampregler. F.eks. er de to første sider udelukkende en diskussion om principper i kamp, og i slutningen af kampreglerne er der skrevet et godt afsnit om psykologi i krisesituationer.

Ligesom i den første del af bogen, starter forfatterne med at gennemgå alle de begreber de bruger.

Det bliver hurtigt klart at VP beskæftiger sig med alle former for kamp, som man kan komme ud for i moderne krigsførsel. De har et godt solidt og simpelt system for varieret kampsport, nogle udmærkede regler for skudkamp og nogen, for en gang skyld, simple, men grundige regler for kamp med køretøjer (og fly).

Deres skadessystem er det mest ubehagelige jeres skribent endnu har oplevet i noget rollespilsystem. For det første har VP hit points, ganske som så mange andre rollespil. Men oveni har de også criticals som i MERP og Rolemaster. Disse criticals er afhængige af hvor man rammer, hvad man rammer med og de modificeres af hvor meget skade man gør, men mange af de sår man får kan også resultere i permanente men, der giver kamp en ny ubehagelig dimension.

VP sammensmelter de traditionelle hit points med eksakte sår, og meget voldsorienterede spilpersoner ender enten deres dage på kirkegården, eller oftere i kørestolen.

Til sidst kommer det bedste. Efter at man får smidt alle disse udmærkede regler i hovedet, fortæller forfatterne hvordan man bruger dem. Og deres budskab burde skrives ind i hovedet på alle spilleledere landet over: "Brug kun reglerne når du har brug for dem!!!" Dette viser de elegant i tekst og eksempler, der også illustrerer den stil man ser i de VP scenarier der er skrevet til dags dato.

Efter kampreglerne kommer der alt det fyld som et komplet rollespilsystem skal bruge. De gennemgår hvordan man bruger dyr. Der er en liste over udstyr og køretøjer. De viser deres eget magisystem, der rummer en spændende filosofi, men som desværre viser sig at være meget traditionelt. Heldigvis har de så et rigtigt godt kapitel om cyberware, der ikke står tilbage for noget andet rollespil.

Bogen indeholder også beskrivelser af to kampagneverdener, som forfatterne selv skriver scenarier til. Her øjner man en tendens, for deres fantasy verden er ikke bare meget traditionel, men også ret kedelig og overfladisk. Men! Den science-fiction verden de præsenterer har en del kød på og rummer i høj grad muligheder for fedt rollespil.

Bogen rummer også en kort gennemgang af hvordan man skaber og skriver scenarier, både til con'er og kampagner. For en erfaren Fastavalforfatter er der ikke noget nyt, men mange andre kan godt bruge dette afsnit til noget.

Der står også noget om at køre kampagner, men det er meget overfladisk.

Er VP noget værd? Tja! Det er et solidt rollespilsystem, der ikke står tilbage for andre actionorienterede spilsystemer, der findes på markedet i dag. Faktisk kan jeres skribent ikke komme i tanke om andre systemer der er mere velegnede end VP, hvis man vil spille moderne actionorienteret rollespil, hvor man bruger regler.

"Bogen indeholder også beskrivelser af to kampagneverdener Her øjner man en tendens, for deres fantasy verden er ikke bare meget traditionel, men også ret kedelig og overfladisk."

Efter at bogen er udkommet vil man nok komme til at se mere VP rundt omkring på landets con'er og helt sik-

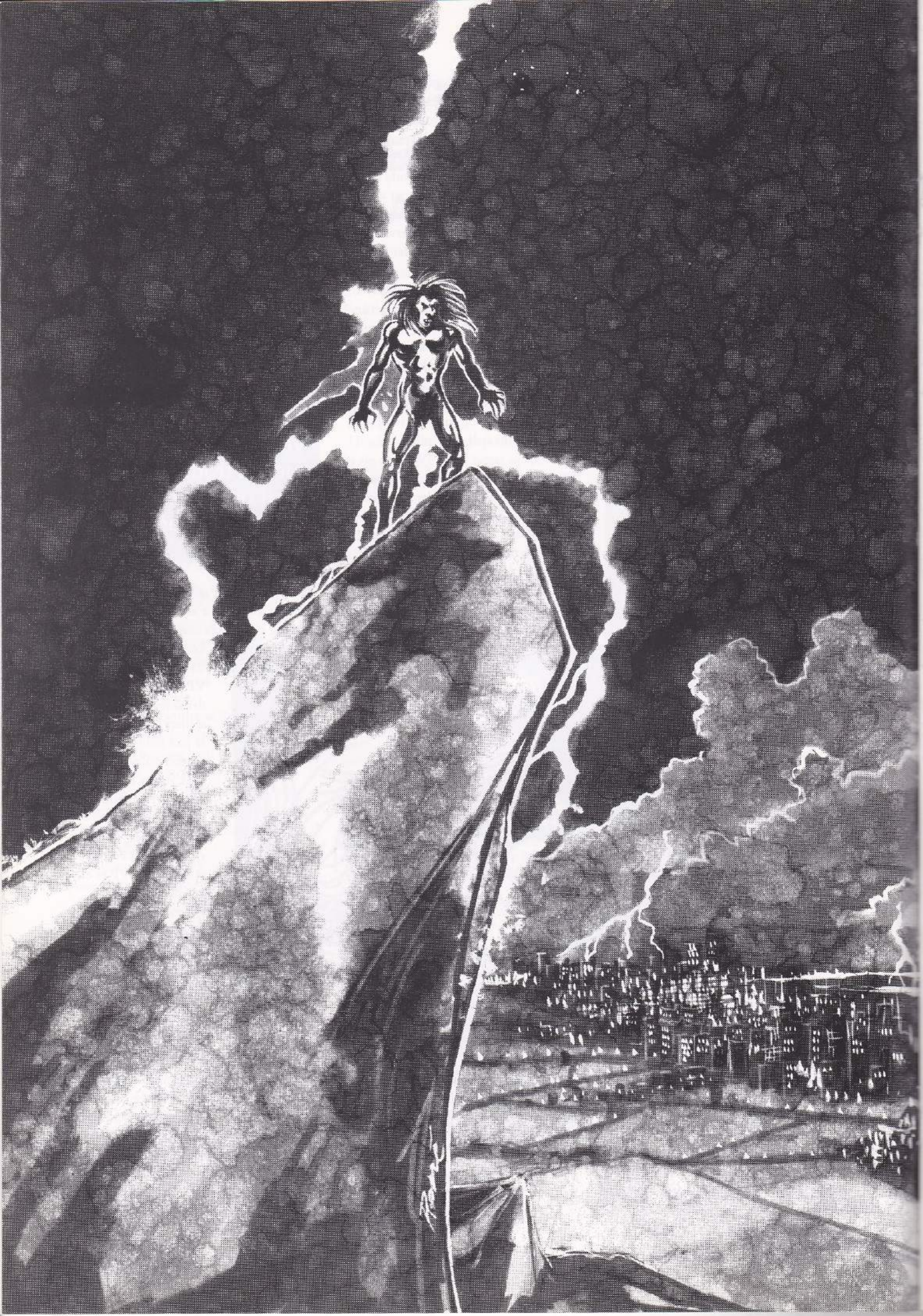
kert også på Fastaval 95. Prøv at spille et VP-scenarie, for er det skrevet af en af spillets to forfattere, så kan man vente sig en god oplevelse (Ask Agger og Gimle Larsen er rablende gale, når de skriver scenarier), og man vil som oftes erfare, at selvom at VP er et regelbaseret spil, er systemet til hjælp og ikke besvær, når man bruger de gode råd, som forfatterne giver i bogen.

Det er rart endeligt at se et dansk skrevet og dansk produceret rollespilsprodukt - et spil der ikke bare er til glæde for pædagoger og bibliotekarer,

men som også kan bruges af rollespillere!

Jeg vil ønske held og lykke til de to skøre hoveder fra Århus, og håbe at de får succes med deres spil.





*THIS IS FEAR, and you've all turned up, this atmosphere is
thicker than blood. From Gehenna to here, a release of sin.....
See the woman thrive in the blood from heaven, burn in banished
like a scene called Hell, see the bloody fire, to you is forsaken.
Burn this fire, burn, burn Hell.*

- "Returning to Gehenna", The Fields of the Nephilim

GEHENNAS GENKOMST

Af Peter C. G. Jensen · Illustreret af René K. Larsen

TEOLOGISCHE INSTITUT · FREIE UNIVERSITÄT BERLIN · DEUTSCHLAND

*Til The Arcanum
London Chapter House, UK*

Følgrebrev:

Hermed fremsendes kopier af de i vores telefonsamtale d. 21/1-93 omtalte dokumenter. Der henvises til medfølgende personlige brev til Thomas Yardley for kommentarer og bemærkninger.

Mit freundlichem Gruß.

Dr. Erich Zeuchel

Kære Mr. Yardley.

Nedenstående tekststykke er et uddrag fra et brev skrevet på pergamentpapir, der blev fundet i ryggen på en gammel bibel, som fremkom under udgravningerne på Skt. Jakobs kloster-ruiner i 1983. Det er åbenbart et brev til Pave Innocens d. 6 i Rom. Brevet er forvirrende formuleret, også selvom man tager i betragtning, at det er forfattet af en munk.

Men åbenbart er teksterne han henviser til fra f.v.t.. Den profetiske bog, Nods bog, som der henvises til i teksten, kender jeg ikke; men Nod er ifølge det Gamle Testamente det land, som Kain blev forvist til efter, at han havde slået Abel ihjel. Det betyder vist nok noget hen i retning af at vandre; men jeg har ikke undersøgt det nærmere. Molok er ifølge mine kilder græsk af Melekh, som er hebræisk og betyder konge. Navnet henviser sandsynligvis til en urgammel kanaaneisk og tilsvarende fønisk gud ved samme navn, til hvem der ofredes børn ved brænding. Epistlens lighed med den bibelske åbenbaring er slående; men jeg må tilstå, at den forvirrer mit så ellers faste teologiske verdensbillede. Jeg stiller mig uforstående og stoler på, at De, med deres kendte ekspertise, kan hjælpe mig med dette problem. Har munken ret, når han hævder, at teksten er kanonisk; eller det hele en galnings værk, der ingen aktuel værdi har overhovedet?

Jeg håber på et snarligt svar.

*Med venlig hilsen,
Dr. Erich Zeuchel.*

Moloks epistel:

Og Jesus åbenbarede dette for Johannes, "Se, i skyerne kommer han, og alles øjne skal se ham, også deres, som har gennemstrøget ham, og alle jordens stammer skal jamre ved hans komme. Ja, amen. Jeg er Alfa og Omega," siger Gud Herren, "han, som er, og som var, og som kommer, den Alltægtige."

Og der høretes en stemme som tusind hvislende slanger, og den forkyndte "jeg er Molok, den sorte profet, den skælvende vulkan, og jeg byder eder, tag imod denne viden, men hold den skjult for alverden, for skulle den åbenbares for Abels børn, visseligt siger jeg eder, da skulle vanviddet gribe dem alle som een." Og da de så ham, faldt de som døde ned for hans fødder; og han holdt sin højre hånd over dem og sagde, "Frygt kun, for jeg er den første og den sidste og den som dræber, Jeg har Dødens og Dødsrigets nøgler."

Således lyder forkyndelsen for Abels børn om de sidste dages salige, og således forkyndte Moloks tjener sandheden om Rains børn, og den strid, den hellige krig, Ryhad, som skal splitte verdens skal og lade blodet flyde i en løgende strøm sammen med lava, aske, sved og tårer. Antediluvian, den oldgamle, den evigt fordømte, skal rejse sig og fortære sine børn. Den syvstakkede stjernes segl skal brydes, sønnen skal iføres blodstænkte klæder, og i blod skal iglen fortære iglens børn. Den evigt vandrendes børn vil forgå i Gehenna, Moloks helvede. Og børnene skal brænde, og børnene skal fortæres. Antediluvian skal styrkes og børnenes blod skal flyde i hans årer.

Børnene vil kæmpe en blodig kamp og sætte deres lid til egne kræfter; men de sander ikke dragens magt, og de sander ikke blodets kraft. Frygtelig, blodig, ubrydelig, og Antediluvian sidder på tronen. I sin højre hånd holder han forbandelsens scepter og i sin venstre holder han blodets segl; thi hans er magten over børnene, og hans er deres liv.

De vil kaste sig indover hverandre og broder vil vende sig mod broder. Tribu og antitribu vil frådende falde i hverandres struber og diablerie vil være en blasfemisk sædvane. Eder vil vide at deres tanker og deres gerninger tjener hans vilje; men blodet vil strømme og ånden forsvinde, indtil blot striden er tilbage.

Stammerne vil glemme deres ophav, og snart vil selv stammerne være glemt. Alle tidligere stridigheder vil være svundet som dug for solen; men solens lys er strækt, og det brænder i stridens tegn.

Se, det sted der kaldes Gehenna, Moloks Helvede, vil være dækket af asken fra de endeligt døde kroppe, og kun ådselsædernes skændige handlinger vil afgive tegn på liv. Og over dette rædselsfulde skue troner Antediluvian, han der vil komme, og hans trone er bygget af forrædernes bene, og benene er røde af blod. Foran tronen kommer de sidste igler, kujoner der har skynet striden, og de kryber for hans fødder.

Se, børnene hæster sig i støvet, for dem er nådegaven for evigt tabt. Og se, børnene blottes deres fordommelse, og børnene forgår for hans vrede; Antediluvian, den oldgamle. Men i sandhed siger jeg eder, dem, der ikke havde glemt Rains sit, vil blive belønnet fyrsteligt. De vil blive som hans børn. Evige, udsættelige. Til tiderne ender.

Hans børn, de sande troende, de som holdt ud gennem stridens rædsler, de vil herske ved hans side. Hans dotre skal blive alverdens mødre, søstre og elskere. Hans sønner skal være Abels børns skrækkelige plage, iglernes fædre, blodets brødre. De er livets kilde, og kraften er i blodet.

Og det var Guds ord og Guds gerning. Og Raim fulgte Herrens bud. Men børnene levede i synd, og Gud fordoømte deres synd, og Antediluvian er hans retfærdige hævn. Således åbenbarede det Moloks folk, Abels børn, Rains tjener. Og de skal evigt drikke fra blodets kilde. Kildens liv udspringer der, og hans herlighed lyser over verden til cyklusen er til ende. Gehennas genkomst fra evigheden. Og Molok sagde: "Du skal gemme denne bogs profetiske ord under den syvstakkede stjernes segl, thi tiden er nær. Lad blod avle blod til de sidste dages begyndelse."

Se, han kommer snart, og han har sin løn med sig for at gengælde enhver, efter sin gerning. Således fortæres synden og blodet flyder uhindret over jorden. Han er i sandhed Alfa og Omega, den første og den sidste, begyndelsen og enden. Salige er de sande af blodet.

Og jeg siger Jer, han kommer, og hans komme er snart. Han er Antediluvian, og hans navn er Gehenna.

ARCANUM · AXIS MUNDI

Memo:

NEGATIVT SVAR TIL DR. ZEUCHER

T. W. P. & Co.

...Og i begyndelsen var Ordet!

'A shadow amongst shadows
Lonely wanderer of unseen paths
Carrying a burden of unnamed sins
Silently watching
Forever apart...'

- "Mountain of Misdeeds",
Lars E. Jensen

Som i ingen andre spil vrimler det i Vampire: The Masquerade og beslægtede fra White Wolf med antydninger, mysterier, halve sandheder, selvmodsigelser og ubesvarede spørgsmål. Dette er absolut ingen tilfældighed; men derimod udtryk for en hel bevidst strategi overfor læserne fra forfatternes side. Det er netop de ubesvarede spørgsmål, som åbner mulighed for gisninger og formodninger. Mulighed for, at den enkelte spiller trækker sig selv ind i spillet og bliver en del af spillets kreative proces.

Det er en hidtil uset mulighed at få serveret en så grundig baggrund som den, der ligger til grund for Storyteller-systemet. Specielt fordi man på samme tid, netop pga. de mange åbne spørgsmål i baggrunden, i vidt omfang får mulighed for selv at præge spillets mytologi, at blive en del af en udvikling i spillet, som ikke blot foregår hos den enkelte spillegruppe. Man kan træde ind i en dialog, spillene og grupperne imellem, og i form af artikler og spillets fremtræden på kongresser, som rækker udover det snævre perspektiv og bliver en form for fælles sprog i kraft af den gensidige inspiration, som opstår som følge af dette. I Storyteller-systemet 'snakker' spillene (og spillerne) sammen på en måde, som er naturlig og ikke 'forceret', dvs. forsøgt skabt på kunstig vis, som man ser det i f.eks. GURPS. Vampire, Were-wolf og alle de andre opererer indenfor den samme verden - de har flere lighedspunkter end blot et sæt regler, og universet bliver derfor fælles, selvom det kan virke forskelligt fra spil til spil. Det er så at sige noget, der udspringer af spillet selv. Og så peger alle antydningerne på tværs af spillene enddog i samme retning; diskret, men bestemt.

I denne artikel vil jeg ved eksemplets magt prøve at illustrere det fælles mytologiske udspring, som jeg mener ligger

til grund for Vampire og de andre spil. Myter, som er en fællesmenneskelig - i hvert fald i den vestlige kulturbaggrund - ballast, dvs. referencer i form af sagn og historier, som vi alle sammen har et kendskab til.

Varslet om Gehenna

Mine studier af Gehenna-myten viser et stadigt større sammenfald mellem de store religioners varsler om undergangen og vampyrernes skæbnedag. I umindelige tider har menneskene skælvet ved tanken om alt livs afslutning, og lige så længe har de formået at dæmme op for deres frygt ved at skabe myter og sagn om de ting, de ikke forstod. Jeg er begyndt at få en nægende mistanke om, at der ligger mere bag disse amnestuehistorier, bibelske åbenbaringer, og skæbnesvangre spådomme, end blot den menneskelige trang til at finde en forklaring på det uforklarelige, det uforståelige, det ufattelige. Antydningerne i skrifterne peger alle i samme retning, og det, som jeg blot kan skimte forude i form af et entydigt svar på mine gisninger, peger mere og mere på at bekræfte snarere end at afkræfte det, som jeg forhen ikke engang turde formulere i mine tanker. Epistlen, som jeg modtog fra Dr. Zeuchel, har givet kraftig næring til min teori...

Thomas Yardley

I alle de spil i Storyteller-systemet, som White Wolf hidtil har udgivet og skam også i det næste, som kommer på gaden, nemlig Wraith: the Oblivion, optræder en eller anden form for myte om verdens undergang. I Wraith er undergangen "Oblivion", i Werewolf "Apocalypse", i Vampire "Gehenna", ja selv Mage: the Ascension har sin egen dommedagsvision. Specielt i Vampire og i Werewolf bliver der trukket temmelig hårdt på denne gamle læst.

Men som skrevet før optræder disse fortællinger ikke kun i spillene. Ingen religion med respekt for sig selv mangler en dommedag. Helt tilbage fra den nordiske mytologi kender vi "Ragnarok". Den fortælling som vel nok siger de fleste mest i dag, må være den kristne version, som den optræder i Johannes Åbenbaring, nemlig i form af "Armageddon".

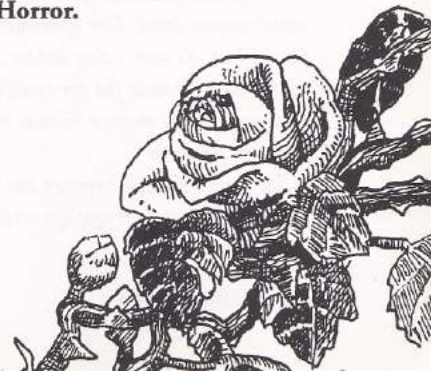
Retfærdigvis optræder det da i øvrigt

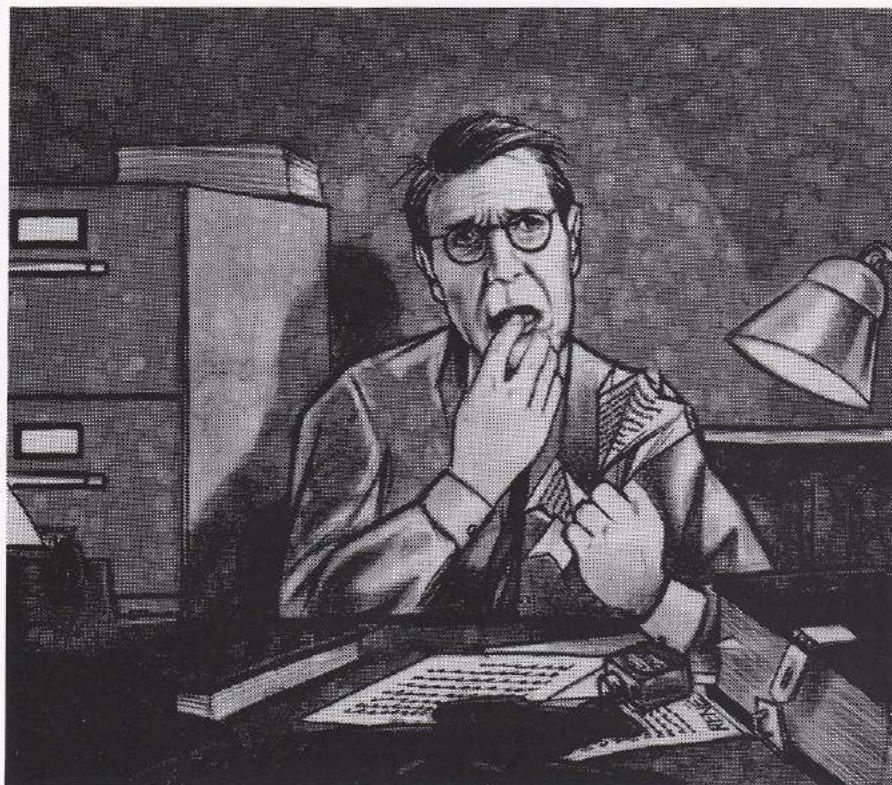
også i andre rollespil end i Vampire og beslægtede. Bare tænk på Call of Cthulhu. Hvad tror I mon der sker den dag stjernerne står rigtigt på himlen og gode gamle tentakkelfjæs og slænget kommer væltende for at fortære alt, som kommer dem i vejen? Ja, nu kommer jeg vel heller ikke uden om at nævne hele Warhammer mytologien og de utæmmelige kaoskræfter, som en gang for alle har dømt den skrøbelige Warhammer-verden til total udslættelse.

Hvad er så essensen, selve den inderste kerne, af alle disse enten oldgamle eller nyere opdigtede rædselsvisioner? Tja, angsten for altings ophør må siges at være forstælig. Og bemærk lige den egentlige betydning af ordet dommedag. Den dag hvor vi alle skal dømmes. Den ultimative pålæggelse af ansvar for de gerninger, som vi har begået i vores tid.

Dermed giver det mere eller mindre sig selv, hvorfor denne myte er så brugbar til netop Vampire. Hele vampyrens tilværelse er tyngt af skyld. Den evige kontrovers mellem, på den ene side, en universel moral, som bør følges, fordi den er baseret på et alment princip om hvad der er godt og ondt, og, på den anden side, en overlevelsens moral, en moral om nytteværdien af ens handlinger og i vampyrens tilfælde et simpelt spørgsmål om overlevelse, den blotte mulighed for eksistens.

Det er ikke svært at forstå, at en person, et væsen, som af nød bliver tvunget til at gøre ting, som efter den universelle morals princip bliver anset for onde og foragtelige, er tyngt af et åg af skyld og samvittighedsnag. Overfor denne skyld må truslen om en dag, hvor de oldgamle skal stige op fra, ja, fra hvor de nu end befinder sig, for at fortære de skyldige, dem som har forbrudt sig mod Kains lov, eller som er et resultat af en sådan forbrydelse, dvs. en hel del af alle de unge generationer af vampyrer, synes som det frygteligste af alle tænkelige mareridt. Hvis man som storyteller kan få indprentet denne frygt hos spillerne og få den til at hænge som et skarpt-slebent sværd over deres hoveder, så kan man også virkelig få fremmanet den 'horror', som er spillets egentlige mål: **Personal Horror.**





Oldgranskernes broderskab

Helt tilbage fra de gamles tid, dengang ordenen bestod af andet og mere end støvede gamlinge, der nøjedes med at beskue verden, helst som læst gennem ord sat på skrift, nemlig da den bestod af de tapre tempelriddere, helt tilbage fra den tid, rummes der i vort bibliotek - Axis Mundi - skrifter og fortællinger om vampyrernes aktiviteter rundt om i den kendte verden. I disse skrifter finder man mange ting, som helst bør lades i fred. Om tyranni, om pagter med demoner, blodsjagter over kontinenter, om dødelige fjender og falske venner. Om magere og varulve, troldefolk og gengangere. Men det område, som er mest indhyllet i et slør at tågede gamle tekster og som vampyrerne selv åbenbart stadig har et nærmest uvirkeligt lille kendskab til - måske med undtagelse af de meget gamle, men de taler ikke - det er myterne om deres egen oprindelse, thi det er ikke andet end levn af gamle sagn der er tilbage. Det mest konkrete er Nods bog, som har sit udspring i den gammeltestamentelige fortælling om Kains drab på Abel og hans forvisning til landet Nod, vandringens land. Der optræder sagn om hans børn, de som i dag kaldes antediluvians, de oldgamle fra før syndfloden, som ikke engang ret mange blandt vampyrerne selv tror på mere.

Sagnene om dem beretter om deres opkomst, om svig og frygtelige stridigheder,

om deres forsvinden og endeligt om deres genkomst ved Gehenna. Spørgsmålet var forhen i hvor høj grad man kunne udskille et gran af sandhed fra de gamle myter; men nu er der ikke en rest af tvivl tilbage i mit sind. Tegnene er for tydelige, skrifterne taler deres tydelige sprog og Moloks Epistel kan ikke forkastes som digt eller en forfalskning. Guderne må vide, at jeg har prøvet. Men bør man gribe ind? Er deres skabne også vor? Det ville betyde et brud på et af Arcanums ældste dogmer.

-Thomas Yardley

The Arcanum er en organisation af ukendt oprindelse. Der findes mange gisninger om dens udspring, nogle mere sandsynlige end andre; men ingen har formået at bekræfte nogen af dem. Som der både antydes i 'Vampire: the Masquerade' og i supplementet 'The Hunters Hunted' har organisationen i hvert fald et moderne vendepunkt i den sidste del af det 19. århundrede. På dette tidspunkt stifter et desillusioneret og tidligere medlem af the Hermetic Order of the Rising Day sammen med andre okkult interesserede meningsfæller det, som i dag kendes under navnet 'The Arcanum'. Spørgsmålene melder sig, når man gransker tilbage i de oprindelige stifters baggrund og finder, at de alle havde et fælles engagement i Rosenkreuzerne.

Fagkundskaben har i rigt omfang

fremlagt teorier om denne ordens slægtskab med de bandlyste tempelriddere, som af visse menes blot at være blevet lyst i band, fordi den franske konge manglede penge, og fordi paven på dette tidspunkt uheldigvis havde sæde i den franske by Avignon. Andre vil fremlægge mere dristige gisninger om denne mystiske ordens kendskab og indflydelse på det okkulte. Det eneste, som er sikkert, er, at intet vides med sikkerhed.

Under alle omstændigheder har Arcanum dels i kraft af yderst omfangsrigt bibliotek og kildemateriale, og dels i kraft af de kyndige medlemmers meget store viden, som antydet ovenfor muligvis trækker på flere ressourcer og et større tidsspænd end man umiddelbart skulle tro, indsigt i alle kendte og ukendte fænomener af mystisk eller okkult karakter.

White Wolf har udgivet et par supplementer, som rummer informationer om organisationens opbygning, dens metoder og mål; men perspektivet bliver unægteligt noget større, hvis man også tager deres umådelige tidsspænd i betragtning. Intet vides med sikkerhed. Og mange blandt de ældre generationer af vampyrer ville give meget for at vide det. Men rygter siger at den inderste kreds af ordenens medlemmer har fundet en effektiv vej til livsforlængelse. Nogle taler endog om udødelighed; uden først at tage turen omkring dødsriget, naturligvis.

For vampyrerne er det ret interessant - for at sige det pænt - at vide om dette er sandt eller ej. Konsekvensen af, at der skulle findes mennesker med en viden, som rækker så lang tid tilbage, er ikke til at overskue. Det er i øvrigt interessant at koble denne teori med myten om Gehenna. Måske findes der personer, som ved mere end man skulle tro. Og tænk blot på hvilke historier de ville kunne fortælle eller bøger de kunne skrive, som ville rumme mange ubehageligheder for de ældre generationer. Denne viden repræsenterer en trussel, som ikke kan sidde overhørig. Hvis man end ikke som en ærværdig vampyr af de ældste generationer kan vide sig sikker fra menneskelige øjne; hvem kan så? Og hvad ville der ske, hvis man på dommens dag ikke havde kunnet holde stien ren?

Hvordan man kan bruge 'The Arcanum' i kampagnesammenhæng og/eller i kortere scenarier kommer der forslag om til sidst i teksten.

What you see is what you get

Jeg har netop modtaget meldingen om Dr. Zeuchels mystiske og meget pludselige død. Jeg må være den næste. Uanset hvad sandhedsværdien i min forskning er værd, så er den i hvert fald interessant nok til at nogen vil slå ihjel for den. Hvem, eller hvad? Jeg tør knap nok tænke tanken til ende. Om bare ordenen kunne tilbyde en bedre beskyttelse. Hvad gør jeg...?

Thomas Yardley

Ambitionen med denne artikel har været at virke som inspiration til og baggrundsmateriale for spillere af Vampire og andre storyteller-spil. Det siger vel næsten sig selv, at de to spørgsmål, som jeg rejser i artiklen, nemlig de tanker som er forbundet med Gehenna og The Arcanum, med allerstørste lethed skulle kunne bruges i de andre spil i serien. Dermed bringer jeg mig tilbage til mine indledende overvejelser.

Umiddelbart kan det se vanskeligt ud, at skabe en sammenhæng mellem de forskellige storyteller-spil. Ret beset har de jo ikke helt så meget til fælles som man skulle forvente. Naturligvis kan der optræde vampyrer både i Werewolf, Mage, Wraith og Changeling. Og reglerne er da også næsten ens. Men den mytologiske baggrund for spillene er jo vidt forskellig. I Werewolf introduceres de tre kosmiske kræfter 'the Wyrn', 'the Wyld' og 'the Weaver'. Dem står der ikke et eneste pip om i Vampire. Hvordan skal disse to ting hænge sammen? Forvirringen bliver oven i købet helt total, hvis man prøver at blande mere end to af spillene af gangen.

Men som jeg påpegede indledningsvist, så vil man opdage, at der ligger mere bag, hvis man skuer bag antydningerne. Alle de mytiske baggrunde i

storyteller-spillene, som umiddelbart kan virke så forskellige, trækker på nøjagtig de samme præferencer, dvs. at de deler den samme almenmenneskelige mytologiske baggrund, som jeg via eksemplet om Gehenna har forsøgt at illustrere det. Det er ting vi alle kan sætte os ind i, og selvom de har forskellige navne (f.eks. Apocalypse - Gehenna osv.) er de bare to sider af nøjagtig samme sag. Det bringer mig frem til artiklens væsentligste pointe.

I storyteller-systemet (og i den "virkelige" verden?) afhænger virkeligheden af den der anskuer verden. Det kaldes med Mark Rein-Hagens egne ord for 'Mindscape'. For en varulv er 'umbræen' sand, og dermed bliver den virkelig. Derfor er mytologierne på en gang forskellige og ens. Hvordan baggrunden ser ud afhænger af beskueren, men det bagvedliggende princip er det samme. Strukturerne er identiske og historierne grundlæggende de samme. Dommedag er og bliver dommedag uanset hvad, man kalder den (sic!). Dette princip er det altafgørende i hele storyteller-konceptet, og det er lige netop derfor, at spillene kan træde ind i en så vedkommende dialog med hinanden og verden omkring dem, som de gør. Vi ser vores oldgamle myter fra nye vinkler, som kan gøre dem virkelige for os. Og det er først i det øjeblik, at de bliver virkelige for en selv, at de træder frem i verden.

Exit

Jeg har set tegnene og ved at de taler sandt. Det er kun et spørgsmål om tid, før de når mig. Jeg gemmer disse papirer til eftertiden og håber at mit arbejde ikke blev gjort forgæves.

"Be wary then; best safety lies in fear."

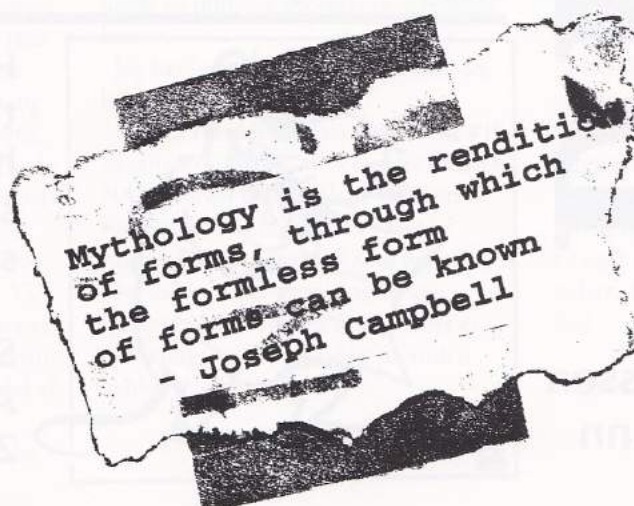
Thomas Yardley

Scenarieidéer:

Til sidst er her et par idéer, som bygger på ovenstående materiale. De eksisterer udelukkende på idéplanet og kræver naturligvis et stykke arbejde fra storytelleren; men de kan efter min bedste overbevisning alle bære et godt scenarie:

- En gruppe vampyrer har fået kendskab til Moloks Epistel og Thomas Yardleys forskning. Måske er det 'the Inconnu', måske 'Tremere-klanen' eller endda muligvis de frygtede 'Sabbar'. Spillerne kunne være vampyrer, som skulle fungere som 'striker force' eller måske vassaler for en gammel vampyr, som foretrækker at Yardleys resultater bliver gemt langt af vejen. En alternativ mulighed kunne være, hvis spillerne i stedet for at spille vampyrer, selv var tilknyttet 'the Arcanum'.
- En ung gruppe vampyrer falder over en kopi af en af de gamle tekster. Måske rummer den spor om hvilestedet for en oldgammel vampyr. Begår de diablerie? Er det en fælde?
- En gruppe medlemmer fra 'the Arcanum', måske med magisk bistand, sendes eller kommer af egen fri vilje ind i vampyrkredse for at opspore flere oplysninger om de gamle myter. Måske findes der en række artefakter, som kan have relevans til sagnet?

Dette var mine umiddelbare idéer, men materialet rummer stof og inspiration til mange fortællinger. Husk bare: "There is no such thing as monsters".



BREVKASSEN

Ved
Rasmus Rasmussen
og Merlin Mann

Dette er hverken tiden eller stedet til sentimentale ytringer om savn eller genfundne kærlighed. Men det er nu rart igen at sidde her i post til... tjaja, rillerne på ens udtrådte gummisko.

Rotten gnækker - det lykkedes nemlig at skræmme en god portion af de potentielt korresponderende læsere. Kun få dumdristige pionerer har turde trodse lægens råd og NATOs advarsler og har skrevet til os. Hermed et par ægte, men urealistiske eksempler:

FØNIX, Vær hilset.

Løft sløret.

Det er vel nok dejligt, at alle os tidsskriftlæsere ude i det danske rollespilmiljø igen kan læse et friskt landsdækkende, nu Rolle-, spilstidskrift. Sidst et sådant udkom var i september '93, ca. 0,5 år siden; men da hed det **SAGA**.

Hvad skete der med **SAGA**?
Det absolut eneste man i **FØNIX** kan læse om **SAGA**'s udeblivelse er, når **Paul Hartvigson** skriver at: "Fafner Spil [...] har slidt den anden redaktion på dens blad **SAGA** op" og at vi læsere iøvrigt ikke skal forvente at se **SAGA** igen.

"Er der mon noget om snakken, at redaktionen blev slidt op?" tænkte jeg, "kan man virkelig slide en redaktion op.." [...]

Og nu sidder 4 medlemmer fra **SAGA**'s (tidligere) redaktion og laver **FØNIX**. Og har de mon manglet gode samarbejdsevner, og er de ikke helt slidt op og genbruges nu under **FØNIX**'s vinger? Jeg må henkastes i dyb uvidenhed.

For at **FØNIX** skal kunne leve op til mit mindstekrav om oplysningsværdi, bør bare een af de 4 implicerede løfte op for sløret og give svar på, hvad der er sket på **SAGA**'s redaktion, siden de (måske?) har forladt den og derefter medopstartet **FØNIX**. I stedet for bare, som I har gjort i #1, at lade en måske eksplicit **Paul Hartvigson** bemærke, at **SAGA** er kaput.

Lad ikke os kære læsere, mig specielt, gå glip af de flommede intriger og skandaler. **FØNIX** stiller os uvidende om hvad der sker i jeres del af rollespils-Danmark - Lad være med det.

PS: Men værst, mine penge - Hvad i **REORX**'s skæg er der sket med mit engang nyoprettede **SAGA**-abonnement og skal jeg nu virkelig risikere også at smide penge ud af vinduet til et **FØNIX**-abonnement, eller hvad?

Venlig hilsen, Ole Penfeldt
Kaimor, Rollespilsklubben Det Ukendte på Langeland.



Hold jer nu ikke tilbage. Som I kan se har vi plads til alle slags breve i disse spalter.

Skriv til **FØNIX**, Nørre Allé 19D, 1. 224, 2200 KBH N.



Ole af Langeland, Vær Selv Hilset!

Din latente Ekstra Blads-læser! Tror det er Se & Hør det her? Du vil bare have den ene intime, slibrige, volds pornografiske afsløring efter den anden. Har du ingen skam i livet? Er du ikke klar over hvad det her vil gøre ved de implicerede mennesker og deres pårørende?

Nå skidt...

Her er historien, som desværre er larmende udramatisk. SAGA ejes af **Fafner Spil**. **Fafner Spil** stiller computer og trykkerudstyr til rådighed, men har til gengæld nogle krav til bladet, eksempelvis at det skal komme hver måned.

Det er fast arbejde at producere et sådant blad, og derfor har der været løbende udskiftninger på SAGA, næsten lige siden dets begyndelse. Redaktionen har ikke kun et ansvar overfor sine læsere, men også et ansvar overfor **Fafner Spils** ejer, **Karl-Iver Dahl-Madsen**, og hans kone **Inge**. SAGA har altså aldrig været "redaktionens blad" (bortset fra de 3 første numre). FØNIX er et fuldstændigt uafhængigt, selvejende blad. Det betyder meget, når man ingen økonomisk gevinst har ud af at lave blad. Vi synes at det kunne være skægt at lave et blad, der udelukkende skulle tilfredsstille læserne og os selv. Så selvom en del af os har fået vores erfaring gennem SAGA, har vi ingen tilknytning til det.

SAGA har vist for tiden ingen redaktion, men **Fafner Spil** fastholder at det stadig vil udkomme. Du skal med andre ord ikke tøve fem sekunder med at få indbetalt dit abonnement på FØNIX. Hvad angår dit SAGA-abonnement, så må du henvende dig til deres ansvarlige ledelse.

Venlig Hilsen, Merlin

PS. Hvem f.. er REORX, og hvorfor har han det så sjovt?

Davs FØNIX,

Stærkt at nogen gider have besværet med at lave et seriøst rollespilsblad på dansk, efter at **Fafner Spil** fik forpurret udgivelsen af SAGA og var så venlige at holde os tidligere abonnenter uvidende herom.

Jeg har lige et par spørgsmål, som jeg håber I kan besvare:

1. Paul Hartvigson lavede i SAGA #10 (laaang tid siden) Call scenariet **POLO-NAISE**, hvor der blev lagt op til en fortsættelse. Kommer den i **Fønix**? Kommer både første del som genoptryk, eller kunne I i det mindste trykke fortsættelsen, hvis den findes -eller er det muligt at erhverve den på anden måde????

2. Det nu afdøde SAGA havde det med at komme **MEGET** svingende. Har I tænkt jer (dem, der tidligere lavede SAGA) at fortsætte i samme stil, eller kan vi håbe på regelmæssig udgivelse? (Jeg ved det er et svinsk spørgsmål, men det måtte komme...)

Med væmmelig hilsen, og held og lykke med FØNIX.

Peter Jensen, Nakskov

P.S. Efter nogen overtalelse fik jeg **Fafner Spil** til at sende mig noget rollespilsmateriale istedet for de penge, jeg havde til gode for mit SAGA abonnement. Hvis der er andre, der sidder derude med et SAGA abonnement, så ring til **Fafner Spil** og **KRÆV** rollespilsbøger, figurer el.lign. for jeres penge. Jeg tvivler på at der kommer et nyt SAGA, selvom **Fafner** orkerne påstår noget andet: "...Vi regner med at have et nyt blad i gang i løbet af et par måneder..." citat slut.

Jamen davs, Peter...

1. Vi skal nok passe lidt på ikke at rode begreberne for meget sammen. FØNIX er på ingen måde en videreførelse af SAGA. Jeg er personligt ganske overbevist om SAGAs fortsatte selvstændige eksistens. Paul har kunnet fortælle mig, at der ikke var tale om en egentlig fortsættelse. Det omtalte scenarie tog blot sit udgangspunkt i Warszawa og var derfor på tale som en opfølger. Det var et gammelt Spiltræf-scenarie (vistnok '90) af **Malik Hyltoft**. Paul skriver for tiden på et nyt Call-scenarie, der foregår i Europa.

2. Bare rolig. Spørgsmålet er ikke halvt så svinsk, som det er dumt. Hvad forventer du, at jeg skal svare? Selvfølgelig bestræber vi en pålidelig og konsekvent udgivelsesrate, og da vi udkommer hver anden måned og i forvejen har materiale til mange numre frem, er vi godt rustet til også at kunne leve op til det. Helt ærligt, du kan da være mere svinsk end det!

Med vanlig hilsen, Merlin

Kære Fønix,

Vi er to piger på 14 og 15 år, som godt kunne tænke os at vide, om der er en fanklub for Ask Agger og Gimle Larsen. Vi har nemlig set dem i et blad, og de er ærligt talt RET søde. Der er også en del ting vi kunne tænke os at vide om dem. Feks. hvor langt deres hår er? Hvor gamle de er? Hvad koster plakater med dem? Hvad farve er deres øjne? Hvis Fønix i det hele taget har noget interessant eller sødt med dem, vil vi gerne have det.

De kærligste Hilsner og 1000 Kys og Kram, Anne Mette og Kirsten.

Så fik vi endelig et rigtigt brevkassebrev! Det var dog en velsignelse. Brevpapiret alene var en æstetisk nydelse af de sjældne. Og I har selvfølgelig fået fat i den helt rigtige brevkasse. Vi er nemlig også ret vilde med Ask og Gimle (vi er på fornavn med dem, for på trods af deres store popularitet, har de bevaret begge ben på jorden - og en tæt, ligeværdig kontakt til deres fans). Ask og Gimle er begge 21 år gamle og de har begge blå øjne. Asks hår er 45cm langt og Gimles er 38cm. Og da jeg spugte Gimle, om de har nogen kærestes, sagde han med et glimt i øjet: "Ikke foreløbigt"!!! Så er det nu, piger! Der er desværre meget lidt Ask & Gimle merchandizing, da de ikke ønsker at belaste deres image. Men en ældre plakat af Gimle, der blev lavet i forbindelse med en AIDS-kampagne, er nu i MEGET høj kurs.

1000 knus, Merlin



DON'T YOU STEP ON MY SPACE HULK SHOES

"Lasse Winther, Ishøj ... Hvis vi ikke tager meget fejl, så er det Danmarks mest begrebsforvirrede person."

Sådan starter et svar til sidste nummers debatindlæg om Games Workshop, som Karsten, Thomas, Kenneth, Lennart og Jørn fra TROA i Aalborg har sendt til os.

De fortsætter: "Games Workshop har aldrig nogensinde udråbt sig selv som rollespilsfirma - [...] Hvis DU ikke kan skelne Tabletop fra rollespil, har DU et problem."

Aalborg mener desuden at Lasses postulater om Warhammer Fantasy Roleplay er "helt hen i vejret". De påpeger at der er udgivet få supplementer og at scenarierne kræver meget tænkning. Karrieresystemet bryder med de gamle D&D-stereotyper, og kampsystemet er så dødeligt, at man er nødt til også at bruge hovedet. "[...] måske er din opfattelse af dybde styret af antallet af supplementer fordi du ikke har fantasi nok til at lave noget selv?".

Aalborg mener også at man istedet burde bruge krudtet på TSR og deres kampagne mod Horror-spil.

Afslutningsvis påpeger de: "Ethvert rollespil kan krøbles til vold, vold og atter vold, hvis man ikke forstår idéerne bag det."

- "Vold i spil og film er sundt. Det er vigtigt at vi forholder os til at være rovdyr." Sådan udtaler Mads Lunau Madsen, der foruden at være een af dansk rollespils mest respekterede, rutinerede og nyskabende scenarieforfattere (vinder af 3 OTTO-priser de sidste par år - bla. Æres-OTTO i '93) også er en meget engageret 'Blood Bowl'-spiller. Hvordan kan man forene en central placering blandt Danmarks rollespils-intelligensia med et så simpelt og voldsfikseret spil som 'Blood Bowl'?

"Star-Quality-Rotte søger 14- & 15-årige fynske piger til sin fanklub. Jeg kan tilbyde massehysteri og dominans. Lad mig se din G-Rotte. Kun foto-svar. Mrk.RO-9"

- "Det er hverken mere simpelt eller voldsomt end skak. Det er en taktisk udfordring, og der findes mange begavede spillere, som det er en ære at spille med. Naturligvis er der grader af seriøsitet i måden at spille spillet på, men de regler vi benytter i FASTA er udfordrende og gode."

Games Workshop udgiver gerne deres spil i store æsker med flotte tegninger, masser af figurer og reklame. Er det ikke et rent kommercielt produkt?

- "Selvfølgelig er det en pop-indpakning, men det er jo på den måde vi får introduceret nye folk til hobbyen. Figurerne er med til at skabe en atmosfære, og desuden er det sjovt at male dem. Men folk kan jo bare lade være med at købe dem, hvis de ikke synes om dem. Nogle folk betaler store summer for skakspil i elfenben - det er da også pop."

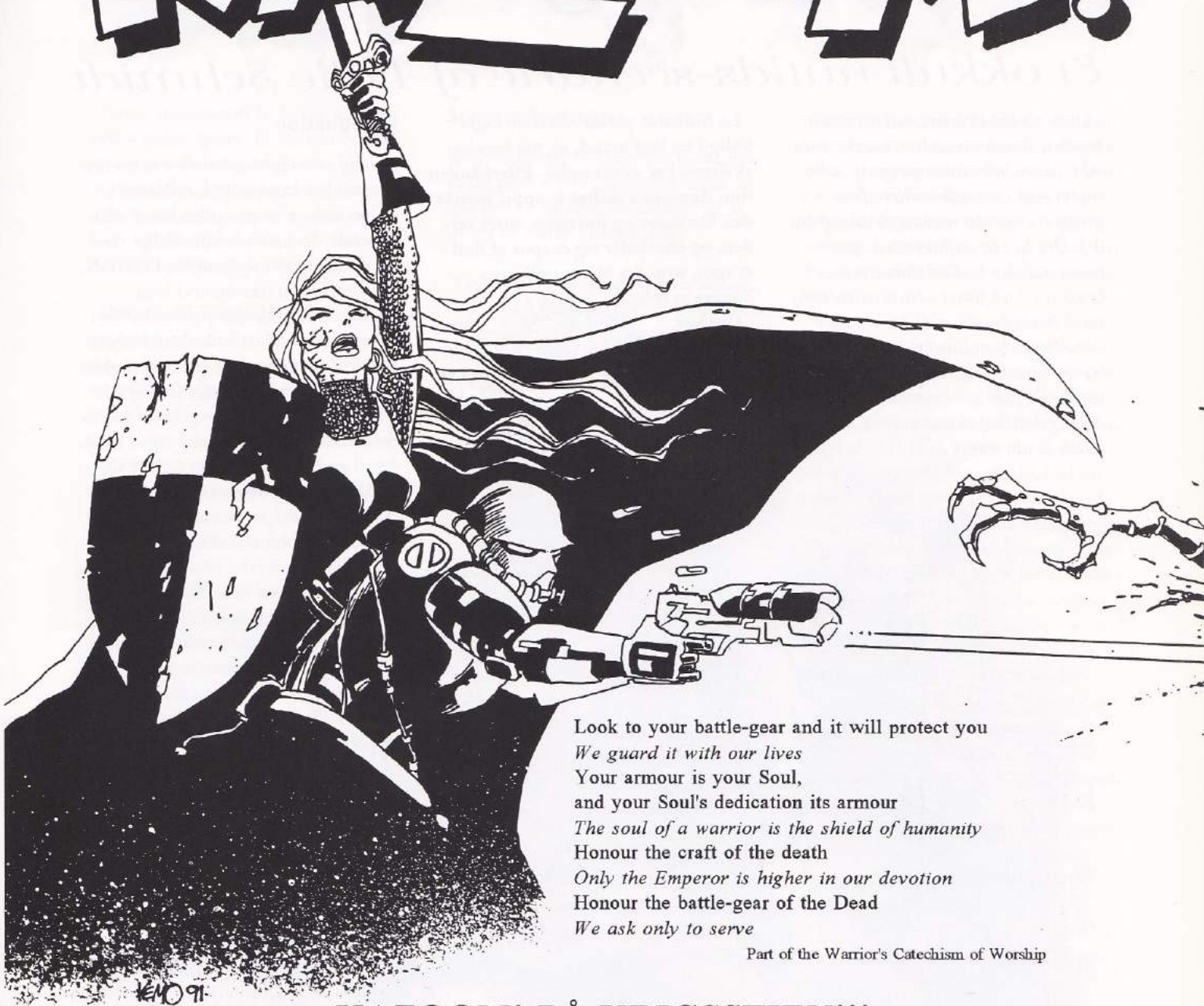
Spil fra Games Workshop markedsføres ofte på voldelige og 'machø' attituder. Er det ikke betænkeligt at glorificere vold og militær i en tid, hvor unge danskere sendes til krigszoner rundt om i verden?

- "Vi må nok indse at 'Blødmands-spillet', om rare fyre, der går derhjemme og hygger om deres koner, ikke ville sælge. Spændingen er vigtig og stemningen bygger på ældgamle mandsbegreber. Det er naturligvis vigtigt at kunne abstrahere fra den idealiserede vold, og det er jeg også overbevist om at det danske forsvar er i stand til at lære fra sig. Men lad os dog indse at vi har en voldelig hobby. Det er jo en vældig styrke at kunne konfrontere sine aggressive sider gennem spil. Det er trods alt de færreste der har et problem med at skelne pap-brikker fra virkelige mennesker. Jeg synes det er meget betænkeligt hvis der skal sprede sig en ny-puritansk trend indenfor netop vores miljø!", slutter Mads.

Det har du måske en mening om. Eller er der noget andet i den danske rollespilsverden du mener bør diskuteres? Så send os dit debatindlæg - og det kan kun gå for langsomt.

Det må have gjort ondt på nogen af jer derude. Tør I stå frem med jeres harme? Lad jer ikke tryne - kæmp som sande dragedræbere! Vi ser frem til næste nummer... Rasmus & Merlin

KAZOOM!



Look to your battle-gear and it will protect you
We guard it with our lives
Your armour is your Soul,
and your Soul's dedication its armour
The soul of a warrior is the shield of humanity
Honour the craft of the death
Only the Emperor is higher in our devotion
Honour the battle-gear of the Dead
We ask only to serve

Part of the Warrior's Catechism of Worship

KAZOOM! PÅ KRIGSSTIEN!!!

I juni og juli løber Kazoom!Con'94 af stablen. Der vil blive afholdt turneringer i Warhammer Fantasy Battle og Warhammer 40K, med præmier både for taktisk formåen og kunstnerisk indtryk. Kazoom!Con'94 vil udover turneringerne og butikkens traditionelle maledage også byde på forskellige aktiviteter såsom opvisningskampe og "The 40K Skirmish Challenge". Der er begrænset adgang, så meld dig til i god tid!

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: 11-17³⁰ • FR: 11-19 • LØ: 10-15

En ung mand

Et okkult nutids-scenarie af Palle Schmidt

Dette var stedet, hvor al magt var samlet. Boede man her, kunne man ikke alene bestemme over sig selv, men også over alle andre. Den fandt et rum der så betydningsfuldt ud. Der lå i hvert fald en masse papir, og der sad en dame ved et bord med telefoner. Fantastisk som verdenen åbnede sig.

Den bojede sig ind over den forbavsede dame og sugede hende til sig. Skiftet skete let og smertefrit.

Den gik på opdagelse igen. Den måtte finde magt.

En hidkaldt parasit-dæmon tager bolig i en ung mand, og må lære at eksistere i et uvant miljø. Efterhånden som dæmonen skifter kroppe, forstår den hurtigere og hurtigere vores verden, og efterlader sig et spor af død - et spor, som det bliver spillernes opgave at følge.

Det kan svært at en dæmon verden så som vores,

en dæmon saring er betyder så lidt.

være finde i en skør hvor

eller til

Introduktion

En ung mand med ambitioner er et efterforskningsscenario, der forudsætter at spillersonerne er privatdetektiver eller lignende. Scenariet er oprindeligt skrevet til det danske spilprojekt, **FUSION**, der foregår i en nær fremtid hvor nedskæringer indenfor politiet har ført til vedtagelsen af en ny lov; *selvbeskyttelsesakten*, der giver civile større mulighed for at udføre politiarbejde. Da jeg ikke bruger nogen tekniske begreber i scenariet, burde det være en smal sag at bruge det til andre spil som f.eks **Call Now**, **Shadowrun**, **Cyberpunk** eller andre "Dark Future" spil. Scenariet har dog absolut ingen futuristiske elementer.

Er man meget imod konceptet med privatdetektiver, kan man lade spillersonerne være tilknyttet familien (se senere) eller arbejde for en underafdeling af politiet. Det kan

sonerne

invol-

være

ere, der

nem

for at

se det

er heller

danmark.

Synopsis over historien

Spillersonen indkaldes mor for at med en 19-årig **Carsten Lund**, der lige flyttet hjemmefra. Der er alle tegn i sol og måne på, at Carsten ikke har de fjerneste problemer, men at moderen i sin nervøsitet bare bilder sig ind, at han opfører sig underligt. Carsten har lukket sig inde i sin lejlighed for at skrive på sin skole-opgave.



Med Ambitioner

Imens spillpersonerne holder Carsten under et løst opsyn, bliver han besat af en *dæmon*. Hele besættelsen er lidt af en misforståelse. Dæmonen havde ingen ønsker om at komme til jorden, og Carsten ville ikke hente den - han prøvede bare nogle "sjove" ting.

Dæmonen forsøger gradvist at komme overens med sin eksistens som menneske. I denne proces opbruger den menneskekroppene, fordi den ikke umiddelbart forstår at tilfredsstille kroppens almindelige behov såsom mad og drikke. Derfor skifter den person hvergang den oprindelige ejer er død. Overførslen sker gennem et kys.

Carsten Lund er det første offer. Hans 18-årige kæreste, *Christina Larsen*, der opsøger ham efter at han ikke har givet lyd fra sig i 4-5 dage, er det andet. En fyr ved navn *Frank*, der bager på Christina ved skolefesten næste fredag, bliver det næste. Derpå tager dæmonen en lærer på skolen, *Claes Nielsen*. Han har været slem til at udnytte sine privilegier og giver derfor for første gang dæmonen en fornemmelse af menneskelig magt. Så, under et skolebesøg på Christiansborg, tager den en sekretær (nu har Dæmonen endeligt fattet hvad magt er) og hurtigt derefter en minister. Hovedproblemet i afslutningen ligger nu i at det er pokkers svært at retfærdiggøre et mord på en minister, både overfor politiet, men også overfor sig selv...

Det vigtigste i scenariet er at forstå dæmonens tilpasningsproblemer til vores samfund som et mønster. Den er meget intelligent, og gør aldrig den samme fejl to gange, men hvor er der dog mange forskellige fejl den kan gøre...

En afdanket religionslærer kan være betydningsfuld for scenariet. Han har hjulpet Carsten med at finde bøger til sin opgave, og opfordret ham til at afprøve nogle af tingene. Læreren er dybt fascineret af det okkulte, men bange for at prøve selv. Han vil kunne fortælle spillpersonerne hvad de er oppe imod.

Scenariets struktur

Spillpersonerne vil bruge det første stykke tid på at rende frustrerede rundt og spørge i øst og vest, for at finde ud af hvorfor Carsten Lund er død.

De kommer på sporet af hans kæreste, Christina Larsen, og har mulighed for at komme til skolefest, hvor pigen vil dø af uforklarlige årsager. Nogle vildspor vil lede i retning af narkotikamisbrug, men i løbet af week-enden vil det lykkes at finde ud af hvem der sidst var sammen med Christina. Han hedder Frank.



Om mandagen vil spillpersonerne formentlig prøve at opspore Frank på skolen. Da de endelig finder ham, er han død. Religionslæreren Fensmark læser avisen om tirsdagen, og kontakter spillpersonerne. Dette er historiens vendepunkt. Spillpersonerne er nu på jagt efter en dæmon.

For at scenariet skal kunne køre, er det vigtigt at nogle ting ikke forhindres af spillpersonerne. Christina skal komme til skolefesten, eller møde Frank andetsteds i week-enden. Det vigtige er, at dæmonen skifter krop.

Derefter skal Frank møde op i skolen, hvor dæmonen suger enorme mængder viden til sig, og skifter krop igen. I denne nye krop, fysiklæreren Claes Nielsens, skal dæmonen nå frem til Christiansborg. Udover disse plot-punkter, har du nogenlunde frit spil med dæmonens færden.

Spillerne må ikke føle sig låst fast, så lad dem have frit spil med deres handlinger. Prøver nogle spillpersoner f.eks at fastholde Christina, og sigte hende for mordet på Carsten, så lad dem gøre det, men lad POLITIET gøre opmærksom på, at beviserne er for spinkle. Lad for guds skyld være med at sige "det kan I ikke", for så bliver spillerne bare sure, og føler sig trukket afsted ved næsen. Brug de midler handlingen giver for at bremse dem diskret.

Spilstart

Det blændende røde lys skar i Dens øjne, som det havde gjort før, for tusinder af år siden. Den var tilbage i den verden den hadede - menneskenes verden. Den genkendte intet. Mørket, tegnene på gulvet, den røde farve; alt virkede fremmed. Det var ikke den samme verden. Den så sig omkring, så hvad der var blevet den tilbudt. Et vrængende lille væsen, omgivet af en tremmekasse. Skulle Den kunne leve i det ?

Den fik øje på det store væsen. Grimt, udtryksløst, men ikke i bur. Den betænkte sig ikke længe.

Den var nu et menneske...

Spillpersonerne har siddet i deres bil i en uges tid og iagttaget den unge Carsten Lunds lejlighed i Brønshøj. Dette er de blevet hyret til af drengens mor, Fru Lund. Hun er en lidt pylret lægefrue, der bor med sin nye mand og to små piger i en velholdt villa på Frederiksberg. Fru Lund betaler godt, og dækker alle udgifter. Hun er nervøs for om nu også Carsten kan klare sig selv, og om han nu også får lavet den der store opgave, han er igang med.

Alt tyder dog på, at knægten arbejder hårdt. Han har lukket sig inde i sin lejlighed, og skriver på livet løs. Kun en gang imellem forlader han lejligheden på 4. sal for at gå en tur, eller proviantere i det lokale supermarked. Han har endda købt en kat til at holde sig med selskab. Der er dørtелефон til ejendommen, og Carsten lukker ikke op for nogen.

Denne overvågningsopgave er begyndt at blive kedelig. Knægten arbejder tydeligvis dag og nat, og han skal nok blive færdig med sin opgave til tiden.

Den gule, glatte ting lavede den skingre monotone lyd igen. Denne gang blev Den rasende og kastede tingen mod væggen. Nu holdt den op med at larme. Den vendte tilbage til den sjove kasse med billeder i, og satte sig for at lære mere. Samtidigt bladrede Den i de store papirkasser med tegnene i. Den genkendte få af dem. Et underligt menneske i kassen larmede med ansigtet. Det så sjovt ud, så Den prøvede at efterligne. Det var svært i begyndelsen, men blev hurtigt nemmere. Hvis bare Den vidste hvad det betød.

Carsten har hidkaldt en dæmon ved hjælp af nogle ældgamle obskure ritualer. Det var meningen, at dæmonen skulle tage bolig i en kat, men den tog Carsten i stedet. Dæmonen har ingen viden om den moderne verden, og opfører sig dybt mærkeligt. Den tilstand lejligheden er blevet efterladt i, kan give spilpersonerne en idé om, at der sker noget underligt.

Verden begyndte at åbne sig for Den. Den havde fundet ud af en masse om dette sted via billedkassen. Den kunne nu trylle vand frem fra dreje-dimserne, og lave varme ved at dreje på knapper i det hvide rum. Papir-kasserne hed nu bøger, og Den kunne forstå dem - næsten da. Hvis bare Den kunne komme ud af dette fængsel! Den kunne huske det glødende sand og Solen, andre væsener end disse. Den havde længe iagttaget tingen i buret, lyttet til dens lyde, lugtet. Smerten i maven vendte tilbage, men Den ignorerede den. Den hev i døren igen, men kunne ikke få den op. Dette var det mindste univers den nogensinde havde set. Den koncentrerede sig, prøvede at huske hvad mennesket i billedkassen havde sagt. Smerten var slem nu. Der kom en gnavende lyd fra maven, der gjorde Den helt forskrækket. Den måtte have hjælp! Døren gik op...

Carstens kæreste, Christina Larsen, kommer for at besøge ham, da han ikke tager telefonen. Hun har ingen anelse om, hvad han har lavet i de sidste par uger. Dæmonen kommer uforvarende til at overtage hendes krop, da hun kysser Carsten på munden. Carsten ligger død på gulvet, og Christina er nu en anden. Hun forlader lejligheden efter kort tid, og bevæger sig ud på gaden.

Spilpersonerne involveres

Lysset i lejligheden har været tændt i 3 dage, da spillerne bliver kontaktet af deres arbejdsgiver. Hun er bekymret over, at Carsten ikke tager telefonen. Hun vil have spilpersonerne til at kigge op til ham.

Lejligheden

Der bliver ikke svaret ved dørtелефonen. Man kan bryde døren op, eller få en af naboerne til at åbne. Døren ind til Carstens lejlighed står lidt på klem. Der løber vand ud under døren...

Lejligheden er et stort kaos. Liget af Carsten ligger i entreen i en pøl af vand, der tilsyneladende kommer fra badeværelset. Man kan høre fjernsynet og radioen, og en kat der jamrer sig.

I badeværelset løber alle haner. Gulvet er oversvømmet, og alle toiletartikler er hevet ud af skabene, og ligger nu og svømmer i vandet. Håndklæderne ligger smidt rundt omkring, og der ligger en gul badeand i toiletkummen.

Køkkenet er endnu værre. Køleskabet står åbent, og alt er hevet ud på gulvet; æg, mælk, brød, pålæg, æbler. Her er ulideligt varmt, fordi ovnen og alle kogeplader er tændte. Maden på gulvet er begyndt at rådne, og mælken stinker surt. Alle køkkenskabe står åbne, og talkener, glas og gryder er hevet ud på gulvet. Skufferne er også vendt ud på gulvet. Alt er smadret. Kaffemaskinen står og brygger kaffe ud over bordet og ned på gulvet, og vandhanen løber.

I stuen er alle bøger hevet ned af reolerne og smidt på gulvet. Computeren er tændt, og står og spiller et adventure-spil med sig selv. Fjernsynet kører for fulde drøn, og det samme gør radioen. En gul telefon ligger smadret ved den ene væg. Puderne fra sofaen ligger smidt i alskens retninger, og skufferne fra skrivebordet er tømt ud på gulvet.

En udmagret kat sidder i et bur på gulvet og jamrer sig. Man kan dårligt se den for rod. Rydder man gulvet, vil man få øje på nogle sære tegn, der er lavet på gulvet med rødt... kridt? Tegne udgør et stort pentakel, som kan ses hvis man rydder hele gulvet. Kattens bur var placeret i midten af pentaklet.

Soveværelset er ligeså kaotisk, med tøj fra skabene smidt ud over det hele. Personen der har opholdt sig i denne lejlighed den sidste uge har enten været rablende sindssyg eller fra Mars.

Spor

En adressebog med navne og tlf-numre på alle Carstens bekendte. Den kan bruges til at kontakte folkene i boksen: "Carstens venner".

Et fotoalbum med gamle familie billeder (Handout 1 - Se "Flashback").

En halvfærdig opgave om okkultisme og overnaturlige kræfter liggende på diskette og et print med rettelser i rød kuglepenn (Handout 2).

Fotokopierede ark med sære besværgelser og ritualbeskrivelser. Obskurt, ufors-tæeligt.

Flashback

En af spilpersonerne reagerer på et foto af en ung mørkhåret pige med briller i albummet. Han har set hende før...

Pigen var her for et par dage siden, eller måske var det i går? Hun låste sig selv ind, så det virkede umiddelbart som om hun boede her. Hun gik igen en halv times tid senere. Det viser sig nu, at hun vist var Carstens kæreste. Dette kan bekræftes af moderen, og af Carstens venner. Der er et telefonnummer til pigens forældre i adressebogen.

Lovens lange arm

Stort set ligegyldigt hvilket system man spiller i, så skal et lig anmeldes til politiet. Gør spillerne opmærksom på reglen, hvis de har glemt den. Politiet vil under alle omstændigheder finde liget før eller siden, og undre sig over hvorfor spilpersonernes fingeraftryk er alle vegne.

Politiet vil ankomme ca. 20 minutter efter man har ringet, og begynde at snuse omkring. De vil undre sig lige så meget som spillerne formentlig har gjort, lede efter spor, få fjernet liget og tage fotos af lejligheden. Herefter vil de smide spillersonerne ud og afspærre stedet.

Fru Lund

Den oprørte mor stoler ikke på, at politiets efterforskning vil føre til noget. Hun er overbevist om, at Carsten er blevet myrdet, og hun vil have de skyldige straffet, lige meget hvad det vil koste.

Christina Larsen

Carstens kæreste er nu mistænkt for at have noget med hans død at gøre. Det er sandsynligt, at spillersonerne vil søge kontakt med hende. Christina er desværre ikke hjemme, og har ikke været hjemme i nat. Hendes forældre, et gennemsnitligt arbejdende ægtepar med villa, vovse og volvo, er ekstremt bekymrede, og har efterlyst hende. De vil være endnu mere bekymrede, når de hører om Carstens død. De vil love at kontakte spillersonerne når/hvis hun bliver fundet.

Den vidste ikke hvor længe Den havde gået omkring og lært, da de to mennesker i blåt tøj tog Den med i deres bil. Denne nye krop var god, men anderledes. Der var mange kroppe, Den havde set, Den hellere ville have haft, men hver ting til sin tid. Den sad på bagsædet og iagttog hvordan den ene af de to mennesker fik bilen til at bevæge sig. De talte til Den indimellem, og Den svarede med nogle af de ting Den havde hørt på gaden, eller i TV'et: "Og vi skal have en kategori", "Give me five, man!", "Undskyld mig, må jeg ha' lov at komme forbi?", "Tjikkertjikkertjantjav". Den måtte se, at finde ud af, hvornår mennesker brugte de forskellige lyde - de to mennesker i blåt syntes ikke at svare rigtigt på det Den sagde.

Christina bliver samlet op af politiet den efterfølgende dag. Hun bliver afhørt på politistationen i et par timer, og undersøgt af en læge. Diagnosen er, at pigen er i chocktilstand efter at have fundet liget af sin kæreste. Meget naturligt. Lægen udskriver en recept på noget nervemedicin, og sender hende hjem.

Den iagttog længe de to menneskers bevægelser, og lyttede til deres lyde. Den forstod mere nu. Den var i en pigekrop, det skæggede menneske var en Far, og det menneske der konstant vædede i øjnene var en Mor. Pige, Far, Mor. De to mennesker lærte Den at fjerne smerten, ved at spise noget de kaldte spaghetti. Den folte sig godt tilpas, især efter at have fået hvile. Den havde lyst, ja SULT efter at lære mere. Den ville se flere mennesker, gøre ting. Den folte sig mere fri nu. Ikke slave af en krop; snarere Herre. Der var et sted Den skulle hen, sagde menneskene. En "skole", en "fest". Komme i bedre "humør"?

Christinas forældre glemmer alt om deres løfter, da de får deres lille pige hjem igen. De pylrer om hende, og gør deres bedste for at få hende til at glemme den frygtelige oplevelse. Faderen bruger flere timer på at snakke med Christina, der tilsyneladende ikke rigtigt kan huske hvem hun er. Familien spiser aftensmad, og Christina liver gevaldigt op. Forældrene overtaler hende til at tage til den skolefest, som hun sådan har glædet sig til; måske kan det få hende muntret lidt op.

Carstens venner

Michael Beck

En flink ung mand, som Carsten spiller håndbold med.

"Carsten? Han er da meget flink, men lidt stille. Han er elendig til håndbold, men sjov at snakke med. Han virker som om han er lidt underkuet hjemmefra, men har en positiv livsholdning, og et åbent sind. Jeg ved ikke hvem han plejer at omgås, ud over Marianne og Per, og så selvfølgelig hans kæreste Christina".

Marianne Kløvedal

En sød kunstnerisk pige, midt i tyverne.

"Carsten er en sød og kærlig fyr. Han kommer her tit og ser mine seneste malerier. Vi drikker te og snakker. Han var vist lidt lun på mig engang, men det er længe siden. Hans mor kan jeg ikke lide. Hun er lidt for overbeskyttende."

Per Overgaard.

"Carsten? Gø'e gamle Lundy-boy! Ja, han kommer altid og hører os, når vi er ude at spille. Det er et band der hedder "Crackerjacks". Jeg kan godt skaffe nogen fribilletter!"

Hans Reval

"Hans er ikke hjemme. Han er i Kirgisistan, og tjene sit land. Øh, fredstroppe, De ved, FN eller hvad det nu hedder."

Lis Andreasen & Didde Lüders.

Carstens naboer.

"Meget flink fyr, men lidt af en særling - især her på det sidste. Han har rodet rundt derinde, og lavet en helvedes larm. Og så har han fået kat, hvilket man slet ikke må have her i ejendommen! Den skriger hele natten. Død? Det er løgn! Så tror da pokker. Den stakkels lille kat. Må vi ikke få den?"

Gert Fensmark

"Duut. Det er, øh, mig, jeg er ikke hjemme. Altså det var Gert Fensmark, som ikke er hjemme, men i sommerhus. Efterlad en ... besked."

Christina Larsen

"Nej, Christina er ikke hjemme... Er det politiet? Nå, ja for vi har efterlyst hende! Ja, hun har ikke været hjemme siden i går. Vi er meget bekymrede. Ja, vi skal nok ringe, hvis... når hun kommer hjem".

Undersøgelse

Alt imens alt dette foregår, kan spillpersonerne undersøge resten af Carstens omgangskreds. Man kan også læse i okkultisme-opgaven, og gå på biblioteket og checke litteraturlisten. Det er primært bøger af typen "Utroligt, men sandt", "Mystikkens verden", og åndssvage bøger om hekse og dæmoner. Nogle af bøgerne kan ikke findes, og skal bestilles hjem. De har ingen betydning for eventyret, da de aldrig når frem.

Rettelserne i opgaven er foretaget af en anden lærer, Gert Fensmark. Han kan findes i telefonbogen. Ringer man til ham, vil man få fat i en telefonsvarer, der siger, at Fensmark er i sommerhus.

Fensmark er ekspert i okkultisme, ægyptologi, religionshistorie og diverse obskure mystiske ting. Han har hjulpet Carsten med hans opgave, ladet ham benytte sit private bibliotek, og opfordret ham til at afprøve nogle af tingene. Fensmark er gået en smule over gevind med sin hjælp. Han har skaffet blod og andre okkulte effekter til Carstens eksperimenter, og han plages af dårlig samvittighed over, at han muligvis har rodet Carsten ud i noget farligt. Efter et mareridt forleden nat gik der panik i ham, og han flygtede op i sit sommerhus.

Retsmedicineren

Kontakter man Retsmedicinsk Institut eller politiet er det muligt at få følgende oplysninger om dødsfaldene:

Carsten Lund:

Carsten er død af pludseligt hjertestop. Der er ingen tegn på vold, men det er tydeligt, at han ikke har spist i 3-4 dage.

Christina Larsen:

Christina er død af pludseligt hjertestop. Hun bærer ingen tegn på vold, men har til gengæld forstoppelse.

Frank Kristensen:

Frank er død af pludseligt hjertestop, og bærer ingen tegn på fysisk overlast.

Til skolefest

Før eller senere vil spillpersonerne checke med Christinas forældre igen, eller høre fra politiet, at hun er blevet fundet og sendt hjem. Forældrene undskylder, at de ikke har fået ringet, og fortæller, at Christina er til fest på gymnasiet. Spilpersonerne kan tage derhen og forsøge at finde hende.

Gymnasiefesten afholdes i gymnastiksalen, hvor der er live-musik og ølsalg. Foran scenen er der dansegulv, og rundt langs væggene er der stole og borde med fyrfadsllys og serpentiner. Der er rimeligt mørkt og det er svært at finde nogen der ligner Christina. Desuden er der små grupper af teenagere der har spredt sig rundt omkring på gangene, foran toiletterne, i krogene, hvor de sidder og smågramser på hinanden, og i skolegården. Spørger man sig frem, vil nogle være fjendtlige, fordi man er fremmed og voksen. Andre vil med vilje give forkerte oplysninger, nogle vil bare være fulde, og andre vil kunne fortælle, at Christina vist er på toilettet, ude i gården eller ude at danse.

Den var ærgerlig over at have mistet pigekroppen. Den havde egentlig været tilfreds med den, og havde vænnet sig til den. Den måtte lære at styre skiftet, og ikke lade sig overføre af kysset. Nu måtte Den til at tilpasse sig igen, og finde sit hjemsted. Den kiggede i tegnebogen, som de 2 mennesker i blåt havde gjort, og fandt navnet på et sted. Det tog Den hele natten at finde det.

Pludselig lyder der skrig i skolegården, og der er stor tumult. Der er piger der græder og lærere der prøver at skabe ro. Man har fundet liget af Christina Larsen bag cykelskurene. Lærere og udsmidere blokerer udgangene og der lyder politisirener. En af spillpersonerne kan rulle terninger for at få øje på en ung fyr i cowboyjakke der er ved at klatre over hegnet ud mod sportspladsen, og de kan optage forfølgelsen. Man vil kunne indhente ham ude på græsplænen, hvor der går panik i ham og han trækker en springkniv.

Fyren er narko-pusher, og har solgt nogle piller til festen. Han har stadig narkotika på sig, og ønsker ikke at blive taget af politiet og forbundet med den døde pige. Han har intet med det at gøre, og kender hende ikke.

Skolekammeraterne

Lørdagen igennem vil man kunne afhøre nogle elever der var til stede i gården omkring det tidspunkt hvor Christina døde. De fleste af dem har intet set, men enkelte af dem mindes at have set en fyr med halvlangt lyst hår sammen med Christina. Han var ikke her fra skolen, men kom sammen med Morten og Claus.

Morten og Claus er ude at drikke lørdag aften, og man vil først kunne få dem i tale sent søndag eftermiddag. Det vil være svært at få noget som helst konstruktivt ud af de to trætte teenagere. De vil klage sig over deres tømmermænd, og sige, at de ikke ved hvad spillpersonerne snakker om. De er lidt nervøse, og har ikke lyst til at sladre om deres ven. De kan dog presses til at fortælle, at fyrens navn er Frank Kristensen, men de ved ikke hvor han bor.

Telefonbogen

Der er rigtigt mange der hedder Kristensen. Spillerne kan bruge mange timer på at ringe rundt og spørge efter Frank. Man kan gennemspille et par af samtalerne, og derefter sige, at sådan fortsætter det. Mandag morgen får man fat i en søvrig Hr. Kristensen, der har en søn ved navn Frank. Han er i skole.

Endnu et gymnasium

Frank går på et stort gymnasium i den indre by. Rektoren kan muligvis overtales til at oplyse Franks skema, så man har mulighed for at finde ham. Han er desværre ikke i de lokaler hvor han burde være.

Dæmonen er fascineret af skolen. Den lærer en masse, og har rig mulighed for at iagttage menneskene, og benytte sig af sin frihed. Den har ingen anelse om, at der er fastlagte timer, og følger bare med mængden, og havner i en eller anden klasse - dog aldrig der hvor spillerne er.

Pas på med at afsløre, at Frank ikke er til at finde. Giv spillerne en fornemmelse af, at de er på sporet, og giv dem nogle chancer. Enkelte elever har set Frank i dag. Er spillerne dygtige, kan man lade dem få øje på ham efter frokost, og følge efter ham ned af nogle gange, hvor han forsvinder. De kan kort tid efter finde ham død i et af klasseværelserne.



Hvis spillpersonerne overvåger kantinen vil de også kunne få øje på Frank, men han vil nå at smutte, og forsvinde i mængden.

Den fulgte efter mængden, lige som før, og havnede i en flok af mennesker der tilsyneladende ventede på at blive fodret. Den brød sig ikke rigtigt om at skulle vente. Den var sulten. Al denne indlæring havde også gjort Den irriteret. Matematik, historie, samfundsfag. Interessante ting, men lidt kedelige, når man bare skulle sidde og høre på det oprejste menneske. Ind gennem den halvåbne dør kunne Den skimte maden, og kvinden i blå. Nu var Den virkelig sulten. En af de oprejste mennesker fra før skubbede til Den, og gik gennem døren. Mennesket fik mad, og kom ud gennem døren igen, mens Den stadig ventede. Dette var idiotisk. Den fjernede sig fra mængden, og fulgte efter det oprejste menneske.

Dæmonen skifter for første gang krop frivilligt, da Den får fornemmelse af, at en af lærerne har mere magt. Det er fysiklæreren Claes Nielsen. Nøjagtigt som før dratter Frank død om øjeblikkeligt efter Dæmonen forlader hans krop. Den gemmer Franks lig i et skab i et af klasseværelserne, og går ind og underviser en forkert klasse, i et forkert fag (Den gentager en lektion den lige selv har haft, i nøjagtigt de samme vendinger).

Spilpersonerne er nu nået til en blindgyde. De kan ikke afhøre alle på skolen, og ingen har tilsyneladende set noget. De får måske en fornemmelse af, at Frank har begået selvmord? Måske med et nyt narkotika?

En teori kunne være, at Frank myrdede Carsten af jalousi, fordi han ville have Christina for sig selv. Da hun ikke ville have ham, myrdede han også hende, og da han følte at nettet strammedes, begik han selvmord. Dette er den teori politiet har. De vil erklære sagen for afsluttet. Dette kan spillerne måske også gøre, indtil telefonen ringer...

Gert Fensmark

Fensmark læser avisen i sit sommerhus. Han har læst om Carstens død, og han har læst om Christinas død. Franks død får ham til at indse, hvad det er der foregår. Der er for mange lig i denne sag til at det kan være tilfældigt. Eksperimentet må have lykkedes: Dæmonen er her.

Da spillernes bureau er nævnt i en af aviserne (eller spillpersonerne på anden måde har gjort opmærksom på sig selv), er det en smal sag for ham at kontakte dem. Fensmark vil præsentere sig, og invitere dem ud til sit hjem. Her vil han langsomt og roligt forsøge at fortælle hele historien.

Han vil forklare, at Carsten var igang med et ritual der skulle tilkalde en dæmon. Han kan fremvise skrifter der beviser dette; beskrivelserne af ritualer passer til fundene i lejligheden.

Ligeledes passer beskrivelsen af Dæmonen med sagens mønster.

Spilpersonerne er nu klar over at dette ikke er overstået endnu. Dæmonen lever - nu i en anden krop som ingen kender. De vil formentligt panisk prøve at finde ud af hvem der sidst var sammen med Frank. De kan opsøge Franks forældre, der har en interessant historie.

Den opdagede for sent, at Den var gået forkert. Den havde glemt i sin iver, at Den ikke længere var Frank. De 2 mennesker som Den kendte som far og mor, sad i stuen og vædede i øjnene, som den anden mor havde gjort. Den sagde som detektiv på TV havde sagt: "Det gør mig ondt". Den forbandede sig selv over denne tåbelige fejl. Den måtte se at komme ud af denne situation uden at klokke yderligere i det.

Franks forældre

Forældrene kan fortælle, at en af Franks lærere kom for at kondolere, om aftenen efter Frank var død. Han var tydeligvis rystet, og blev ikke længe. Forældrene var dog glade for hans besøg, og dybt rørt over hans interesse. Læreren hed Claes Nielsen.

Tilbage til skolen

På skolen kan rektor fortælle, at Claes Nielsen er en dygtig fysik- og dansk-lærer, der altid har passet sit arbejde. I dag er han på eskursion til Christiansborg.

Christiansborg

Dette var stedet hvor al magt var samlet. Den havde hørt om dette sted på skolen. Boede man her, kunne man ikke alene bestemme over sig selv, men også over alle andre. Den lod de unge gå lidt i forvejen, og fandt et rum der så betydningsfuldt ud. Der lå i hvert fald en masse papir, og der sad en dame ved et bord med telefoner. Den huskede et kort øjeblik den larmende gule ting, som Den nu vidste hvad var. Fantastisk som verdenen åbnede sig. Den bøjede sig ind over den forbavsede dame og sugede hende til sig. Skiftet skete let og smertefrit. Den gik på opdagelse igen. Den måtte finde magt.

Da spillersonerne ankommer er der en stor flok skoleelever samlet i International afd. Nogle forvirrede folketingsbetjente render rundt og udspørger folk. Man har fundet en død lærer i forkontoret.

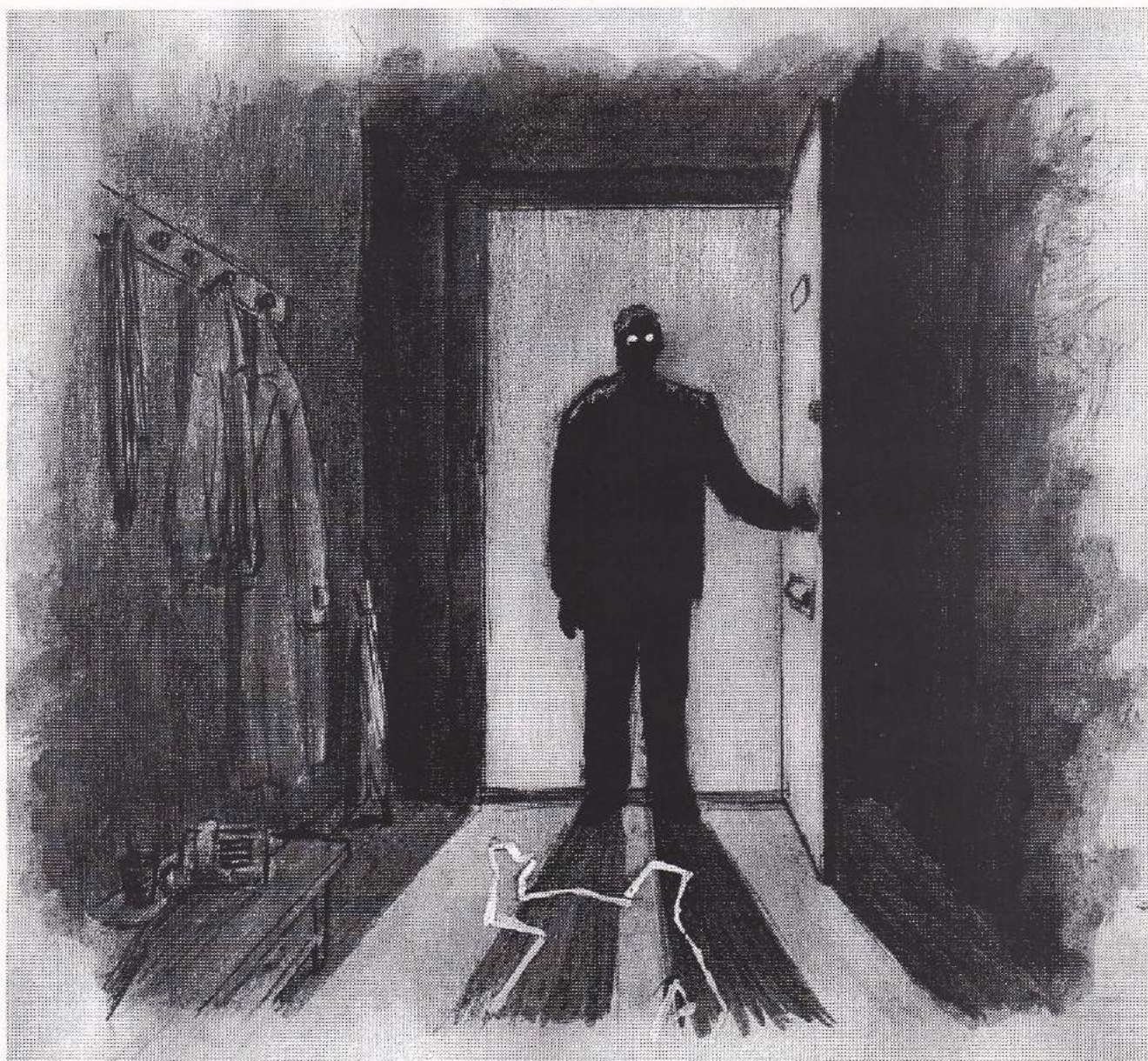
Der står et skilt på skrivebordet med sekretærens navn på. Det er sandsynligt, at dæmonen har overtaget hendes krop, og spillersonerne ved nu hvem de skal lede efter. Folketingsbetjentene vil gøre deres bedste for at forhindre spillersonerne i at gøre deres arbejde, og det vil kræve en del forhandling eller bluff at få lov til at lede efter hende.

En vild jagt

Christiansborg kan være baggrunden for en hæsbæsende jagt på dæmonen, i skikkelse af en minister efter eget valg. Spillersonerne kan finde liget af sekretæren i ministerens kontor, eller man kan gøre det mere besværligt for dem, ved at lade liget ligge på et toilet el. lign.

Er man mest til rå action, kan man lade spillerne jage ministeren, der er kommet til at afsløre sig selv, op og ned af trapper med pistolerne fremme. Dette kan være ret kaotisk, og resultere i retsforfølgelse - for hvordan vil man forklare politiet, at man har skudt ministeren, fordi han var en dæmon?

Forsigtige spillere vil formentlig sigte efter at myrde "ministeren" udenfor Christiansborg, måske i hans hjem. Her kan man nå at få moralske skruller. Er ministeren nu også en dæmon? Han sidder jo og spiser til middag, med kone og børn! Det kræver en stærk tro - og en kold dræber - at skyde ministeren ned med koldt blod. Man kan også lade dæmonen opdage sine forfølgere, og prøve at stikke af. Det vil rydde eventuelle tvivlsspørgsmål af vejen, og scenariet kan nå sit klimaks. Dræber man ikke ministeren, vil han dø af pludseligt hjerteslag et par uger senere...



Tilbage til begyndelsen

Hvor havde Den dog været dum, tænkte Den. Den kluklo lidt af sig selv, mens Den med en let håndbevægelse førte læsepistolen på plads. Efter et par klik, gav døren efter. Det måtte være her. Jo, jo. Den kunne huske hvor forvirret den havde været over noget så simpelt som kaffemaskinen. Den huskede hvilket synderligt rod Den havde lavet i lejligheden, smilede og rystede på hovedet. Hvis bare Den havde vidst! Nu vidste Den. Den vidste mere end de gymnasieelever Den engang havde været en af, mere end lærerne, politikerne. Ja, Den vidste. Det var derfor Den var begyndt at undre sig. Hvor kom Den fra? Den havde næsten glemt det. Nogen eller noget måtte have bragt den hertil. Det var Den ikke helt tilfreds med. Den fiskede et krøllet stykke papir frem fra bunken på bordet. Aha. Carsten havde været ifærd med at skrive en opgave. Dens finger søgte hurtigt ned over papiret og stoppede ved en signatur. Gert. Nu får du snart besøg, Gert, tænkte Den og stak papiret i lommen på det skræddersyede jakkesæt..

En anden slutning, kunne være at Dæmonen, efter at have lært det meste der er at lære, begynder at fundere over hvordan den egentlig er kommet hertil. Den kan derefter spore sin rute tilbage til Carsten Lunds lejlighed, og derfra erfare, at Lund må have haft hjælp til ritualer. I papirerne kan Dæmonen finde Gert Fensmark, og stille ham ansvarlig for dens tilkaldelse. Derefter vil dæmonen søge hævn, og spilpersonerne kan finde den via Fensmark. Eller måske vil Dæmonen kidnappe Fensmark for at få ham til at sende den hjem igen?

Er man mere til splatter og horror end til moralsk stillingtagen, kan man eventuelt lade Dæmonen oppe sig i sidste øjeblik. Husk på, at Dæmonen ikke rigtigt har begreb om smerte, og derfor ikke tænker på hvor ondt det vil gøre, før den kaster sig ud gennem et vindue i 3. sals højde. Nede på gaden vil man måske finde en mand ifærd med at give Dæmonen kunstigt åndedræt... Man

kan eventuelt også lade Dæmonen have særlige evner og et væmmeligt udseende -men med evner som disse, ville Dæmonen vel ikke have kunnet undgå opmærksomhed?

Afslutningen på scenariet kommer altså både an på spillerne, og på Dæmonen. Problemet løses ved at udføre en exorcisme (med hjælp fra Fensmark) eller ved at dræbe Dæmonens værtskrop. Her kan man eventuelt også indlægge særlige special effects hvis man synes. Om ikke andet, så i hvert fald for at overbevise spillerne om, at det var den rigtige de fik ram på.

Tak til Malik Hyltoft og Mette Finderup.

HANDOUT 1



HANDOUT 2

Disposition og oversigt

Indledning: Intensionen med hele opgaven + credits til hjælpere.

Ola-
Bla-
bla !!
Kapitel 1: Okkultismens historie: En kort gennemgang af de okkulte kræfter i østeuropa og de arabiske lande. Jeg vil prøve at beskifte mig med, hvad der før folk til at tro på disse kræfter, myterne bag, og den sorte magi.

Kapitel 2: Folks tro på dæmoner og djævle, blodofre og eksperimenter — GODT! Der er meget at tage fat i.
Kapitel 3: Ritualer og besværgelser. Hvad er det, præsterne gør? Mønstre i forhold til forskellige kulturer? Evt. sammenligning med den kristne religion — udeladt.

Kapitel 4: Dæmoner: Fascinationen over skræmmomentet. Dødsdriften i den menneskelige fantasi. Dæmonen som afspejling af vores dybeste seksuelle ønsker ifølge Freud.

Kapitel 5: Mytternes magi, med eksempler på formularer, væsner fra det hinsides. Diskussion over, om overtrosmomentet ikke ligger i, at vi netop IKKE tror på det! ?

Kapitel 6: Signaler i dagligdagen som tegn på okkultisme. Evt. perspektivering, der viser, hvordan mennesket har taget mere og mere af det okkulte ind i deres dagligdag i løbet af de sidste 30 år. Tarokkort, astrologi, fis og lort!

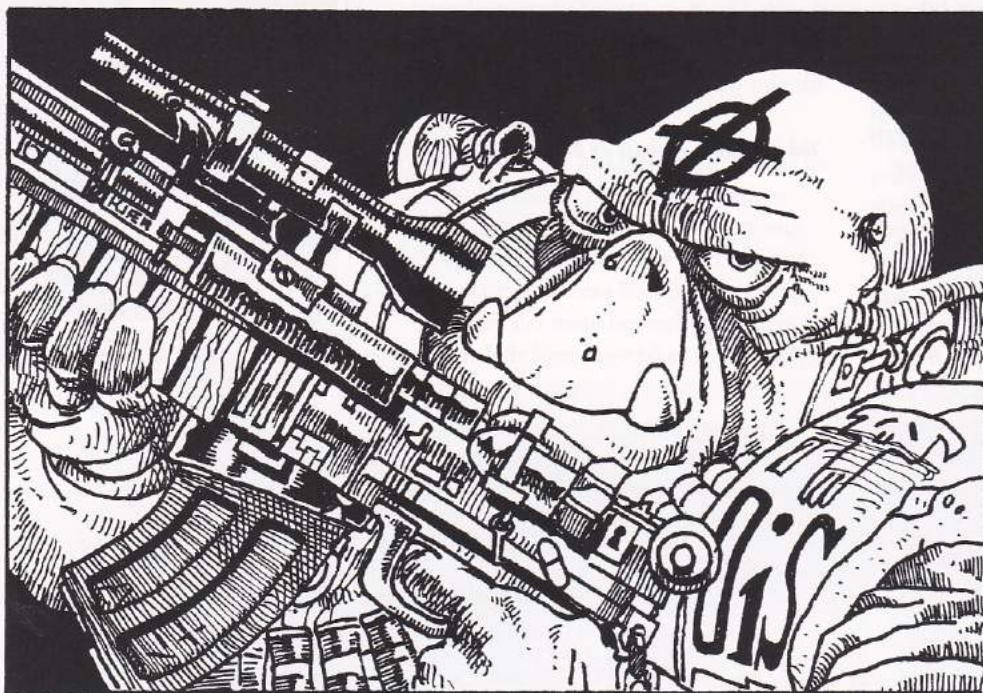
Kapitel 7: - Afslutning og konklusion. Er der bund i det her? Kan vi bruge det til noget, eller bør man holde sig fra det???

OK, men jeg synes stadigvæk du skulle tage fat i nogle flere af de mere skjalte talen-
emner - få afprøvet tingene, evt. med hjælp fra mig - Jeg har nogle bøger den kan låne osv. Tag ikke bare det skrevne for gode varer !!

MUH Gert

ORKS

IN SPR AG GE



Af Christian P.K. Sørensen

Dér kom de! Selvmorderisk stormende frem og med et tåbeligt fornøjet udtryk i øjnene. Han kunne se deres rådne, gule tænder og stanken... Urgh! Bevæbnede med rustne boltere og økser var de ingen match for hans Assault Cannon, og med et let tryk på aftrækkeren forvandlede han i næste øjeblik gangen til et blodigt mareridt... Et GRØNT mareridt. Han hadede orker!

DA REAZON

Jeg ved ikke hvor de kom fra. Jeg ved bare, at pludselig en dag stod de der. Række efter række af blodtørstige orker bevæbnede til tænderne. Der var langt fra nok til en WH40K-hær, men det slog mig, at de ville gøre sig godt i en Space Hulk mission. Og hvorfor egentlig ikke? Under de rette omstændigheder kan en orker horde være en kærtkommen afveksling fra de sædvanlige *Genestealer-sværme*, uden at virke malplaceret. *Artikolos* kampagnen giver en anledning til at lade orker møde Spacemarines i et bykomplex's dybe katakomber og på omtrent lige vilkår.

Hvis man ønsker at lave sine egne orker-kampagner, bør man for "realismens" skyld huske på, at de efterfølgende regler er lavet ud fra en situation der giver orkerne væsentlige fordele. Den normale gennemsnitsork havde næppe holdt 5 sekunder mod en Space Marine i Terminator armor.

DA RULES

Orkerne er delt op i "Mobs", der ledes af Nobz eller endog en Warboss. Orkerne er af natur et temmeligt uregerligt folkefærd, og det er ofte Nob'ens evne til at råbe højt der afgør slagets gang. Under alle omstændigheder er et rabt slag næsten lige så godt som et vundet, bare der blev uddelt masser af tæsk!

En Mob er typisk på 12 orker, men det kan variere. En Mob bør styrkemæssigt balancere med en squad på 5 terminators. Hver mob består af en Nob eller en Warboss, som regel 2 'Eavyboyz og 9 Orkboyz.

STANDARD ORKMOB:

- 1 Nob m. bolter og økse
- 2 'Eavyboyz m. Missilelauncher/
Autocannon
- 9 Orkboyz m. Bolters

DA "OI!"

Nobz har foruden de almindelige 4 APs, 2 extra "Oi!" points der repræsenterer deres højtråbende ordregivning. Disse 2

OPs kan deles ud til en eller flere orker inden for 1 gangsektions afstand af Nob'en. Nob'en kan ikke ræbe igennem døre og effektmarkører (fx. flammer). Som CPs kan OPs også bruges i modstanderens tur, forudsat at mindst én af orkerne har LOS til en aktiveret marine. En Warboss har ikke mindre end 3 OPs. Hvad der mere er at sige om de grønne helte skulle gerne fremgå af tabellerne på de næste sider. Spørgsmål, kommentarer eller rettelser modtages meget gerne i brevkassen.

DA GAME

Det er det 41. årtusinde og galaxen er rød af blod. Kun den guddommelige kejser og hans psykiske kræfter hindrer menneskehedens totale udslættelse. Hans endeløse hære af dødsforagtede Space Marines har modstået utallige invasioner af Kaos gudernes frygtelige hærskarer, blodhungrende Genestealere og ikke mindst - Orker!

I galaxens yderste tåger, tæt på Ork-space, lå Artikols - en nybyggerverden med den største forekomst af Iridium i den østre spiralarm. De oprindelige nybyggeres primitive byer var forlængst begravede under lag på lag af de samfund, der som groteske termitboer voksede op mod den dybrøde himmel. Minedriften voksede og befolkningstilvæksten eksploderede. Guvenøren var alt andet end forberedt, da orkerne angreb!

De første bølger af krigslystne orker skyllede over Artikolos i et rasende tempo, og udslættede alt i deres kølvand. Guvenøren var blandt de første ofre, da orkerne ved et uheld landede deres første invasionsskib midt i hans private badstue. I løbet af få dage var Artikolos løbet over ende, og de sidste overlevende havde forskanset sig i ruinerne af et bykomplex.

Kaptajn Jonn Longinus vidste at der kunne gå uger før en undsætning nåede frem, og de havde kun ammunition til få timer. Kampene rasede allerede ved de inderste mure og de var for længe blevet afskåret fra de store våbenkamre. Så pludselig viste der sig en chance. Odds'ne var elendige, men en chance var det...



MISSION 1

En kraftig eksplosion havde afdækket nogle dybtliggende gangsystemer fra de første nybyggeres tid. Et hurtigt scan afslørede at gangene ledte hen under våbenkamrene, men at orkerne også havde fundet vej derved. Kaptajn Longinus kendte risikoen, men sendte alligevel 5 af sine fineste marines derved.

OBJECTIVES

Squad Titus skal sikre de 3 *entry areas* og udslætte alle orker; orkerne forsøger at forhindre dette.

FORCES

Squad Titus: En komplet squad med flamer.

Orker: En standard Mob (12 orker) med Missilauncher og Assault Cannon.

DEPLOYMENT

Squad Titus stiller op på den gråtonede sektion. Orkerne kan sende op til 4 boyz ind per runde.

SPECIAL RULES

Entry-areas kan sikres efter de normale regler. Orker er aldrig tvunget til at "lurke", men det er stadig tilladt.

VICTORY

Marinerne skal sikre mindst 2 *entry areas* - ellers er kampagnen tabt (og vundet for orkerne). Missionen kan ikke afsluttes før alle orker er døde! Notér hvilke marines der evt. overlever...

STORMLØB!

Vejen til våbenkamrene var nu sikret. Squad Paulus trængte sig snart efter igennem de smalle passager og de grønne bunker af døde orker. Det overraskede dem noget ikke at møde modstand, men det var blot stilhed før stormen! Mens to marinere transportererede ammunitionen tilbage, dækkede Squad Paulus deres ryg. Så skete det!

OBJECTIVES

Orkerne forsøger at trænge ned i gangene via den gråtonede passage - Squad Paulus skal forhindre dette.

FORCES

Squad Paulus: En komplet squad med flamer.

Orker: En Udvidet Mob på 16 orker: 1 Nob, 4 'Eavyboyz og 11 orkboyz.

DEPLOYMENT

Squad Paulus kan frit placeres overalt (dog ikke i de grå felter). Døre er åbne eller lukkede efter behag. Marinespilleren stiller også alle Crate og Rubble markørerne op. Orkerne rykker først og kan sende lige så mange boyz ind per runde, som der er plads til.

SPECIAL RULES

Efter 5. runde ankommer der en orkboy hver runde i et *entry area* efter eget valg.

VICTORY

Squad Paulus skal holde stand i 8 runder, før de kan trække sig tilbage. Hvis orkerne inden for dette tidsrum formår at rykke 5 boyz ind på de gråtonede felter, er missionen tabt. Notér igen hvilke marines der evt. overlever.



De sidste meldinger fra Squad Paulus havde været foruroligende. Longinus ventede sammenbidt på at marinerne med ammunitionen skulle komme, men pludselig blev han revet ud af sine tanker da hans scanner gik amok. Der lød en høj eksplosion og fra et sted i nærheden vrimlede det ind med grønne blips: Orker der allesammen myldrede mod der hvor resterne af Squad Paulus og den altafgørende ammunition skulle komme fra. Der var kun ét at gøre. "Følg mig!"...

OBJECTIVES

Orkerne vil for enhver pris forhindre at ammunitionen når frem. Marinerne har det lige omvendt...

FORCES

Squad Longinus: 1 kaptajn med PowerSword, Stormbolter og GrenadeLauncher, 3 alm. marines og en marine m. Flamer.

Squad Paulus: Alle overlevende. Squad Titus: Alle overlevende. Transporthold: 2 alm. mariner.

Orkerne: 1 udvidet Mob på 16 orker: 1 Nob, 4 'Eavyboys og 11 Orkboyz. Derudover en Warboss (3 OPs extra).

DEPLOYMENT

Squad Longinus stiller op på det gråtonede felt. Transportmarinerne skubber hver en 2-felters kassebrik foran sig. De stilles i felterne mærket "T". Resterne af de to andre squads kommer også ind af T-felterne, når Transportmarinerne har flyttet sig.

Orkerne benytter det store entryarea indtil efter 3. tur, hvor de selv må vælge hvilke de vil bruge. De må sende lige så mange Boyz ind ad gangen som de vil.

SPECIAL RULES

Enhver der skubber en transportvogn har kun 3 APs per tur. Skulle det blive nødvendigt kan transportmarinerne altså godt erstattes af andre og transportmarinerne kæmper (hvis de lader vognene stå) på lige fod med de andre. Ellers kan de kun tage imod og er meget sårbare. Ammunitionskasserne er meget solide og kan praktisk talt ikke ødelægges. Orkerne får efter 3. tur 1 extra Orkboy ind per tur indtil 13. tur.

VICTORY

Marinerne kan kun sejre ved at få ammunitionen ud på exitfeltet. Hvis de kun får den ene derud er det uafgjort. Alt andet er en orksejr. Håbet er lysegrønt?

Tak til Frederik Ammitzbøll!

HVER ORC: 4 AP's	
	ORKBOYS
FORWARD 1	1
BACK 1	2
SIDE 1	-
90°	1
180°	2
FIRE	1
OVERWATCH	2
CLEAR J.	1
FORW.+FIRE	1
BACK'+FIRE	2
FIRE H.	2
CL. ASS.	1
OP/CL.	1

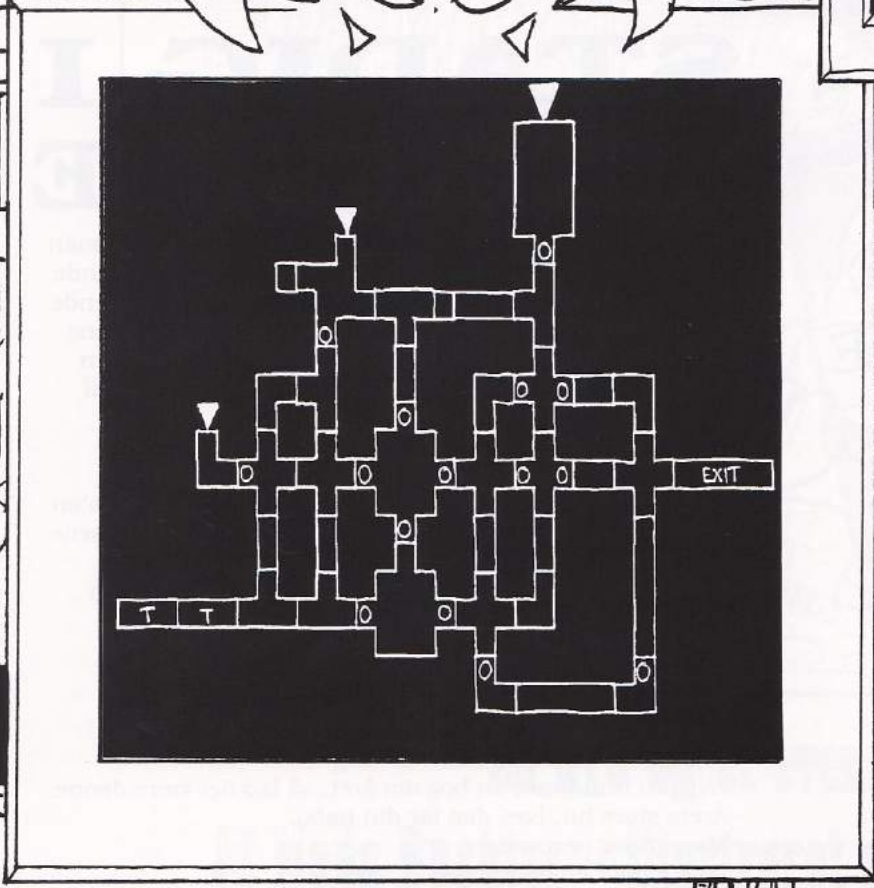
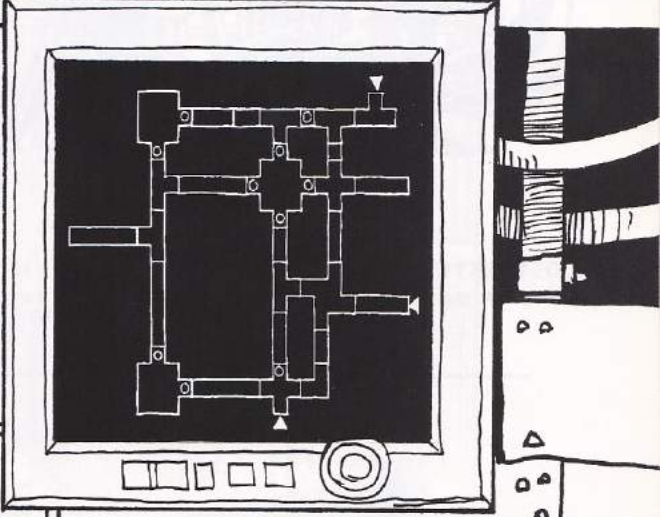
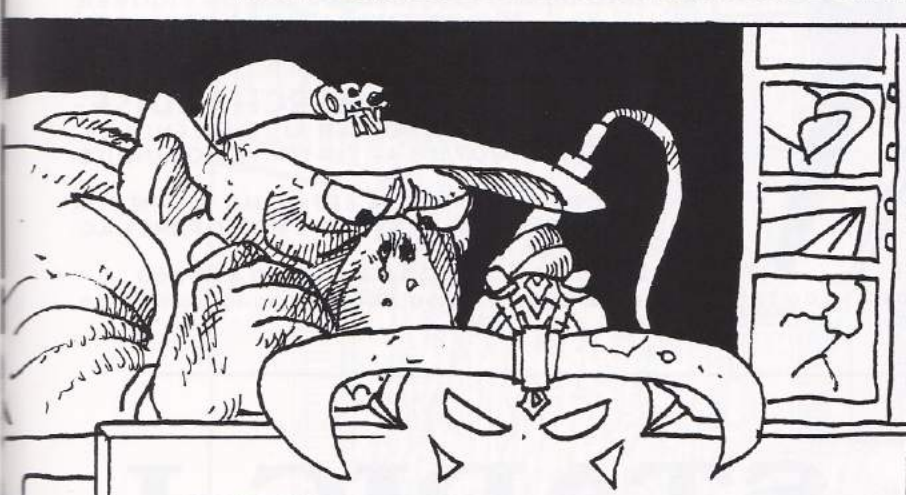
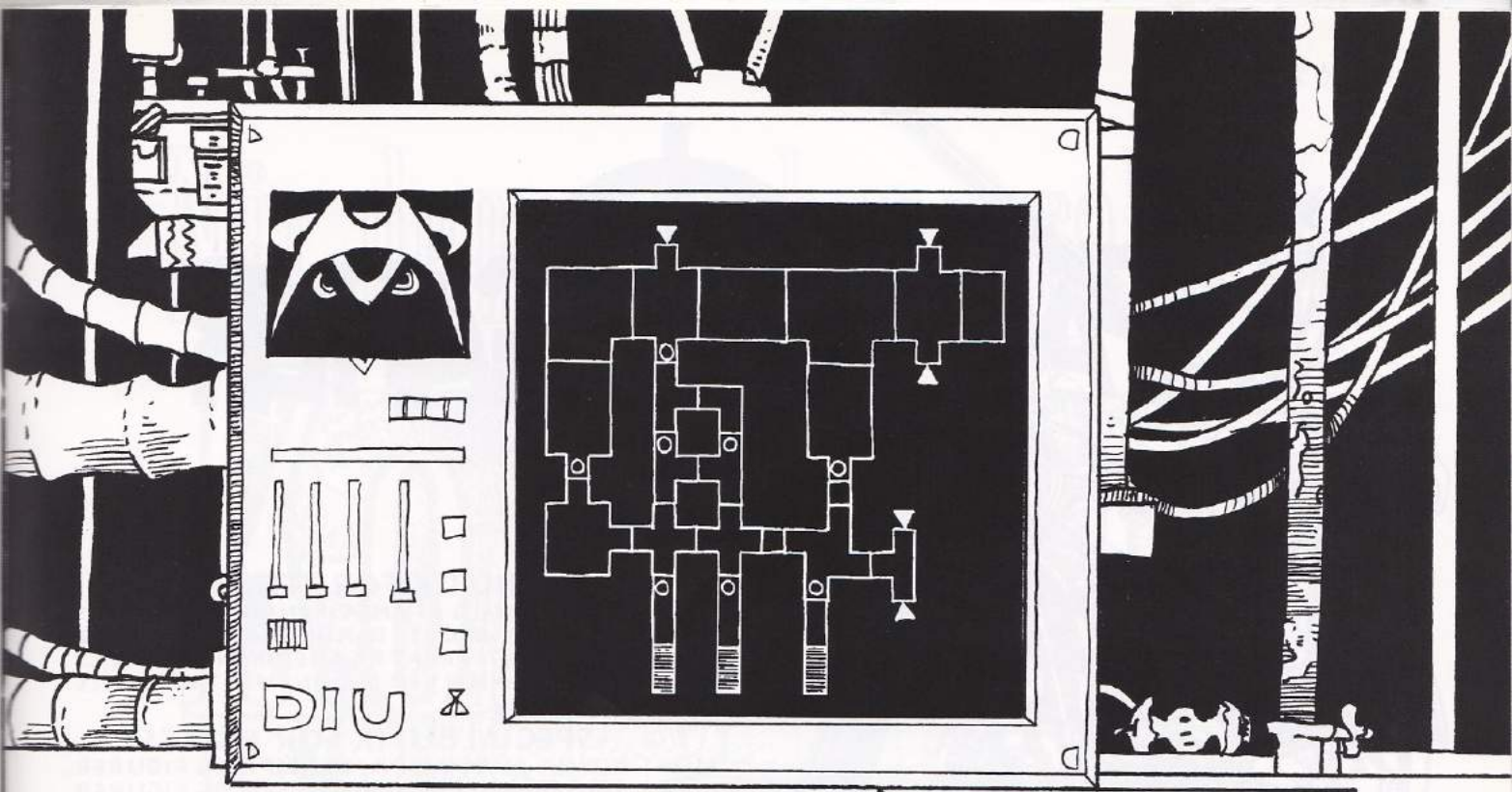
CHARACTERS

RANK	CLOSE ASSAULT SKILL BONUS	CP'S	TIMER BONUS
ORKBOY	-2	0	-
'EAVYBOY	-3	0	-
NOB	-1	2	+ 0.30
WARBOSS	0	3	+ 0.30

ORKERNES TIMER STARTER NORMALT VED 2.00 MINUTTER + BONUS'ER

RANGED WEAPONS

	RANGE	AREA OF EFF.	DICE (D6)	ORK	MARINE	AMMO	RELOAD	SUS	OVER
STORM BOLTER	UL/12	Target	2	4	6	UL	No	Yes	Yes
H. FLAMER	12	Section	1	AUTO	2	6	4 Aps	No	No
ASSAULT CANNON BURST	UL/12	Target	3	3	5	10	4 Aps	Yes	Yes
FULL AUTO	UL	Fire Arc	3	AUTO	3	10	4 Aps	No	No
MALFUNCTION	0	Section	1	AUTO	AUTO	-	-	-	-
MISSILE LAUNCHER (CRACK)	UL	Target	1	AUTO	3	UL	-	No	No
AUTO CANNON									
RANGE 1-12	12	Target	1	AUTO	4	UL	-	Yes	No
RANGE 13+	UL	Target	1	AUTO	5	UL	-	Yes	No





FARAOS CIGARER

- SPECIALBUTIK FOR TEGNESERIER -
 DANMARKS STØRSTE UDVALG AF AMERIKANSKE BACK ISSUES.
 BRUGTE DÅNSKE 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

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.



Når den røde hane galer på

KORKEGLEN



En kro og et eventyr

Af Mads Buchter • Illustreret af Palle Schmidt

GMs intro

Dette lille AD&D eventyr skal ses som en introduktion til byen *Krangor*. Der vil følge en nøjere beskrivelse af byen med kort osv. i næste nummer af FØNIX.

Krangor er en stor by. Den ligger ved en kyst under sydlige himmelstrøg. Landskabet omkring byen er bølgende og frugtbar og præget af en masse plantager, der drives med slaver. Langs vejene bliver der flere og flere kroer, efterhånden som man nærmer sig byen.

Selve byen er meget levende, og gaderne er altid fyldt med mennesker, bortset fra ved middagstid, hvor det bliver for varmt til at lave andet end at sidde i skyggen. Her er der så til gengæld fyldt på restauranter, kroer og udskænkingssteder. Selve eventyret udspiller sig på kroen *Korkegen*. *Korkegen* kan være en glimrende baggrund for intriger og skumle plots, og man vil kunne bruge stedet som indfaldsvinkel til andre eventyr. Grundplanen og den grundige beskrivelse af kroen gør, at man med lethed kan bruge kroen i en hvilken som helst sammenhæng. Det vigtige er, at spillerne får en god fornemmelse af det summende liv i byen generelt og i kroen specifikt, og derfor er der lagt et antal hændelser ind, der skal fremhæve dette. Nogle af hændelserne kan dog, i forbindelse med de involverede personer, fungere som indgange til nye eventyr.

Spillernes intro

I er kommet rejsende til byen *Krangor* og er ankommet sidst på aftenen, umiddelbart før byportene lukkes. På trods af det sene tidspunkt er der masser af mennesker i gaderne, men også mange på vej ud af byen med tomme kærre, kurve og vogne. Der er også en del fulde vogne med respektskabende overlæs af skidt og skrald, der skal køres ud af byen. I har en besluttet fornemmelse af at være på vej mod strømmen, og når de store vaklende vogne belæsses med skidt kommer tromlende ned gennem de smalle gader må alle flytte sig. Byens større gader er efter mørkets frembrud oplyst med olielamper, og lygterne tændes af vægtere som i bevæger jer gennem byen. Efter at have spurgt om vej til en god kro, er I blevet henvist til *Korkegen*.

I bliver mødt i døren af en middelhøj, halvskaldet mand, der introducerer sig som kroværten (*Vittorio*) og viser vej til netop det antal værelser I havde tænkt jer. Han er venlig, men lidt kort for hovedet pga. travlheden. Det er nogle behagelige værelser, med et varmt bad gjort klar til hver.

Korkegen

Kroen er en stor bygning, hvor selve krostuen og de bedste værelser ligger i den centrale bygning, og de to tilstødende længer rummer yderligere nogle værelser, stald, forråds-kamre osv. Tilbygningen har på første sal en svalegang langs den indre gård, der giver adgang til værelserne. Midt i gården står det mægtige egetræ, der har givet kroen dens navn.

Den ligger i et af de bedre kvarterer i *Krangor*.

Kroen er kendt som en af de bedste i *Krangor* (Den er i hvert fald dyr), og den hæver sig da også langt over de fleste andre både hvad angår betjening, mad og værelsernes kvalitet. Resultatet er et eksklusivt sted, der frekventeres af mange indflydelsesrige mennesker, og hvor der altid sker et eller andet. Mange intriger, handler og planer er kommet til verden netop på *Korkegen*. Livet på kroen er pulserende. Omkring måltiderne og om aftenen, hvor der både kommer spillemænd og historiefortællere til kroen for at underholde, er der stuvende fuldt og fuld tryk på.

GMs oplysninger: Selve egen på gårdspladsen er besjælet med en træalf, der så længe egen står, giver gårdspladsen en velsignet kraft. Enhver, der ikke er decideret ondskabsfuld, vil føle sig godt tilpas i nærheden af træet. Enhver, der beskadiger træet eller blot forsøger at sakke det, vil blive ramt af træalfens forbandelse.



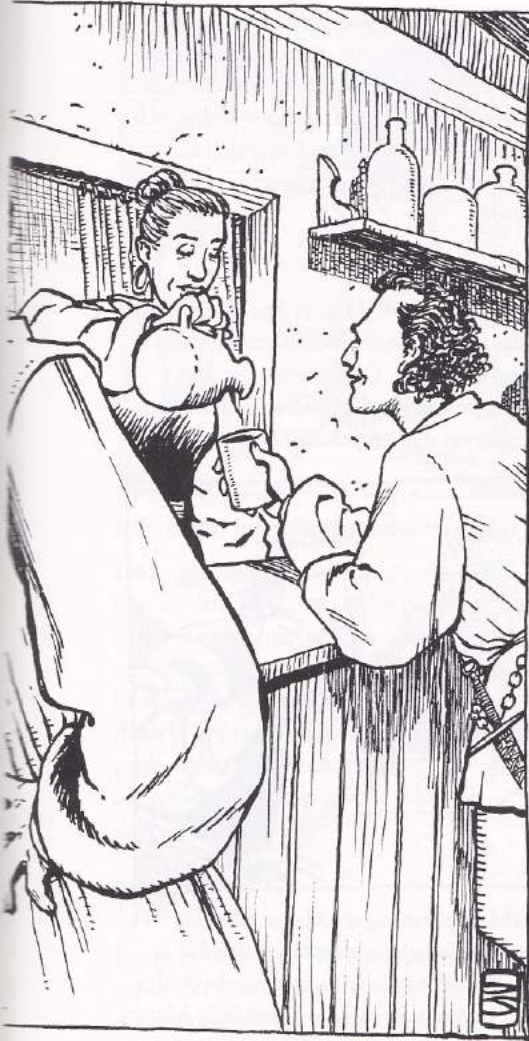
Personer

Vittorio

En middelhøj, halvskaldet, lidt tyk, mand, der som regel ses på vej et eller andet sted hen, skiftevis i samtale med gæster og personale. Han er ejer af *Korkegen* gennem de seneste to årtier.

Ingen aner noget som helst om hans fortid, eller hvordan han fik penge til at opkøbe *Korkegen* fra den tidligere ejer. Han er uhyre vennsæl. Selvom han gør meget ud af at gøre opmærksom på, at han ikke er det mindste synsk, er han unaturligt god til at forudsige sine gæsters ønsker, stamgæsters ankomst osv.

GMs oplysninger: Vittorio er tidligere spion og topdiplomat for kejseren, men svindledede ham for et meget stort beløb. Vittorio ser meget anderledes ud nu fra hvad han gjorde dengang, og derfor har han kunnet drive kro uden at blive genkendt. Vittorio elsker sin kone, men han har en elskerinde ude i byen, som han også har en lille pige med.



Krofatter Vittorio og og hans skønne kone Nadina hygger om gæsterne.

Nadima

Vittorios kone. Selvom hun ikke er ung længere, er hun stadigvæk en meget smuk kvinde. Det er hende, der står for ansættelsen og udlæringen af tjenestepiger. I det daglige leder hun dem med hård hånd, men da hun selv er af fattig familie og har giftet sig med en rig mand, lærer hun sine piger, hvad de har brug for at vide for at kunne gøre det samme. Hun er som regel klædt i blåt, og er meget kort for hovedet, når hun bevæger sig rundt i kroen. Når noget går galt, dukker hun op med det samme for at få orden på tingene. Selv på gæsterne kan hun virke intimiderende, så de fleste opfører sig pænt, når hun er i nærheden, og det er hun hele tiden.

GMs oplysninger: Nadima følger sine pigers gøren og laden, og gør sit bedste for at hjælpe dem, også efter de har forladt korkegen. Spillerne kan godt blive hyret til at hjælpe en ung "damsel in distress".

Anselm

Vittorio og Nadimas eneste søn. Han er en driftig ung mand, der hjælper sin far og mor med forretningen. Han er ikke særligt stor og meget slank. Selvom han ikke taler meget, er han behagelig at være i nærheden af. Han er dog, som sin far, hele tiden i gang med noget og på vej et eller andet sted hen, også ud i byen.

GMs oplysninger: Anselm er samtidigt en af Krangors dygtigste tyve og spioner. Han forsyner sin far med de oplysninger, han skal bruge for at køre sit "jeger-ikke-synsk"-show. Anselms bedste ven fra barndommen blev optaget i tyvelauget. Han lærte Anselm en masse, men da tyvelauget fik mistanke om at han videregav hemmeligheder, blev han myrdet. Siden har Anselm modarbejdet tyvelauget på alle mulige måder. Enhver, der kommer i vanskeligheder med dem, kan regne med hans hjælp. Han skjuler sit anti-tyve arbejde under en hemmelig identitet - "Falken".

Rotin

En fast gæst på korkegen. Han er adelig og lever det søde liv på kroen. Han er meget rigt klædt og ses som regel ved sit stambord i et hjørne, hvor han spiser, taler med forskellige folk, spiller og i det hele taget synes at leve livet. Han er sjældent væk fra bordet længe ad gangen.



GMs oplysninger: Rotin lever af at opsnappe, sælge og videresælge oplysninger, formidle kontakter og mægle i forhandlinger. Han er også en habil spiller og holder sig ikke for god til at afpresse lidt af og til.

Han er fuldstændigt blottet for loyalitet og arbejder kun for egen vinding. Hans arbejdsområde er kroen og han er ekspert i at vide nøjagtigt hvad, der kan høres hvor osv. Han vil f.eks. altid vide, hvornår den næste store karavane kommer til byen, hvor mange vagter der er med osv. Selvom han sælger oplysningerne til tyvelauget kan han sagtens finde på at sælge oplysninger til karavanen, om at den vil blive overfaldet. Så længe der er penge i det. Rotin er både dygtig og forsigtig - alt hvad der kan indebære en personlig risiko vil derfor foregå gennem mellemmand osv. Spillerne bør aldrig få andet end en mistanke om, at han står bag dette eller hint. Anselm og Rotin omgås hinanden med stor forsigtighed, da de er nogenlunde lige dygtige og ikke helt sikre på, hvor de har hinanden.

Rotin har en tendens til at indlede alle sine sætninger med, "Undskyld, men jeg kunne ikke undgå at høre..."

Asko

En dover, staldknægt, der er fræk som en slagterhund. Han driver rundt i gården det meste af dagen, uden at foretage sig noget fornuftigt. Hans ansigt er præget af et stupidt udtryk, med snot ud af næsen og åbentstående mund.

GMs oplysninger: Asko er utroligt dygtig til at dukke sig, undgå slag, spark og kastede genstande og samtidigt lade som om han er blevet ramt. Asko har meget skarpe sanser, og er betydeligt kvikkere end han lader folk vide. Han kan, hvis man bliver venner med ham, være til stor hjælp.

Sannara

En ung, smuk, sexet, charmerende og meget rig adelig kvinde, der bor mere eller mindre fast på korkegen. Hendes mand er en meget rig købmand, der rejser meget. Hun er meget ombejlet. Det er hele tiden nye unge mænd hun omgiver sig med, og hun indtager de fleste af sine måltider i krostuen omgivet af to eller tre af disse. Hun ler meget og flirter uhæmmet med de fleste.

GMs oplysninger: Sannara er en onskabsfuld mæ. Hun trækker unge mænd til sig, men kun for at udnytte dem og ødelægge dem. Hun elsker dyreting og penge, så hun vrider de forelskede unge mænd til det sidste, før hun kaster dem fra sig som skidt. Hun driver hælervirksomhed uden om tyvelauget

gennem sine unge mænd, hvad der er ret livsfarligt (for dem). Hun opfordrer dem til at bruge alle deres penge på hende, stjæle ting til hende, slå folk ihjel for hende, alt med andre ord, men på en sublim og diskret måde, så de aldrig får mistanke om hendes manipulation. De unge mænd ender som regel med at slå sig selv eller hinanden ihjel, blive myrdet, henrettet, eller havne på fattiggården. De der gennemskuer Sannara og kommer ud i tide, får hun som regel ram på på anden vis. Hun er totalt pervers.

Hendes mand Gatsepo er i virkeligheden en sort troldmand og er næsten endnu værre. Han holder Sannara ung ved en gang årligt rituelt at ofre unge piger, og lade hende bade i deres blod. De er begge meget forsigtige, men dødsfarlige, hvis de føler sig truede.



Mareva

En ung smuk, kultiveret, alvorfuld serveringspige. Hun har sort hår og meget blå øjne.

GMs oplysninger: Mareva er faktisk adelig og hedder Mareva da Alva, men efter hendes fars død formøblede hendes storebror hele boet efter at være faldet i kløerne på Sannara. Mareva udgiver sig nu for at være en pige fra borgerskabet, hvis familie er død. Hendes mål er at få ram på Sannara, men hun er forsigtig, fordi hendes broder inden han begik selvmord skrev et brev til hende, hvor han afslørede Sannaras sande natur. Hun ved dog ikke noget om de overnaturlige aspekter af sagen. Mere om Alva-familien i næste nummer af FØNIX.

Braklavor

Han er en driftig købmand. Han køber og sælger alt, hvad han tror han kan tjene noget på, men han ved mest om stof og krydderier. Når han er på kroen, driver han rundt fra bord til bord og taler med tilrejsende handlende og købmænd, for at se om han kan gøre en god handel.



GMs oplysninger: Braklavor er i det skjulte lobbyist for en indflydelsesrig bevægelse, der hedder seperatistene. Deres mål er at løsrive byen Krangor fra kejserdømmet og forvandle den til en selvstændig bystat. Bevægelsen er forbudt.

Klavus

Korkegens kok. Han er lige så egensindig, opfarende og kværulerende som han er dygtig. Den eneste, der kan dæmpe ham ned er Vittorio, som han nærer en dyb respekt og loyalitet for.



GMs oplysninger: Klavus blev for mange år siden dømt til døden for at have dræbt en adelig, der havde voldtaget hans datter. Vittorio reddede Klavus med sig, da han selv gik under jorden. Klavus kone er død, men hans datter bor i byen, lykkeligt gift. Klavus ville give sit liv for Vittorio.

Enak

En halvsenil gammel mand med et langt, vildt uredt hår og skæg. Han er kroens vinsmager. Enak er skør i bolden og har en vanvittig kærlighed til korkpropper, men kroens ry for at servere fantastiske vine skyldes udelukkende ham. Når han ikke er i vinkælderen, sidder han som regel ude i korkegens skygge.



Kroton

En garvet kriger, lejesoldat og eventyrer, der mellem sine opgaver bor på Korkegen. Han er dygtig til at fortælle sine historier og give gode råd og vejledning (helst mod betaling).

Han træffes oftest i slyngelstuen med et krus øl i hånden.

GMs oplysninger: I virkeligheden er Kroton en habil svindler, der snyder og bedrager enhver, der hyrer ham. Han vil undgå enhver fare, men er altid dygtig til at forklare ("Ham der? Næh, det var ikke ham, jeg blev hyret til at slå ihjel. Ham jeg blev hyret til at slå ihjel ligger på bunden af havnen! Men hvis I vil ha' mig til at klare en mere, så koster det ekstra!"). Han kan dog (mod betaling) formidle kontakt til folk, der kan det de bliver hyret til. Krotons råd kan også være sunde nok.



I Korkegens krostue kan man altid tage et lystigt spil - enten om penge eller om ære.

GMs oplysninger: Enak er i virkeligheden en druide, der arbejder på kroen for at kunne pleje og beskytte den hellige eg. Korkpropper skåret af korkegens bark gør, at vine der lagres i flasker med disse propper bliver utroligt gode. Han genbruger propperne, og bliver ude af sig selv, når en prop går i stykker og ikke kan bruges igen.

Typier

Dette er ikke specifikke personer, men typer, der næsten altid kan træffes en eller flere af på Korkegen. Det skal huskes, at fordi Korkegen er den kro den er, er de fleste af gæsterne enten relativt velstående, eller udgiver sig for at være det, for at være smarte eller for at snyde nogen.

Købmænd/Handlende

Dette er som oftest personer, som er kommet til byen med et parti varer, der enten skal afsættes eller er blevet afsat. De har ofte penge på lommen, men holder godt fast i dem. De ses som regel i samtale nogle stykker ad gangen. De spiser og drikker godt. Af og til spiller de, men sjældent for store beløb.

De adelige

De er rigt klædte. Mændene er altid bevæbnede med kårder eller sværd. De færdes sjældent alene. Som regel har de oppassere med og følges ofte med andre adelige. De kan opføre sig ret arrogant og forlanger respekt fra de lavere klasser. Deres æresbegreber udstrækker sig ikke til personligt at hævne fornærmelser fra folk af lavere klasser (det har man folk til). De laver sjældent noget fornuftigt (det har man også folk til). Som oftest ses de spillende, drikkende, spisende, festende osv.

De rige

Denne flok mennesker kan opdeles i to grupper: De mere fornuftige, arbejdsomme, der ikke forsøger at udgive sig for noget de ikke er, og de, der ser op til de adelige og forsøger at efterligne dem på alle måder (se ovenfor). De mere fornuftige kan både være på kroen for at spise og drikke, men kan også være i gang med forhandlinger osv.

De rejsende

Dette er en meget sammensat gruppe, og de kan komme mange steder fra. Enten har de haft Krangor som mål, eller de er på vej videre.

De kan ofte fortælle historier fra fjerne steder og vil også gerne høre andres. De er ofte nysgerrige, med lyst til at se, høre og opleve ting. De er som regel kun indkvarterede på kroen nogle få dage, hvor de kun vil være til stede omkring måltiderne for at udveksle historier og om aftenen for at opleve livet der.

Lyssky elementer

Denne gruppe omfatter lommetyve, spillehajer, alfonser og svindlere, der er på kroen når der er mange mennesker for at tjene nogle penge. Afhængigt af hvor mange penge de forsøger at score, vil de være at finde enten i "slyngelstuen" eller krostuen. De udgiver sig altid for at være noget andet end det de er, for ikke at blive smidt ud fra kroen.

Embedsmænd

Denne gruppe borgere omfatter officerer fra byvagt, toldere, skrivere, fuldmægtige osv. De har som regel ikke så mange penge, men er ret overbevist om deres egen vigtighed. De diskuterer som regel politik over deres fyraftens vin.

Næringsdrivende

Disse kan være håndværkere, butiksindehavere osv. De kommer både til kroen for at slappe af og for at pleje omgang med kollegaer og kunder. Der vil i denne gruppe ofte kunne mærkes en vis modvilje mod de adelige og embedsmændene.

Festende

På kroen vil der altid være en god del folk, der kun er på kroen for at have det sjovt. Nogle af dem spiller, nogle danser, nogle spiser og de drikker alle sammen. Der kan godt være nogle ubehagelige typer blandt dem, men notoriske slagsbrødre slippes ikke ind på kroen, så slåskampe er ikke fast kost. De fleste slagsbrødre vil flygte, hvis der trækkes blankt, hvad der dog ikke betyder, at de ikke kan finde på at vende tilbage med byvagt, forstærkninger eller bare vente ude i mørket med en kølle.

Scenariet

Det eventyr der udspiller sig på Korkegen, har flere aspekter og plots, som spillerne kan rode rundt i. Det hele skulle dog gerne ende med, at spillerne føler, at de har løst et eller andet, og har fået lyst til at vende tilbage til Korkegen. De begivenheder og personer der optræder i scenariet kan også være indfaldsvinkler til nye eventyr (se senere).

Når den røde hane galer

Rotin er kommet undervejs med at Braklavor og en gæst på kroen ved navn Azan hemmeligt skal mødes på Azans værelse. Da han ikke har til sinde at lade muligheden for at opsnappe noget spændende gå til spille, har han hyret en spion ved navn Georgio til at aflytte

mødet. Hans problem er imidlertid, at han skal bruge spillernes værelse (eller et af dem) for at bringe sin spion i position til at aflytte mødet. Azan er en troldmand Braklavor har hyret til at dræbe to af de mest fremstående modstandere af seperatisterne. Dette har han gjort med magiske ildkugler, der har brændt de to ihjel. Disse to mærkelige brande vil være på alles læber. Dette er et sidste møde, hvor Azan skal betales inden han rejser hjem.

Sideløbende historier

Risus diabolis (det djævelske smil)

En af Vittorios tidligere kollegaer fra det kejserlige diplomati, Oined d'Utref, har indkvarteret sig på kroen. Han har boet på kroen før, men har nu set Anselm, der ligner Vittorio som ung. Han har derfor mere eller mindre regnet ud, hvem Vittorio må være. Vittorio har dog opdaget dette og har besluttet sig for at skaffe sig af med ham.

Den hængte mand

En rigmandssøn ved navn Karan har i måneder levet langt over evne i selskab med Sannara. Han er dybt forgældet, og er netop blevet gjort arveløs af sin far, der endvidere har nægtet at dække den oparbejdede gæld. Den unge mand er fortvivlet og desperat.

Når lykken vender

En stinkende beruset rigmand vil invitere spillerne til at spille om penge. Han vil netop denne aften være ret uheldig og vil være let at blanke af. Han ender med at udskrive et skøde på sin fædrende gård med alt hvad dertil hører. Når han taber sine penge, vil han vende tilbage senere og forsøge at røve pengene tilbage.

Hændelser

Solnedgang/tidlig aften

Spillerne indkvarterer sig på Korkegen. Efter de har badet, vil der blive serveret mad i restauranten, der er helt fyldt med mennesker. Det kan ikke undgås, at spillerne kommer til at sidde til bords med et antal fremmede. Alle vil snakke om de mærkelige dødsfald, hvor to fremstående borgere er brændt ihjel under mystiske omstændigheder. Spillerne kommer til at sidde til bords med Oined d'Utref, en ældre mand, der virker som om han er i fremragende humør. Han herser både med serve-

ringspigerne, køkkenpersonalet og værten, og mærkeligt nok er der ingen, der brokker sig. Midt under middagen vil han blive mærkeligt stiv i blikket og langsomt begynde at smile et meget stift smil. Han bliver siddende ret op og ned, men er stendød.

I mandens lommer kan findes et ikke ubetydeligt antal guldmønter og et brev henvendt til en Ticrem (Handout 1). Brevet beklager en lang adskillelse og ser med glæde gyldne tider i møde. Det er utvivlsomt et afpresningsbrev. Klavus har forgiftet hans mad. Giften vil kunne findes på Klavus værelse på kroen. Spillerne bør få chancen for at være de første, der opdager dødsfaldet.

Byvagten vil erklære, at manden er død af et anfald. Kejserens håndgangne mænd er ikke særligt populære i Krangor.

Aften

Spillerne vil blive opsøgt af en vis Georgio, der vil forsøge at bytte værelse med spillerne. Hvis dette ikke lykkes vil han forsøge at købe værelset fra dem. Hvis det heller ikke lykkes, vil han øjensynligt miste interessen helt og slå det hele hen som en vittighed.

Sannara trækker sig tilbage til sine værelser med et følge på tre unge mænd, efter at have indtaget et overdådigt måltid i deres selskab. Den ene unge mand virker helt overstadig.

En rig mand ved navn "Lucky" Luigi vil overtale spillerne til at spille om penge. Alle omkringsiddende vil kunne fortælle om Luigis fantastiske held og advare mod at spille mod ham. Luigi vil smile et overlegent smil og tilbyde at forære spillerne et beløb til at indlede spillet med, hvis de ikke tør. Spillerne vinder og vinder indtil Luigi er blanket af. Det sidste spillerne vinder er et skøde på et hus et eller andet ubestemmeligt sted.

Luigi vil også tilbyde at spille om sit tøj. Luigi vil blive mere og mere ophidset som spillet skrider frem og ender med at anklage spillerne for snyd, hvorefter nogle af dem Luigi har vundet fra de andre aftener med fornøjelse vil smide ham ud. Bagefter vil der være jubel, og gratis øl til spillerne.

Nat

Hvis spillerne har ladet Georgio få deres værelse, vil han gennem en hemmelig gang få adgang til et mellemrum mellem de øverste værelses loft og høløftets gulv. Herfra vil han aflytte det hemmelige møde, men blive opdaget og flygte tilbage til sit værelse, der snart efter udbrænder uden overhovedet at beskadige andre dele af bygningen. En eventuel undersøgelse af tomten vil afsløre den hemmelige passage bag et udbrændt skab. En grundig undersøgelse af loftsrummet vil vise, hvor han har været henne at spionere.

Hvis ikke spillerne har ladet Georgio få værelset vil en af dem halvt i søvne se en mærkelig mand passere gennem værelset og forsvinde ind i et stort skab. Det er Georgio, der er brudt ind i værelset og benytter den hemmelige gang, gemt bag skabet. Hvis spillerne leder, vil de efter nogen tids søgen kunne finde den hemmelige dør og mekanismen, der udløser den. De vil hermed få adgang til loftsrummet, hvorfra de vil kunne overheøre samtaler i et antal af rummene. Bla. vil de overheøre en samtale mellem Sannara og den unge rigmandssøn Karan, hvor han først beder hende om at gifte sig med ham, hvorefter hun håner ham. Han vil true med selvmord og løbe grædende ud af rummet.





Der kræves stor forsigtighed at mave sig hen over tagbjælkerne på det lave, støvede loft. Enkelte steder strømmer et svagt lys op mellem revner i værelsernes loft. Når spillerne kommer for tæt på det sted, hvor Georgio ligger og gemmer sig, vil de lige nå at få en lille bid af samtalen mellem Braklavor og Azan der afslører sammenhængen, før Georgio springer op for at flygte. I forvirringen træder han forkert på loftsbjælkerne og falder igennem de knirkende brædder ned i værelset, hvor det hemmelige møde foregår. Han vil flygte ud i gården, hvor han pludselig bryder i brand.

Spillerne bør have chancen for at trække sig ubemærket tilbage til deres værelser. Hvis de vælger at give sig til kende, vil også de være i livsfare. Braklavor vil hurtigst muligt søge ind på sit værelse. Tilkaldte byvagter vil kort undersøge Georgios værelse og så erklære, at der er tale om spontan menneskelig selvan-tændelse. På Georgios værelse vil spillerne kunne finde en side revet ud af en vis Olfos dagbog (handout 2).

Sen nat

Karan forlader sit værelse med et reb. Han går hen til selve korkegen, hvor han binder rebet fast i en stor gren, lægger en løkke om halsen, træder af bænken og trækker benene op. Han dør, hvis han ikke undsættes med det samme.

Pga. de tidligere hændelser vil der sandsynligvis være folk i gården, der vil se selvmordet. På hans værelse vil man kunne finde hans gældsbeviser, brevet fra hans far, der beklager hans manglende fornuft og gør ham arveløs, samt et større antal hede breve, der er underskrevet "Din S". Det vil dog vise sig ikke at være Sannaras underskrift, hvis nogen gider at undersøge det. Hun får altid sådanne breve skrevet af en anden. Hvis spillerne løber rundt, har de en god chance for at se Karan på vej hen til korkegen med et eller andet under armen (et reb). Hvis han når at hænge sig vil al Korkegens vin blive sur.

Tidlig morgen

Spillerne, der med stor sandsynlighed har lagt sig til at sove ovenpå nattens postyr, vil blive vækket af en person, der sidder udenfor deres dør og siger som en kat. Det er Luigi, der er vendt tilbage med to køllesvingende bonderøve for at få sine penge og sit skøde igen. Han vil grine henrykt af de morgensure spillere, når hans håndlangere går på dem. Køllesvingerne kan forholdsvist let bankes eller overbevises om, at Luigi ikke vil kunne betale dem, hvorefter de vil tæske ham.

Solopgang

Azan er nede i krostuen for at indtage sin morgenmad, inden han påbegynder sin hjemrejse. På Azans værelse vil man kunne finde magiske bøger, der i kyndige hænder vil bevise, at han er en troldmand. Der vil også kunne findes en stor mængde guld (betaling for leje-mordene).

Afslutning og problemløsning

Afslører spillerne, at Klavus har myrdet kejserens mand, vil han flygte. I virkeligheden vil han gemme sig i kroens kælder, hvor han vil vente på at kunne gennemgå samme ansigtsbehandling som Vittorio. Efter et par uger vil kroen få en "ny" kok, med nogenlunde samme opførsel som Klavus. Man kan selvfølgelig også lade Vittorio overtale spillerne til at lade være med at afsløre Klavus. Han vil gå ret langt for at forhindre afsløringen. Byvagten vil under alle omstændigheder være ret uinteresserede i at løse sagen.

Troldmanden Azan er en farlig mand, så her er det smart at lade byvagten klare ærterne. Det må være op til GM at bestemme om Azan bliver dømt, hvis han bliver arresteret uden at have angrebet byvagterne. Kommer det ham for øre, at det er spillerne der har sladret, vil han kaste en let forbandelse over dem, der gør, at ild generelt ikke vil som de

vil (piben vil ikke tænde, gnister fra bålet sætter ild i spillernes bukser osv.). Afsløres spillerne ikke, vil en mand Rotin har talt med tidligere på dagen, henvende sig til dem med et tilbud om at holde tæt - mod et mindre beløb, naturligvis.

Der vil ikke være nogen direkte beviser mod Braklavor, og spillerne har kun (måske) hørt hans stemme. Byvagten vil være meget modvillige til at høre på anklager mod ham, da han er hovedvelgører for byvagtens midsommerfest. Braklavor vil smile overbærende og sige: "vi kan jo alle tage fejl". Han kan senere være til meget besvær, hvis man gør sig uvenner med ham.

Redder man Karan fra at hænge sig vil han først være fortvivlet og bitter, men han vil senere takke sine redningsmænd. Han vil kunne fortælle hele den ulykkelige historie om sin forsmåede kærlighed. Om Karan senere kommer i yderligere vanskeligheder med Sannara må være op til GM.

Opfølgen af eventyret

Der er lagt op til at "Lucky" Luigi kan vende tilbage i tiltagende mere kiksede anslag for at få sit skøde tilbage. Hvad skødet præcist omfatter, er igen op til GM, men det er i hvert fald noget der betyder en del for den irriterende Luigi, og meget lidt for vor helte. Luigi vil være god at have i baghånden som humoristisk indslag og tilbagevendende problem.

Rotin vil personligt henvende sig med ordene: "Undskyld, jeg kunne ikke undgå at høre I havde en side fra en dagbog. Det skulle vel aldrig være en hr. Olfo, der har skrevet den? Ville I eventuelt være interesserede i, at købe resten?" Om Olfos dagbog indeholder nyttige eller ligegyldige oplysninger, må være op til GM.



Andre hændelser

Dette er kun ment som stemningsskabende elementer du frit kan bruge når som helst i scenariet.

En mindre uoverensstemmelse i slynge-stuen sender en middelstor mand flyvende ind i krostuen, hvor han lander i en eller andens øl.

Klavus går amok på en gæst, der ikke er stedkendt og har bedt om noget salt og peber til maden for bedre at kunne smage den.

En meget fuld mand lægger armen om en af spillerne med ordene; "Hvad gør en køn pige som dig på et sted som det her?". Manden er for fuld til at tjekke den udkårnes køn.

En vildfaren gris kommer løbende ind i krostuen skarpt forfulgt af Asko.

Vittorio fremfører en kærlighedssang til Nadima, med en rose i munden.

"Lucky" Luigi giver en omgang (før han bliver blanket af). En flok surmulende personer i et hjørne nægter at tage imod hans generøse tilbud.

Nogle adelige priser kejserdømmet, hvilket modtages med generel utilfredshed, specielt fra Braklavor.

En fjoget bondekarl kan ikke betale sin regning, bliver iklædt dametøj og får lov at servere resten af aftenen.

I næste nummer af FØNIX får du resten af byen Krangor, med kort, baggrund, vigtige personer og nye eventyr!

Handout 1

Kære Ticeon,

Gamle ven og kollega. Det er alt for længe siden vi så hinanden sidst (jeg kunne dårligt kende dig!), men som man siger; æblet falder ikke langt fra stammen. Det er dejligt at se, at det går dig rigtigt godt. Lykken har desværre ikke væket mig så nådig, men jeg har en fornemmelse af, at det vil ændre sig nu. Du er jo både velstående og gift med en appetitvækkende kvinde, så jeg regner bestemt med, at der fremover vil falde lidt af til mig.

Med venlig hilsen,

Din taknemmelige tjener (for som nu)

Korkegen - En forklaring til kortet

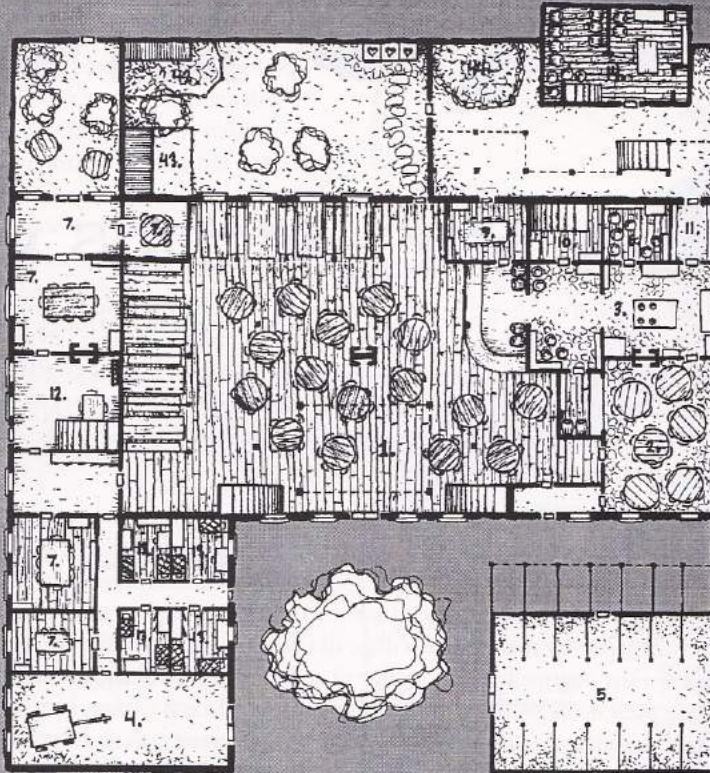
1. Krostue.
2. "Slyngelstue". Et lille røgfyldt lokale til stamgæsterne og det mere lurvede publikum.
3. Køkken.
4. Vognhus.
5. Stald.
6. Lagerrum.
7. Mødelokaler.
8. Linnedrum.
9. Baglokale/ pauserum.
10. Nedgang til vinkælder. Der er med vilje ingen plan over kælderen, så der er lidt plads til at hitte på selv.
11. Tjener-garderobe.
12. Vagtstue.
13. Værelser reserveret til livvagter og tyende.
14. Vintapperi.
15. Tjeneste-bad.
16. Tjenestefløj.
17. Kontor.
18. Anselms rum. Anselm har en hemmelig dør der fører igennem linnedskabet.
19. Klavus' rum.
20. Vittorio og Nadimas rum.
- 21 - 30. Værelser.
31. Suite.
32. Sannaras suite. Ekstravagant pyntet.
- 33 - 35. Suiter. Det forreste rum er beregnet til tyende.
36. Suite. I øjeblikket beboet af Braklavor.
- 37 - 39. Suiter.
40. Rotins værelser. Rotin er som regel at finde i biblioteket, hvor han lytter til tjenestefolkenes samtaler gennem skorstenen.
41. Staldknægtenes værelse.
42. Svinesti.
43. Høsehus.
44. Mødding.
45. Enaks værelser.

Handout 2












Kære dagbog,

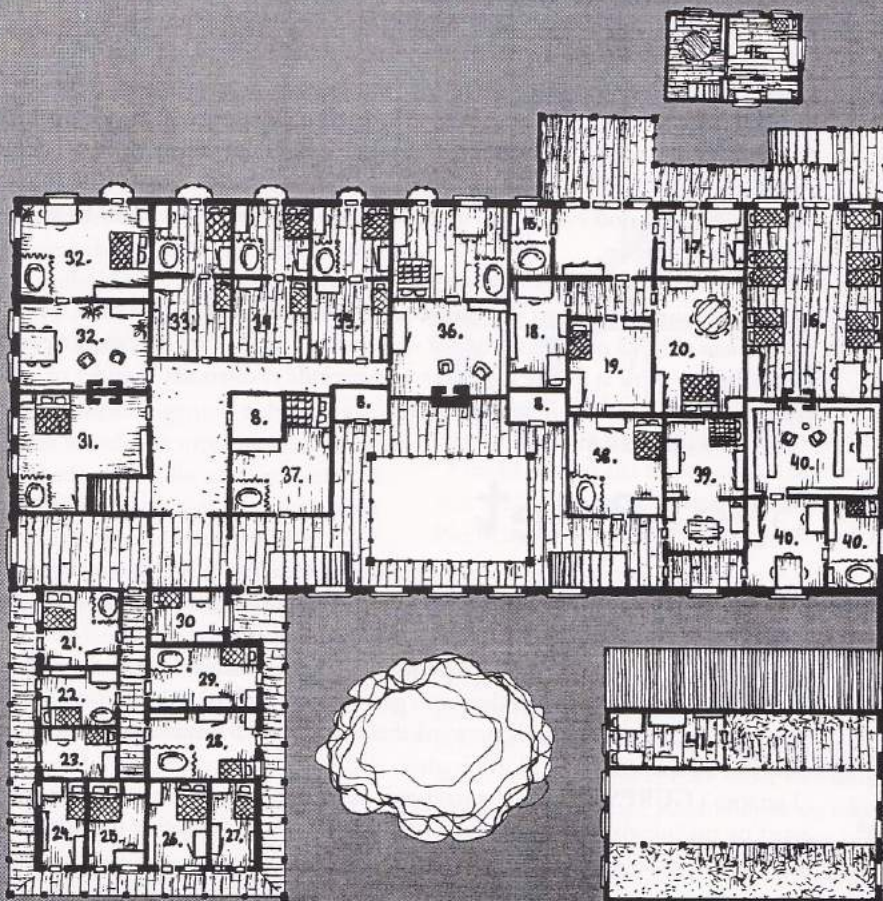
Idag har jeg, Olfo, egenhændigt lagt en sidste hånd på den hemmelige gang, der skal skaffe mig indsigt i, hvad folk mener om mig. Tænk at arkitekten har ladet et så prægtigt hulrum stå ubrugt hen! Heldigt at jeg ikke lader mig narre så let. Nu har jeg installeret et sindrigt system, hvor et let tryk øverst under hattehylden får skabets bagside til at svinge tilbage og giver adgang til kroens loft via en lille trappe, jeg selv har konstrueret. Vær sikker på, at jeg også fremover vil forlange at få værelse nr 12 på Korkegen!

Korkegen



Kortsymboler

-  DØR
-  BORD
-  DØR
-  ILDSTED
-  TRAPPE
-  SENG
-  BAD
-  SKAB
-  TØNDER
-  VÅBENSTATIV
-  LATRIN



Tema-anmeldelse af Carsten Schaumburg

KULT™

Kult. mørket i os alle

KULT er et spil om frygt, smerte og ondskab i en okkult nutid. Vores verden er en illusion. Skabt af rædselsvækkende væsener, for at holde os fanget i uvidenhed og svaghed. Men for snart et halvt årtusinde siden forsvandt det mægtigste af disse væsener - **Demiurgen**. De andre vogtere, **Demiurgens** arvtagere, begyndte at kæmpe om magten i stedet for at passe fangerne. Nu smuldrer illusionen langsomt, og flere og flere aner den sande virkelighed der ligger bag.

Rædslen i Rollespil

Først var der **Call of Cthulhu** og kampen mod rædslen begyndte.

Modstanderne var mennesker. Villige til i deres magtbegær at søge de umenneskelige guders hemmeligheder. Villige til at åbne portene til afgrunden, hvor rædslen ventede på at opsluge dem. Mørket trængte sig ind i vor verden, kun for at blive mødt af dumdristige helte. Sindssygen flæede i sjælen og trak sit febersløv over tankerne, mens rædslen blev kastet tilbage til hvorfra den var kommet.

Men rædslen kom udefra, og når det onde var overvundet blev porten til afgrunden lukket, låst og forseglet. Vores verden som vi kendte den var sikker, indtil noget atter forsøgte at åbne porten.

Så kom **Vampire**. Og rædslen fik et nyt ansigt, vores. Der var stadig masser af fjender som kunne besejres, men den virkelige kamp fandt sted inden i os selv. Kampen mod mørket i vor indre. De ideer der ligger i **Call's sanitysystem**. Det første system til rigtigt at sætte regler op for rædslen blev bragt til blomstring. Vi så at porten til afgrunden stod evigt på klem. Holdt åben af det mørke, vi altid bærer i os. Vi var porten og nøglen.

KULT sparker os ud i afgrunden.

Der findes ingen svær port der kan lukke mørket ude. Aldrig er vi sikre. Mørkets rædsler kan altid nå os, opsluge os ved den mindste afvigelse fra den normale kurs. **KULT** lokker os til at ændre kurs. Kan vi overvinde rædslen der blænder os, så ser vi vejene for os. Vejene til himlen og helvede.

Tør du vandre ad dem?

Systemet

De grundlæggende regler er et opkog på det klassiske **Basic**-rollespil system fra bl.a. **Runequest** og **Call of Cthulhu**, og ligner det system der anvendes i **Drager & Dæmoner** - der jo også er skabt af samme firma.

KULT indeholder gode regler for personskabelse, ovenikøbet med velskrevne vejledninger for såvel nybegyndere som garvede rollespillere. Reglerne indeholder gode oversigter over den fulde personskabelse, og et antal udmærkede omend til tider lidt bizarre arketyper til inspiration.

Ligesom i **GURPS** får man et antal point at fordele på fysiske egenskaber, mentale evner og psykologiske fordele og ulemper. Fordelene og ulemperne udgør tilsammen den mentale balance.

KULT is™ & ©1994 Target Games AB.
KULT and all character names and distinctive likeness(es) thereof are trademarks of Target Games AB, Box 4628, S-11691 Stockholm.

Mental Balance

Den mentale balance er en af de vigtigste oplysninger om personen, fordi den bla. viser hvordan vedkommende håndterer mørket i sig. Hvis personen har en positiv mental balance er han/hun mentalt stabil, udstråler en positiv aura og har generelt kontrol over sine mørke sider. Hvis personen derimod har en negativ mental balance, dominerer hans/hendes mørke sider og udstråler en negativ aura (ja, små børn begynder at græde og gravhunde stikker i paniske hyl).

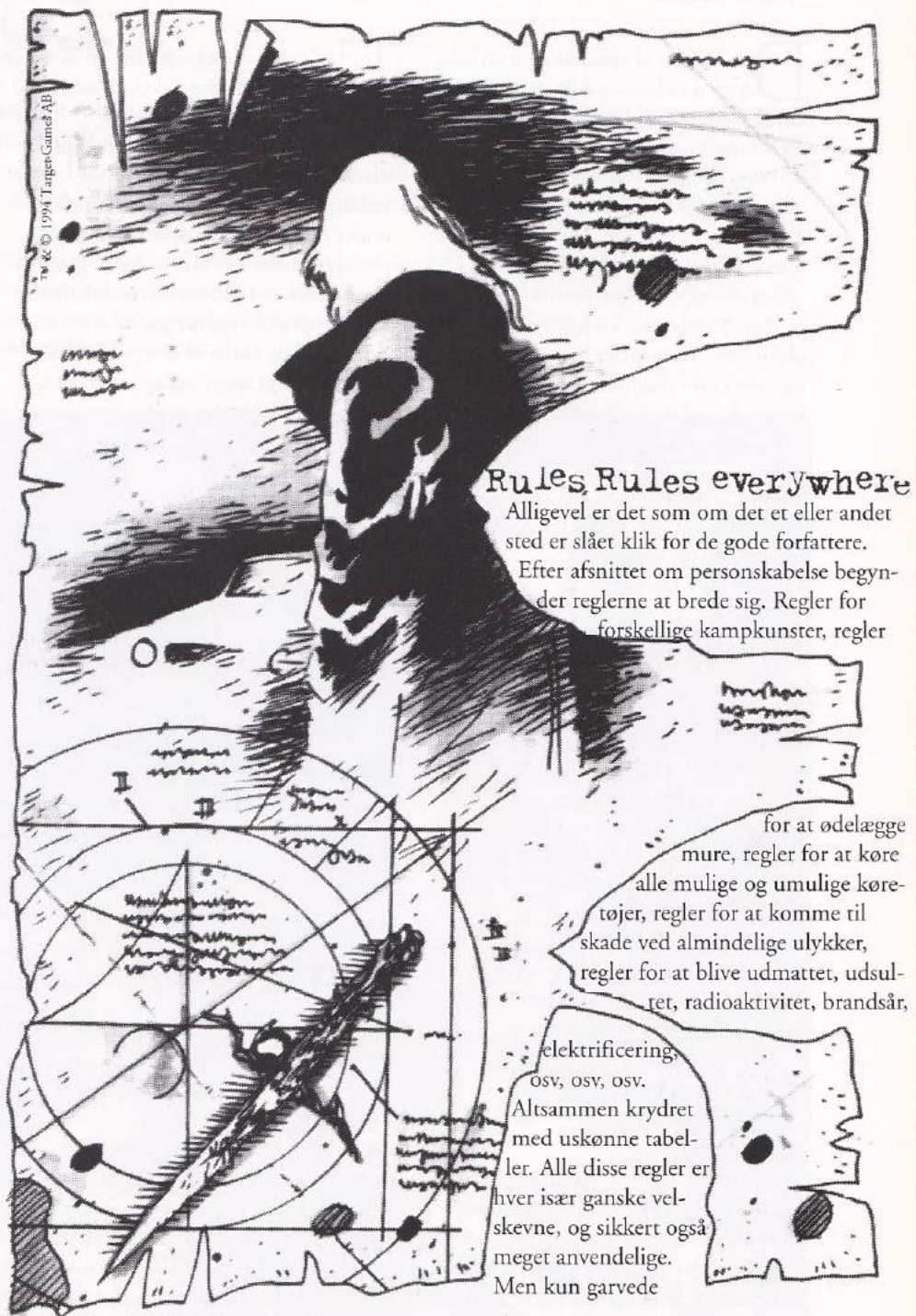
Effekterne af denne mentale balance forøges gradvist, jo mere man fjerner sig fra det "normale". Indtil det punkt hvor man så at sige ikke er menneskelig mere. Når en person bliver udsat for en rædselsvækkende oplevelse, laver man et check på egenskaben ego, der er et mål for viljestyrke. Hvis personen ikke klarer checket, overtager de negative sider personen. Rædslen vinder. Alt efter hvor væmmelige personens ulemper er, kan dette være alt fra handlingslammelse, levende mareridt eller panik.

Men ikke nok med det. Hvis den mentale balance er tilstrækkelig lav når man kikker et ego-check, kan selve den illusion vi lever i ramle sammen. Personen ser ud i virkeligheden bagved - man ser helvede på jorden. Altsammen efter spillelederens velbehag naturligvis.

Mørket

Personens baggrund opbygges ud fra fordele, ulemper og mørke hemmeligheder. Fælles for alle karakterer er, at de har mødt mørket i en eller anden form, og er blevet mærket af det. Alle har de haft en oplevelse der har åbnet en revne i deres bevidsthed. Disse mørke hemmeligheder kan spænde vidt. Fra familieforbandelser, uhumske medicinske eksperimenter til "ved et uheld" at have dræbt sin lillebror, da man var 10 år gammel. Altsammen gode grunde til at være ekstra modtagelig overfor mørkets kræfter.

Alt i alt giver reglerne en meget stor frihed til at skabe levende, spændende og velfrandede (men måske nok lidt belastede) personer.



Rules, Rules everywhere

Alligevel er det som om det et eller andet sted er slået klik for de gode forfattere.

Efter afsnittet om personskabelse begynder reglerne at brede sig. Regler for forskellige kampkunster, regler

for at ødelægge mure, regler for at køre alle mulige og umulige køretøjer, regler for at komme til skade ved almindelige ulykker, regler for at blive udmattet, udsultet, radioaktivitet, brandsår,

elektrificering,

osv, osv, osv.

Altsammen krydret med uskønne tabeller. Alle disse regler er hver især ganske vel-skevne, og sikkert også meget anvendelige. Men kun garvede

regelspillere kan undgå at blive begravet i dem.

Efterhånden er det blevet en standardbemærkning i rollespilsbøger, at spillelederen blot skal bruge de regler der passer ham. Men det bliver hurtigt en undskyldning. Pludselig taber man helheden, den røde tråd i systemet, og står med løse fragmenter.

Layout-Rod

Problemet med de mange regler, bliver kun så meget større af at der ikke er noget indeks! Hvordan f..... kan man kan lave et så inspirerende spil, og så glemme at lave et simpelt stikordsregister. En ussel kapiteloversigt er alt. I det hele taget lader det til, at der er sket et kiks et eller andet sted omkring den endelige udformning. KULTS baggrund, sort/hvide illustrationer, og tekster er gennemgående af temmelig høj kvalitet og meget stemningsmættede. Men layoutet småstinker. Tabeller der breder sig grimt, tekst der bliver slettet af sidetalsangivelser, som om der er for lidt plads til alt det de gerne vil frem med. Deres farvebilleder er de heller ikke sluppet godt fra. Tungt ladet med symboler på sex, vold og rædsel, rammer det som en spand isvand at se et dybt umotiveret Harley-Davidson logo. Tanker om dårlige tatoveringer og rockerrygmærker dukker op.

Altsammen småting, men tilsammen for dårligt.

Verden

Den verden vi opfatter som virkeligheden er kun en lille del af den sande virkelighed. Bag det vores normale sanser opfatter ligger himmel, helvede, drømme- og mareridtsverdener. Når vi møder rædslen svækkes illusionen. Vi ser et glimt af den virkelighed som eksisterer bagved.

Men der er mareridtsvæsner i denne verden. Væsner der vil holde os fanget i illusionen. Væsner der hader os. Fryder sig over vores svaghed og uvidenhed og nærer sig ved den. Disse væsner er skabt af mørket i os. Kan vi overvinde dem og dermed vores egen angst, kan vi bryde de lænker der holder os fanget og genfinde den guddommelighed, der i **KULT** er vores fødselsret.

KULTs verden er beskrevet som flere forskellige områder.

Elysium er "vores" verden. Her holdes de fleste mennesker fanget i den inderste illusion. De fleste mennesker fødes, lever og dør her.

Metropolis er Urbyen. Med sine truende kæmpebygninger af stål, glas og beton, strækker den sig evig, uendelig og forfalden. Alle byer er afskygninger af Metropolis. Siden Demiurgens forsvinden er menneskenes byer begyndt at vokse eksplosivt og visse steder i den tætteste mest forfaldne bykærneslum er Metropolis begyndt at bryde frem.

Inferno er helvede. Hertil kommer bla. dem der tror sig skyldige og føler de bør straffes. I Inferno pines og torteres menneskesjæle, mens de langsomt mister deres identitet. De fleste genfødes i Elysium, men nogle holdes fanget her i evig smerte. Torturcentre, koncentrationslejre og visse fængsler er skygger af Inferno.

Limbo er drømmeverdenen der ligger mellem livet og døden. Et sted hvor tid og rum opløses og alt er muligt. Mennesker kan suges ind i Limbo af de væsner der tager form af mareridt. Personer med evner for drømmemagi kan træde ind i limbo og der forme egne og andres drømme. De mægtigste drømmemagikere kan sågar påvirke virkeligheden ved at drømme.

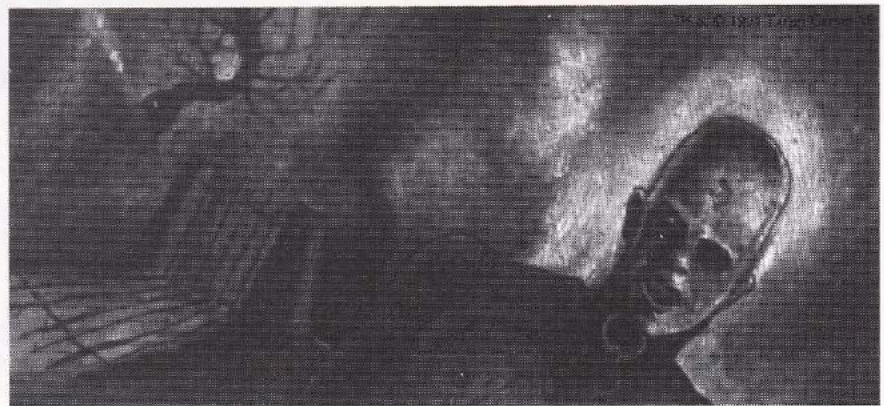
Fælles for alle områderne er, at de eksisterer side om side kun adskilt af illusionens mure.

Labyrinten er det der forbinder disse verdener. Labyrinten strækker sig som et vældigt netværk af gange og tunneler under jorden. Fra de dybe kloaker og passager under storbyerne løber gange der munder ud i Infernos torturkamre eller Metropolis mørke gyder. Men labyrintens sande natur er at opsluge den der uforsigtigt søger vej igennem den, tid og rum forskydes og den korteste vej fører aldrig til målet.

Som alle andre rædselsspil har **KULT** en mængde uhyggelige skabninger. Alle parat til at springe frem og fortære de ulykkelige mennesker, der vover at søge sandheden. Det bliver for meget at præsentere de forskellige væsner, så i stedet er her nogle stikord der opsummerer fællestrækkene:

Onde, uhumske, umenneskelige, klør, tænder, fangarme, smerte, død og grusomhed.

I øvrigt ligger **KULT** op til at spillederen selv former dem, så de passer til netop hendes personlige rædselskabinet.



Temaer

Den verden **KULT** postulerer er troværdig. Den er det netop fordi menneskene er hovedpersonerne, og mennesket er skaber af alt godt og ondt i og omkring os. Alle de frygtelige væsner er refleksioner af vores egen angst, had, afsky og hjælpeløshed.

Storbyen dominerer **KULT**s verden. Storbyen med dens menneskemylder og ensomhed, farer og muligheder. Er storbyen et fuldstændigt kunstigt miljø? Eller søger vi instinktivt at genskabe **Metropolis**, fordi det er vores naturlige miljø? Sikkert er det, at storbyen er et mørkt og farligt sted. I byen mister mennesket nemt sin identitet. Alle de mørke sider kommer op til overfladen.

Mytologisk har **KULT** fat i den kristne verdensopfattelse. **Demiurgen** der forbander menneskene til at leve udenfor paradiset hentes fra syndefaldet. Men i **KULT** gives vi muligheden for at vende tilbage til paradiset. Vi kan nægte at godtage den "guddommelige verdensorden" - opbygningen af **Inferno**.

Astaroth, **Demiurgens** mørke tvilling, der som **Satan** hersker over sine Dødsengle og andre dæmoner, hvis eneste formål er at pine menneskene, er også hentet direkte fra den kristne mytologi. Men i **KULT** er **Inferno** lige så illusorisk som **Elysium**. Man kommer kun i Helvede, hvis man tror på det (medmindre man slæbes skrigende dertil af noget). Ellers er genfødsel sagen, for døden er også en del af illusionen.

Begrebet "No free meals" er også ganske centralt i **KULT**. Alt rollespil handler om valg og alle valg har omkostninger. I **KULT** er det oftest ens menneskelighed man må betale for de valg man træffer. Det spørgsmål, man bør stille sig i den forbindelse, er naturligvis om det er prisen værd.

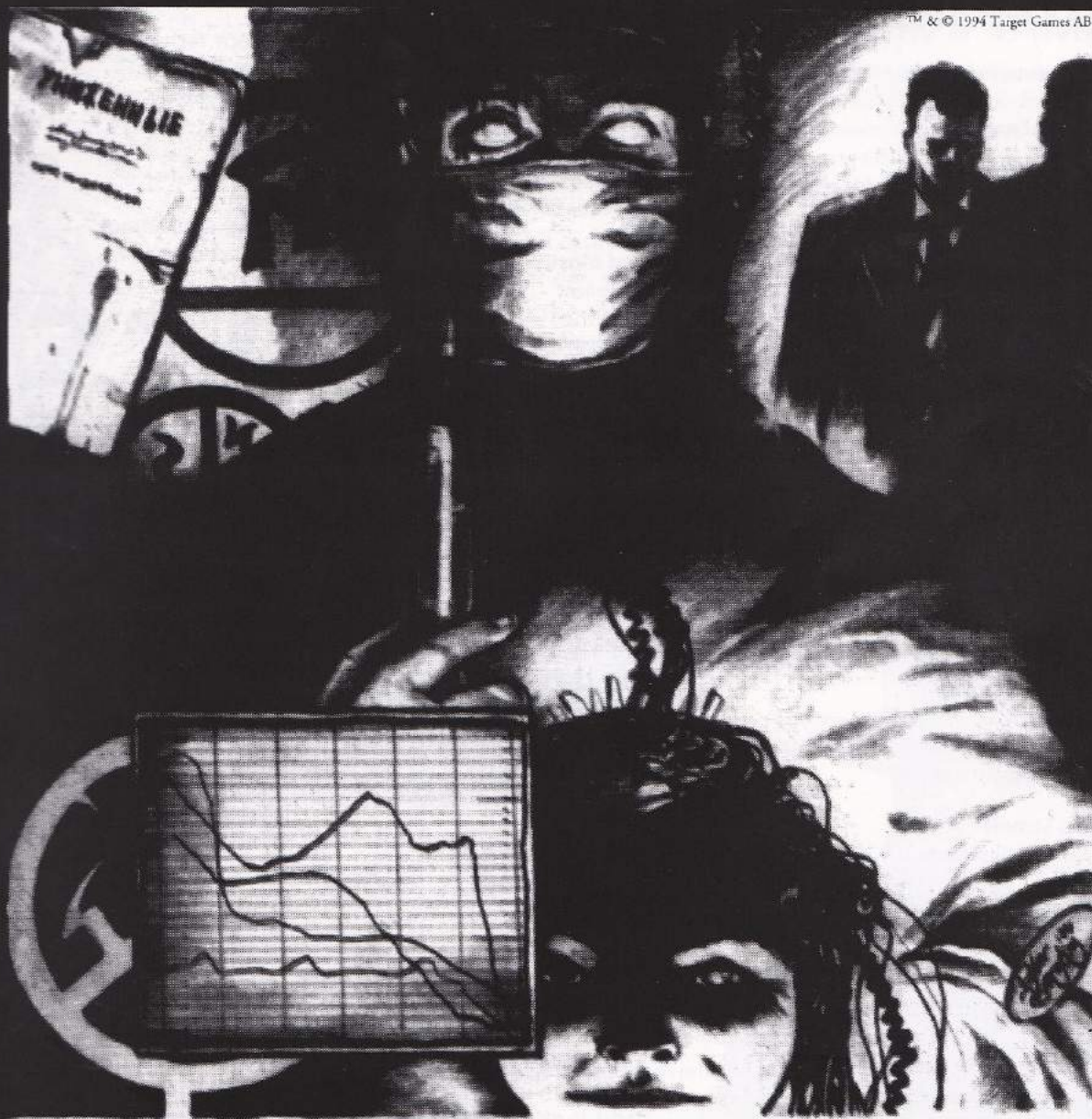
KULT tager virkeligheden og skaber en troværdig verden, der spænder over alt, det menneskelige aspekt, det okkulte, det umenneskelige og samtidigt gør det overbevisende. Alle trådene samles til man næsten kan se det enorme net af krig, tortur, død, ødelæggelse, vold, sindssyge, masse mordere, djæveltilbedere, okkultisme, sex og narke. Den fælles ledetråd af rædsel ligger for alle der vil, at se og følge.

Rollespil

Hvad er det så **KULT** har, som **Call of Cthulhu**, **Vampire**, **Chill** og alle de andre rædselsspil mangler? Man fristes til at sige atmosfære. Men det ville være forkert. Selvom **KULT** virkelig har en ualmindelig intens og mættet stemning af død og rædsel er det alligevel ikke det. Det, der er det fede ved **KULT**, er det oplæg det giver til det helt tætte psykologiske spil, der hvor man kommer helt ind under huden på spillerne, hvor nerverne blotlægges og spillerne forstår, at den rædsel vi til daglig er så isoleret fra, er noget der eksisterer.

KULT leverer en verden der nemt giver inspiration. Den er så grænseløs som hvor egen. Så rædselsvækkende som vi selv. **KULT** skaber redskaberne. De dybe personbeskrivelser med den mentale balance, der viser vores menneskelighed, styrker og svagheder. Kan vi bruge dem, har **KULT** potentialet. Det er op til spilledere og spillere at leve op til det. Kan man det, er **KULT** bestemt adgangsbillet til et *bungeejump* til Helvede (og retur).

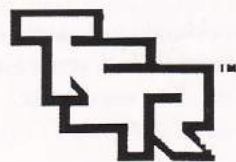
Have fun...



De menneskelige sanser modtager over en million indtryk hvert sekund. Bevidstheden er i stand til at behandle ca. ti indtryk pr. sekund. Indtil i dag ved ingen hvordan vi sorterer disse indtryk...



NYHEDER



TSR, Inc.

- The Classic D&D Game** 200,00
Det originale D&D begyndersæt i ny udgave!
- The Complete Paladin's Handbook** 180,00
AD&D-spiller supplement
- Temple, Tower and Tomb** 69,50
AD&D-scenarie samling (3 stk.)
- Marco Volo: Departure** 69,50
AD&D-Forgotten Realms scenarie
- Cities of Bone** 180,00
AD&D-AI Quadim supplement/scenarie
- Mordenheim** 49,50
AD&D-Ravenloft novelle
- The Eternal Boundary** 99,50
AD&D-Planescape scenarie
- Council of Wyrms** 250,00
AD&D-scenarie
- Fighter's Screen** 69,50
AD&D-spiller supplement
- Deck of Encounters II** 200,00
AD&D-DM supplement
- Wizard's Screen** 69,50
AD&D-spiller supplement
- Thief's Screen** 69,50
AD&D-spiller supplement
- Priest's Screen** 69,50
AD&D-spiller supplement
- The Chaos Curse** 49,50
A&D-Forgotten Realms novelle
- The Will and the Way** 130,00
AD&D-Dark Sun supplement
- Monstrous Compendium: Planescape** 180,00
A&D-Planescape supplement



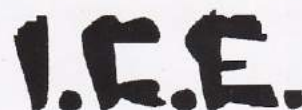
- The Chaos Factor** 150,00
Vampire, Mage og Werewolf supplement
- The Apocalypse - 2nd Edition** 150,00
Mind's Eye Theatre udvidelse
- The Kindred Most Wanted** 150,00
Vampire supplement
- Book of Shadows - The Mage Player's Guide** 180,00
Mage-spiller supplement
- Monkeywrench: Pentex** 150,00
Werewolf-spiller supplement
- When Will You Rage?** 49,95
Werewolf novelle
- Truth until Paradox** 49,95
Mage novelle



- Stars Wars Sourcebook - Revised 2nd Edition** 220,00
Star Wars 2nd Ed. supplement
- Cracken's Rebel Operatives** 150,00
Star Wars 2nd Ed. supplement
- Infiniverse Update #3** 180,00
TORG supplement
- Star Wars Miniatures Battles Companion** 150,00
S.W. Miniatures Battles supplement
- Star Wars Adventure Journal #2** 120,00
Blad for Star Wars-freaks



- Tukayyid** 150,00
Battletech supplement
- Battletech Technical Readout 3057** 150,00
Battletech/Battlespace supplement
- Infected** 100,00
Earthdawn scenarie
- Lone Star Sourcebook** 180,00
Shadowrun supplement



- Corporations Sourcebook** 140,00
Champions supplement



- Codex - Space Wolves** 200,00
Warhammer 40K hærbog
- Dark Millennium** 350,00
Warhammer 40K supplement
- Blood Bowl - 3rd Edition** 500,00
Ny udgave af Blood Bowl



- Investigators Companion Vol.2** 110,00
Call of Cthulhu spiller supplement
- King of Chicago** 190,00
Call of Cthulhu supplement
- Ye Booke of Monsters** 150,00
Call of Cthulhu supplement

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

ORIGINALITET: 0,0...

Til alles store overraskelse har TSR fået den originale ide at udgive et kortspil hvor kortene samtidig er en slags tradingcards. Visse af kortene er mere sjældne end andre, og det er meningen at man vinder kortene fra hinanden i dueller. Man kan også købe "Boosterpacks" for at spæde sin samling op og det hele foregår selvfølgelig i diverse AD&D kampagneverden. Lyder det bekendt? Nå, men hvad så med denne her: Som noget ganske nyt har de taget D&D grundsettet op til revision og genudgiver det nu i en helt ny, flot æske. Samtidig tager de D&Ds officielle kampagneverden, Mystara, og gør den til et AD&D produkt. Hvad er der egentlig tilbage? Det er smukt at blive gammel, og D&D er meget gammelt, men ærlig talt? Normalt går jeg ikke ind for aktiv dødshjælp, men måske...



MAGIC: THE 3-D GATHERING

Til jer derude som endnu har penge tilbage efter at have købt 641 forskellige boosterpacks (uden at finde netop dét kort...) er der godt nyt. Nu kan I nemmelig få (altså betale for at få) små metalfigurer til at stille frem mens de drabelige dueller udkæmpes. Fedt nok!

INDIANA JONES™

If adventure has a name, it must be Indiana Jones", og hvis West End Games holder hvad de lover, så får vi lejlighed til selv at undersøge sagen engang til efteråret. Da udkommer nemlig rollespillet om den gang der stadig var hvide pletter på verdenskortet og der stadig var glemte byer og skjulte skatte at finde. Spillerne kommer til at optræde som fx. professorer, journalister eller opdagelsesrejsende og kan se frem til at møde endeløse horder af verdenshistoriens mest foragtelige afskum: Nazier ("I hate these guys..."). Spillet vil benytte et system (ved navn Story-Master, vistnok...) der skal være grundsystem for en del andre planlagte udgivelser, hvilke vides ikke.



GURPS VAMP

Midt i sommerens hede kommer den første udvidelse til GURPs versionen af Vampire: En 160 siders sag med masser af oplysninger som ingen GURPs Vampire spiller kan klare sig uden (I følge promotionpapiret...). Selvom tilsyneladende alle i forvejen spiller White Wolfs version, er GURPs versionen trods alt så succesfuld, at de følger op med flere udvidelser (også til GURPs Werewolf) og om ikke andet er der i hvert fald en masse nye billeder.





ANMELD ELSER

PLANESCAPE

NY AD&D
 Campaign setting
 til AD&D
 af David "Zeb"
 Cook
 TSR, Inc
 238 sider, 300 kr.
Anmeldt af
Martin S.
Winther



TSR's Planescape er et af de mest nytænken-
 de og banebrydende AD&D produkter jeg
 har læst i lang tid. Det omhandler alle de
 "planer" af eksistens man antager der fin-
 des i AD&D universet. Planescape har regler
 for og beskrivelser af "hvordan disse planer"
 fungerer.

Man forestiller sig at hele "universet" (kal-
 det multiverset) er opbygget af tre ringe. En
 indre og en ydre, samt den i midten der
 omfatter det jordiske plan med planeter, ver-
 densrum, krostuer, onde drager o.s.v. Der er
 arbejdet meget med at forklare de enkelte
 planer og deres forskelligheder. For første
 gang kan jeg kende forskel på det astrale og
 det æteriske plan. Selve ideen åbner helt nye
 dimensioner i mere ned en forstand. Det er
 selvfølgelig klart at der bliver langt flere
 "områder" at udforske og gå på eventyr i.
 Men også horisonten bliver større. F.eks bli-
 ver det pludseligt muligt at redegøre for
 hvad det er en eller anden grum gud er ude
 på og hvorfor. De onde kræfter bliver gjort
 levende. Med en grundigere baggrund og
 med et overblik kan de onde kræfter gøres
 langt mere troværdige og interessante. Selv-
 om spillerne måske først langt senere finder
 ud af baggrunden, så kan spillederen bruge
 intriger og magtkampe i multiverset som
 baggrunde for begivenheder på spillernes
 eget plan.

Der hvor Planescape dog for alvor tager
 keglar, er i introduktionen af byen Sigil. Sigil
 befinder sig på et 'plan' i en centrum af 'mul-
 tiversets' ydrer planer. Sigil svæver på toppen
 af en enorm kegleformet søjle midt i 'The
 Outlands' som planet også er kendt som.
 Herfra findes passager til alle ydrer 'planer' af
 eksistens. Samtidig fører mindst en passage
 fra hvert ydre 'plan' til Sigil. Det gør Sigil til
 en slags 'multiversets' rasteplads. Intrigante
 guder, dæmoner og hemmelige broderskaber
 går side om side med grønne eventyrere,
 orker og troglodytter.

Sigil er et sted hvor man kan finde svar på
 stort set alt og folk, der for penge er villige
 til at udføre ethvert job. Byen bliver beskyt-
 te af en halvgud der kalder sig "The Lady of
 Pain". Hun har i århundreder beskyttet byen
 og det omliggende land mod potentielle ero-
 brerer. Hun tillader alle væsner at rejse til
 hendes by, men så snart de bliver en for stor
 trussel mod indbyggerne eller hende, indes-
 pærter hun dem i noget, der er bedst kendt
 som Labyrinten. Når hun først har sendt
 sine værste fjender hertil, går der langt tid
 før hun ser dem igen.

Hendes beskytterhverv har også gjort det
 muligt for næsten helt almindelige væsener,
 så som mennesker, at færdes i relativ sikker-
 hed. Derfor kan en kampagne med lethed
 begynde i Sigil når karaktererne blot er på 2.
 eller 3. niveau.

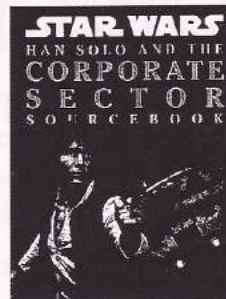
Selve beskrivelsen af Sigil og den måde
 hvorpå ideerne om dette gennemrejse "plan"
 bliver brugt, er tæt på at være geniale. Intet
 mindre. I en sådan anmeldelse som denne er
 det dog fuldstændigt umuligt at beskrive de
 utroligt mange seje og gennemtænkte ideer.
 Men de er der. Og udover al det materiale
 der kan bruges direkte i eventyr, bruger
 Planescape også en del spalteplads på gode
 råd og tips på hvordan man skal køre en
 Planescape kampagne. Hack 'n Slash er
 tonet ned. Istedet promoverer produktet rol-
 lespil og problemløsnings scenarier. En ting
 er sikkert: hvis du investerer i Planescape vil
 du få meget for pengene og din AD&D
 kampagne vil aldrig mere være den samme.

TAK TIL BOG & IDE FOR ANMEL-
 DER-EKSEMPLAR AF PLANESCAPE.



HAN SOLO AND THE CORPORATE SECTOR

Star Wars
 supplement af
 Michael A. Horne
 West End Games
 142 sider, 150 kr.



Anmeldt af
Christian P. K.
Sørensen

For længe siden, i en fjern, fjern... Nej -
 glem det! For længe siden, faktisk i 1979
 skrev Brian Daley en trilogi om Han Solo og
 Chewbacca's eventyr som smuglere. For
 nylig blev de tre bøger genudgivet i et bind
 og i den anledning har West End Games
 udgivet en sourcebog om de to første bøger.
 Disse historier foregår begge i "The Corpo-
 rate Sector" som altid har været en hvid uud-
 forsket plet på Star Wars-kortet.

The Corporate Sector er så absolut et inter-
 essant område at drage på eventyr. Det er
 selvsagt til enhver smugler-kampagne,
 men også almindelige kampagner kan snildt
 henlægges hertil i perioder. Når jeg skriver
 "perioder" så mener jeg det meget bogstave-
 ligt, fordi godt nok har sektoren en masse
 ting og oplevelser man ikke ser noget andet
 sted i galaksen, men til gengæld har den hel-
 ler ikke særlig meget Star Wars stemning
 over sig. Hele grundpræmissen for sektoren
 er nemlig, at Imperiet har ladet sig købe
 ud af en række pengestærke (meget stærke)
 corporations og i det hele taget blander sig
 langt uden om hvad der foregår i området.
 Autoriteterne i området er selvfølgelig også
 Imperialister et eller andet sted, men allige-
 vel... Ingen Stormtropper! Ingen Dødstjer-
 ner! Ingen "hhhr.... I ' am your father!".
 Det episke drama forsvinder og det er jo net-
 op det der gør Star Wars til hvad det er!

Selvfølgelig er der stadig masser af mulighe-
 der for hæsblesende rumskibsjagter, hurtige
 penge og onde viceprex'es at toppes med; det
 er bare rart, at man stadig har resten af
 galaksen at vende hjem til, hvor de onde ser
 ud og opfører sig som det sig hør og bør.

Men, når blot man gør sig det klart, at der i
 dette produkt hersker et væsentligt andet
 "feel", kan jeg kun anbefale denne omfangs-
 rige bog.



BERLIN BY NIGHT

Vampire

supplement af
James A. Moore.
White Wolf
127 sider, 150 kr.

Anmeldt af Peter
C. G. Jensen



Tråden fra tidligere supplementer i "by night"-serien bliver taget flot op i White Wolf's nyeste skud på stammen. Denne gang er der rykket til Europa, og er, efter min mening, sluppet ganske pænt afsted med det.

Bogens struktur ligner de andre i serien. Første del koncentrerer sig om baggrundstoffet, og anden del er et scenarie, som bygger på bogens baggrund og dernæst lægger op til en forsat kronike. I afsnittet, som heliger sig selve det baggrundsrelevante stof, skildres byen Berlin, dens udøde indbyggere og deres indbyrdes stridigheder, affødt af byens tidligere så turbulente historie, med en god, overskuelig præcision. Der gøres på glimrende vis rede for hvordan Berlins historie bliver relevant for vampyrerne, især fordi én by ikke har godt af fyrster, og historierne om de enkelte vampyrer bliver fortalt, så de forekommer vedkommende og troværdige. Kort sagt har White Wolf gjort et stykke gedigent arbejde ud af det.

Bogens anden del, scenariet "The Ascension of Caine", leder af de børnesygdomme, som White Wolf desværre stadig kæmper med, nemlig en tendens til hellere at ville fortælle en god historie end at opbygge rammerne for et godt rollespilscenarie. Men med en smule udbygning fra Storytellerens side skulle plottet nok kunne danne grundlag for en aften eller tos godt rollespil.

I virkeligheden er det ikke bogens "håndværksmæssige" kvalitet, som vækker min store begejstring, men derimod den måde den leger med sprængfarlige temaer, og legender som er fundamentale for spillets mytologi, uden at tabe nogen af delene på gulvet. Forfatteren udviser en enestående forståelse i sit brug af følsomme tyske problemer, når han bruger Himmler og Göring som centralt placerede vampyrer uden at øve vold på disse historiske personers værdiladede betydning. Det er et klart tegn på, at han har sat sig ind i og forstået essentiel tysk historie og konfliktstof, når han beskæftiger sig med rascisme og nazitiden uden at det bliver plat og overforsimpler, som det ellers plejer at blive hver gang amerikanere rører ved det.

Derudover er det rart at se, at White Wolf endelig udgiver et produkt, som tør udnytte spillets mytologi, og bruge Kain som symbol på den 'falske Messiah', som det sker i 'The Ascension of Caine'. Alt i alt et klart anbefalelsesværdigt produkt. Hvis du skal ud for at købe et Storyteller-produkt i den nærmeste fremtid, så køb Berlin by Night.



BOOK OF CHANTRIES

Mage

supplement af
Steven C. Brown,
Phil Brucato, m.f.
White Wolf
182 sider, 180 kr

Anmeldt af
Michael G. Schmidt



Med "The Book of Chantries", det første "store" supplement til Mage: The Ascension, begynder spillet endeligt at tage form og blive interessant for andre end de hyper-intellektuelle, der nyder at grave igennem 300 siders usammenhængende informationer for at finde netop *den* regel og *den* baggrundsviden.

Heri kan man nemlig finde beskrivelser af de "Chantries" - troldmands enklaver - som spillet fundamentalt set er bygget op omkring. Da der er stor sandsynlighed for at det er disse steder, hvor de nyopvagne spillere for første gang skal stifte bekendskab med trolddommens mysterier og senere indtræde i magiens rækker, undrede det mange hvorfor beskrivelsen i regelbogen var så vag og manglede en masse rollespilsvigtige detaljer.

Men, fortvivl ikke mere, i "The Book of Chantries" er der information nok til at tilfredsstille selv den mest krævende Storyteller - og vedkommendes spillere!

Selve bogen er opdelt i 3 afdelinger, der hver især beskæftiger sig med de grundlæggende former for **Chantries: Tradition**, **Chantries: Technocracy Constructs** og **Nephandi Labyrinth**. Derudover er der en mindre appendix om andre Chantries, d.v.s. nogle der ikke kommer ind under ovenstående gruppe, og hvorledes man skaber disse moderniserede troldmandstårne, men de er begge for korte og for kedelige til at være brugbare i en kampagne.

Under hver enkelt Chantri er en række prominente NPC'ere beskrevet - deres personlighed, historier, indbyrdes forhold etc. -, og disse er så kædet sammen med en atmosfæreladet beskrivelse af selve stedet. Dette bevirker, at de enkelte Chantries bliver forskellige, og at man ikke blot opfatter f.ex. et **Technocracy Construct** som værende en kæmpestor metalbygning, hvori de mest uhyggelige eksperimenter foretages. Forfatterne giver stederne liv og 3-dimensionalitet, og det smitter så af på NPC'erne der generelt set er yderst spilbare - og ganske underholdende.

Men der er dog en ting, der irriterer mig grusomt: **Lay'outet!** Mage til kedelig og uinspirerende se-hvad-jeg-kan-på-min-nye-computer børnehave-opsætninger og lay-out har jeg ikke set siden jeg læste et nummer af **Familie Journalen**. FØJ! Det er simpelthen for ringe. Dette skal dog ikke tolkes som om, at jeg ikke ønsker at man køber bogen - nej, den er i høj grad alle sine penge værd.

Hvis man altså køber den på lydband...



BARSAIVE

Earthdawn
supplement af
Christopher
Kubisak

FASA Inc.
192 sider, 250 kr.

Anmeldt af
Martin S. Winther



Efter mere end 400 år, har Barsaives indbyggere så småt opdaget at de igen kan vove sig ud fra deres underjordiske fæstninger. Ved hoffet i dværgeriget Throal beslutter kong Varulus d. III, at en bog må skrives hvori landets beboere påny kan få glemte viden om deres land igen. Merrox, den kongelige bibliotekar får til opgave at samle de nødvendige informationer. I året 1506 efter Throals kalender udgives denne bog for første gang. Nu har du også muligheden for at få fat i den.

I Barsaive Campaign Set finder du nemlig bogen "An explorers Guide to Barsaive". Her er en mængde informationer om Barsaive. Næsten videnskabeligt gennemgås emner som 'The Scourge', dagligliv i Barsaive, magi, 'Bloodwoods' og meget mere. I samme æske finder du også bogen 'The Barsaive Gamemaster Book'. Som navnet antyder er denne bog kun for spillederen. Bogen indeholder for det første relevante personers historie, som kan bruges i forbindelse med andre eventyr. Et andet kapitel omhandler en række mere eller mindre interessante legender. Et tredje beskriver kort en række hemmelige loger og broderskaber. Den sidste interessante ting i Barsaive, er selve kortet. Det er virkelig godt. FASA har nemlig lavet en slags rejsekompas, som kan regne ud hvor lang tid det tager at rejse fra sted til sted. Samtidig så er kanten af kortet et stjernetegns kort. Det viser Barsaives nattehimmel og kan sammen med rejsekompasset hjælpe de rejsende med at finde vej. Det gør kortet til et af de mest anvendelige kampagne-verdenskort jeg har set.

Konklusionen er, at Barsaive Campaign Set hæver sig højt over gennemsnittet. Det opfylder mange af de krav man som Earthdawn spiller har. Nu er Earthdawn jo et system hvor stort set alle supplementer hænger sammen, men når det ikke kan være anderledes, så har FASA alligevel lavet et produkt der giver os, forbrugerne, kvalitet for pengene. Tak for det.



DANMARKS STØRSTE UDVALG I SPIL OG FIGURER.

RING ELLER SKRIV
EFTER VORES
GRATIS SPILLE
KATALOG.



FANTASK

Skt. Pederstræde 35
1453 KBHN K
TLF: 33 93 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. 22,50-

NYHEDER

BLOOD BOWL

Blood Bowl plakat

Blood Bowl team, Orcland Raiders



Hobby House
NØRREGADE 51

8000 Århus C. tlf. 86120062

NB: vi har "langlørdag"
den første lørdag i måneden, åben fra 10 - 16.

GÅ IKKE TIL YDERLIGHEDER!



... hvis din lokale spilhandel ikke har FØNIX. Vi har det nemlig altid. Og vi er mere end villige til at sende det til dig PORTOFRIT et helt år (6 numre) for 150 kr. - det er 25 kr. pr. nummer, og dermed 10 kr. billigere end hos forhandleren.

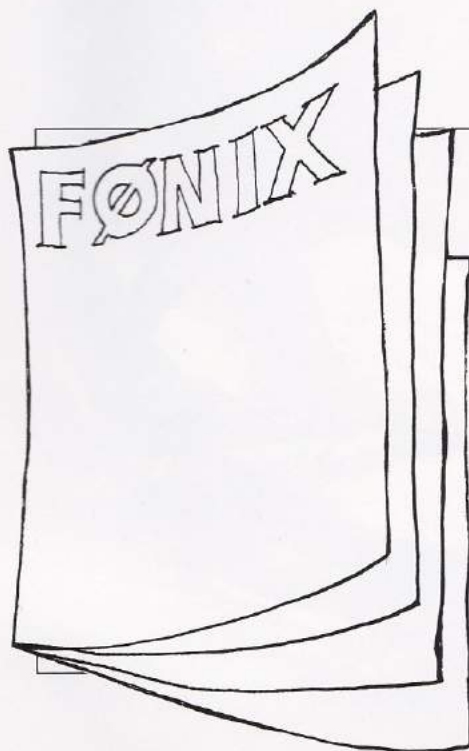
ABONNÉR FØR DET ER FOR SENT!

SÅDAN GØR DU:

Gå på posthuset og indbetal 150 kr. på girokonto: 1 64 47 93 (PHOENIX, v/ Christian P.K. Sørensen, Olufsvej 8, 2100 København Ø.)

Skriv under "indbetaler" dit eget navn og adresse + evt. til. nr.

Skriv i rubrikken "Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen" hvilket nr. af FØNIX du vil starte med.



I NÆSTE NUMMER:

OPERATION TERMINUS -
Star Wars scenarie

KRANGOR -
Fantasy by

DEN GODE, DEN ONDE OG DEN GRUSOMME -
Skurketyper i rollespil

MAGIC - THE GATHERING -
Narko for Nørder?

NUMMER 3 UDKOMMER DEN 1. JULI!

*When by thy scorn, O murd'ress, I am dead,
And that thou thinkst thee free
From all solicitation from me,
Then shall my ghost come to thy bed,
And thee, fain'd vestal, in worse arms shall see:
Then thy sick taper will begin to wink,
And he, whose thou art then, being tired before,
Will, if thou stir, or pinch to wake him, think
Thou call'st for more,
And in false sleep will from thee shrink,
And then poor aspen wretch, neglected thou
Bath'd in a cold quicksilver sweat wilt lie
A verier ghost than I;
What I will say I will not tell thee now,
Lest that preserve thee; and since my love is spent,
I had rather thou shouldst painfully repent,
Than by my threat'nings rest still innocent.*

- John Donne

