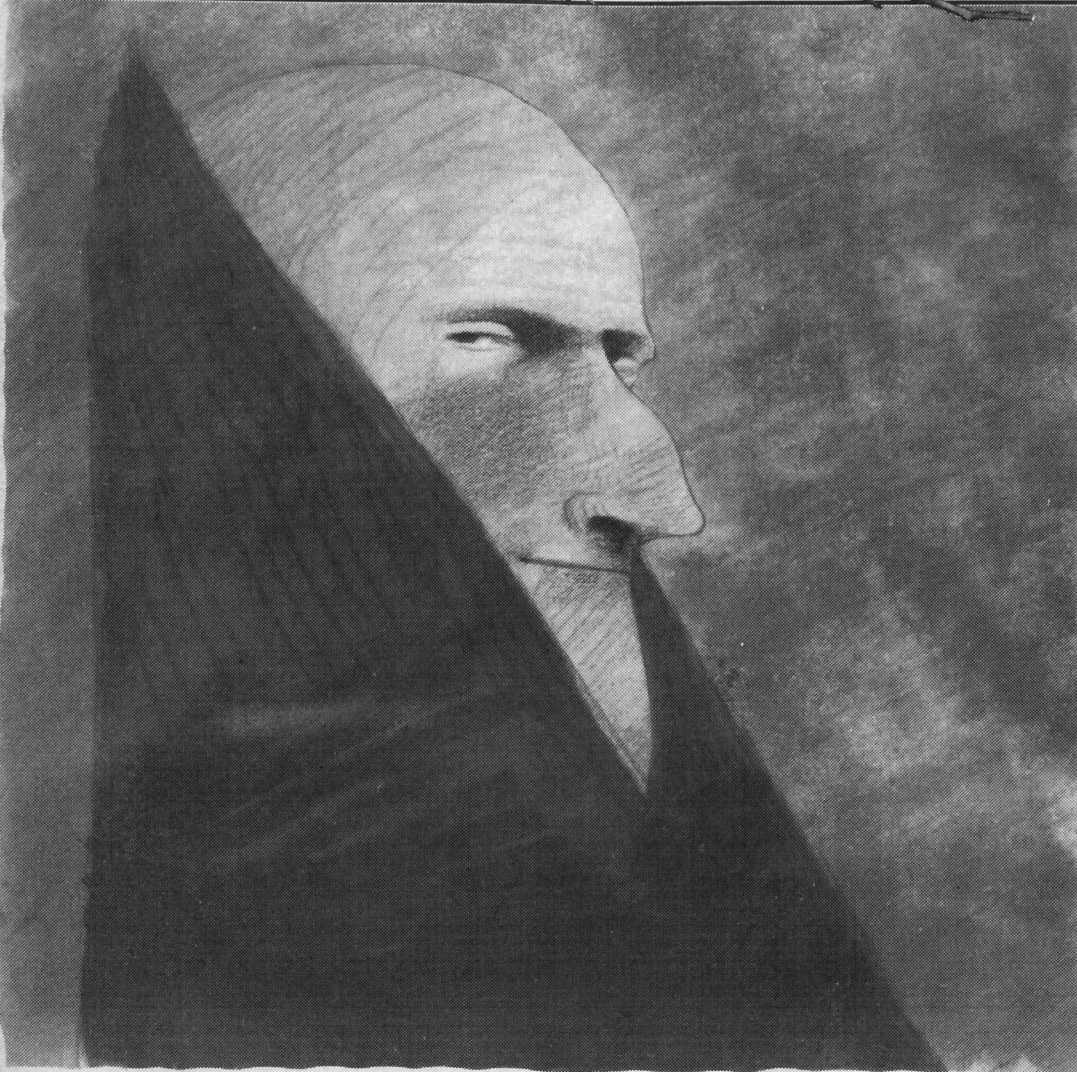


SPILMAGASINET

# RAMPEN

Nummer: 10 - 5. Årgang - Pris kr. 15



Silmarilion og Jacta Est Alea  
Præsenterer

# Ravnen

Ansv. Redaktør  
Bo Jørgensen

Redaktør  
Hans B. Petersen

Redaktion/Produktion  
Rune L. Christensen  
Kristian List  
Lasse Skjalm  
Henrik Sølvenius  
Per Fischer

GIRO NR.: 4 38 61 59  
Spilmagasinet Ravnen  
Luthersvej 7 2.  
7000 Fredericia

Al materiale bedes sendt til:  
Bo Jørgensen  
Luthersvej 7 2  
7000 Fredericia

Tryksted:  
DS-Tryk, Fredericia

Denne publikation er omfattet af loven om ophavsret. Gengivelse i nogen form: Elektronisk, mekanisk eller fotografisk, må kun ske med tilladelse fra Ravnen, for ellers ...

"Go see the doctor"

Igen en stor tak til Franck Wagner-sen, for lån af Mac, klip og klistere.



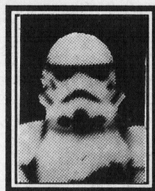
**Bo Jørgensen**  
Ravnens hersker.  
Hans skarpe tunge skærer igennem når andre holder bladet for munden. Indbegrebet af sindsro, selv når Dødsstjernen står for fald. Bruger sin fritid på at reklamere for sig selv og andre



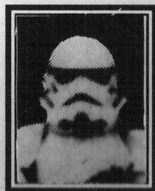
**Kristian List**  
Ravnens Skattemester. Sætter verden på cellouid, når Fuglen går tæt på virkeligheden. Bruger sin fritid på at tæmme slanger



**Henrik Sølvenius**  
Rekruteret efter egen fri vilje. Henrik er en del af Ravnens nye special tropper, der skal kunne (og vil blive) sat ind i kriseramte områder. Af samme grund er han kasserer i Silmarilion



**Hans B. Petersen**  
Ravnens ekspert. Halvt menneske, halvt computer. Han skriver snu brevkasser, leger med tændstikker, og bruger i sin fritid Kraften til at opsoge kontingentskyldnere og straffe dem



**Lasse Skjalm**  
Rekrut Lasse Skjalm, har meldt sig frivilligt til at gå hvor ingen har gået før, snakke med forbudte skabninger og skrive forbudte tekster. Rekrutter har ingen fritid ... EOF



# DEN ÅNDELIGE LEDER

Der var engang en mand, som boede i en spand, men jeg er lidt i tvivl om den historie er sand, for spanden var af ler og der er meget mer  
Thi det er mig en gåde, hvad manden lavede der, for det er ikke særligt varmt i spande, slet ikke når det sner.  
Må man egentlig bo i spande? ku man måske spør, hvad med husstandsskatten og hva' med varmerør?  
Jeg hørte det med manden, da jeg var 4 år, og manden må da være død af kulde eller mavesår  
Så hvem var manden, og hvad havde han gjort?  
Afsønde han, var han bagmand i noget "stort"?  
Sikken skam, om ikke for andre så for spand industrien egentlig betyder det ikke så meget for os der kan bruge fantasien.

Well bro's and bro'ses.  
Ravnen nummer 10 er vel på gaden når du læser dette. Efter som det er lederen i bladet, må det vel betyde at teksten kom ind, at de sidste huller blev fyldt ud, at det blev sat, trykt, foldet og valset.

Jeg kan huske da vi havde lavet Ravnen nummer 1. Vi havde det

med på FASTAval ('91 har det sikkert været). Vi præsenterede det for de "hårde" i SAGA boden som nikkede anerkendende og klappede os på vores små hoveder (undskyld René), og ønskede os lykke med at nå nummer 13. Det at nå at udgive nummer 13 var noget magisk noget med at hverken Tabu el. Chaos, (som gik sammen til SAGA) havde kunnet nå nr. 13.

På Ravnen har vi da også haft vores opper og neder, men sejlene er nu sat for at nå de magiske nr. 13. Vi har udvidet antallet af medarbejdere på Ravnen, for bedre at kunne dække arrangementer, samt selv at kunne opsoge stof.

Lad dette være en velkommen til Per tegner, Lasse S., Henrik S., Kim P. og BBOC's guru Per F.

Der er stadig plads til flere, specielt folk der kan få en idé til en artikel/emne, og så prøve at optrælle materiale til en artikel. Hvis du går med skjulte talenter som oversætter, ligger der en mængde godt stof i nogle af Dragon Magazine's (lange) artikler, som måske ville kunne bruges...

**Bo Jørgensen**  
Lé Redakteur

# Godt begyndt - er snart færdig

Bo Jørgensen har en stump tilbage

*Vi blev desværre nødt til at dele denne artikel over i 2, dvs. første del står i 9. Artiklen behandler det lidt følsomme emne, at gøre forskel på karaktererne, samt at få de rigtige karakterer til de rigtige spillere. Alt sammen for at undgå at spille tiden ved spille bordet med personlige problemer, gamle intriger mm. Artiklens sidste del er tyv stjålet fra en artikel skrevet af Paul Hartvigson, og vi dumper lidt akavet ind i teksten, under omtale af motiver.*

*fortsat fra nr. 9*

Hovedpersoner har motiver, eller spiller på anden måde vigtige roller. Der er væsentlige spørgsmål at få svaret på ang. disse.

**Motivation:** Hvordan opfatter hovedpersonerne sig selv og deres rolle? Er de bevidste om deres led i forhold til spillerne. Ubevidste motiver er spændende at arbejde med. Et eksempel er hvis den person heltene eventuelt skal hjælpe, har en modvilje mod dem, og holder vigtige oplysninger tilbage fra dem. En del af handlingen ville blive at opdage dette og overvinde denne modstand.

## Bipersonerne

Man kan definere bipersoner ved at de er undværlige. Det vil ikke sige at man kan klare sig uden dem. Men den enkelte biperson er i sig selv uvigtig for

plottet. Nogle eventyr har ingen egentlige bipersoner. Selv "små" roller er meget vigtige. Og alle spiller en rolle i plottet. Den slags eventyr kan være farlige for spillere, der ikke er vant til at tage bipersoner alvorligt.

## Typen af bipersoner

Typisk er bipersonerne, hvad man kan kalde "flade" personer. De fremstår som anonyme, stereotyper eller klicheer. Andre har mere dybde. De er blandt andet tematiske bipersoner eller "rigtige mennesker".

Den anonyme biperson har typisk en velafgrænset funktion. F.x. en avisdreng, der råber en særlig nyhed op. Nogle bipersoner er så anonyme, at de ikke er nævnt. Er der en biograf, så er der også en billetdame. Den slags personer kan forsvinde uden at dukke op i handlingen. F.x. kan det være at spillelederen glemmer avisdrengen, eller spillerne er optaget hele den dag han står og råber op. Måske finder de så bare en avis på gaden med den fatale overskrift.

Istedet for anonyme bipersoner kan de være summarisk beskrevet. F.x.: "I nabohusene bor gamle hr. Andersen, der er meget stolt af sin rosenhave, og familien Nordstrøm med deres mange larmende børn.

Stereotype bipersoner er dem, hvor forfatteren spiller op til spillelederens og spillernes fordomme. Det er f.x. den hovne butler. Fordelen ved dem, er at de giver hurtig genkendelse. F.x. den hårde amerikanske politichef. Ham som ser ondt på spillerne, og beder dem holde sig uden for efterforskningen. Her opfylder han de stereotype persons klassiske rolle: At give spillerne noget simpel modstand; nogle tilbagevendende problemer. Spillerne vil helt klart danne sig et billede af ham. F.x. solbriller og/eller karseklippet hår og/eller åbenstående khakiskjorte og/eller ten-gallon hat; måske med fedtet cigar, måske svedende, måske med sydstatsaccent. Hvordan er ikke vigtigt. Med meget få ord - måske endda uden en deltaljeret beskrivelse fra spillelederen - skaber spillerne deres eget billede, hvilket får eventyret til at synes levende.

Klicheer er lidt mere komplekse tilfælde. F.x. en borgmester, der ligger under for sin kone (den magtfulde mand der er underkuppet på hjemmefronten er en god kliché). Fordelen ved disse klicheer er ligesom ved stereotyperne genkendelsens glæde.

Til tider er en biperson bedre beskrevet. Det kan f.x. være tematiske bipersoner. Deres rolle er at understrege noget i eventyret. Et eksempel kan være en smålig og nærtagende gartner, man skal have nogle oplysninger ud af. Samtidig skal han repræsentere et tema om at mennesker ofte har så travlt at de ikke fatter

hvad der foregår under deres egne næser. Måske udvikler eventyret sig sådan, at spillerne ikke kommer i kontakt med gartneren. Spillelederen finder en anden måde at give de konkrete oplysninger videre på. Senere giver han en uvigtig person gartnerens personlighed for at få budskabet igennem.

Endelig er der det jeg af mangel på bedre, kalder "rigtige mennesker". Det er bipersoner, der i sig selv er velbeskrevne og troværdige. I virkeligheden er der meget få eventyr med bipersoner, der undslipper det kliché-agtige eller det anonyme. Funktionen ved at have den slags personer, er især at det kan få spillerne til at tage eventyret alvorligt - at føle at der er brugt tid på mere end de direkte hovedpersoner, og holde dem vågne. Man kan også sige at dette er personer med "fylde". Jeg vil beskrive dette nærmere.

## Karakterisering

- at give bipersoner fylde. Forster taler om brugen af bipersoner i romaner. Han fortæller om, hvordan en forfatter kan tage en "flad" person og give den fylde i een enkelt sætning. I rollespil kan man gøre det ved at lade en biperson gøre eller sige noget, der får spillerne til at se på vedkommende med nye øjne. Det er noget man - med større indsats - også kan gøre med mere vigtige personer.

Det er således ikke alle de andre bipersoner man skal give ekstra dybde. Det er nogen. Det er en kvalitet for eventyret at lade et



antal af bipersonerne stige ud af deres flade form, og opnå fylde; overrasker, vækker latter, medfølelse, frygt og omtanke. Hvis det lykkes, giver det spillerne respekt for miljøet.

Det er også farligt. Nogle spilleledere elsker at lade en af disse personer tage fylde og begynde at dominere eventyret, spille spillernes tid, forvirre dem, etc. Det er særligt fatalt i et spiltræf-eventyr med begrænset tid. Det sker meget nemt med en hårdt rollespillende spilleleder i et eventyr hvor alle personer er flade eller stereotype. Altså hvor der ikke er gode rollespilsmuligheder. Som forfatter er det din pligt at give muligheder for at der er god baggrund for at nogle bipersoner kan få dette særlige liv. Du skal også lade det være relativt frit for spillelederen.

Selvom bipersonen ikke i sig selv er "vigtig" for handlingen, kan det være han har noget at sige. F.x. den poetiske nattevægter. Det er ikke vigtigt for eventyret, at der er en poetisk nattevægter. Men måske betyder drømme og kunst noget for eventyret. Hvis det er tilfældet, skal det være klart. Så kan spillelederen lade heltene finde en digtsamling, høre sørgmodige violintoner fra en baggyde – hvad ved jeg.

Det kan vel være, at den poetiske nattevægter "dukkede op af mørket" under en af forfatterens prøvespilninger, og virkelig gav eventyret noget af "sig selv" før han igen forsvandt ud på sin

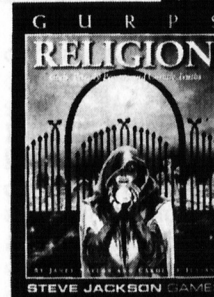
ensomme vandring, mens han mumlede Drachmanns digte. Men det betyder ikke at enhver gruppe spillere skal have ham banket ned i svælget. Det virker konstrueret og forkert. Og det fornægter at hvert enkelt spil har sin egen rytme og magi. Hav tillid til andre spillere og spilleledere. Hvis stemningen fremgår af eventyret istedet for at være skjult i faste "begivenheder", så er det nemmere for spillelederen at se hvilken rolle den pågældende biperson har i eventyret. Fatter han det ikke, kan scenen virke totalt forvirrende.

Selv stereotype bipersoner kan opnå fylde. Det kan også gøre dem mindre stereotype. Tag for eksempel den hårde politichef fra før. Det kræver noget mere, hvis man har dannet et billede af ham, så det kræver måske klare midler. Måske ser heltene ham næste gang på hospitalet efter en af hans folk er blevet skudt, efter at have holdt den døende i hånden en hel nat. Det vil også gøre det logisk, hvis han pludselig bliver samarbejdsvillig. Dette gælder også for "ikke-spillede hovedpersoner". Måske giver det et gib i spillerne at se hovedskurken lege med sin treårige søn (Palle Schmidt: Hele Danmarks Brian, Viking-Con 1992).

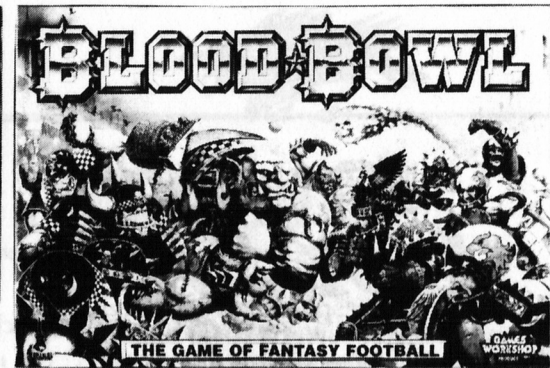
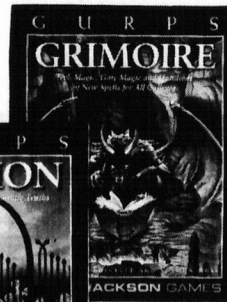
Selvfølgelig kan man tage afstand fra den slags dimensionering af bipersoner, hvis man vel at mærke mener at første indtryk altid holder, og at intet menneskeligt kan overraske en.

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

Magic the Gathering  
Succesen fortsætter!  
Vi har  
DECKMASTER  
BOOSTERPACKS  
ANTIGUETIES  
MAGIC POSTER  
PLAYERS GUIDE &  
THE DUELIST!  
I Maj kommer  
LEGENDS!



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	Rådhusstrøvet	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

# Status Quo for Storyteller

af Per Fischer

*Denne artikel vil i al beskedenhed prøve at sætte Storyteller-grundbøgerne ind i en almen sammenhæng samt analysere hvad de egentlig handler om!*

Med udsendelsen af det tredje led i Storytellerkæden, Mage, har White Wolf opfyldt tre femtedele af deres målsætning fra 1991, nemlig at udsende fem sammenhængende rollespil baseret på den moderne verden i en mystisk og mytisk vision: Vampire, Werewolf, Magus, Fairie og Ghost. Mage ankommer med et par måneders forsinkelse, og skulle fra starten af projektet have heddet Magus, ligesom den næste bog, der skulle have heddet Ghost, kommer til at bære navnet Wraith.

Konceptet er selvfølgelig smart set fra en produktionsmæssig side. Grundsystemet er det samme hele vejen igennem, kun tilføjet de specialiteter hver grundbog nødvendiggør, i.e. vampyrens brug af blod, varulvens forvandlinger og magikerens forbindelse til...øh...magien. Derfor kan forfatterne af de enkelte bøger koncentrere sig om baggrunden, sammenhængen og de rollespilmæssige muligheder. Det gør Storyteller-bøgerne sjældent læseværdige når det gælder rollespilsregelbøger. Samtidig lyser et paradoks ud af grund-

bøgerne, idet måden som grundlæggerne af systemet synes at spille rollespil på og den måde reglerne er konstrueret på, virker meget forskellige. Man fornemmer at spillsterne har spillet næsten uden brug af regler eller terninger, og at ansvaret for fortællingen i lige så høj grad har været afhængig af spillernes motivation og kontribution som spillelederens. På trods af dette er grundreglerne i Storyteller ganske grundigt gennemarbejdede, og selv om systemets fundamentale kampregler måske ikke virker særligt grundigt spiltede, er de efter min opfattelse gode nok til at stå alene. Forlaget har her været særdeles opmærksomme på at alle rollespil i første række vurderes på deres regler og især deres kampregler.

Det virkelig geniale ved systemet er den måde det bryder med traditionel "rollespilstænkning" på. Vi har været vant til helte med og uden barm der kæmpede mod alt der var ondt. Vi har vadet rundt i den angelsaksiske mytologi med dens nisser og trolde så selv Tolkien måtte vende sig i sin grav. Vi har oplevet almindelige mennesker opnå viden om de ufattelige hemmeligheder jorden bærer på og derpå prøve at kæmpe imod dem. Ondskaben var noget der kom udefra, fra rummet eller fra forti-



den, og truede mennesket der dog som regel var intelligent og stærkt nok til at svare igen. I Storyteller er synsvinklen radikalt vendt op og ned. Hvordan er det at være forbandet, at være dømt til evig fordømmelse og afsky? Hvornår tager bæstet i dig selv over? Hvad sker der når ondskaben kommer indefra og den ikke er entydig?

## Vampire

følelserne ♦ lysterne ♥ mennesket

The Masquerade var og er en succes ud over alle grænser. Den ramte ganske enkelt ned i en rollespilsverden der hungrede efter nye måder, nye udfordringer. Ironisk nok vandt regelsystemet Game Manufacturers Association's pris for bedste rollespilsregler i 1991, men det var ikke reglerne der begejstrede os. Det var stemningen, baggrunden, fortællingen. Vampire kom i rekordtid i 2. udgave og denne gang udelukkende i hardcover. Så sent som i maj 93 lå grundbogen på USA's top 20 med hensyn til flest solgte eksemplarer. Både 1. og 2. udgave fremtræder som en helstøbt grafisk helhed og coveret er den dag i dag ikke overgået af noget rollespil.

Grundbogen fastlægger den verden som alle følgende produkter i serien befinder sig i, verden som vi kender den i 1990'erne med enkelte justeringer til det værre/bedre. Stilen benævnes Gothic Punk, og verdenen A World of Darkness. Den er indbegrebet af horrorlitteraturen fra

Stoker, Poe over Lovecraft til King og Koontz. Karaktererne i Vampire er, som det nok er kendt, vampyrer, u dødelige væsener med en evig trang til blod. Snyltere på det menneskelige samfund og personificeringen af det onde, for altid fanget i mørket med dagslyset som den ultimative fjende. Fortællingen bliver som sådan en søgen efter det ondes natur og dets fremtrædelsesformer. Pirrende nok, men hvordan omsætte dette til rollespil som det kendes? Hvad skal disse vampyrer foretage sig? De kan hænge ud på barer spejdende efter lette ofre, de kan involvere sig i politik på alle planer, eller styre forretningsimperier fra deres mørke skjul. Men hvad fanden skal de foretage sig i en fortælling som hovedpersoner? Svaret herpå er mangeartet og jeg vil forsøge at uddybe det i en senere artikel. Fakta er at Vampire i det mindste er et læseværdigt rollespil og hele opdateringen af vampyrmyten er en præstation.

Det vil ikke engang være patetisk at sige at Vampire, og dermed Storyteller, er en ny generation af rollespil, et rollespil for litteratur- og filminteresserede voksne, en fortælleleg med indadvendthed og søgen efter gys og angsten.

## Werewolf

økologien ✨ naturen ▼ dyret!

The Apocalypse var lidt af en nedtur. Forsiden, som på Vampire af Chris McDonough, er som

sin forgænger fuldkommen gennemarbejdet og en sand fryd, men indholdet bærer præg af det opskruede tempo bogen har været produceret under: mangelfuld korrektur, et selv for et rollespilsprodukt svimlende stort antal elendige tegninger og alt for mange specielle varulveregler ingen kan huske eller bruge i praktisk spil. Resultatet bærer ligeledes præg af at alt for mange personer har været involveret i den kreative proces og derfor fremtræder bogen usammenhængende.

Werewolf er verdens første økologiske rollespil! Forfatterne, de geniale bæster, har gjort varulvene til de sidste forsvarere af Moder Jord, Gaia, og da deres domæner, skovene og bjergene og stepperne osv., bliver mere og mere ødelagte af menneskets fremfærd må der nu skrives til handling. Hvis Vampire var meget indadvendt så er Werewolf aldeles udadvendt, actionorienteret og voldsomt. Jeg fristes til at benævne genren Øko-splatter.

Werewolf bygger et nyt lag på The World of Darkness: ånderverdenen med det smukke navn The Umbra, i det hele taget det smukkeste ved Werewolf. Heri afspejles den fysiske jords reelle billede: Byområder er gråsorte, frastødende lokations og jo mere uberørte stederne er, jo mere farvestrålende fremtræder de. Varulve kan træde af til denne parallelverden. Det der i sidste ende ansører mennesket til at fremture med sine ødelæggelser

dvæler et sted i Umbræen, en altødelæggende kraft der under ét betegnes som The Wyrm. Varulve er dedikeret til kampen mod The Wyrm.

## Mage

ubevidstheden > kraften ★ tanken

Stewart Wieck, der også var med i bestæbelserne bag både Vampire og Werewolf, er hovedkraften bag Mage: The Ascension, og værket må vel nærmest betragtes som hans personlige fascination mht. tænkning og filosofi omsat til Mark Rein Hagens Storytellersystem. Forsiden er vansiret af et grimt kort med en grim tegning på. Det lyder måske lidt kedeligt men dette er et filosofisk rollespil. Wieck tager ånden ud fra Werewolf og dets årdeverden Umbræen, men går så vidt som muligt i definitionen af de kræfter der kan ændre virkeligheden: magien, the Magick.

Den fysiske verden er summen af de (ubevidste) tanker majoriteten af de mennesker der til enhver tid befolker jorden tænker! Det er altså tanken der bestemmer virkeligheden, eller sagt med andre ord: hvis tilstrækkelig mange tror på noget, ja så er det virkelighed. Magikere er de mennesker der er klar over denne tankens kraft, de er de indviede evigt søgende videnskabsmænd på jagt efter den endelige oplysning, The Ascension. I Mage forenes ny og gammel mythos med østlige religioner, populærvidenskab, kvantemekanik, fysik, kaosteori, you name it.

Nu kommer det bedste ... selvom disse "vækkede" kan ændre på virkeligheden ved tankens kraft uden den mindste anstrengelse, så kan de ikke bare gå rundt og vælte huse og forvandle folk til frøer hele dagen. Massernes kollektive ubevidste skaberkraft er stor og stærke kræfter vogter over den gældende virkelighed. Hver gang en "vækket" ændrer på virkeligheden skaber hun et paradoks der tiltrækker sig opmærksomheden fra de såkaldte Paradox Spirits. Derfor bør magi være sløret som tilfældige hændelser og være forklarlige for almindelige mennesker. Magisystemet er helt åbent for spillerens kreativitet og opfindsomhed, der er ikke et hav af "spells" at vælge imellem, man forklarer bare hvad man vil gøre - og så sker det!

Mage er som Vampire var: man sluger den i store drag under

høje udråb som "Nøj!" og "Fedt!" og spekulerer sig i søvn med de muligheder en kampagne kunne byde. Samtidig støder man på problemet med at gøre historierne interessante nok til at spillerne gider deltage i dem. Min egen erfaring med Mage er at det lægger det op til en uhørt grad af spiller-medvirken og dermed til spillelederens fleksibilitet og fortællingens åbenhed. Bare det at skulle skrive et scenarie til Mage virker ... svært!

White Wolf holder tungen lige i munden med Storyteller i deres forsøg på at løsrive begrebet rollespil fra dets oprindelige udspring af fantasy-krigsspil med hjemmemalede små figurer, samtidig med at forlaget i høj grad lukrerer på samme hobbyfolks købelyst!



# NØRD QUIZ

HOWLOW CAN YOU GO?

Ravnen præsenterer her Quizzen der vil få Magic The Gathering til at ligne en 4-kabale. Nørd Quizzen – den nye parat viden quiz, på linje med Trivial Pursuit, Hvem hved hvad, Tegn og gæt og regn og spjæt. Take it away nørdz...

- Hvem skrev bogen Tom Bombadils Eventyr ?**  
A. Bo Jørgensen  
B. J.F.R. Tolkien  
C. Gary Gygax
- Betyder ED&D ?**  
A. Expert Dværgekast & Den slags  
B. Expanded Drager & Donouts  
C. Expert Drager & Dæmoner
- Hvem finder man "under bjerget" ?**  
A. Klorfin  
B. Urin  
C. Borin
- Hvor meget standardskade giver et lyssværd i Star Wars ?**  
A. 5d6  
B. 7d6  
C. 10d6
- Hvad betyder CON (læs: spiltræf) ?**  
A. Congress  
B. Convention  
C. Cunning
- Hvor ligger Games Workshops hovedafdeling ?**  
A. I USA  
B. I midten  
C. I England
- Hvor stor chance er der for at overleve i DungeonQuest ?**  
A. 15%  
B. 33%  
C. 50%
- Hvor mange Facehuggers ser man i filmen ALIEN 3 ?**  
A. 1  
B. 2  
C. zip
- Hvilken ingrediens indeholder en normal Coke IKKE ?**  
A. Syre (E 338)  
B. Koffein  
C. Konserveringsmiddel (E 221)
- I hvilket nummer af Ravnen blev Cyperspace anmeldt ?**  
A. Nr. 3  
B. Nr. 4  
C. Nr. 6
- Hvem instruerede filmen Blade Runner ?**  
A. Francis F. Coppola  
B. Ridley Scott  
C. David Fincher
- Er en Halfling ?**  
A. En Hobbit  
B. En sildeart  
C. En dessertis

## DE RIGTIGE SVAR ER

1=B, 2=C, 3=C, 4=A, 5=B, 6=C,  
7=A, 8=A, 9=C,  
10=A, 11=B, 12=A.  
Et rigtigt svar giver 1 Xp.

## KONKLUSION

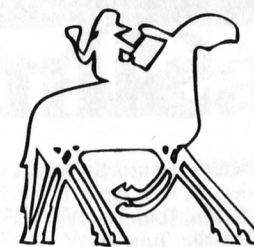
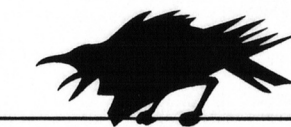
< 0  
Tager du sol, eller hva' ?? Din mor er en fiberkiks.

1 - 4  
Du er simpelthen for dum. Grav dig ned og smid nøglen væk.

5 - 8  
Ammen, hvad er nu det? Jeg høre en 1d12 Snotlings le...

9 - 10  
Brandgodt, de elsker dig. Du er en potentiel nørd - kig forbi og lad os få det overstået.

11 - 12  
Du er en kraftfuld intelligens - en magtfaktor som de økonomiske vismænd kalkulerer med - en rigtig nørd.



Sleipner præsenterer

## SydCon 94 Lund d. 13.-15.Maj

Sleipner tilbyder landsforenings-medlemmer billig transport (ca.250,- vi arbejder på at det bliver endnu billigere følg med i Alter Ego) til Lund sammen med andre danske rollespillere. Der vil blive følgende opsamlingssteder: Ålborg, Randers, Århus, Fredericia, Odense, Ringsted og København. Vi kan også give dig rabat på deltagelsen i SydCon, dels en standard rabat givet af SVEROK samt en særlig dansk rabat.

Alle der er medlemmer af Sleipner får automatisk tilsendt SydCon folder med indlagt dansk koordineret transportilmelding, så følg med i hvad der kommer med posten til din klub. Hvis din klub endnu ikke er medlem af Sleipner, så skynd dig og kontakt

Thomas Sørensen  
Telefon 75 92 93 48.

Medlemsliste

# Silmarilion

februar 1994

79	Andersen, Henrik Sølvenius	HSA	Mølleboalle 42, 1tv	75943755	FA
41	Andersen, Kurt From	KFA	Østergårdsvej 25	75940251	FA
70	Andersen, Tommy	TOA	Snoghøjvej 16	75944546	FA
74	Billesbølle, Tune B.	TBB	Overhøll 109	?	BØ
78	Billesbølle, Alex B.	ABB	Overhøll 109	?	BØ
10	Bjerre, Holger V.	HVB	Korskærvej 4 st mf	75928483	FA
26	Bøgebjerg, Thomas	THB	Vejlevej 45	75932833	FA
76	Christensen, Brian	BRC	Mosegårdsvej 154	75861052	FA
54	Christensen, Lars N.	LNC	Korskærvej 198 st.mf.	ingen fon	FA
11	Elkrog, Jeppe	JEL	Olafsvej 11	75923812	FA
83	Elkrog, Palle	PEL	Olafsvej 11	75923812	FA
42	Enggård, Kristoffer	KRE	Rønnebæksgårdsvej 10	75943166	FA
71	Frank, Timm	TIF	Ekkodalen 29	75946987	FA
43	Frederiksen, Torben Glad	TGF	Ydunsvej 16, 1 mf	75932857	FA
82	Gellert, Alvin	ALG	Huslodsvej 46, kld. tv	75913565	FA
55	Hansen, Christoffer	CHA	Holmberggårdsvej 19	75942028	FA
45	Jensen, Anders Bang	ABJ	Vangervej 12	75943374	FA
40	Jensen, Flemming Sander	FSJ	"Bortrejst"	ingen fon	FA
69	Jensen, Kim	KIJ	Frejasvej 11 st mf	-	FA
75	Jensen, Henrik Skov	HSJ	Rønnebæksgårdsvej 3	75940559	FA
46	Jensen, Michael Skov	MSJ	Rønnebæksgårdsvej 3	75940559	FA
81	Jensen, Nicki	NCJ	Dronningsgade 77	75927089	FA
21	Jensen, Poul Erik	PEJ	Dronningsgade 86, 3 th	ingen fon	FA
23	Jensen, Rene Lund	RLJ	Indre Ringvej 5, 4 th	?	FA
73	Kjeldsen, Per Grøftholdt	PGK	Søndervænget 9, Gårsløv	75861341	BØ
68	Kærgaard, Jan	JKJ	GrønkJærvej 25	75942449	FA
56	Knudsen, Lars Peter	LPK	Smedevænget 3	75928008	FA
7	Lai, Gorm	GLA	Fredericiavej 40	75943205	FA
85	Larsen, Jesper Ågård	JÅL	Smedevænget 2	75925519	FA
59	Larsen, Rune	RLA	Rygårdsvej 46 5	75913955	FA
72	Larsen, Steen	STL	Smedevænget 6	-	FA
22	Lund, Rasmus	RAL	Birkeholmvej 18	75563311	FA
67	Madsen, Mads A. G.	MAM	Sanddalsvej 22	75943585	FA
77	Mikkelsen, Jimmy	IIM	Tulipanvej 2	75930496	FA
28	Mogensen, Tonni	TMO	Bertel Bruuns vej 2	75920755	FA
19	Nielsen, Peter	PNI	Treldevej 41 2. mf	-	FA
58	Næsby, Michael E.	MEN	Sundegade 21 1 th	75921085	FA
62	Olesen, Peter T.	PTO	Baunevej 24	75942276	FA
50	Pilgaard, Ole Rosendal	ORP	Baunegårdsvej 1	75942866	FA
84	Schwartz, Alan	ASZ	Dronningsgade 42	75922309	FA
51	Skjalm, Lasse	LSK	Dalsvinget 21	75941230	FA
37	Sørensen, Thomas Alrik	TAS	Friggsvej 11, 2. tv	75929348	FA
80	Thulesen, Søren	SØT	Krùgersvej 28 d	75943189	FA

FA = Fredericia  
BØ = Børkop



Medlemsliste

# Jacta Est Alea

februar 1994

René Albæk	Vardevej 171	7100	Vejle	75837413
J. Balder S. Asmussen	Vejlevej 16	7300	Jelling	
Jakob J. Bentsen	Kiddesvej 12	7100	Vejle	75821597
Hans Bolvinkel	Chr. Winthersvej 60	7100	Vejle	75837321
Torben Bundgaard	Nørretov 3, 1.vær. 7	7100	Vejle	75837604
Claus Bøgh	Agersnapvej 9	7100	Vejle	75832577
Alex Benjamin Cass	Rødmoesevej 118	7000	Fr.cia.	75860136
Ronnie Feldfos	Florasvej 8	7100	Vejle	
Kristian Fisker	Grejsdalsvej 600	7100	Vejle	75853779
Toe Fondsbøl	Tørskindvej 90	7183	Randbøl	75883643
Søren Hovgaard	Skøn Valborgsvej 47	7100	Vejle	75832638
Maria Høi	Venusvej 38	7100	Vejle	75834219
Anders Jensen	Solbakken 5	7100	Vejle	75825688
Henrik Jensen	Søvej 5	7362	Hampen	75775371
Kristian V. Jensen	Lervangen 13	7120	Vejle Ø.	75816315
Hans Peter Koch	Nyboesgade 34c, 3. sal	7100	Vejle	75723150
Max A. Lauridsen	Øster Snedevej 43	7120	Vejle Ø.	75895826
Kræn R. Laursen	Bjerlev Hedevej 14	7300	Jelling	75873688
Steffen Lerke	Ørstedsgade 5, 1.th	7100	Vejle	75828269
Bo Brogård Lund	Tidseltoft 11	7100	Vejle	75835801
Daniel Lundsby	Teglgårdsvej 1a	7100	Vejle	75724949
Thomas K. Mikkelsen	Solsortevej 14	7100	Vejle	75852244
Bjarne Mortensen	Skolevej 54 - Ølholm	7160	Tørring	75805180
Hans B. Petersen	Vesterbrogade 65 3.mf.	7100	Vejle	
Kim Petersen	Buchsvej 3a	7100	Vejle	75831550
Sofus B. Poulsen	Rundhøj Allé 73, Vær. 223	8270	Højbjerg	
David Sander	Farvergårdsvej Blok J <sup>var. 52</sup>	7400	Herning	97211464
Lasse C. Schultz	Niels Skousvej 25	7100	Vejle	75725551
Michael H. Skau	Svend Dyringsvej 36	7100	Vejle	75832034
Brian Smaakjær	Billensteinvej 43	7120	Vejle Ø.	75815231
Tim Charlie Steinmetz	Parallelvej 13	7100	Vejle	
Klaus V. Sørensen	Korshave 15	7100	Vejle	75831436
Allan Vangsgaard	Moldevej 35 1.th.	7100	Vejle	
Freddy Vangsgaard	Moldevej 35 1.th.	7100	Vejle	
Kristian Wetke	Ivar Jarlsvej 26	7100	Vejle	75839742



400°C. Rent sølv har et smeltepunkt på 961°C og koger ved 2000°C. Går vi ud fra, at det ikke er rent sølv, vil det blive flydende når det bliver udsat for først en fireball, og til slut en Fire Storm, der varer en runde (1 minut). Dette gør at al bronze og sølv vil flyde rundt i hoben af skat, og binde skatten sammen når det afkøles. Metallet vil være smeltet, klumpet sammen og totalt deformt, og vil kræve et stort stykke arbejde med hammer og mejsel, før en transport af skatten kan iværksættes. For fremtiden bør gruppen nok overveje at lægge en anden kampstrategi hvis de ikke vil bruge den bedste tid af deres ungdom med at sønderdele skat.

### Godt ord igen

Denne artikel er et forslag til en bedre behandling af ild-magi i rollespil. Nu skal man naturligvis ikke gå til det andet ekstreme - nemlig at

**alt smelter,  
så snart man taber  
en fakkell.**

GM'en skal i den enkelte situation vurdere hvor meget skade mennesker og ting tager af de enkelte magiske effekter. F.eks kunne man vurdere at en fireball kun smelter ydersiden af metalgenstande, og dermed gør dem deforme, hvorimod længere tids varme vil få enkelte metalgenstande af mindre størrelse til at smelte. Man kan ikke smelte en bankboks på 1 minut, fordi det er et massivt objekt, der vil tage

betydelig længere tid at smelte. Men - man kunne overveje om åbne-mekanismen i boksdøren ikke bliver ubrugelig.

Nedenfor er der inkluderet en tabel, der kan anvendes som reference. Jeg har approksimeret en værdi for adamantium og mithril, da de kun findes eventyrverden.

Smelte- og kogepunkt for metaller af høj kvalitet, angivet i °C

Metal	Smelte	Koge
Adamantium .....	3410.....	5900
Bly .....	327.....	1740
Bronze.....	1000.....	2500
Guld .....	1064.....	2700
Jern.....	2000.....	3000
Kobber .....	1083.....	2595
Mithril .....	1800.....	3900
Platin.....	1774.....	3827
Sølv .....	961.....	2000
Tin .....	232.....	2507
Zink.....	420.....	908

Frit efter "Fire for Effect", af Richard W. Emerich



## Jacta Est Alea meddeler om **LUDO con '94**

I 6 måneder har et udvalg fra Jacta est Alea forberedt sig til deres første spillekongres i Vejle. Vi har en gang tideligere forsøgt os med et sådant arrangement, men det slog fejl. Vi har indsamlet scenarier, lavet kantineplaner, kontaktet andre foreninger, lavet livearrangementer og meget meget mere. Alt er faldet på plads. Der er kun en ting der ikke er faldet på plads..Hjernen hos pedellen på Hælagerskolen.

### I november 93

sendte bestyrelsen en ansøgning til Hælagerskolen om tilsagn til at låne skolen. 2 måneder senere måtte vi kontakte dem for derefter at få at vide at de aldrig havde modtaget brevet. Derfor sendte vi dem et brev mere. Denne gang fik vi svar 4 dage efter, og fik afslag da pedellen ikke ville arbejde i bededagsferien. Derfor rykkede vi datoen, og har nu i skrivende stund fået afslag, da de ikke vil se mad trampet ned i gulvtæpperne. Så er det man søger sig selv. For eleverne ikke lov til at tage mad med i skolen, eller hvad faen laver de så i deres spisepause. Æder de bussemænd, eller piller de lus i pedellens tomme hoved. Vi her fra bestyrelse kan simpelthen ikke godtage en sådan undskyldning og specielt ikke når vi ved at Hældagersolen har et flot kantinekøkken, som åbenbart kun bruges til at straffe eleverne i.

Vi beklager at kunne meddele alle, at Ludo con på grund af en rengøringvanvittig pedal bliver udskudt til efter sommerferien. Vi takker alle der har gjort deres for at overholde de fastsatte deadlines og specielt til TROA som har skaffet scenarier. Vi anmoder stadigt folk om at kontakte os hvis de vil sætte deres arbejdskraft til rådighed.til TROA som har skaffet scenarier. Vi anmoder stadigt folk om at kontakte os hvis de sætter deres arbejdskraft til rådighed.

### Henvendelser til Jacta Est Alea:

Formand Steffen Lerke  
Ørstedsgade 5  
7100 Vejle  
Telefon nr. 75 82 82 69

# MAGIC - THE OBSESSION

kortene på bordet af Steffen Lerke

Jeg lovede engang mig selv, at jeg ikke ville lade mig rive med af MAGIC bølgen. Men en klubaf-ten (hvor alle spillede magic) købte jeg mig et uskyldigt spil kort. 60 fine kort med en fin bagside og en fin forside. Hvem vil lære mig at spille magic? En time efter havde jeg købt et spil mere plus en pakke Arabian night. 170 kr, og så var jeg klar. Den næste måned havde jeg byttet og købt på auktioner så jeg efterhånden måtte anskaffe mig en dåse til kortene. Et af de sjove byt, var da jeg byttede et kort for 2 nye kortspil..150 kr!!!! Jeg var nu røget ind i "manabølgen", spille..spille..jeg må spille..HI..HI.

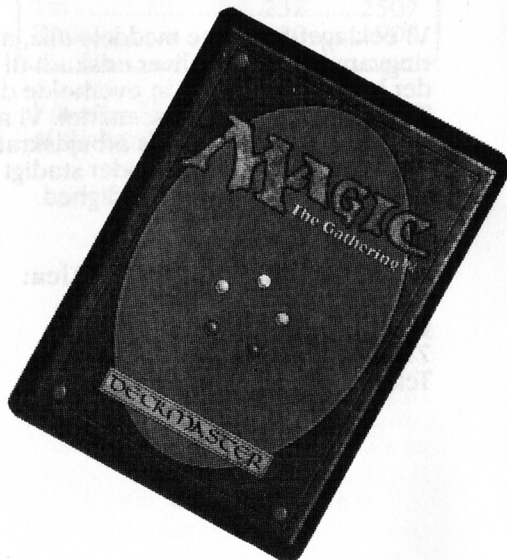
## Mine kort og jeg

bevægede os sammen med nogle andre ubetydelige personer til TRoA con i Ålborg. Her fandt jeg folk fortryllet over deres kort. Jeg mener ikke bare et par stykker, men ALLE. Fedt man, nu skulle vi spille magic. Der gik ikke mange dage før det begyndte at blive trættene. Ikke mindst fordi man ikke kunne være i fred for magic-spillere. Også TRoA-con medlemmerne sad og spillede magic, og det var selv om der var mangel på arbejdskraft. Det resulterede i, at da der skulle laves mad til søndag aften skulle arbejdskraften hentes udefra. Det skete også at folk aflyste de

spil som de havde meldt sig til, udelukkende for at spille magic. Det er ikke kun i Ålborg at man støder på dette problem. Det var kun et eksempel på hvor galt det egentlig er gået.

Denne artikel er en formaning til alle der spiller magic. I må sgu til at styrer det, og ikke lade de forbandede kort styre jer. Som et eksempel på, at jeg står inde for mine ord, sælger jeg alle mine kort til det højeste bud over 500 kr. Der skulle være kort for enhver smag.

Steffen Lerke  
75828269



## HER FINDER DU ALTID LIGE DET ROLLESPIL DU GÅR OG LEDER EFTER



Rollespil køber man hos:



<input type="checkbox"/> Lyngby Storcenter	2800 Lyngby	Tlf. 45 93 31 19
<input type="checkbox"/> Rådhusstorvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
<input type="checkbox"/> Kongensgade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
<input type="checkbox"/> Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33

Åbningstider:	Hverdage	9.30 - 17.30
	Fredag	9.30 - 19.00
	Lørdag	9.30 - 13.00
	Lang lørdag	9.30 - 16.00

B.O. Bog & Idé er den førende boghandlerkæde indenfor rolle- og brætspil. Vi har et stort udvalg og vi kan sagtens bestille produkter hjem til dig, da vi har egen import fra England og USA. Egen import betyder også at vi har faste lave priser.

# Interview with an Empire

af Lasse Skjalm og Henrik Sølvenius Andersen

Efter den nye bestyrelses indtræden i Silmarilion, flyver der nok en del spørgsmål rund i hovederne på mange af medlemmerne. Disse spørgsmål har vi, ovenstående, prøvet at stille hinanden og resten af bestyrelsen. Vi bringer her det meste af dette interview, i en sammenfattet form.

? Hvad er Jeres fremtidsplaner for Silmarilion?

! Efter vi har fået vore egne lokaler, er vores økonomi virkelig trængt - det vil vi forsøge at rette op på. Desuden vil vi lægge vores gennemsyrede hoveder i blød for at finde nye metoder til at skaffe flere medlemmer. For, som sagt, jo flere, jo bedre! Vi vil forsøge at give Silmarilion et navn der er værd at snakke om...

? Hvad vil I gøre for at få gjort Silmarilion mere kendt i Fredericia?

! Vi vil tage ud på skolerne for at finde medlemmer der. Vi vil tage fat i de af vores medlemmer der stadig går i skole for at høre om de kender nogle mulige emner. Desuden vil vi arrangere forskellige ting på vores klubaftener, der skal holde på vores nuværende medlemmer.

? Hvad med arrangementer i Silmarilion?

! Vi har allerede på nuværende tidspunkt haft to arrangementer i Silmarilion! Det første løb af stablen fredag den 25. februar, hvor vi kårede vores første klubmester i Deck Master. Desuden har vi også afholdt vores første klubaften, det foregik lørdag den 26. februar. Der var dog MÆGET ringe opbakning fra medlemmernes side! Om det så skyldes det dårlige vejr, ved vi ikke.

? Hvad vil I gøre med hensyn til indretningen af lokalerne?

! Med hensyn til indretningen af lokalerne kan vi kun håbe på at en frelsende Engel falder gennem skyerne, for at forsyne klubben med forskellige ting og sjove sager. Det kunne f.eks. være møbler, lamper, reoler og des lige. Silmarilion vil bukke dybt for personer der har forskellige ting og sager i overskud, og som de kunne finde på at donere til os!

## Bemærkning:

Det skal bemærkes at der i skrivende stund er ved at ske noget med lokalernes stand, men der er stadig (altid) brug for rekvisitter og hjælpende hænder. Hold dig til, der vil være opslag i klubben om arbejdsdagene



Det følgende er nogle medlemmernes besvarelse på følgende spørgsmål:

1. Hvad syntes du om den nye bestyrelse?
2. Hvad syntes du om de nye lokaler?

## Peter Nielsen:

### Bestyrelsen?

Jeg synes at bestyrelsen gør et godt stykke arbejde, og tror at vi nok skal klare at beholde de nye lokaler. Jeg vil heller vente med at udtale mig om bestyrelsen indtil de har foretaget sig noget.

### lokalerne?

De nye lokaler er pæne, og gode at spille i, Der mangler 2 ting: Lys og lidt på væggene. Det er ikke nødvendigt at male lokalerne eller lave andre dramatiske ændringer.

## Torben Frederiksen:

### Bestyrelsen?

Det bliver interessant. De er nye oprøvede. De har gå på mod, men hvad til sommer? Good luck.

### lokalerne?

Silmarilions lokaler er for kolde og ikke hyggelige nok, dog er kælderens perfekt. Ellers er de fede!

- Ja, et lidt kryptisk svar, men vi håber at det er korrekt tolket!

## Flemming Sander:

### Bestyrelsen?

Da der jo er lidt forskellige personligheder i den nye bestyrelse, håber jeg at de er i stand til at samarbejde og tænke kreativt - allesammen.

Men vigtigst af det hele; bestyrelsen skal være glade og nede på jorden og jeg mener at de "nye" i hvert fald har folk og energi nok til det.

### lokalerne?

De er perfekte. De mangler dog at gøres hyggelige, for lige nu er de kedelige og kolde. De skal flere lamper op til at afløse staldbelysningen og der skal en seriøs vægdekoration op, jo før des bedre.

Medlemmerne skal tænke på at det er DERES lokaler, så det er bare at udnytte dem så meget som muligt.

Det var hvad vi kunne få plads til for denne gang.

Endnu en stor opfordring til medlemmerne, slæb jeres venner og bekendte, arbejdskamerater og skolevenner, med i klubben, lad dem prøve at spille rollespil, lad dem melde sig ind... Vi er i en desperat pengenød, og vi håber at folk vil være positive over for vores forskellige tiltag. Og især håber vi at medlemmerne bakker op omkring bestyrelsens forslag!

Sail away  
and take those people  
who won't pay ... down



# KASSAN

mere end en brevkasse.

*Fuglesangen er startet, træerne springer ud, blomsterne titter frem, kort sagt: det er forår igen. Og det får åbenbart safterne til at stige, så "Kassen" er blevet til et sexologisk forum.*

## Kære kasse

Hvad bruger druider i virk'liheden deres skumle formular Animal Friendship til? Og er det ikke ren sodomi når de får Charm Animals! Jeg har en skummel mistanke om at disse Greenpeace fanatikere bare er en flok Zoo-file svin... På samme måde er det uden tvivl med de lystne elversvende og de gæve Rangers. Jeg mener derfor at disse racer/klasser burde ekskluderes fra AD&D systemet. Desuden er alle Nekromantikere nogle perverterede samfundstabere, der burde hænges ved deres testikler. Disse nekrofile svin bruger kun deres besværgelse "Animate dead" til een ting! Derfor kære kasse, må du hjælpe mig. Synes du, at der er flere klasser el. racer der burde forbydes/cencureres?  
Hilsen Den Anonyme

## Hej Anonyme

Ud fra dine udtalelser kan vi konkludere, at du præcis passer ind i en "Live" sex-problem-kampagne, der netop nu er startet på Sct. Hans Hospital. I gruppen spiller i øjeblikket nogle flinke kittelfixerede mennesker, som

alle gerne vil spille med dig i et nydeligt rum med bløde vægge og udsigt over havet. Du får din egen konsulent, der hver dag kommer og hjælper dig med dit karakterark, og eventuelle spørgsmål du måtte have mht. din person. Henvendelse: Sct.

Hans, tlf. 46 33 46 33.

## Hilsen 'Sygekassen'

## Hejsa En-På-Kassen

Hvem er sejest?  
– Superman eller Hulk.  
Med venlig hilsen  
Anders

*Vi stiller om en tegneserieekspert.*

Entydigt svar: Hulk;  
– Superman er nemlig død  
– og dermed absolut ikke sej.

Ok, jeg ved godt at du mener før han døde, men dette er heller ikke noget let spørgsmål at besvare. Byrne's Superman ville så absolut tabe mod selv den grå Hulk, hvorimod Swan Curt's ville banke Hulk flad (han manipulerer med planeter som var det flødekarameller). Den originale Superman mod den originale Hulk? Hulk vinder, Superman var en vat... (nisse? red.)

## Hilsen Kim & 'Lirekassen'

**Dav "Kasse",**  
Når et menneske og en halfling "lærer hinanden lidt bedre at kende", hvad bliver så resultatet? en

- a) syvogtyve-procentling
- b) trekvartling
- c) dværg
- d) ækel slibrig budding af ren ondskab, der suger menneskers sjæl ind i et vortex af synd og nedværdigelse.

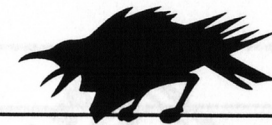
Må din ånde være med dig  
**"Dragen"**

## Hej Drage

Du får selvfølgelig e) en Klingon ... hvad ellers? – nej det kommer jo an på menneskets geografiske herkomst, så følgende muligheder står åbne: Hottenbit, Pyg-nom, Eskibit eller en indiling.  
**Hilsen 'Kagekassen'**

## Kære Kasse.

Som sædvanligt en stor ros for bladet, også for nr. 9 selvom lige netop det nummer irriterede mig meget. Dette skyldes at jeg havde en meget fad smag i munden efter at have læst "Tilbeder Lederen"; grunden til dette var at redaktøren havde indsneget en meget klubpolitisk udtalelse, som efter min mening intet har at gøre her. For at man ikke skal misforstå mig, så har jeg intet mod selve udtalelsen, den er sikkert meget relevant - alle andre steder i bladet. Mit problem er at bladet er et fælles klubblad for både JEA og Sil... og at lederen, som i alle andre blade, bør reflektere dette; og dermed ikke hvorvidt vores redaktion kan lide en af klubbestyrelserne eller ej.



Dette ville have sin plads i en artikel eller i "Kassen" men ikke i lederen, fordi denne profilerer bladet.

## Kim "Jeg hopper frivilligt i Havnen" Petersen

Lé redakteur:  
"Tæsk ind i klippen"

## Hej kasse,

Hvem vandt egentlig Jea's Vejle mesterskab i rollespil?  
Hilsen Peter "en håbefuldt vinder" Jensen

## Hej Peter,

UAKK. Det har vist nok sneget sig udenom referatet af Silmarilion's JuleAfslutning i No. 9., hvor vinderne blev udråbt. Skribenten havde uden tvivl røget gamle bildæk, og glemte at nævne de glørværdige, så her er de: Bedste Game Master : Jacob J. Bentsen. Bedste Spiller : Kristian Wetke. Resten af præmierne blev spredt ud over feltet. Så skulle det være på sin plads.  
**Hilsen 'Kik-kassen'**

Atter en gang kom vi til vejs ende – og hvis jeg har sagt noget forkert, så er jeg villig til at gentage det!

Det er som sædvanligt tilladt at være anonym i bladet, men vi på redaktionen skal vide, hvem forfatteren til de enkelte tekster er.

Jeg drukner i breve, mit hjem er oversvømmet, send ikke flere ... NOT!

## Kassen

Co. Hans B. Petersen  
Vesterbrogade 65 3.mf  
7100 Vejle

# Skibet der satte ud

af Thomas Sørensen

Der var engang, for mange mange år siden, et skib satte ud for at finde nyt land. Ombord var den tids modige og stolte mænd, der sejlede afsted med håb i deres hjerte. Håbet om at nå det forjættede land, landet de havde fået fortalt om gennem de historier og legender, som de var vokset op med. Skibet har nu sejlet i årevis uden at støde på det land som man var blevet lovet af legenderne og som håbet svandt i hjerterne på besætningen, skulle det ske at der kom land forude. Men mellem skibet og landet ligger der et farligt rev der kan knuse alle drømme.

Det jeg vil sige med denne tekst er at især nu hvor vi har fået lokaler er det vigtigt end nogen sinde at vi holder sammen og støtter Silmarilion. Det næste år vil blive et meget trængt år, men vi vil fra bestyrelsens side forsøge at rette op på Silmarilions økonomi ved at lave en del arrangementer. Men det kræver at medlemmerne deltager og støtter sådanne arrangementer. En af de ting bestyrelsen vil ind-

føre er klub aften eller klubbage om man vil. Det er meningen at disse klub dage skal være noget udover det sædvanlige, derfor vil der være åbenet fra 12.00 til 24.00. Disse klubbage vil ligge på mådens første lørdag altså en "Lang Lørdag" og her vil vi forsøge at skabe en speciel stemning. Man kunne evt. forestille sig at vi kunne vise film eller afholde tuneringer på pc-er o.s.v. Udover de månedlige klubaftenerne vil der blive afholdt klubbagemesterskaber i forskellige spil, der er allerede planlægning igang om mesterskaber i Deckmaster, Bloodbowl og Warhammer 40K.

Men ligesom vi ønsker at i deltager i aktiviteterne og derved støtter jeres forening, ønsker vi også at i kommer med foreslag til aktiviteter. Hvis nogle skulle have en idé de gerne selv vil gå i krig med eller hvis man bare vil give en hånd med i foreningsarbejdet så kontakt endeligt bestyrelsen.

Husk hellere et sværd i hånden end ti kvive i ryggen.

# Magic -The Gathering

ER KOMMET

Deckmaster (60 kort + regler)

REVISED EDITION

kr 74.95

Booster Pack (15 kort)

REVISED EDITION

kr 19,95

Arabian Nights (8 kort - limited edition)

kr 19.95

Antiquities

kr 12,95

Købes hos:



# Aktivitetsskalendareren for vinter og forår

Arrangement	Dato	Note:
Syd-Con i Lund (Sverige)	13-15/5	Sverok, Sveriges lands- organisation
Sct. Hans møde	23/6	Bålfest nær Fredericia

Det er faktisk alt hvad vi har datoer på. Det skal nu ikke tages som at der ikke sker noget, snarere et vi ikke har holdt os godt nok "Up-2-date" som man siger. Eller kan det tænkes at du ligger inde med information om et arrangement, men bare ikke har givet lyd fra dig Neeeejjj vel ??!?

## Aktivetsplanen Jacta Est Alea

### Er du ...

Træt af syge gåder og for lidt sjov ?  
Træt af den samme, gamle trummerum med guldet og dragerne ?

### Har du ...

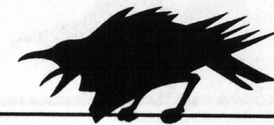
Lyst til at prøve noget nyt ?

Så stil nogle krav. Ring til mig, og hør hvad der er af spil. Er der ikke noget der falder i din smag, så sig hvad du vil ha', og så forsøger jeg at sætte et hold sammen.

### GM'er ...

Giv lyd fra jer. Vi mangler nogen til at mastre alt mellem himmel og jord. Er du frisk, eller vil du starte en ny kampagne, så slå på tråden.

Ring mellem 16 og 20 til  
Lasse Schultz • tlf: 75725551



Så er tiden kommet til at DU skal tilmelde dit hold til den nye

## BLOOD BOWL TURNERING

Vi vil helst modtage din tilmelding så hurtigt så muligt, så vi kan få lagt planer om de nye divisioner. Det er så også et signal til dem som ikke har malet deres figurer færdige endnu. SE AT FÅ DET GJØRT!!!

Tilmelding kan ske gennem BBofficials Poul E. Jensen eller Henrik Skov Jensen, on behalf of the forcoming bloody season.

## Tegnere søges:

Hvis du ikke har opdaget det, er antallet af tegninger faldet jævnt lige siden Ravenen nr. 1. Dengang tog vi ca. 1/2 år om at lave et nummer for der var ikke nogen grund til at skynde sig. Nu udkommer Ravenen (efter planen) 6 gange årligt, og fungerer som medlemsblad for Silmarilion i Fredericia, Jacta Est Alea i Vejle og som kulørt supplement til hverdagen i BBOC som er en forkortelse for Vestfyns rollespils forening ??? - det er altså rigtigt nok stavet ????. B.O. Bog & Idé her derudover valgt at sælge bladet i de Bog & Idé forretninger der beskæftiger sig med rollespil. Derfor vil vi gerne lave et flot blad, og derfor har du chancen for at få vist hvad du kan eller måske ikke kan, men gerne vil prøve. P.T. er fores største problem illustrationer, så hvis det har din interesse, send et brev, adressen står foran i bladet.

## Næste nummer

Deadline for Ravenen XI er den 4. maj 1994.

Tilbage til rødderne  
- om tidsrejser i rollspil

FASTAval'94  
Battle report fra det hidtil største FASTAval arrangement

Eventyr for åben skærm  
- Et kik i den digitale skatkiste

## ALIENS KA' LI' HENNING



# ??? WUTZ GOIN ON

## Klubaften i JEA.

Onsdag bliver en god dag for rollespillere. Jacta Est Alea holder faste klubaftener på Aktivitetshuset i Vejle på **onsdage kl 19<sup>00</sup>**. På programmet er det turneringer i DeckMaster, KrigsLudo og et foredrag om blod og vold på slagmarken. Se programmet i din lokale klub.

## Landsorganisation en realitet



Den 20. februar 1994 tog repræsentanter fra 7. jydsk og en enkelt fynsk rollespillforening initiativet til at stifte landsforeningen for Rolle- og Konfliktspillere i Danmark. På det dagslange møde, der blev afholdt i Silmarilions lokaler, blev der diskuteret vedtægtsformuleringer, kontingent, landsforeningens navn og virkeområde. Der blev

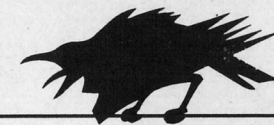
blandt de fremmødte valgt en bestyrelse, Forkvinden blev Susanne Rasmussen, BBOC og Kasseren blev Silmarilions egen styrmand Thomas Sørensen. Nærmere oplysninger om mødet og landsorganisationen vil løbende blive sendt til klubbernes bestyrelser.

## FØNIX

### Rotten Ronnie og rødderne.

NYT BLAD I BYEN

Det meddeles i et nyhedsbrev til landets rollespilsforeninger mm. at et nyt landsdækkende rollespilmagasin i disse dage er ved at se dagens lys. 1. nummer kom på gaden ca. 1. marts. Fønix er navnet og er et stort projekt fra nogle af folkene bag SAGA's gamle (startende) redaktion, plus en masse erfarne rotter i branchen. Fønix ligner umiddelbart SAGA en stor del, det er nu ikke nødvendigvis meningen fik vi at vide fra folkene bag bladet da vi stak hovedet forbi deres stand på FASTAval'94. Helt grundlæggende er den store forskel mellem SAGA og Fønix at Fønix er startet og drives af rollespillere, som derfor føler et ansvar overfor rollespillet, dets udøvere og de aktiviteter der følger i kølvandet af spillene her i landet. SAGA var udgivet af Fafnerspild og var kun økonomisk interesseret i at SAGA kunne sælge.



Ravnens "gamle" tegnere Rune og René's guldstrøg er også at finde i det første nummer af FØNIX og hvis ikke andet så må det da være grund nok til at købe det første nummer for at checke-det-ud.

### Nærmere oplysninger kan fås hos

Redaktør Mikkel K. Sørensen  
Nørre Allé 19 D. 1, 224  
2200 København N  
Telefon 31 39 37 40

## SAGAen er død

FØNIX oplyser at Spilmagasinet SAGA nu (efter al sansynlighed) ikke udkommer mere. Redaktionen på SAGA har forladt de lange stemningsfyldte redaktionsgange for at blive rottefængere i FØNIX. Dvs. at SAGA, bladet set isoleret set, står uden redaktion. Kasper T. Mortensen fortalte os at det var yderst tvivlsomt om der vil tiltræde en redaktion og fortsætte arbejdet. Der er ingen SAGA abonnenter der fra Fafnerspilds side har fået dette at vide, så sidder du med en dårlig smag i munden forbi du stadig har nogle SAGA blade til gode, skal du blot skrive til Fafnerspild og høre om dit SAGA abonnement ikke kan konverteres til et FØNIX abonnement. FØNIX har sagt god for den aftale, men hvorvidt Fafner er med på ideen vides ikke.

## Rollespils database

På tegnebordet i Landsorganisationen Slepner, ligger idé om at starte en officiel database, for rollespillere i Danmark. Databasen vil i givet fald blive central for scenarier, noveller, aktiviteter, brevudveksling, computerprogrammer til hjælp for fortællere og spillere – både før, under og efter spillet. Køb/byt/salg af spilartikler, galleri af illustrationer fra rollespillet fantastiske verdener og hvad der ellers måtte komme. Computere (Mac/PC/Amiga) er blandt rollespillere meget udbredte og det ville være en effektiv måde at transportere tekster rundt i landet på. En beregning viser at en scenarie på 30 alm. beskrevne A4 sider vil tage mellem 4 min. og 40 sekunder at hente, med modems i prisklassen fra 400 kr. til ca. 2000. Tilbage står så "kun" problemet med at rejse de ca. 11.000 kr. projektet koster at starte.



# RAVNEN



# POSTERE

The best a man can get!

Nr.2

Nr.1

1 stk.25,-

2 stk.40,-

Nu har du muligheden for at tilrane dig to skamløst lækre A3 plakater, fra Ravnens driftige redaktion. Plakaterne er forsider fra RAVNEN nr 1 og 3, i fineste offset tryk, på kraftigt papir. Motiverne er tegnet af de to gulddrenge René K Larsen og Rune L. Christensen. Der findes kun et begrænset oplag på 100 stk af hver, og alle plakater er sirligt nummereret og håndsigneret. Slå til nu der er ikke mange tilbage.

Call your local number now: 75 92 93 48 eller indbetal beløbet på giro nr. 438-6159. Så sender vi plakaterne til dig. Husk at anføre hvilken plakat du ønsker, på girokortet.