



## WARHAMMER

cirkusartister til  
Warhammer Fantasy Battle



## DRØMME

ødelæg  
dine spilleres nattesøvn!

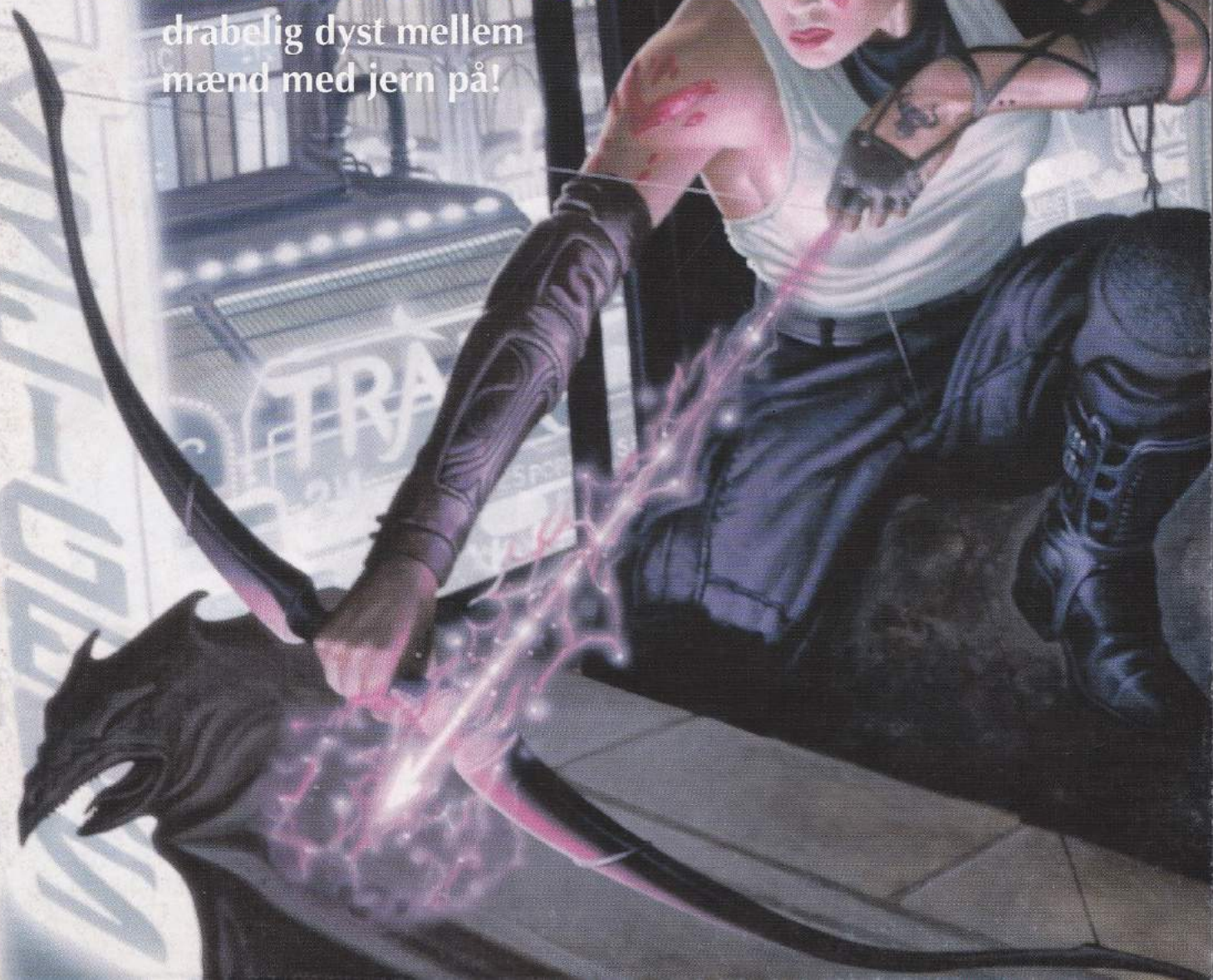


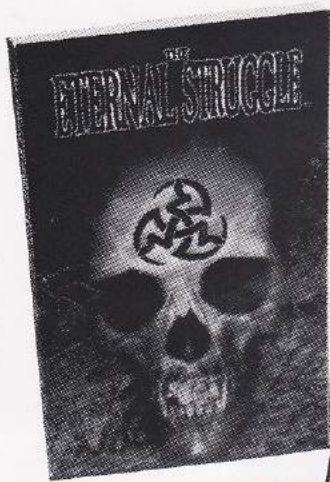
## SKYGGESIDER

et brutalt og dystert  
sci-fi scenarie

## RIDDERTURNERINGER

drabelig dyst mellem  
mænd med jern på!





## Jyhad

Nu har du chancen for at gøre noget ved Tom Cruise...

The Eternal Struggle (Players Guide)

**69,-**

**75,-**



**24<sup>95</sup>**



## On the Edge

Magt og korrupsion går op i en højere enhed - og hvilken enhed!

**14<sup>95</sup>**

**69,-**



# KORTHAJ? IKKE MIG!



## The Dark

Creatures of the night!

**15,-** BEGRÆNSET ANTAL

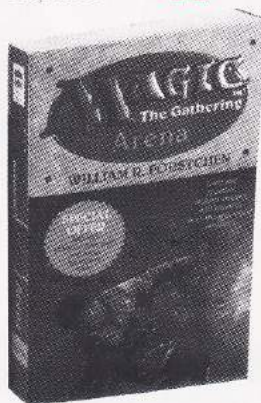
## Magic Poster

3 plakater i lamineret plastik. Alle kortene fra grundserien i Magic the Gathering. Med et hæfte som beskriver alle kort og som afslører angrebstaktikker. Kun lavet i 1000 eksemplarer.

MEGET BEGRÆNSET ANTAL

**299,-**

**Arena** 49<sup>95</sup>  
Roman



**Fallen Empires** 12<sup>95</sup>  
Nyeste udvidelse til Magic.



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

Bog & idé Postordre	Postbox 1054	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33
Bog & idé	Rådhusørvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
Bog & idé	Kongengade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Nytorv Bog & idé	Nytorv 1	9000 Ålborg	Tlf. 98 11 66 11
ClemensBro Bog & idé	Åboulevarden 50	8000 Århus C	Tlf. 86 13 39 55

# Vær velkommen Herrens år...

Og velkommen herhid. Dette nummer af Fønix markerer et års ende og fejrer dermed at vi nu indtræder i 1995. Det forgangne år bragte os meget godt og forhåbentlig går vi endnu lysere tider i møde.

Danmark er et lille land, så lille at man ikke umiddelbart kan forvente at vi skal have en rollespilsindustri, som de f. eks. har det i rollespillets moderland USA.

Vort broderland Sverige har dog bevist, at man ikke behøver et internationalt markedsgrundlag for at have en succesfuld spilindustri. Svenskerne startede med udgivelsen af Drager og Dæmoner, som også blev meget populært herhjemme, og udviklede i årene derefter forskellige spil som bliver spillet flittigt i hele Sverige - et af disse, KULT, fik i '94 sit helt store gennembrud. KULT startede som en rent svensk udgivelse, men udgives nu i USA og resten af verden, af det nystartede **Metropolis Games**.

Herhjemme er den danske oversættelse af **Dungeons & Dragons** det rollespil som har været den største salgssucces, med over 10.000 solgte eksemplarer. Af rent danske rollespil var det første **Viking**, et spil om vikingetiden, udviklet af Dansk Spil Design og udgivet af Bogfabrikken i 1990. Problemet med Viking, som jeg ser det, var at det tog udgangspunkt i at være meget historisk korrekt og dermed virkede for pædagogisk. Spillet blev vel modtaget af de danske bibliotekarer, men den kommercielle succes udeblev.

Det næste "danske" rollespil der dukkede op var **Midgård - I fantasiens rige**, udgivet af forlaget Happy Entz i 1991. Som med Dungeons & Dragons var Midgård dog heller ikke et dansk system, men en oversættelse af det tyske **Midgard - Im reich der Phantasie**, som Friedberg og Klee-Spiele allerede havde udgivet i '85. Midgård var et systemmæssigt velfungerende spil, med en verden opbygget af fantasygenrens traditionelle byggesten, som vi kender dem fra bla. Tolkien (selvom navnet Midgård også bruges i "Ringenes Herre" er der dog ingen direkte sammenhæng). På trods af at intentionerne bag Midgård var gode nok, slog evnen til at markedsføre produktet dog aldrig helt til. Priserne på bøgerne var for



Mikkel K. Sørensen og Michael Schmidt ved præsentation af Fønix nr. 1 på TRoA-con 1994. Som tiden dog flyver...

høje, grundet for dyre produktionsomkostninger, og folkene bag Happy Entz formåede ikke at følge grundbogen op med nok spændende udvidelser.

Der skulle gå tre år før endnu et dansk rollespil så dagens lys. I April '94 udkom rollespillet **Via Prudensiae** (VP), af Ask Agger og Gimle Larsen, på forlaget Modtryk. Publikum har taget pænt imod det århusianske rollespil, første oplag på 500 eks. er allerede udsolgt og salget er godt på vej mod de 1000. Jeg er lidt i tvivl om hvad jeg skal synes om VP. Systemets grundbog hører til rollespillenes første generation (på linje med f. eks. AD&D og GURPS), dvs. at det er en regelbog snarere end en rolle-spilsvorden. Tendensen indenfor nye rollespil er at lægge vægten på stemning og baggrundsbeskrivelser, fremfor kedelige, avancerede regler. Sjovt nok, er Ask og Gimle kendt for at lave utroligt stemningsmættede scenarier, hvor fantastiske historier udfolder sig for spillerne. Vi må håbe at de to århusianeres historiemæssige kreativitet vil afspejle sig i fremtidige VP-produkter.

Danmark er et lille land, men alligevel spirer det frem med kreative rollespilsideer. På spiludviklingsiden mangler vi dog stadig meget for at nå op på udlandets standard, men det er ikke umuligt. Jeg håber fremtiden vil bringe os mange nye danske rollespil.

Til sidst en hilsen til søens folk og vores læsere på Grønland, i Sverige og Norge, samt drengene i Kroatien.

Mikkel K. Sørensen

## UDGIVER

Firmaet Phoenix  
ISSN: 0909-007X

Michael\_G\_Schmidt@online.pol.dk.

## ANSV. REDAKTØR

Mikkel K. Sørensen  
Nørre Allé 19D, 1., 224  
2200 København N  
Telefon 3139 3740  
Fax 5377 6291

## REDAKTION

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

## LAY-OUT

Michael G. Schmidt & Jan Kjær

## ÅRHUSREDAKTION

Mette Finderup, Lars Kroll, Søs Uth,  
Lars Andresen, Sanne Pedersen,  
Kristoffer Apollo, Thomas M. Sørensen

## TEGNERE

Jan Kjær, Palle Schmidt, Jesper Ejsing,  
Peter Villumsen, Caspar Vang

## ANMELDERE

Michael G. Schmidt, Martin S.  
Winther, Mattias Stuvén, Christian  
P.K. Sørensen, Peter C. G. Jensen,  
Sanne Pedersen

## FORSIDE

John Zeleznik (fra Shadowrun-  
scenariet, Running Short)

## TAK TIL

Jill Lucas, Denise Lyne, Keith  
Winkler, David Ackerman

## TRYK

P.E. Offset & reklame

## ANDEN INFORMATION

Udkommer 6 gange i 1995.  
Eftertryk, citat eller anden fotografisk  
gengivelse kun ved udtrykkelig kilde-  
angivelse og dato.  
Næste nummer udkommer d. 1 marts  
1995.

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

Information ang. reklamer kan ind-  
hentes på ovennævnte adresse. Mærk  
kuverten "Reklamer i Fønix".

## ABONNEMENT

Kr. 150 for 6 numre (årsabonnement)

## Biblioteker og foreninger

Kr. 200 for 6 numre (årsabonnement).

## CENTRALEN

**seks** ved Paul Hartvigson. Hvad er der på spil i  
Danmark? Spot på foreninger, kongresser og  
de mere-eller-mindre interessante personligheder  
i dansk rollespil.

## scenarie

### SKYGGESIDER

toogtredive



af Ask Agger. Et hårdt  
og brutalt sci-fi scenarie  
i bedste (eller værste)  
Aliens-stil.

## BAGGRUND

### ET VÆRRE CIRKUS

af Ola Nilson. Cirkusartister til din Warhammer  
Fantasy Battle-kampagne? Et DSB-tog til tiden?  
En rollespilsforretning uden 100 Magic-nørd?  
Gæt selv (eller rul en d6)!

### EN RØVERHISTORIE

**halvtreds** af Palle Schmidt. Når dine spillere gaber højlydt  
over dine rutine-bank-den-fede-goblin-encoun-  
ter, og propper vat i ørene hver eneste gang  
Prinsesse Supersteg skriger om hjælp, plejer det  
at være et godt tegn på at din  
kampagne mangler fornyelse.  
Du, på den anden side, har ikke  
tid til at fremtrylle en ny Ruins of  
Undermountain hver eneste gang  
I spiller, og er egentlig godt trætte  
af deres beklagelser. Voila!  
Et sæt landevejsrøvere, klar til  
brug i enhver fantasy-kampagne.  
Du slår to fluer med et smæk -  
spillerne bliver glade over brud-  
det med rytinen. Og du har nu en mulighed for  
at jorde de lidt for kæphøje spillere...



### KAMPIVER OG EN VILJE TIL DYST...

**toogtyve** af Kasper Eskildsen. En selvstændig fortsættelse  
af Middelalder-artiklen i sidste nummer af Fønix,  
denne gang om ridder-turneringer.

## reportage

toogfyrre  
VÄGEN

af Thomas M. Sørensen. En vej der fører til Himlen - kristne rollespil i Sverige. Hvad bliver det næste? Judas - the card-game of biblical intrigues?

seksogtyve  
SPILTRÆF-ANMELDELSER



ved Mette Finderup. Denne gang er det FiskeCon, Viking-Con, Penta-Con og Spiltræf's tur til at blive dissekeret under Fønix-redaktionens årvågne øjne.

otteogfyrre  
OTTE BEN MED PENGE I

af Mette Finderup. To kvinder med ben i næsen mødes - og sød musik opstår. Om landsforeningen Slepner, penge og sure nøder.

## BREVKASSEN

otteogtyve  
ved Merlin Mann & Rasmus Rasmussen. Stedet hvor alle de savlende rollespillere kæmper om at få oplæst deres hyldestbreve til Pornorotten over alle Pornorotter, Ronni.

## HMSBR

fireogfyrre  
DEN SOM IKKE DRØMMER  
af Peter C.G. Jensen. Drømmer jeg eller er jeg vågen? En socialrealistisk artikel om brugen af drømme & mareridt i rollespil.

sekssten  
MIN HØJRE STORETÅNEGL  
af Flemming Sanden Jensen. Placer det på et stykke staniol og smid det i ovnen (150 grader) i et par minutter. Server det stift, direkte fra ovnen. Konsistensen burde være sprød og let-bøjelig, men ikke alt for gummi-agtig. Hvad ovenstående har med rollespil at gøre? Det er sgu da dit næste handout, mand!

## anmeldelser nyheder

femoghalvtreds  
NYHEDER

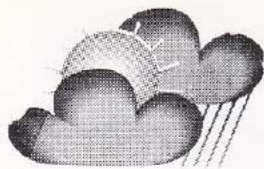
redigeret af Christian P. K. Sørensen og Michael G. Schmidt. De mest løse rygter, den mest ondsindede sladder, de hotteste Magic-tips - alt kan findes her...

### ANMELDELSER

redigeret af Michael G. Schmidt & Christian P. K. Sørensen. Den sædvanlige rotte-uddeling af de sædvanlige mennesker. Denne gang retter vi blikket mod:



Nephilim - nyt okkult rollespilssystem!  
SLA Industries - nyt sci-fi rollespilssystem!  
Parlainth - kæmpe udvidelse til Earthdawn!  
Fallen Empires - den nyeste Magic-udvidelse!  
Face of Death - en graphic novel til Wraith!  
Terror T.R.A.X. - skræk-CD'er fra TSR!  
Chromebook III - Chip in or check out!  
Well of Worlds - det nyeste til Planescape!  
2 Mystara-CD sæt - dobbel feature fra TSR!  
Denver - omfattende lokation til Shadowrun!



Frisk til hård vind fra øst  
5° - 10°

# CENTRALEN

ved p. hartvigson

centralen · seks

Sidste version af **Calling All Heroes** og **UnCONventional** blev anmeldt i Fønix 5, side 26

**Frit spil midt i København!**  
Fra 7/2 er der Brætspilsaften hver tirsdag i **Studenterhuset på Købmagergade** - ved siden af **Rundetårn**. Særligt GW-spil er i fokus, og rollespillere er velkomne. Studenterhuset var ramme for finalen i Blood Bowl ligaen i 1994, og bliver det igen ca. 1/3 i år.

**Pondsmith til Danmark!**  
Nu er det officielt! **Mike Pondsmith** kommer på **Fastaval** i Århus i påsken (13-16/4). Dette er manden der introducerede Cyber-genren i rollespil med **Cyberpunk 2020**. Senest har han brillieret med **Castle Falkenstein** - Steam-tech-spillet i Jules Vernes ånd. Det går godt i spænd med Fastavals tema, der er 1880'erne og Victoria-tiden (mænd i høje hatte, kvinder i store kjoler - og pæne manerer). I næste nummer har vi et **interview med Mike Pondsmith**, tema-anmeldelse af **Castle Falkenstein**, samt fokus på **Fastaval**; landets største rollespils-kongres.

**Dette er Fønix faste afdeling om organiseret rollespil i Danmark**

**Centralen melder storm! 1995 starter med et væld af spiltræf - Ålborg - Horsens - København - Fredericia - Viborg. Er der risiko for spiltræfnedfald i dit område? Se halvårs-kalenderen på side 8!**

## SPILTRÆF I JANUAR-MARTS

**Calling All Heroes, Ålborg 27-29/1**  
Som vanligt byder klubben ARL på et træf med et stort udbud af spilsystemer bl.a. AD&D, Call og Shadowrun og Vampire v. **Benedikte Ziegler**. I den lette ende er der **Tales from the Floating Vagabond**, **Duck Wing Downtown** og **Peter Plys** og hans Venner. Vindende spillere og hold udpeges.

Her er også **Mafia** ved **Cool Fish Delivery**, og to live-eventyr: **The Masquerade** (Live Vampire) og **Månebase ONE**, om strid på månen mellem nationer fra **Organized Nations Executive** i år 2008, mens jorden er i krig. **Martin Laursen** fra ARL og **Søren Parbæk** fra TRoA står bag. Disse gamle drenge fra de dystende Ålborg-klubber mødtes i "det kreative hjørne" på **Pentacon** i Billund, og besluttede at lave noget sammen.  
Kontakt **Kim Madsen: Hadsundvej 44A 9000 Ålborg - tlf. 98 12 54 01.**

**3-5/2: Horsens: An Eye for an Eye**  
**En ren Magic-con!** Fredag aften er sat til kort-handler før puljeturneringen indledes Lørdag. Søndag er afsluttende runder for de hårde og tema-dæk-turneringer for de andre. Det er dyrt at spille Magic: 50% af entreen bruges derfor på præmier, og den endelige vinder er sikret mindst 500 kr.

Hvilken nyhed: Folk der sidder om små borde og tæsker i kortene. Så må vi se om "An Eye for an Eye" kommer til at ligne en bridge-turnering (frem med de små cerutter!).

Se efter foldere og plakater i klubber og butikker!

Kontakt: **Morten Ildahl · Nørrebrogade 1, 8700 Horsens · tlf. 7561 5688; eller Hanibal Hansen · Spobjergvej 64 · 8220 Brabrand · tlf. 8624 5190**

## FRB-con, Fredericia 17-19/2

Silmarillion holder spiltræf på **Alléskolen** i Fredericia. Rollespilssiden har sikre bud som AD&D og Call og det lokale og veludviklede **Nexus X** af **Michael Næsby**. Andre tilbud er **Assasination** (Live Roleplay) og turneringer i **BloodBowl**, **Magic** og **Jyhad**, **Spacehulk** og **Clay-O-Rama**.

Kontakt: **Poul Erik Jensen, Dronningensgade 86, 3th, 7000 Fredericia - tlf. 7593 0403.**

## Rubicon i København 18-19/2

"Det er jo ikke rollespil...men terningerne er kastet". For dem der ynder håndfaste udfordringer er der et rent brætspils-træf i **Valby Medborgerhus** i København med strategi- og multi-spillerspil på programmet.

Kontakt: **Børge Madsen · Ryeskovvej 8 4040 Borup · tlf. 5752 7200**

## X-Con, Albertslund (Storkøbenhavn) 24-26/2

Kvalitet, Kreativitet og København er sloganet for "Netværket", bag X-Con. En "ex-con" er på amerikansk en tidligere straffefange. Det mest belastende for Netværkerne er dog at nogle af dem har en fortid i den nu opløste **Dansk Rollespils Forening**. Fra 1989-93 var **DRF-con** hovedstadens bedste forum for rollespil - så fortiden er ikke kun skummel!

Der bydes på AD&D, Call of Cthulhu, GURPS (cyber), Storyteller og Warhammer Fantasy Roleplay, Cyberpunk 2020 og Twilight 2000. Der er to live-eventyr: et Space-scenarie af episk tilsnit, og et nutids-eventyr omkring en Okkult Messe i Forum ved Live-klubben **Semper Ardens**.

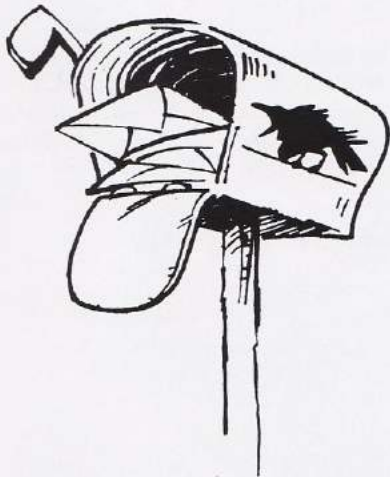
Fønix er til stede med udskænkning fra **Ronni von Rattenheimers Slotskælder** - en gotisk dungeon i stilen fra Poe eller Coppola's Dracula. Veludklædte vampyrer får en gratis drink.  
Kontakt: **Just K Pedersen · Kildeskovsvej 81 2820 Gentofte**

Side 6 - Centralen  
Mangler at overhøre det sorte og indsebe  
AUSK M...  
fra R...  
VIDSTE AD AT FENIX SA FULDT

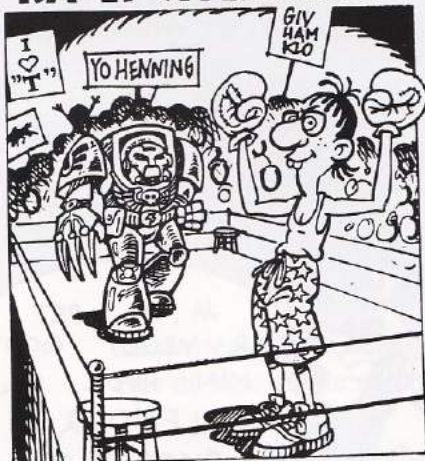


### UnCONventional, Viborg 3-5/3

Den midtjyske Horror-con byder på spil som Call of Cthulhu, Vampire og uafhængige gys, men der også plads til andre genrer. Blandt gode gys er en revideret version af Call Now-klasikeren **Monsters of Rock** (med Soundtrack) og **Festival des Totes** (Warhammer FRP). Lørdag aften er der fest og underholdning. UnCONventional afholdes på **Søndre Skole** i Viborg. Kontakt: Peter Jones · Ålekrogen 18 · 8800 Viborg tlf. 8661 3002



### HENNING KA' LI' SPÆNDING



### REPORTAGE: MAGTFULDE FJENDER!

#### Københavns kommune gør livet surt for nyt spiltræf.

Det er en udfordring at lave spiltræf. Arrangører skaber gode rammer. Forfattere bringer historier og drømme videre til andre. Det er god underholdning og kultur når det er bedst.

Men nogle synes ikke om den slags: pedeller, skoleinspektører og kommunale bureaukrater i København prøver åbenbart at hindre borgerne i at bruge byens skoler. Det har ramt arrangørerne af det nye spiltræf **Contraventum Mingit** (5-7/5). Det betyder "pisser mod vinden", og stammer fra et latinsk ordsprog om hvad en klog mand ikke gør. Navnet illustrerer den dumstædighed det kræver at holde spiltræf i Hovedstaden.

**Lov om støtte til folkeoplysning** § 22-33 siger, at "aktiviteter for unge" har krav på "vederlagsfrit" at låne offentlige lokaler, der er "særligt velegnede". Men Contraventums arrangører blev istedet mistænkeliggjort fordi det handlede om rollespil. De skulle stille med udtalelser om at de ikke var voldelige og destruktive.

Når man så får anvist en skole, er der andre hindringer. Københavns kommune kræver 220 kr. i timen som løn for pedellen; 10560 kr. for to dage. Lovens kommentar siger at lokalernes ejer betaler for tilsyn undervejs - men Københavns kommune sender altså regningen videre i form af et "gebyr", baseret på en meget fri fortolkning af loven. Henrik Nord fra **Dansk Ungdoms Fællesråd** (DUF) siger at organisationen prøver at få fjernet kommunernes mulighed for at opkræve gebyr - det bliver misbrugt flere steder i landet.

Heller ikke de gamle spiltræf er sikre. **Fastaval i Århus** havde problemer med at skaffe skole. Fordelingen var blevet decentraliseret; skolerne vidste ikke at de skulle stille lokaler til rådighed, og de "ansvarlige beslutningstagere" vaskede hænder. FASTA søgte hjælp hos Århus Ungdoms Fællesråd under DUF. Nu kan de åbne op for ca. 700 spillere her til Påske.

Måske er skoler bare ikke lavet til spiltræf? Forkert: skolerne tilhører os alle. Vi betaler for dem med vores skat!

Lovtekster og Karnovs lovsamling findes på alle biblioteker

#### Har du problemer med det offentlige?

Kontakt interesseorganisationerne:  
**Dansk Ungdoms Fællesråd** · Scherfigsvej 5  
2100 København Ø  
tlf. 3929 8888  
Sleipner (tilknyttet DUF): c/o Susanne Rasmussen · Ådalen  
17- 5260 Glamsbjerg  
tlf. 6472 3816

syv · centralen

Side 21 - Blå  
Elev Kreds

Vi skal ikke lege

FØNIX Nr. 6 II 14/12/94 16:12

Side 25

MÆSTE NR. AF FØNIX I MARTS ER FØNIX' LARS' FÆLSDAG

erhus  
ale ydelse  
empe er, at  
i Danmark,  
sulent Claus  
C. Jespersen,  
i dansk-tysk skat-

nd skal pensionister i  
idstrækning selv beta-  
hjemspoladser. I Dan-

Januar/februar

# HVAD DER SKER JANUAR TIL AUGUST!

Halvårs-plan for spiltræf i Danmark og omegn.

centralen · otte

Forklaring:

Tid og Sted

Navn

Kontaktperson,  
adresse og tlf.

25/1

Deadline til Brevkassen og Centralen til Fønix 7

27-29/1, Ålborg,

Calling All Heroes,

Kim Madsen · Hadsundvej 44A · 9000 Ålborg

Telefon 9812 5401.

3-5/2 Horsens

An Eye for an Eye (kun MAGIC)

Morten Ildahl · Nørrebrogade 1,2 sal

8700 Horsens · Telefon 7561 5688

17-19/2 Fredericia

FRB-Con

Poul Erik Jensen · Dronningensgade 86, 3th

Telefon 7593 0403

18-19/2 København

Rubicon (kun brætspil)

Børge Madsen · Ryeskovvej 8 · 4180 Borup

Telefon 5752 7200

24-26/2 Albertslund (v. Kbh.)

X-Con

Just K. Pedersen · Kildeskovvej 81 · 2820 Gentofte

Telefon 3168 1744

1/3:

Fønix 7 udsendes.

Viborg 3-5/3

UnConventional (Horror)

Peter Jones · Ålekrogen 18 · 8800 Viborg

Telefon 8661 3002

25/3:

Deadline til Brevkassen og Centralen for Fønix 8

Læs om følgende spiltræf i Fønix 7!

"Først i April"

Chop-Con, Nykøbing Falster

Erik Thygesen · Solsortevej 8 · 4880 Nysted

Telefon 5387 1612

7-17/4:

Skolernes påskeferie

7-9/4 København (Christianshavn)

Vor Frelser Con

Kasper Bøgh · Edv. Griegsgade 1, 3tv · 2100 Kbh Ø

Telefon 3120 4666

13-16/4, Århus

Fastaval (stor!)

Fastaval · Vestergade 6B, 1 · 8000 Århus C

Telefon 8618 2218

1/5: Fønix 8 udsendes

København 5-7/5

Contraventum Mingit (ny)

Sune Schmidt Madsen · Dr. Dagmars Allé 18, 2th

2500 Valby · Telefon 3117 0855

25/5 Deadline til Brevkassen og Centralen,  
Fønix 9.

Deadline for at komme på næste halvårs-plan!

Læs om følgende spiltræf i Fønix 9!

26-28/5, Lund, Sverige

Syd-Con

Emma Wieslander V. ; årtensgatan 10 223 51,

Lund, Sverige - (0046) 4613 7395

Tomter ock Troll: (0046) 40 123 988

2-5/6 Grenå

War-con (Warhammer Battle og 40K)

Kent Max Hansen · Duevej 12 · 8500 Grenå

Telefon 8632 4252

23-25/6 Oslo (Norge)

Arcon (1200 deltagere)

PO Box 46 Blindern

0313 Oslo

Geir Aalberg: 0047 2267 9951

1/7:

Fønix 9 udsendes. Næste halvårsplan kommer.

25/7:

Deadline til Brevkassen og Centralen, Fønix 10

29-31/7, Lyngby (v. Kbh.)

Con-Døme

Juli-August: Ålborg

Både TRoR og Calling All Heroes. Lad være at

lægge dem oven i hinanden. Hører I, gutter?



Næste halvårsplan kommer i Fønix 9 og dækker Juli '95 til Januar '96!



# KAZZOOM!



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

## FEEDING FRENZY!!!

Så starter Januar-udsalget! Utrolige priser - Topløs betjening - Bus lige til døren!  
Her er bare nogle af de mange vanvittige priser:

Warhammer: Battle Magic kun 129,50

Warhammer 40k: Dark Millenium kun 129,50

Talisman: 20% på alle box-sæt

Der tages de sædvanlige forbehold for udsolgte varer, dødsfald, trykfejl, skørbug og/eller en ny lukkelov!

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

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

# Et værre cirkus

Cirkus figurer til Warhammer Fantasy Battle



## BAGGRUND

Få jag be om største möjliga tystnad...

Denne artikel beskriver hvordan man laver en cirkustrup til **Warhammer Fantasy Battle**. Grundsættet indeholder alle de regler du får brug for, men supplementet **Warhammer Armies: The Empire** vil heller ikke være af vejen, da disse krigere oftest sælger deres ydelser til den højest betalende. Regelbegreber er blevet oversat i de tilfælde hvor de ikke kan misforstås.

Af Ola Nilson  
Illustrationer af  
Jesper Ejsing  
Oversat af  
Martin S. Winther  
Redigeret af Christian  
P. K. Sørensen



Professionen **cirkuskriger** opstod for snart 500 år siden, da en omrejsende trup - Francinos Gøglershow - blev tvangsrekruteret til **Baron Von Silberstaals hær**. Gøglerne havde allerede en vis kamperfaring da de ofte måtte forsvare sig mod orcer og røvere. Dette, kombineret med den hårde træning til deres mange utrolige tricks og kunster, har gjort dem til nogle formidable krigere. Alle i truppen er artister og derfor Characters, som regel Champions, men i visse tilfælde også Heroes.

Baronens tvangsrekrutering blev en succes. De uortodokse krigere blev tungen på vægtskålen i en mangeårig slægtsfejde som derved blev afsluttet. For deres bedrifter blev truppen så rigeligt belønnet, at Francino kunne starte sin egen krigerskole, specielt rettet mod den helt unikke cirkuskriger stil. Snart spredtes historien om de mærkværdige krigere og andre krigsherrer rekrutterede derfor også cirkusartister til deres hære.

## FIGURERNE

Der findes ingen færdige figurer til den cirkustrup som her beskrives. Du må selv lave dem. Her kan vi give dig nogle ideer, men faktisk så er det helt op til dig selv.

Et godt sted at starte er med **Games Workshops Talisman-figurer**. **The Minstrell** er en udmærket musikanter, **The Gipsy** og **The Conjurer** har fungeret som inspiration til *spåkonen* og *trolldmanden*. **The Prophetess** kunne være et alternativ til *spåkonen*. **The Gladiator** kan både være *kraftkarl* og *dværgkaster*. **The Merchant** er en mulighed til *cirkusdirektøren*. **Akrobaten** kan laves af en **Elf Wardancer** eller måske endnu vildere en **Eldar Harlekin**? **Fanebæreren** kan laves af en af de mange **Empire- eller Bretonnian figurer**, du skal blot tilføje en lille plastikpind med et banner. Du vil også få brug for plastikpindene i forbindelse med *styltegænger*, i hvert fald hvis hans stylder skal se ud af noget. Til *The Freak Show* kan du bruge alle mulige sære figurer som sammen med lidt Milliput eller lignende kan blive ganske så vanskabte at se på.

Først som sidst handler cirkus om illusioner, så hvis du kan skabe en god cirkustrup med et fantasifuldt udvalg af figurer og et minimum af konvertering, er det jo bare storartet.

## THE SHOW MUST GO ON...

Flere forskellige cirkusfigurer er tilladt i samme enhed, men som regel er de for forskellige og slås derfor bedre i egne enheder. Cirkuskrigerne kan kun alliere sig med mennesker.

Du kan lade cirkuskrigerne danne deres egen hær, selvom dette strider mod reglerne om at en hær skal have et minimum af fodfolk. Eventuelt kan du lave en hær hvor Empire-figurer er med som cirkuskrigernes håndlangere. Hæren består af én cirkusdirektør og så mange cirkuskrigere som du ønsker. Op til en fjerdedel af hærens pointværdi kan være allierede. En stor kanon kan købes uanset hærens pointværdi, dog forudsat at der er point nok. Hver cirkuskriger har en valgfri magisk ting, hvis andet ikke er opgivet.

## AKROBATEN

40 Pts

Akrobaterne er cirkusets bedste atleter. De kan lave de mest halsbrækkende kunster som kun gøres bedre af **Elf Wardancers**. Faktisk ligner de hinanden ret meget (se **Battle Bestiary** s. 88). Akrobaterne følger de samme regler for Movement, Move Through og Move Over Enemy, men har ikke samme specialangreb. Akrobaten har højere I end normale Champions.



## KLOVNE

70 Pts

Intet cirkus uden klovne og gøglere. De er lette at genkende i deres farvestrålende dragter, sminkede ansigter og de røde næser. Klovnenes evne er næsten bogstaveligt talt at få fjenden til at dø af grin. Klovnerne kan forårsage at fjendtlige enheder får anfald af latterkrampe og derfor ikke kan gøre andet end at stå og skraldgrine. Reglerne for dette fungerer som for Fear. Fjenden slår mod LD når klovnen angriber (erklærer et Charge) og hvis LD'en mislykkes, paralyseres fjenden. Klovnen angriber egentlig ikke men udfører i stedet rablende gale kunster, skøre grimasser, fald på usynlige bananskræller og kaster lagkager. Hvis LD'en lykkes kan fjenden handle normalt, f.eks. angribe. Fjenden kan på den måde holdes i skak i flere runder, det eneste der kræves er at LD'en mislykkes. Så snart den paralyserede trop bliver angrebet af klovnen eller af andre, ophæves paralyseringen.

Fjenden skal slå et LD check, hvis de vil angribe klovnerne. Et mislykket slag betyder, at enheden ikke kan gøre mere denne runde. Denne egenskab gør klovnerne gode til at bremse fjenden indtil forstærkninger kan nå frem.

## THE FREAK SHOW

80 Pts

I et hvert cirkus findes der en mørkere side. Overalt i riget fordrives de dumme, de vanskabte, de syge og de gale. Mange af dem samles i cirkus. Her betyder dét at man er anderledes ikke at man bliver mishandlet eller slået ihjel. Faktisk tværtimod. Mange går i cirkus for at skræmmes og væmmes ved at se på sære vanskabninger; med andre ord trækker det folk til. Ind imellem kan det være svært at skelne de vanskabte fra de forhadte **kaosvæsner**. Det er hænder at **guden Solkans** tro heksejægere og præster har angrebet et cirkus i jagten på Kaos besmittede sjæle.

I kamp fungerer disse monstre som choktroppe der skræmmer livet af en uforberedt fjende og de fjender som ikke selv udstråler Fear bliver udsat for det.

**UDRUSTNING:** Et håndvåben, som regel et kort og velfalanceret sværd.  
**SAVE:** Ingen  
**TILVALG:** Akrobater kan bevæbnes med to våben for +1 point (A+1). De må ikke have nogen rustning.



## FANEBÆREREN

82 Pts

Du kan også inkludere en fanebærer i din hær. Han tæller som en **Battle Standard Bearer** og bærer den farvestrålende fane, der klart annoncerer cirkustruppens navn, forestilling, optrædende og turneplan.

**UDRUSTNING:** Håndvåben og let rustning  
**SAVE:** 6+  
**MAGI:** Han kan have én magisk ting, f. eks. et magisk banner.  
**TILVALG:** To våben for 1 point (+1 A), eller et spyd der også koster 1 point.



**UDRUSTNING:** Håndvåben, blomster der sprøjter vand og lagkager.  
**SAVE:** Intet  
**TILVALG:** Klovnen kan udrustes med en god paraply (+1 point, regnes som et skjold), let rustning (+2 point), og to våben (+1).

## CIRKUSDIREKTØREN

67 Pts

Cirkusdirektøren er cirkustruppens general og øverstbefalende. Det er ham der leder truppen i kamp såvel som når de optræder. Han bærer næsten altid en høj hat og en sort jakke med ringbrynje under. Der er kun en leder pr. cirkustrup.

**UDRUSTNING:** Sværd og en let rustning.  
**SAVE:** 6+  
**KAN RIDE:** Cirkusdirektøren rider på en trænet cirkushest (+3 Point, er ganske som en almindelig Warhorse).  
**MAGI:** Må have op til 2 magiske ting.  
**TILVALG:** Han må kun have en let rustning, men kan for 1 point bevæbnes med skjold, et ekstra våben koster også 1 point og et tohåndsvåben koster 2 point.



**UDRUSTNING:** Håndvåben  
**SAVE:** Intet  
**TILVALG:** De kan udrustes med et skjold (+1 point), let rustning (+2 point) og to våben (+1).

## KNIVKASTERE

40 Pts

En Knivkaster er utrolig dygtig og kan kaste flere knive meget præcist i hver runde. Han må lave tre angreb i skydefasen, men kun et i nærkampfasen. Det gør ham til en farlig modstander ved kamp på afstand. En knivkaster har rigeligt med knive til en hel kamp.

I nærkamp udgør dolken et hurtigt våben, men det er ikke særligt dødbringende. I stiger med +1 og S formindskes med -1 når man kæmper i nærkamp.

Knivkasteren kan ikke have nogen håndvåben, skjold eller tung rustning.

**UDRUSTNING:** Let rustning, dolk til nærkamp og en masse kasteknive.  
**SAVE:** +6  
**TILVALG:** To dolke til nærkamp for +1 point (+1 A ved nærkamp).

## LØVETÆMMER

32 Pts

Løvetæmmere slås i kamp med en eller flere løver ved sin side. En løvetæmmer og hans løver slås som en enhed uanset antallet af løver. En enhed behøver blot at være på to (løvetæmmeren og løven). Prisen for løven beskrives senere.

### BEVÆGELIGHED

En enhed består af en løvetæmmer med en eller flere løver. Da løverne har en højere Move end løvetæmmeren holder enheden sammen ved at alle benytter løvetæmmerens lavere værdi.

### NÆRKAMP

Hver figur foretager sine egne angreb, baseret på våben, styrke o.s.v. Fjenden vælger hvilke af figurerne han vil angribe, hvis basen støder op til både løve og løvetæmmer.

### LEADERSHIP og CHARACTERS

Hele enheden anvender løvetæmmerens LD (7). Andre Characters der ikke er løvetæmmere kan ikke være i enheden, da løverne ikke vil acceptere dem.

### SKYDNING

Hvis fjenden skyder på en løvetæmmer enhed, fordeles træfchancerne alt efter hvor mange der er i enheden af løver og deres tæmmere.

## LØVE

18 Pts

En løve vil kun slås under kontrol af en løvetæmmer.

## DVÆRGKASTERTEAM

70 Pts

Dværgkastning er en stor sport, næsten en kunstform som udføres ved de fleste cirkus. En stor, muskuløs kaster slynger en dværg så langt han kan. En dværg i denne sammenhæng er et lille menneske, som siden sin fødsel ikke er vokset ret meget, højst en meter.

I kamp fungerer de to som et hold. Dværgkasteren slynger sin tungt bevæbnede og armerede ven imod fjenden, der forhåbentlig tager en del skade. Dværgens rustning er til formålet udstyret med en lang række ekstra skarpe metalspidser og andre ubehageligheder.

### BEVÆGELIGHED

Dværgkasteren og dværgen holder sammen som en enhed og flytter maksimalt dværgens M. Når dværgen er blevet kastet væk, kan dværgkasteren flytte med fuld hastighed.

### SKYDNING OG ANGREB

Fjendtlige enheder har lige stor chance for at ramme dværgen som dværgkasteren hvis de skyder med missilvåben. I skydefasen kan dværgkasteren kaste dværgen op til 4" mod en fjende. Slå om angrebet lykkes eller ej som normalt. Lykkes det, så rammes fjenden med et S5 træf, og under den efterfølgende nærkamp må dværgen lave et nyt angreb, der tæller som et Charge. Fjenden kan kun vælge et hold. Dette er en afvigelse fra reglerne og indebærer at et Charge kan erklæres allerede under skydefasen.

**UDRUSTNING:** Dværgkasteren er ikklædt en let rustning og bærer et håndvåben. Dværgen har en tung heldækkende rustning og er bevæbnet med et håndvåben.

### UDRUSTNING:

Let rustning og håndvåben (som regel en pisk).  
**SAVE:** 6+  
**TILVALG:** Løvetæmmeren kan udrustes med en solid stol (tæller som et skjold) for +1 point.



## KANONKONGE

32 Pts

Hvis din hær er i besiddelse af en kanon kan du have en eller flere kanonkonger i din tjeneste. De lader sig skyde afsted af kanonen, for hurtigere at nå frem til fjenden. De er udstyret med en kraftig hjelm, let rustning og en faldskærm.

Reglerne for hvordan kanonkonger skydes afsted er næsten de samme som dem man bruger for almindelig kanonskydning: Man gætter på afstanden og lægger artilleri terningen til. Summen er lig den afstand som kanonkongen når.

Du ruller terningen to gange. Første slag er for selve skuddet (ved Misfire anvendes tabellen som sædvanlig), mens andet slag er for hvor langt figuren kommer. Ved en Misfire folder faldskærmen sig ikke ud - kanonkongen pløjer sig head-first ned i slagmarken og splatter ud(...) Hvis en figur befinder sig i nedslags området ved Misfire får han et Strength 10 hit som giver D4 Wounds. Hvis alt går vel lander kanonkongen på den udsete plads. Hvis dette er i en fjendtlig enhed regnes dette som en Charge.

### UDRUSTNING:

En kanonkonge har et håndvåben og en let rustning.  
**SAVE:** 6+  
**TILVALG:** En kanonkonge kan have 2 våben for +1 point pr. figur.

### SAVE:

Dværgkasteren har Save 6+ og dværgen 5+.  
**MAGI:** De må have én magisk ting hver.  
**TILVALG:** Dværgen kan have 2 våben for +1 point (A+1).



## STYLTEGÆNGER

40 Pts

Styltegængerne er artister som optræder på to meter høje stylder. De har en fin udsigt og bevæger sig med lange skridt. I nærkamp har de automatisk fordel af højreliggende grund - selvfølgelig med undtagelse af, når fjenden også står på højere grund.

Styltegængerne er bevæbnede med lange sværd og har et stort træskilt på maven og ryggen med cirkustruppens navn påmalet. Dette skilt regnes som en let rustning. En fjende får i nærkamp lov til at vælge om han vil slå på manden eller stylerne. Stylerne har T3 og W1. Det går ikke at skyde mod stylerne da de er for smalle. Går stylerne i stykker springer artisten ned på jorden og kæmper videre der. Hans M reduceres fra 6 til 4 og han mister fordelene ved at kæmpe på højere grund.

### UDRUSTNING:

Let rustning (skilt eller almindelig ringbrynje) og et langsværd.  
**SAVE:** 6+  
**TILVALG:** 2 våben for +1 point (A+1) eller et spyd for +1 point.

## ILLUSIONIST

Illusionisten er cirkusets mestertyv. Utrolig fiks på fingrene, kan han få ting til at forsvinde i den blå luft. Hvis han får tid nok kan han på utrolig vis borttrylle en elefant, ja sågar en hel folkemængde. I de mere stressede situationer, som fx. under kamp, nøjes han med at fjerne våben eller beklædningsgenstande fra fjenden.

### SPECIEL REGEL

I nærkampfasen kan illusionisten opgive sin angrebsrunde for i stedet at stjæle et våben, en rustningsdel eller en anden ting som kunne være interessant. Slå 1T6+initiativ for begge figurer. Får illusionisten den højeste værdi har han enten afvæbnet sin fjende eller sænket hans Save med -1 point (Save 5+ bliver til 6+ og 6+ bliver til at figuren ikke længere har noget Save). En fjende med to våben må afvæbnes to gange. Uden våben får fjenden -1 på skade og -2 imod fjender i metal rustning.

## KUNSTRYTTEREN

En kunstrytter kan en mængde forskellige kunster på ryggen af en hest. Han kan blandt andet benytte missilvåben uden minusser samt dække sig bag sin hest og derved forbedre sit Save. Kunstrytterne rider på trænedede cirkusheste (regnes som en **Warhorse**).

I kamp kan kunstrytteren på sikker afstand ride rundt om sin fjende imens han skyder på ham.

## SPÅKONE

Spåkonen hører til blandt den svageste klasse af magikere, men har adgang til unikke formularer der alle er knyttet til spådomskunst og besværgelser. Hun regnes som en Wizard, men hun må kun bruge sine egne besværgelser.

35 Pts

UDRUSTNING: Håndvåben.  
SAVE: Intet  
TILVALG: Kan aldrig bære rustning eller skjold.

65 Pts

UDRUSTNING: Sværd  
SAVE: 5+  
TILVALG: Kunstrytteren kan anvende spyd for +1 point, 2 våben for +1 point, bue for +2 point, skjold for +1 point samt let rustning for +2 point.

56 Pts

UDRUSTNING: Håndvåben.  
SAVE: Intet.  
TILVALG: Ingen.



## KRAFTKARL

Kraftkarlen er cirkusets stærke mand som har trænet sin krop fra en tidlig alder. Han spiser enorme mængder mad og løfter det meste af tiden tunge vægte, hvilket har medført at han er blevet ligeså stærk, sej og smidig som en dværg. Kendte personligheder som **Stærke Arnulf** og **Erich Tyrenakke** har kunne vende slagets gang på grund af deres store styrke. I kamp kan kraftkarlen sendes mod de fjender som hurtigt skal ryddes af vejen.

40 Pts

UDRUSTNING: Let rustning og håndvåben (håndvægte og lign.).  
SAVE: 6+  
TILVALG: Kraftkarlen kan styres med et tohåndsvåben for +2 point.

## TRYLLEKUNSTNEREN

En af de vigtigste og mest spektakulære medlemmer af cirkuset er tryllekunstneren. Han kan bogstaveligt talt tryllebinde sit publikum og sine fjender. Tryllekunstneren tilhører **The Circus College** hvis farve og symbol er en hvid kanin i en høj, sort hat. Cirkusets magiker stiger aldrig højere end til de to laveste magikergrader da de fleste troldmænd af højere grad søger større (og måske mere indtægtsgivende) opgaver. På trods af dette har tryllekunstneren adgang til nogle unikke formularer. Udover den specielle cirkusmagi kan magikeren også anvende magi fra alle de andre magiske skoler.

56/118 Pts

UDRUSTNING: Håndvåben.  
SAVE: Intet.  
MAGI: En magisk ting til en wizard, to til en champions wizard.  
TILVALG: Ingen.

## CIRCUSMAGI

### THE KILLER RABBIT

#### Power 1

Tryllekunstneren trækker en ondsindet kanin op af sin høje hat og kaster den mod en fjende indenfor 6". Kaninen gør 1T3 angreb med S5 (figurer i rustning må gerne slå redningsslag). Hvis fjenden er i basekontakt med tryllekunstneren angriber den blodtørstige gnaver 1T6 gange med S5. Efter angrebet lunter kaninen væk.

### MAGIC SAW TRICK

#### Power 1

Tryllekunstneren tryller en sav frem, der lyser svagt blåt og flyver rundt alt efter tryllekunstnerens vilje. Saven kan angribe fjender indenfor 6" og angriber 1T6 gange med S5 hvis Tryllekunstneren slår 3 eller lavere på en 1T6 (figurer i rustning må gerne slå redningsslag). Viser terningen 5 eller 6 gør saven i stedet illusorisk skade (ingen rigtig skade), men så skal fjenden slå en LD test for ikke at rammes af Fear.

### SMOKESCREEN

#### Power 2

Tryllekunstneren fremtryller et tykt røgtæppe som omgiver ham fuldstændigt. Alle skud fra pile, krigsmaskiner og andre skydevåben misser automatisk og nærkampangreb lykkes kun på en 6'er. Placer en markør ved siden af figuren for at markere at formularen er i gang. Formularen virker hele kampen, hvis den ikke trylles bort af andre eller tryllekunstneren bliver dræbt. Kun én formular kan være aktiv ad gangen.

## SPÅDOMSKUNST

### LUCK

#### Power 1

Virker til begyndelsen af næste magifase. Spåkonen kan slå et mislykket slag om, f.eks. et angreb, Save, LD etc.

### PALM READING

#### Power 1

Spåkonen kan spå sig selv eller en figur hun står ved siden af. Spåkonen og/eller den anden figur må ikke samtidig være optaget af nærkamp. Spåkonen forudser en hændelse og giver en advarsel. En gang under den følgende kamp får den spåede muligheden for at ændre et terningslag 1 op eller ned. Det kunne f.eks. være et angreb, et Save, el. en LD test.

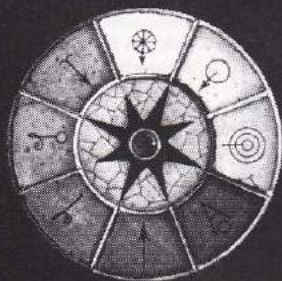
### CURSE OF FUMBLING

#### Power 2

**Rækkevidde 24"**  
Spåkonen forbander en fjendtlig figur, der i én hel runde skal slå alle vellykkede terningslag om én gang. Besværgelsen slutter i næste rundes magifase. Marker figuren som står og klokker i det.

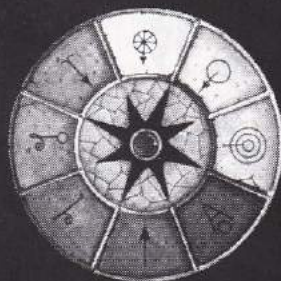
Profil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Pts
Akrobaten	4	4	4	3	3	1	5	2	7	40
Cirkusdirektøren	4	5	5	4	4	2	5	3	8	67
Fanebæreren	4	4	4	4	3	1	4	2	7	82
Klovnen	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	70
The Freak Show	4	4	4	4	3	1	2	2	7	80
Knivkaster	4	4	5	4	3	1	4	1(3)	7	40
Løvetæmmer	4	4	4	4	3	1	4	2	7	32
Løve	8	4	0	4	3	1	4	2	4	18
Kanonkonge	4	4	4	4	3	1	4	2	7	32
Dværgkasterteam	4	4	4	5	3	1	4	2	7	70
	3	4	4	3	3	1	4	2	7	--
Styltegænger	6	4	4	4	3	1	4	2	7	40
Kraftkarl	4	4	4	5	4	1	3	2	7	40
Kunstrytter	4	4	4	4	3	1	4	2	7	65
Tryllekunstner	4	3	3	3	4	1	4	1	7	56
	4	3	3	4	4	2	4	1	7	118
Spåkone	4	3	3	3	4	1	4	1	7	56
Illusionist	4	4	4	3	3	1	5	2	7	35

## MAGIC ITEM



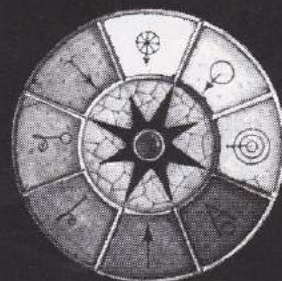
## MAGIC ITEM

## MAGIC ITEM



## MAGIC ITEM

## MAGIC ITEM



## MAGIC ITEM

MAGIC ITEM 25 POINT

### CIRKUSBANNER

Truppen, som slås under et cirkusbanner, fyldes af glæde og kampgejst.

Et cirkusbanner øger hele cirkustruppens LD med +1.

MAGIC ITEM 50 POINT

### BANNER OF LAUGHING

The Banner of Laughing bæres af klovnene, og får fjenden til at brøle af latter, så de knapt kan holde sig stående.

Alle fjendtlige tropper indenfor 6" må klare en LD test eller blive paralyseret af latter. Se også reglerne for dette under klovnene.

MAGIC ITEM 30 POINT

### LYKKEBRINGERE

En hestesko, en firklover, et velsignet symbol eller en kendt persons udslæede fortand kan alle bringe en figur held.

En karakter som bærer en lykkebringer kan under spillet 3 gange slå et terningslag om og desuden ændre terningslaget 1 op eller ned. Det kunne f.eks. være et angreb, et Save, eller en LD test.



Vi har:  
Spil, figurer,  
bøger, magasiner,  
maling, pensler og  
meget mere.

Vi sender gerne  
pr. postordre.

Bestillinger inden  
kl. 12.  
sendes samme dag

Bestillinger over  
500 kr.  
er portofrit.

under 35 kr. skal du  
komme i butikken.

# HOBBY HOUSE

Nørregade 51  
8000 Århus C.  
TLF. 8612 0062







# D EN SOM IKKE DRØMMER...

## VÅGEN?

Drømme er ikke virkelige, det ved enhver.

De er opkog af ekstreme fantasier og gemte forestillinger hentet frem af underbevidsthedens dyb. Alle ved, hvor skræmmende en drøm alligevel kan være. Det er i vores mareridt, at vi ser frygten dybest i øjenene.

Det er her, at vi står ansigt til ansigt med den del af os selv, som vi vælger at holde skjult i vågen tilstand.

De fleste har vel hørt citatet: "Gud er død".

I vores verden tilbyder vi de håndgribelige ting, penge og magt. De færreste vil længere tro på ting, de ikke kan se eller røre ved.

Alligevel kan vi i drømme påvirkes stærkt af det uhåndgribelige. Sådant har det altid været, og sådan vil det altid være.

Fortæller man en historie, så er man for det meste ude på at påvirke folk i en eller anden retning - sådan er det også i rollespil. Nu, da vi lige har konstanteret, hvor stærkt de fleste mennesker kan påvirkes af deres drømme,

er det oplagt, at drømmen har en vigtig plads i rollespil. Som et spændende og brugbart element i historien og som et

Hvad kommer først: honen eller ægget?

Jeg kunne lige så godt spørge - hvad kommer først: tanke eller virkelighed?



**HMSBR**

en artikel om at  
bryde virkelighedens  
grænser

af Peter C. G. Jensen

med illustrationer af  
Peter Villumsen

tak til Palle Schmidt,  
Kristoffer Apollo og  
Merlin Mann

Via drømmen bliver grænsen mellem virkelighed og fantasi flygtig, så spilleren ikke længere ved, hvad han kan stole på. Er de lyde, han hører, blot noget han forestiller sig; kommer de fra hans eget hoved - eller gemmer der sig virkelig forførende dæmoner ude i natten parate til at opsluge hans sjæl, hvis han giver efter for de hypnotiske lyde?

Udover en god historie, må rollespillet indeholde et vist element af spændning, stemning og udfordring. Drømmesekvenser kan i høj grad være med til at give kedsommeligheden et skud for boven. Dér hvor drømmen bryder med virkelighedens grænser og sætter realismen ud af spillet, vil spilleren opdage, at tanken kommer før virkeligheden, og hvor de to ting bliver blandet sammen kan der ske de mest mystiske og uforudsigelige ting.

**HVOR SKAL VI HEN DU?**

Der er to måder at gribe en drømmesekvens an på, hvis man vil bruge den i sit spil. Hvis man vil sende sine spillere igennem en drøm, må man først og fremmest beslutte sig for, om drømmen skal være interaktiv eller ej. Hvor stort et mål af handlefrihed og mulighed for at påvirke deres omgivelser skal spillerne have? Muligheden for blot at fortælle spillerne en god historie og samtidig få en skrækindjagende effekt med oven i købet kan være fristende for spillederen; men man risikerer, at spillerne føler sig trukket rundt ved næsen. Naturligvis har man mere frit spil til at styre begivenhederne efter sit eget hoved, hvis man nærmest dikterer drømmesekvensen ("den store Cthulhu vralter henimod dig, alle din krops sanser skriger på flugt, men dine ben er ubevægelige. Angsten har fæstnet dig til jorden, som var du en stenstøtte..."). Men faktisk kan man sagtens opnå samme effekt med et stort mål af indflydelse til spilleren i den pågældende drømmesituation.

I alt rollespil foregår der naturligvis et vist mål af manipulation med spillerne, lad det blot være sagt. Dette lader sig imidlertid ikke altid gøre, uden at det medfører visse komplikationer, eftersom spillerne er selvstændige individer med en vis ret til at handle som de vil. Spillere har faktisk ofte en forbandet tendens til at gøre lige det modsatte, end hvad man havde regnet med.



Men i drømmen har spilleren den fordel, at virkeligheden ikke findes. Man kan ikke regne med noget som helst. Derfor vil det ikke i samme grad føles som at blive trukket rundt ved næsen, hvis spilleren tager sig et par friheder med spillernes handlemuligheder. Desuden er konsekvenserne af diverse handlinger noget svære at overse i et

grotesk uforudsi-

geligt miljø.

Så spillerne vil

sandsynligvis

lade spilleren

slippe afsted

med at bortforklare en hel del.

Det betyder naturligvis, at man sagtens kan lade spillerne få den størst mulige handefrihed og samtidig have rimelig meget hånd i hanke med det, der foregår.

Denne løsning er efter min mening langt at foretrække fremfor den forrige, da man ellers hurtigt risikerer, at sekvensen får karakter af den rene historie-fortælling.

Næppe anbefalesværdigt; det er i hvert fald ikke befordrende for spændning og stemning. Og det var jo det, der var hele idéen.

## I MØRKETS DYBE STILLE RO

Det følgende er en række korte eksempler på hvordan man kan bruge drømme. ←

Først og fremmest kan man bruge drømmen som **stemning**. Spillerne befinder sig i et gammelt og skummelt hus langt væk fra alting. Den første nat plages de af ubehagelige drømme, som udelukkende har det formål at skræmme dem fra vid og sans - at indgyde dem den behørigt respekt for stedets atmosfære.

Drømmenes indhold bør ofte krydse grænsen mellem virkelighed og fantasi. Eks.: Miss Harper ligger i sin seng. Hun stirrer intenst på et ulvehoved, som hænger på væggen over fodenden af sengen. Hun blinker et kort øjeblik... og hovedet er væk! Naturligvis bliver hun skræmt og påbegynder et intenst eftersøgningsarbejde, men finder det aldrig. Ikke før flere dage efter, hvor hun opdager selvsamme hoved i temmelig støvet tilstand stuvet væk i et skab bag gamle hatteæsker. Drøm eller virkelighed?

Mere bevidst kan drømmen bruges som **forvarsel**. Vedvarende drømme om verdens undergang, drømmen om sværdet der trækkes ud af stenen, den drøm hvor man jages gennem byens mest snuskede gyder og bliver med at høre dén stemme - alt sammen er det drømme, som varsler en snarlig hændelse, som spillerne skal reagere på ved enten at forhindre eller forandre det nært forestående.

Det vigtigste ved denne type drøm er genkendelseeffekten. Stemmen der bliver genkendt, tegnene der ses på himlen etc. er med til at bygge bro mellem drømmen og virkeligheden - til at skabe forståelse for drømmens betydning.

En lignende effekt er drømmen, der taler i **symboler**. Det mystiske element kan spilleren pludselig bruge til at fortælle spillerne en lang række forskellige ting ved brug af symbolik. For de fleste vil den lettest forståelige symbolik være den freudianske, hvor alting betyder noget med SEX! Vupti, straks bliver alle de store sværd og andre lange slagvåben til symboler på det mandlige lem.

Af mere brugbare symboler kan nævnes noget så simpelt som farver og dyr. Rød er kærlighed, blod og krig. Gul er falskhed og løgn. Blå er ærlighed, hvid det gode og sort det onde. Løven er dyrenes konge, haren er kujonagtig, ræven listig og smart, bjørnen godmodig og stærk osv.

Også mere spidsfindige symboler kan bruges. Her kan det anbefales at låne en bog om drømmetydning på biblioteket - specielt Jung er god, hvis man vil læse det tunge stof. Det siger i øvrigt sig selv, at denne form for symbolik vil være til stede i de fleste drømmesekvenser og sjældent optræder alene. Jeg har det alligevel med som selvstændigt eksempel, da jeg syntes det fortjente en uddybning.

Drømmen er også velegnet som et **indre landkort**. Der er selvsagt store muligheder i at fjerne skjoldet til de indre dæmoner. Glemte minder og skjulte aggressioner kommer frem i lyset. Måske kan spilleren i en drøm pludselig huske en scene fra sin tidlige barndom, hvor han drev gennem tårnhøje bølger, sat ud i en båd med et stor hvidt sejl...og pludselig ser han navnet, NAVNET!..

Eller den dag han så gerne ville glemme. Nu kan han huske det. Hvorfor de allesammen døde. Hvordan han pludselig gik amok, mistede det menneskelige mæle; og han væmmes ved de lyde, der kom ud af hans mund. Gutturale grynt og brøl - som fra en ulv.

HMSBR · tyve



Spillelederen gør klogt i at betragte spillernes sind som et skatkammer proppet med oplagte muligheder for godt rollespil og gode historier. Spilleren kan bruge drømmene til at få ting at vide om sig selv - både om gemte sider af personligheden og om sin fortid.

Mennesker opfatter verden gennem deres sanser. Øjne, øre, næse og mund. Men også drømmen kan bruges som sansesapperat. Blot er forskellen den, at man gennem drømmen opfatter de ting, der ligger hinsides den almindelige sanseevne. F.eks. kan spillelederen bruge drømmen til at lade spilleren få indblik i en større tematisk sammenhæng i kampagnen ved at lade drømmen være et handlingsforløb, der essentielt set er det samme som en hændelse der enten er sket eller vil ske i kampagnen.

Forvirret? Hjælpen er på vej! I Bram Stokers "Dracula" er Mina en slags genskabelse af Grevens tidligere elskede hustru. Man kunne forestille sig at spillere som deltagere i et scenarie bygget over denne historie, havde en drøm, hvor hustruens selvmord gentog sig gang på gang. Samtidig kunne spillerne fornemme en stor sorg og vrede samt et stort ønske fra en bestemt person om at genfinde sin elskede. Dernæst kunne man skabe forbindelsen med Mina ved at antydigheden mellem hendes ansigt og kvindens i drømmen. På den måde aner spillerne gennem drømmen at noget stort er under opsejling.

Endelig kan man via drømmen simpelthen overflytte spillernes bevidsthed fra en krop til en anden. Et andet sted. En anden tid.

Konges liv hænger i en tynd

tråd. En sammensværgelse blandt hans nærmeste rådgivere truer med at flå riget i stumper og stykker. Kongen er ganske uvidende om denne overhængende fare.

Men i dagene op til denne skændige udåd, forstyrres den gode drots nattesøvn, som ellers er rolig og uden bekymringer, af mystiske drømmesyner. Kongens trofaste jagthund, som en tilfældig aften slumrer i et hjørne af det værelse, hvor kumpanerne konspirerer i ondskabens sold, låner et øjeblik sine sanser til kongens drømmende jeg, som derfor får mulighed for at overheøre et par sekunder af samtalen.

Og nok er kongen god, men han er ikke dum. Så selvom det kun var en drøm posterer han alligevel spioner blandt de mennesker, som han så i sin drøm - bare for at være på den sikre side. Komplottet bliver opdaget, slynglerne rådner op i fangehullerne, alle lever lykkeligt til deres dages ende og vovse får et ben.

#### TAG UDFORDRINGEN OP

Det kan virke fristende for en hvilken som helst spilleleder at svælge i de muligheder, som drømmeelementet åbner op for i rollespillet; men inden det hele får lov til at gå for vidt, må man gøre sig én ting klart: HVOR VIL JEG HEN MED ALT DET HER?

Drømmen er som fortælleteknisk redskab meget effektiv; men lad der aldrig gå inflation i den. Det siger sig selv, at de så bliver intetsigende og uden virkning ("åååh nej, skal vi nu vendes på vrangen og gennemanalyseres for at forstå dybderne i vores egen identitet - igen!"). Derfor skal man vide hvorfor man bruger drømmen, hvordan, og hvilke elementer, som skal indgå i den for at opnå den tilsigtede virkning.

Bruger du drømmesekvenser i dit spil, så skal det være lidt udover det sædvanlige. En spændende og anderledes udfordring, som yder spillerne et modspil, som kan hæve rollespillet over dagligdagens "trummerum". Der er ingen grund til at holde sig slavisk til artiklens eksempler, ej heller til at tro at alt tabes på gulvet, hvis man ikke føler sig specielt fanget af idéen om drømmesekvenser. De er blot et forslag til, hvordan verden omkring spillerne gøres mere hel og vedkommende. Drømme er en del af vores hverdag. Vi drømmer alle - hver nat. Så er der er ingen grund til ikke også at benytte sig af det i sit rollespil.

Drømmen flytter spillet fra virkeligheden ind i den mest ekstreme fantasiverden. Her gælder ingen regler. Endelig bliver spillelederen den almægtige gud, han altid har drømt om at være...

Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste



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

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

World of wonders

enogtyve · reklame

# EVENTYRERNES KREDS

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

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

EVENTYRERNES KREDS



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

"KAMPIVER OG EN VILJE TIL DYST..."

# En købmands betragtninger om en svunden tid

I dansk gengivelse ved  
Kasper Risbjerg Eskildsen

## BAGGRUND

Middelalderen kendte i grove træk tre former for rustninger.

- 1) Bløde af læder eller filt.
- 2) Ringbrynjer.
- 3) Pladerustninger af hærdnet læder, ben (kvæghorn, halben m.m.) eller jern.

Først i 1330'erne bliver pladerustningerne udbredte, da man ikke tidligere kunne fremstille dem tilstrækkeligt tynde og holdbare. Til gengæld spredtes de hurtigt over det meste af Europa, da de først var opfundet.

Vi fortsætter rejseberetningen fra 1328, der blev begyndt i sidste nummer af Fønix. Hvor købmanden fra Milano før fortalte om de laveste i samfundet, kan han nu berette om adelen, når den bedst folder sig ud: i ridderturneringerne. De var tidens fornemste underholdning, og gav ridderne mulighed for at vise deres dyder i fredstid.

På min rejse fra egnene nær den skotske grænse mod syd lagde jeg vejen ind om flere engelske landsteder. På et af disse løb jeg ind i de usædvanligheder, om hvilke jeg nu vil berette, da de tjener til god lære om den normanske adels sæder og skikke.

## UDFORDRINGEN

Kort efter at jeg var blevet bænket ved højbordet, og det gode øl var stillet frem for at hjælpe til hurtigere enighed om priserne, blev vi afbrudt af en besynderlig skikkelse. Manden, hvis man kan kalde ham det, var kun godt 4 fod høj. Alle synlige dele af hans krop var sværet sort og hans ansigt var hæret af ar fra kopper og sværdhug. På hovedet bar han en beklædningsdel, der mere lignede et fjerkræ end en hat. Hans kappe var vævet i stærke farver, besat med stofstykker og et par dusin små klokker, der fremkaldte en besynderlig lyd, når han bevægede sig over gulvet. I sin ene hånd bar han et sværd af den type, man benytter til hest, hvis spids var knækket af og hvis æg var banket flad. I den anden hånd holdt han et sammenrullet pergament. Ugenert gik han frem og overrakte min adelige vært det mishandlede sværd, hvorefter han med gnækende stemme læste højt af det medbragte dokument. Ordene faldt nogenlunde således;

*"Lad det hermed være kendt, at et brev er blevet sendt os fra en fremmed herre, han har hørt tidende om den engelske ridders pral over ære aldrig vundet og mod aldrig vist. Derfor har han sendt til denne golde udørk 20 af sine bedste krigere, for at lade krigsviljen prøve."*

Efter denne skændige fornærmelse havde jeg forventet, at min vært straks ville forsvare sin ære og hugge dværgen ned. Men mod al forventning nikkede han alvorligt og svarede, at han modtog udfordringen for at glæde sin modstander og underholde damerne. Vanskabningen gav ham en liste på 8 navne, hvoraf de fire blev udvalgt til dommere. I mener mig måske ganske naiv, fordi jeg først nu indså, at dette var optagten til en af de ofte omtalte turneringer, der ellers er kendt under navne som béhourd eller hastiludium, men dette var, hvad der var under opsejling.



## TURNERINGEN FORBEREDES

Sammen med rygtet om turneringen spredte travlheden sig på herresædet. I flere år havde området adelen hverken deltaget i krig eller lystspil, og alt udstyr måtte gåes grundigt igennem. Efter kort tids overvejelse besluttede man at fremstille flere nye rustninger og turneringsvåben. De tunge ringbrynjer og hjelme til krig var ganske unyttige i en turnering, da de gav dårlig beskyttelse mod direkte lanseangreb.

Ekstra beskyttelsesplader af smedejern og tykke skjolde var ej heller anvendelige, da de alvorligt begrænsede riddernes bevægelse. I stedet begyndte gårdens smed at fremstille nye rustninger af læder. Dette kan måske lyde besynderligt, men ved at koge læderet for derefter at dyppe det i varmt voks, opnåede dyreskindet en hårdhed, som var det jern. Dette materiale var desuden ganske let og med en glat overflade.

I dag fremstilles rustninger helt og aldeles af tynde jernplader, men som beskrevet var tidens pladerustninger intet alternativ. Kun enkelte af ridderne havde haft råd til nok håndbeskyttelse. Begejstringen var derfor stor, da jeg kunne præsentere de milanesisk skabte handsker og ben-skiner af tyndt stål til en rimelig pris.

Turneringsrustningen bestod af sko og bendække af blødt læder med plader stål eller cuir bouilli (det omtalte kogte læder) for at beskytte lår og knæ. Ridderens handsker var af hvalben eller stål. En polstret dragt, kaldet aketon, dækkede kroppen over hvilken han havde en let ringbrynje, der ligeledes dækkede hovedet. Derefter var han iført sit læder cuirass, der enten beskyttede bryst eller hele torso. Et sidste lag var hans våbenkappe, hvorpå han viste sit slægtsvåben og hans læderhjem, der gerne var pyntet med fjer eller lignende.

Alt efter turneringens alvor er våbnene enten skarpe sværd og lanser med spydspids eller sværd uden æg samt med knækket spids og lanser påført en krone.

### Farver og pragt

Så snart udstyret var bragt i orden, drog vi afsted. I alt 20 af godsets riddere var med, alle med farvestrålende våbenkapper og mægtige hovedprydelser. Efter ridderne fulgte deres fruer og

slægtninge i fantasifulde dragter og pyntede vogne. Til sidst kom de mange nødvendige tjenere, blandt hvilke jeg rejste, som lystspillet mange aktiviteter krævede. Både smeden, et par kokke, en god hob stalddrenge, damernes påklædersker, alle godsets jægere og flere syersker var medbragt. I de landsbyer, vi passerede, kom bønderne frem fra deres hytter og beundrede det prægtige skue. Ved aftenstid var vi fremme ved den landsby, der skulle huse turneringen.

Alle huse i byen var blevet restaureret til lejligheden, en stor plads med manege og tilskuerpladser samt to prægtige træbygninger i midten af byen, der skulle huse de tilreisende riddere og fruer, opført. Al denne aktivitet havde betydet en god indkomst for beboerne, der også var villige til at gøre køb fra mit varelager.

Af de to nyopførte huse optog mine følgesvendenes selskab helt det ene, og uden på bygningen hængte de deres våbenskjolde og bannere, så de tydeligt

**Alt efter turneringens alvor er våbnene enten skarpe sværd og lanser med spydspids eller sværd uden æg samt med knækket spids og lanser påført en krone.**



kunne ses fra pladsen mellem husene

og vinduerne på den anden side. Tilsvarende hængte den udfordrende part deres våbenskjolde på det andet hus.

En tjener, der havde deltaget i tilsvarende festivitets, fortalte mig, at der nu var fire dage indtil turneringens påbegyndelse om mandagen, efter fastedagen og søndagsmessen var vel overstået. Denne tid lå dog ikke unyttig hen. Hver aften blev der afholdt festmiddag og dans på det nærliggende gods. Skønt jeg ikke var inviteret, fik jeg fortalt, at menuen her stød på helstegte svaner og grise, udsøgte vine og velbrygget stærkt øl. Adskillige rejsende trubadurer og gøglere var tilkaldt til at underholde de fornemme gæster.

Udover morskab blev tiden også benyttet til træning. For de uøvede udi turnerings- og kampkunsten foregik dette fra en trærampe. Siddende på denne forsøgte de at balancere med den tunge lanse og indtage den rette kropsholdning. Dette tjener også til at undersøge, om sadlen er tilpas i størrelsen, og lansens tilpas i tyngde. Det næste trin i træningen er at ride mod et stillestående mål såsom en dukke eller et skjold, her indøves rytterens præcision og teknik.

Adelskvinder bliver først et almindeligt syn ved turneringer fra omkring år 1300, for før var turneringerne for kaotiske til at egne sig som publikumssport. Tidens dyrkelse af ridderidealer, hvor dysten om kvindernes gunst står i centrum, og turneringernes stigende karakter af lystspil, baner vejen for det svage køn.

Uddrag af Tiptofts forordning: John Tiptoft, Jarl af Worcester, var en central figur i 1400-tallets England. I de perioder hvor han ikke var i eksil i Jerusalem, optaget af hofintriger eller med sine pligter som rigsadmiral og finansminister, var han en passioneret turneringsdeltager. Fra hans hånd har vi de første bevarede engelske turneringsregler fra 1466. Vinderen udpegedes ved et point-system, hvor man målte hvor mange gange ridderne ramte, men de kunne også vinde ved særlige fornemme stød.

Hvordan prisen vindes

- Den der rammer med flest lanser som de bør ramme (...skal have prisen).
- Den der har ramt visiret tre gange skal have den fremfor han der har fået flest stød.
- Den der har ramt spids mod spids to gange skal have prisen fremfor han, der har ramt visiret tre gange
- Den der har slået en mand ud, ud af saddelen eller slået ham til jorden skal have prisen fremfor han der har ramt spids mod spids to gange.

Hvordan prisen tabes

- Den der rammer en hest.
- Den der rammer en mand i ryggen eller hvis han er ubevæbnet.
- Den der rammer et telt eller rækværket tre gange.
- Den der to gange falder af hesten uden det er hestens skyld.

Hvornår stød skal godkendes

- Den der rammer mellem sadel og visir skal tilkendes et.
- Den der rammer fra visiret og op skal tilkendes to.
- Den der rammer således, at han slår modstanderen ned eller ud af saddelen eller afvæbner ham således at han ikke kan løbe det næste løb, skal tilkendes tre.

Hvornår stød skal frakendes

- Den der rammer saddelen skal frakendes et.
- Den der rammer et telt eller rækværket skal frakendes to.
- Den der rammer et telt skal anden gang frakendes tre.
- Den der rammer med lanssen, men ikke med spidsen bør intet få foruden æren.

### Ikke for kæltringer

Efter søndagsmessen, aftenen før turneringens påbegyndelse, samledes alle ridderne på turneringspladsen i fuld udrustning. Værten trådte frem blandt dem og spurgte, om der var nogen syndere eller mindre værdige personer tilstede. Ellers, hvis nogen ville klage, måtte de træde frem nu. Da ingen svarede, opløstes flokken igen. En af ridderne forklarede mig sagens rette sammenhæng. For at undgå tumult, hævnscener eller lignende under selve turneringen, forsøger man at afgøre alle tvister på forhånd.

Reglerne er simple og rå: Har man begået en mindre forseelse, som ægteskabsbrud og giftemål uden for adelen eller er man af dårlig byrd, eksempelvis uægte født eller ud af handelsstanden!, står man til bortvisning fra turneringen og tæv. Hvis en af ridderne imidlertid har begået en mere ondartet forbrydelse som voldtægt, landevejsrøveri eller rov-mord, bliver han gennemtævet og derefter bundet til rækværket omkring turneringspladsen, siddende på sin sadel, til almindelig spot og spe resten af turneringen.

### MAND MOD MAND

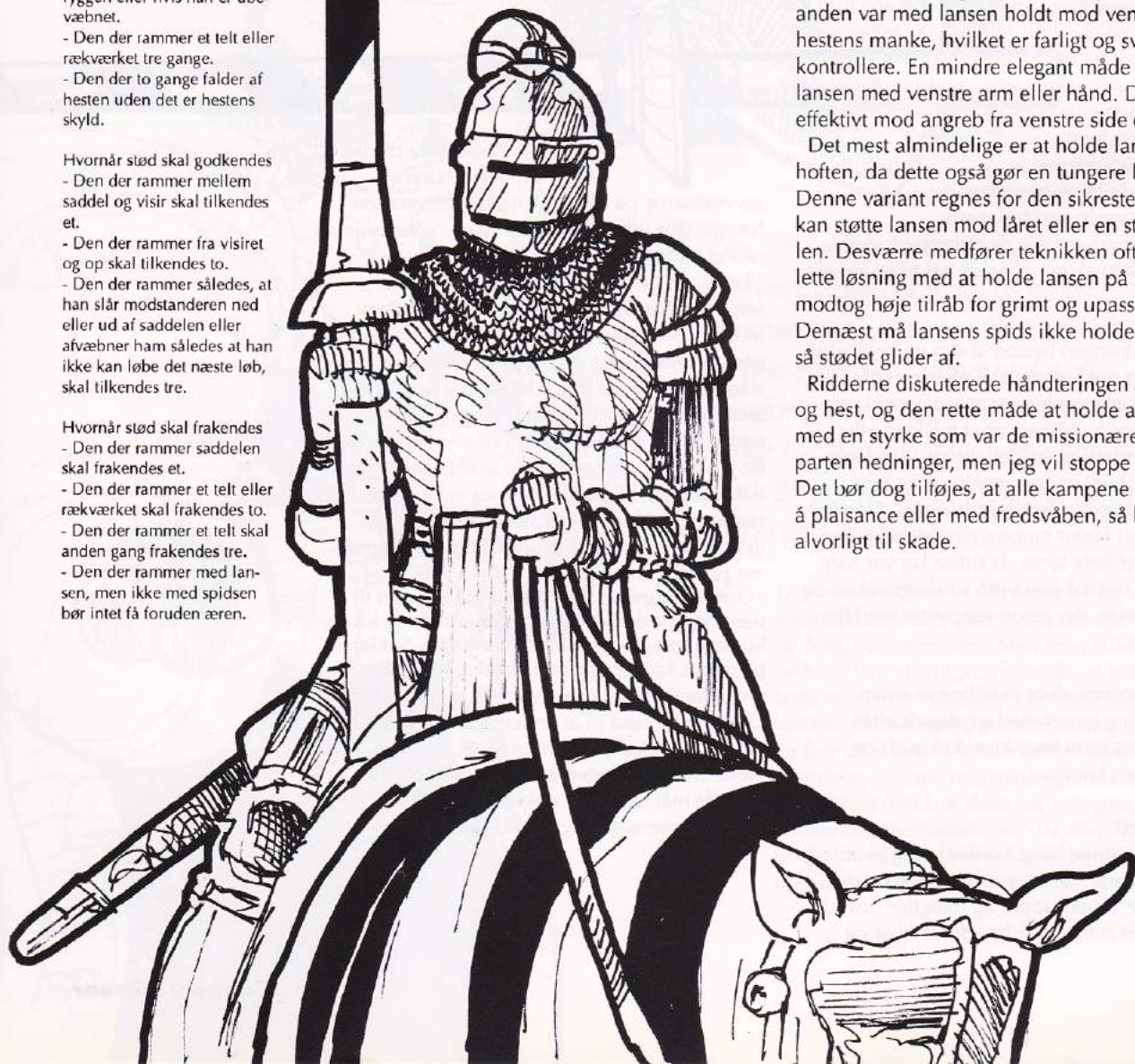
Næste morgen var alle tidligt oppe og forsamlet ved turneringspladsen. De adelige damer havde taget plads i galleriet, hvorfra de kunne følge alle dagens begivenheder, og alle kunne se dem. Tribunen var bygget i træ i form af en borg, malet og pyntet med farverige stoffer. Rækværket omkring turneringspladsen var dobbelt, så ingen uvedkomne skulle løbe ind på pladsen, og mellem de to hegn var posteret soldater. Ligeledes blev alle tilskuere for en sikkerheds skyld undersøgt for våben og sten. En bekendtgørelse oplæst i landsbyen havde udlovet hårde straffe til syndere, der medbragte våben, så intet blev fundet. I udkanten af pladsen var våbenskjolde hængt op på et træ, og de riddere, der skulle kæmpe på dagen, havde slået deres telte op indenfor manegen.

De første to turneringsdage var tilegnet kampen mellem de få. De ædleste riddere af højeste byrd fra de to hold løb med hinanden en mod en. Det kan være svært at følge spilllets detaljer, udover at man forventes at ramme sin modstander. Men trods mit sølle kendskab til den ædle kunst at ride, opfattede jeg nogle variationer, hver med deres fordele og ulemper, der udløste begejstrede tilråb eller hidsig mumlen.

En af de mest beundrede former var med helt udstrakt arm og lanssen ført langs armen. En teknik der kun kunne benyttes af en stærk mand med en let lanse, gerne fra en høj sadel. En anden var med lanssen holdt mod venstre over hestens manke, hvilket er farligt og svært at kontrollere. En mindre elegant måde er at støtte lanssen med venstre arm eller hånd. Dette er effektivt mod angreb fra venstre side eller bagfra.

Det mest almindelige er at holde lanssen ved hoften, da dette også gør en tungere lanse mulig. Denne variant regnes for den sikreste, da man kan støtte lanssen mod låret eller en strop på sadlen. Desværre medfører teknikken ofte fejl. Den lette løsning med at holde lanssen på midten, modtog høje tilråb for grimt og upassende. Dernæst må lanssens spids ikke holdes for højt, så stødet glider af.

Ridderne diskuterede håndteringen af lanse og hest, og den rette måde at holde armen på, med en styrke som var de missionærer og modparten hedninger, men jeg vil stoppe her. Det bør dog tilføjes, at alle kampene foregik á plaisance eller med fredsvåben, så kun to kom alvorligt til skade.





## MASSEKAMPEN

Først på trediedagen kom vi til den turneringsform, jeg havde hørt beskrevet i frygtindgivende vendinger; massekampen eller den såkaldte m $\acute{e}$ l $\acute{e}$ e, hvor mange slås på begge sider. Kampen var, skønt med stumpe våben, langt mere hård og blodig, end i dagene før. En ridder der var slået af hesten, kunne kæmpe videre til fods med sværdet i hånd. Først når han endeligt var slået til jorden, måtte han forlade kampen som gidsel for sin sejrherre.

Kampen kan være både indbringende og ruinerende, da vinderen har ret til gidslets rustning og hest. Ved denne freds-turnering blev der dog ikke krævet løsepenge, og sejrherren måtte derfor nøjes med æren.

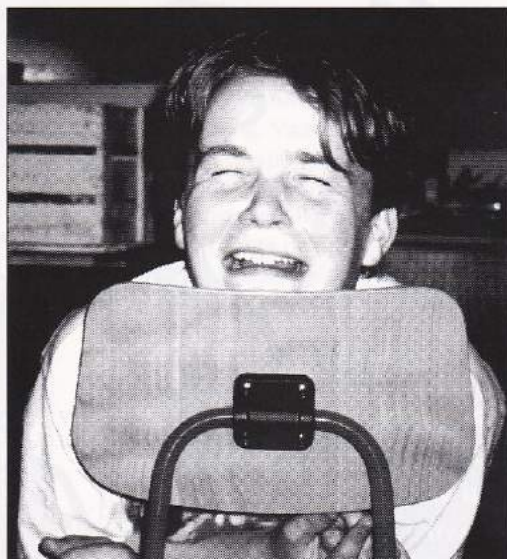
*A plaisance: En mere blodig form for turneringer er à outrance, hvor man kæmper med sine krigsvåben. Denne benyttes hvor der i forvejen er fjendligheder, og turneringen indtræder som den del af disse.*

Kampen begynder med et angreb i samlet formation eller linie hvilket kræver at ridderne er øvede og dygtigt ledt. Når de to fronter er dundret mod hinanden under larm og skrig, opløses de i enkelte grupper og individuelle kampe. Dette forekommer kaotisk og usystematisk, men hver ridder vælger metode alt efter øvelse, mandsmod og evne. Blandt de mindre værdige er flankangrebet på isolerede riddere og forfølgelse af fældede fjender. Blandt de mere ædelmodige former er angreb mod en modstander til venstre, med lansens spids over hestens manke, rettet mod hans skjold, eller lige angreb mod højre. Bedst regnes dog den enkelte ridders heltemodige angreb på en gruppe, der forfølger ham.

Jeg ser nu igen ingen grund til at trætte jer mere med denne blodige dyst, for hvad resultatet end må blive, så tjener eksemplet til at lære den kløgtige købmand om den normanske adels krigeriske sind. Husk altid at i disse fjerne egne af kristenheden brænder en kampiver og vilje til dyst, kun sjældent set i vor fredelige hjemegn. Derfor når I rejser mod nord: medbring det bedste fra Milanos smedjer og jeres pung vil være tung før i tager hjem.



PETER JONES ▶



## SPILTRÆF- ANMELDELSER

FiskeCon anmeldt af **Peter Jones**, arrangør af **UnConventional** i Viborg.

Viking Con anmeldt af **Ask Agger** fra Århus, teenage-idol og spilleleder-ansvarlig til **Fastaval 95**. Han kørte sit eventyr **Krigens Væsen** på kongressen.

Penta-con er anmeldt af **Anders Trolle** fra Århus, en af mændene bag Mafia-arrangørerne **Cool Fish Delivery**.

Spiltræf er anmeldt af **Kristoffer Apollo** fra Århus, der har været medarrangør af **Fastaval** i mange år.

ROTTEN JUSTIN ▼



I sidste nummer lagde vi ud med anmeldelser af tre af efterårets spiltræf (illustreret med nogle billeder af os selv). Her følger fire omtaler mere.

Det er meningen af anmeldelser af spiltræf (kongresser) skal være et tilbagevendende indslag i Fønix.

### FISKECON PART II Skive, 7. - 9. oktober 1994

*En con der gik i fisk???*

Sådan lød en rammende bemærkning, da **Das Fisk** i Skive afholdt FiskeCon part 2 den 7-9 oktober. FiskeCon blev seriøst ramt af **Magic** – meget af hyggen druknede i kort-handler.

Maden var god, og organisationen nogenlunde. Men der var for få der egentligt vidste hvad der foregik. Og nogle af deltagerne måtte gå fra arrangør til arrangør uden at få et klart svar.

Ingen var synderligt imponerede over rollespils-scenarierne, men ingen var heller ikke rigtigt utilfredse. En ting blev bevist på FiskeCon: Kjøller-dillen tordner stadig derud af. I live-scenariet **The Unholy Guest** fandt spillerne en død bondemand under et af livets mere outrerede højdepunkter. Nogle af dem begyndte at synges: *"Bondemanden han har altid travlt..."*.

FiskeCon bød på lidt for enhver smag, men ikke for meget. Ej heller noget nyt og spændende. Dog blev vi budt velkommen, og på god service.

### VIKING-CON XIII København, 14. - 16 oktober 1994

*En jyde kommer til storbyen.*

Den gamle kæmpe i dansk rollespil løb af stablen først i efterårsferien med 800 besøgende.

Som **brætspiller** var Viking-Con et væld af gode tilbud. Hele genren blev dækket med en stor cocktail af gamle klassikere og eksotiske kuriositeter. Et paradys for enhver papskubber.

Som **rollespiller** var der ikke meget at komme efter. Der var meget få rollespils-pladser, og man skulle være heldig for at spille mere end en enkelt gang under hele week-enden. Yderligere måtte man ofte være to hold i hvert lokale, hvilket langt fra giver de bedste forudsætninger.

Som **spilleleder** blev jeg positivt overrasket. Jeg selv og de spilleledere, som jeg snakkede med, havde haft gode og kompetente spillere. Der var en fin stemning og langt mellem de ubehjælpsomme nørdere. En høj gennemsnitsalder hjalp også til at gøre spilleleder-hvervet til en fornøjelse fremfor en sur pligt.

Som **forbruger** blev jeg præsenteret for et mekka af fristende tilbud. Fra en serie af boder faldt en hærske af kræmmere, kreglere og plattenslagere deres varer. Udvalget var imponerende og dækkede hele spektret fra bræt- og rollespil til diverse pap-kort. Konkurrencen var benhård, og priserne faldt støt. Søndag eftermiddag fik man smidt tingene i nakken.

Som **scenarie-forfatter** var kongressen skuffende. Der var meget lidt hjælp at hente fra arrangørenes side. Man måtte selv skaffe spilledere, kopiere scenarierne og stå for forsendelsen. Forfatter-week-end, kvalitetskontrol, frynsegoder og belønning var en by i Jylland.

Som **fattig studerende** var det en bekostelig week-end. Entreen var på 80 til 100 kroner for en week-end. Der var hverken rabat til spilleledere, arrangører eller scenarie-forfattere. Jeg havde meget svært ved at se, hvad de mange indtægter blev brugt til. Der var ikke arrangeret nogen form for fernis, glasur eller krymmel udover den afsluttende præmieoverrækkelse, der var en kedelig og uhøjtidelig affære.

Alt i alt en udmærket kongres, der i følge rygterne var en betydelig forbedring i forhold til tidligere år. Der var dog satset for meget på kvantitet frem for kvalitet. Kongressen var kun gearret til det halve antal deltagere. Til sidst skal det bemærkes, at man altid blev mødt med venlig imødekommenhed fra arrangørenes side. Ros for det.

### PENTACON IV Billund, 20.- 23. Oktober 1994.

*Det startede ellers så godt...*

Flinke folk fra Billund-klubben Pentagram modtog alle tog- og busrejsende på stationen, og mens vi fik serveret varm kaffe og hjemmebakket kage, fik vi anvist gåturen til Billundhallerne. Med et udleveret kort, gik turen nemt.

Indcheckningen på kongressen gik også stort set fejlfrit, trods underbemanning. Men så opstod der problemer. Computeren, der skulle fordele hold til lokaler, ville ikke som Pentagram ville,

og ingen var forberedt på manuel hold-opdeling. Det betød ventetider på over en time, før spillet kom igang, og underligt nok blev dette ikke udbedret i løbet af den 4 dage lange kongres. Heldigvis var der et bredt udvalg af scenarier med lidt for enhver smag.

PentaCon blev afholdt omkring nogle store idrætshaller, og mange af spillelokalerne var omklædningsrum. Andre var for enden af en trafikeret gang, hvor støjen fra de forbigående gjorde det svært at opretholde en stemning. Dog havde arrangørerne gjort en del af disse forhold bedre ved hjælp af afskærmning, samt dug og sterinlys på bordene.

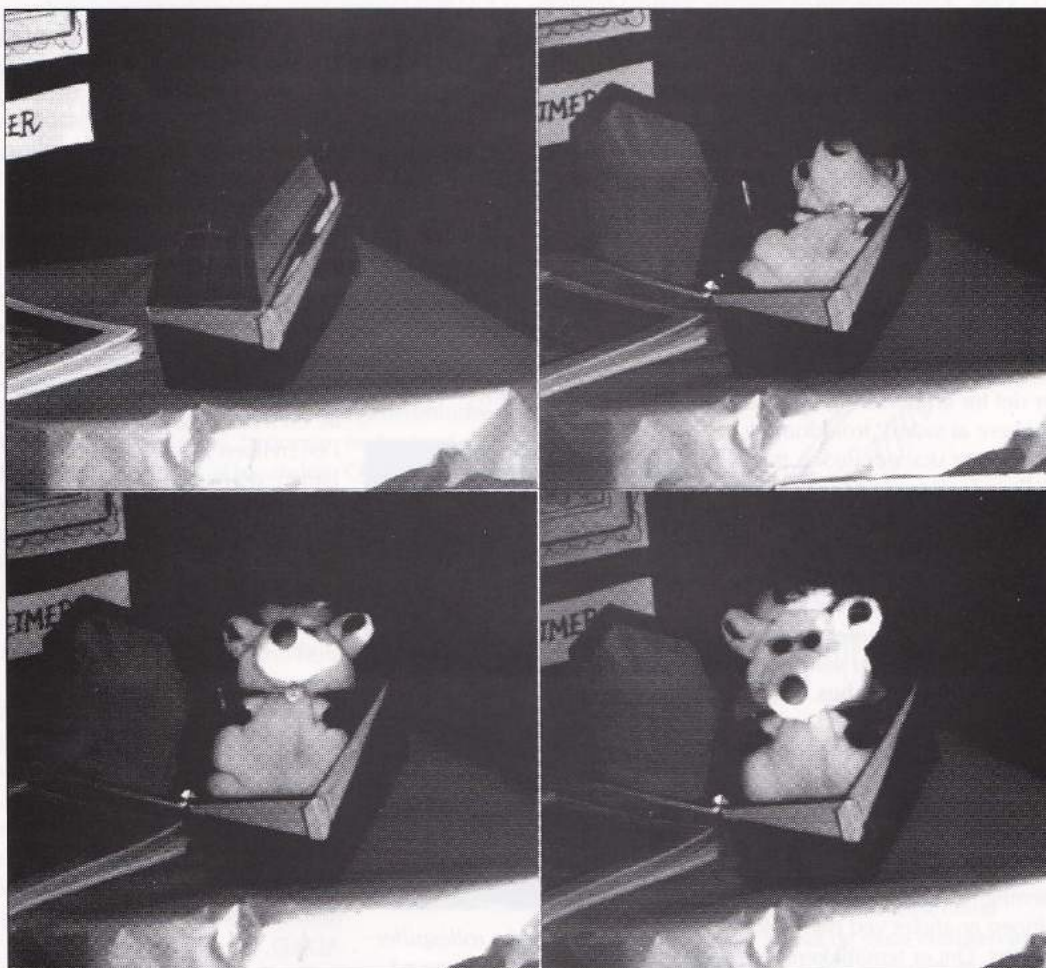
PentaCon bød også på tre live-rollespil: **Mafia**,

**The Masquerade (Vampire)** og **Sub-Antarktika**.

De to sidste foregik i en ret skummel kælder, og selvom der ofte manglede information om hvad der skulle ske, blev der opbygget en intens stemning af ivrige spillere og NPC'ere. Begge live-oplevelser var samtale-stof i lang tid efter.

Maden var god men dyr, og blev leveret af hallernes cafeteria, der samtidig udgjorde det store fælles-rum med hyggesnak, Magic og diverse brætspil. Et hyggeligt sted, undtagen når højroastede fodbold-drenge og håndbold-piger skulle igennem lokalet.

Penta-con var hyggelig – når man fik sig vænnet til de anderledes omgivelser, og fandt ud af at bruge de uventede pauser til at møde nye



◀ DEN ÆGTE  
VARE –  
RONNI PÅ  
SPILTRÆF X

## SPILTRÆF X

Odense, d. 11. - 13. november 1994.

*Vi bliver alle sammen sindssyge, og så dør vi.* Det var - i mere eller mindre nuanceret form - temaet i cirka halvdelen af scenarierne på det tiende Spiltræf. De var det bedste ved jubilæumstræffet (scenarierne altså).

Spillerne drog hjem med bagagen fuld af gode rollespilsoplevelser, og der er ingen tvivl om at mange vil huske historier som **"Maskefald"**, **"Sea of Darkness"** og **"Dumah"** længe endnu.

Jeg synes, Spiltræf X var en hyggelig oplevelse. Fordi jeg mødte alle de sædvanlige con-gænger, og kunne sidde og snakke med dem over en øl. Men Spiltræf er ikke længere det stemningsfyldte mødested for Øst- og Vestdanmark, det engang var.

I år var det anden gang at Kong Paul Hartvigson fra København var ved magten, og det var pinligt tydeligt at Spiltræf levede ved kunstigt åndedræt. Nogle få odenseanere kæmpede heroisk for at holde sammen på tingene, men ellers var FBOs bidrag til kongressen yderst begrænsede. Når man bliver nødt til at importere kioskpersonalet udefra, må der være noget galt...

I 1994-udgaven af kongressen kørte det hele på pumperne. Når man så hører at de mest rutinerede af arrangørerne ikke gider være med igen næste år, må man frygte for fremtiden.

Måske er det skæbnens ironi, at Spiltræfs gravskrift blev skrevet af fem scenarier om Døden. Det vil ihvertfælde kræve en stor indsats af fynboerne at genrejse Spiltræf.

# BREVKASSEN

ved mm & rr

brevkassen · ofteogtyve

## DU SKAL VÆRE TOTALT NAIV FOR AT TRO, AT DET NYE ÅR BLIVER ET HAK BEDRE END DET FOREGÅENDE!

Hvorfor tror du de starter det nye år i januar, hvor vejret er koldt, blæsende og alt er mørkt og råddent?! Men har det nogensinde været en undskyldning for at lukke sig inde på sit værelse, krybe ned under dynen med en lommelygte, resterne af fars nytårssnaps og det sidste nye nummer af Fønix? JA! Førende Nørdologer fastslår, at vi nu har bevæget os ind i Rottens år - Glæd jer til endnu et år med os, Ronni og naturligvis...JER SELV:

Den indre svinerotte blev endelig vakt til live! Peter C.G.'s debatindlæg i sidste nummer har fået en af de hårde gnaverner til at stikke hovedet frem af hullet. LAD DETTE VÆRE ET EKSEMPEL...

### DEBATINDLÆG

### SVAR TIL INFANTILE PETER

#### Kære Socialrådgiver-barn...

Hvorfor har du brug for at gøre dig til en bedrevidende opdagelsesrejsende, der viser vejen til nye og åbenbart uudforskede kontinenter? Hvad er det for en personlig drift, som får dig til at

erklære at sværd, trolddom og prinsesser skal udelukkes fra rollespil i al fremtid? Jeg går ud fra at du har en infantil fantasi, som kun kan behandle "rigtige" emner, som had, kærlighed og forræderi hvis det foregår i en baggård blandt narkomaner i en storby. Du virker som en **Mainstream-Columbus**, der 500 år efter at Amerika er blevet opdaget, erklærer at jorden er rund. Godt gået, mand.

Nu er det jo heldigvis sådan, at du ikke hører til blandt flertallet i dansk rollespil. De har nemlig forstået at genrediskussionen er afgået ved døden for længst. Det er tematikken der er det væsentlige. Dygtige scenarieforfattere kan skabe en hvilken som helst tematik i en hvilken som helst genre. Selv i en baggård i en storby kan man finde helte, som går grueligt meget igennem og alligevel finder en forløsning til sidst. Godt rollespil handler om oplevelser. Dem der beriger dig, skræmmer dig eller får dig til at le. Nogle oplevelser som du åbenbart mangler, både i rollespil og i dit liv. Det eneste jeg kan sige er: **GET A LIFE, NERD...**

Martin Mørk, Langebæk

#### Kære Pædofile Martin

I dit brev reagerer du på kraftigste vis mod mit indlæg fra sidste nummer af Fønix.

Din hovedpointe er, at genrediskussionen er afgået ved døden, og at gode forfattere kan skabe en hvilken som helst tematik i en hvilken som helst genre. Jamen, du har da så evigt ret. Men, Martin. Jeg er ked af at sige det - rollespilsforfattere er andet end en lille, intellektuel kreds, som skriver scenarier til spiltræf, Fønix og deres egne stort anlagte og episke kampagner, spækket med de store filosofiske spørgsmål. Hvis du føler, at du tilhører denne lille oplyste flok, så var mit indlæg ikke skrevet til dig. Du tilhører nemlig ikke flertallet af danske rollespillere, hvis du er af denne overbevisning. Det gør derimod alle dem, som stadig spiller klassisk AD&D, og som alt for tit tror, at fedt rollespil nødvendigvis indebærer overnaturlige elementer.

Mit indlæg var naturligvis skrevet med et vist gran af ironi, men for sinkerne, som tydeligvis ikke har fattet pointen, så lad mig her skære den ud i pap: Overnaturlige elementer er ikke i sig selv garanti for at rollespillet bliver fedt. Og opfordringen gik på for en gangs skyld at prøve at undlade dem - ikke på at bandlyse dem for evig tid. Jeg må returnere din afsluttende bemærkning og sige: **GET A BRAIN, MORON...**

Peter C.G. Jensen



Den socialrealistiske rollespiller i aktion - Peter C.G. Jensen på Spiltræf X...

Lad os bare fastslå, at der er lagt godt og grundigt i kakkelloven til en diskussion om det klassiske rollespil. Vi ved godt du sidder derude og spiller AD&D efter de gode gamle Hack'N'Slash-principper - er det noget at være flov over? Eller er der bare nogle pædagogiske pseudo-intellektuelle dødbidere, der forsøger at tage livet af den sidste bastion af morskab? Hæv stemmen, Dungeon-runners! Skriv til Fønix!

**Kæreste Merlin,**

Så viste det sig at der var ægte trolddomskraft i dig. Tillykke med faderskabet. Jeg sidder her med efterårsnummeret af Fønix og mindes mine egne ord år tilbage. Dengang - i en anden tid, i et andet blad - skrev jeg en entydig provokation om nørdismen indenfor rollespilmiljøet. Jeg læser nu Hr. Kjærs ord om nørdstempling, men nyheden om dit faderskab siger mig meget mere om hvor langt miljøet har bevæget sig siden.

Min provokation dengang sluttede med en kraftig opfordring til at få et rigtigt liv. Og jeg forestiller mig at du, med det lille, nye liv i dit liv, ikke kan andet. Og jeg glædes. Sådan kan jeg fra tid til anden finde glæde i mine forestillinger om andre menneskers liv. I spejlingen af mig selv. Men som jeg kan glædes over spejlingen i andre mennesker, kan jeg også frastødes. Hr. Kjær demonstrerer her en udmærket observations-evne og sætter sin finger præcist på spejlings-mekanismen. Den negative spejling, forstås.

Mit provokationsindlæg dengang i SAGA var et helt klart resultat af en negativ spejling. En del af mig var klart bange, og så sker det at jeg hæver min røst og gør anskrig. Jo farligere, jo tættere på, desto højere et skrig. Min opfattelse er at man kan blive klogere af den slags skrig. Både een selv og andre, der hører skriget, medmindre der opstår en situation, hvor man ender med bare at stå og skribe af hinanden. Og det bliver kedeligt i længden. Det er mere frugtbart, med en nuanceret samtale om det, der skræmmer. Jeg kan ikke rigtig blive klar på om det er det Hr. Kjær forsøger på, eller om han forsøger at aflive nørd-problematikken, ved at sige: "kalder man andre for nørd, er man det selv!".

Jeg er stadig af den overbevisning at det er et problem. Måske er det forkert at sætte nogen i en kasse som **NØRD**, men der er ingen tvivl om, at der findes mange i rollespilmiljøet, der har nørdtræk i deres sociale rolle. Jeg ved af egen erfaring hvor fastlåst nørden er i sin rolle, og jeg ved hvor tilfredsstillende det er at gøre noget andet. Vælg noget andet.

Det er ikke let. Især ikke for drengene. Fædre har aldrig været gode til at være nære med deres sønner. Men i gamle dage kunne de i stedet være autoritære, så drengene i det mindste havde et modbillede, når de nu ikke kunne få et forbillede. Kvindefrigørelsen har desværre haft den bieffekt, at den har efterladt drengene i et vakuum - uden hverken for- eller modbillede. Men det skal I ikke lade jer stoppe af. Min opfordring fra dengang står stadig ved magt. Bliv rigtige mænd, hvad I end så kan forestille jer det er.

**De kærligste hilsner til alle jer kommende fædre, Christine Gjørtz Dragholm.**

PS: Jeg er sikker på at Merlin må have en godt gammeldags autoritær far.

**Kære venner,**

Jeres fjerde nummer af Fønix var en behagelig overraskelse. Lay-out'et (for at starte med det ydre) nærmer sig stærkt det man overhovedet kan forlange. Meget bedre end fx. **White Wolfs** meget farverige og hele tiden skiftende lay-out. Der synes kun at være et problem med at visse billeder bliver for mørke - men det ved I jo sikkert. Jeg vil gerne tilslutte mig Jacob Friis Andersens forslag om at I bruger egne tegnere (eller evt. bare danske tegnere) til forsiden.

På indholdssiden bliver det spændende at se om I er i stand til at få flere skribenter udenfor redaktionen til at bidrage - som jeres ambition tydeligvis er. Jeg kan kun opfordre andre læsere til at gemme og ikke glemme sidste nummers "Skriv til Fønix". Det kan være en stor tilfredsstillelse at udtrykke sig overfor en bredere kreds. Samtidig er det noget af et tilbud at få en kreativ-kritisk redaktør til at give kritik på ens materiale.

Jeres forbundne, Troels C.J.



**Den ædle kunst at kritisere**

Det er vigtigt først at rose, så ens "offer" føler sig afslappet og tror sig i gode hænder. Når denne tilstand er opnået, kan man med størst effekt trække kniven frem af ærmet og sætte kritikken ind.

Denne klassiske teknik synes udførligt studeret af Jakob Friis Andersen, der i disse spalter, i Fønix nr. 5, stiller sig kritisk an overfor bladets redaktionelle linie. Jeg skal i det følgende tillade mig at kritisere kritikken.

Det må være dejligt for Fønix-redaktionen at modtage kritiske indlæg fra læserne - det viser i det mindste, at nogle læsere er i live, efter alle kriterier, og at det ikke kun er os i FET og PET, der holder øje. Det må også være dejligt for Jakob, at han er i live ... efter alle kriterier, og jeg synes faktisk, det er flot, at han åbent fremlægger sit syn på sagerne. Han bidrager fint til den almindelige underholdning, og ved at blotlægge sin inderste læselyst udsætter han sig for tvivlsomme reaktioner som fx denne. Jakob, det kalder jeg nosser, og hvis du ellers føler dig rimeligt godt tilpas nu, vil jeg gå videre.

**"Nytårsforsætter er som fede piger. Alle snakker om dem, men ingen kunne drømme om at holde dem"**

**Rotten**

Jakob foreslår, at bladet vælger en enkelt og meget konsekvent stil, noget med "veldrejede, dybsindige tema-anmeldelser". Jeg nyder også den slags artikler, men hvis Fønix på denne måde valgte kun at være højtflyvende fugl og aldrig fisk, så er jeg bange for, at vi ville ende med rollespilsmagasinernes svar på Kristeligt Dagblad. Og snart ville en hårdtarbejdende og i øvrigt ulønnet redaktion - for slet ikke at tale om læserne - gå i koma af kedsomhed.

Nej, Fønix må udfylde sin plads som medium for en subkultur, og det gøres også med sladder, sjov og slibrigheder. Fønix skal nogle gange ud som den fedtede ål på opdagelse blandt strandvaskerne. Jeg vil vide mere om Ask og Gimles forhold til de hormondirrende, fynske teenagepiger. Jeg kender dem ikke - hverken A&G eller pigerne, desværre - men alligevel er det rasende morsomt som (pseudo)fænomen.

I øvrigt skal de folk, som med fodsved og hjerteblod skaber Fønix for bl.a. min skyld, have plads til at egotrippe lidt engang imellem. Hvis fx Palle Schmidt ikke kan få løn, så skal han fandeme have lov til at være berømt uden anførselstegn. Det glæder forresten mit gamle hjerte at læse, at Den Berømte Palle også er blevet teenageidol - var det ikke noget Brevkassen kunne grave lidt mere i? Passer det, eller er det bare noget, han fantasierer om?

Altså Jakob, lad os bakke Fønix op mht. det seriøse, men lad os også give dem lidt plads til at udstille deres syge hjerner, med vanvid og absurditeter. Alt andet ville være puritansk Stasi-mentalitet i alt for små sko og et udtryk for, at vi ikke havde fået lov til at lege med vores afføring som børn.

**Keep up the good work -  
Onde Boesen m. skæg og briller**

*Kære Bonde Oesen,  
Tusind tak for din  
moralske opbakning -  
og til din, og mange  
andres store glæde, h  
ar vi modtaget endnu  
et parfumeret blomster-  
brev fra vor fynske fan-  
klub. Læn dig tilbage  
og nyd...*

**Kære Fønix-brevkasse,**  
Vi skriver her for at forsvare os selv mod det brev, der var i nummer 5 + at vi har et par spørgsmål. Først og fremmest vil vi godt lige fortælle ham nørden fra brevet at vi faktisk HAR fået vores menstruation, og at det ikke er noget at gøre grin med, og at der vel ikke er noget galt i at interessere sig for drenge.

Men du kan selvfølgelig ikke gøre for, at du ikke forstår følelser.

Nu til et par spørgsmål: Har Ask og Gimle stadigvæk ingen kærester? Kan I ikke godt give os deres adresser? Ham drengen, der er et billede af på en af siderne, han ser bare drøngodt ud. Hvad hedder han mere end Palle? Hende Asta-tøsen, som har fået en hel sides plads, hvad er hun for en? Og hvor gammel er hun? Ellers vil vi bare sige at vi synes det er et godt blad, hvis bare I havde lidt flere billeder (af Ask og Gimle og ham Palle). Rotten er sød, hvad hedder den?

Kys, knus og kram, Anne Mette og Kirsten

P.S. Den AIDS-plakat du sagde at man kunne få er umuligt at opdrive nogen steder. Er det muligt at du gider sende os en?

*Tuttelut, I nuttede fynbo-friller,  
Dampene fra jeres smagfulde brevpapir har et øjeblik gjort mig svimmel, men jeg skal forsøge at holde mig ved bevidsthed. Som fungerende ægtemand, må jeg påpege, at man sagtens kan være præmenstruel, selvom man har været i puberteten - og nej, det er bestemt ikke noget at gøre grin med!*

*Jeres spørgsmål i vilkårlig rækkefølge: Den lækre fyr, der er afbilledet på side 24 i Fønix 5, ER rent faktisk...Den Berømte Palle Schmidt!!!! Og på trods af hans perfekte ydre, er han faktisk en utrolig dyb, seriøs og forstående type. Rotten er naturligvis Pornorotten Ronni, og han bad mig hilse jer med en habil liste af sjofle tilbud. Men nu til Ask og Gimle: Det ville være at sprede billig sladder og forsmædelige rygter, at fortælle at Ask er blevet set i op til flere ømme situationer med - hende Asta-tøsen. Men sådan er vi jo ikke, så vi regner med at dette her bliver mellem os og læserne!*

*Klem, pus og tåfletning, Merlin*



# KØB, SALG, BYTTE...

AF BRUGTE ROLLESPIL, BRÆTSPIL OG FIGURER.

HURTIGE LEVERANCER AF ALLE NYHEDER.

VI BYTTER GERNE MAGIC KORT...

# GEBYRFRIT POSTORDRESALG...

VI DÆKKER HELE LANDET.

BESØG OGSÅ VORES TEGNESERIEBUTIK.

# FARAOS GIGARER



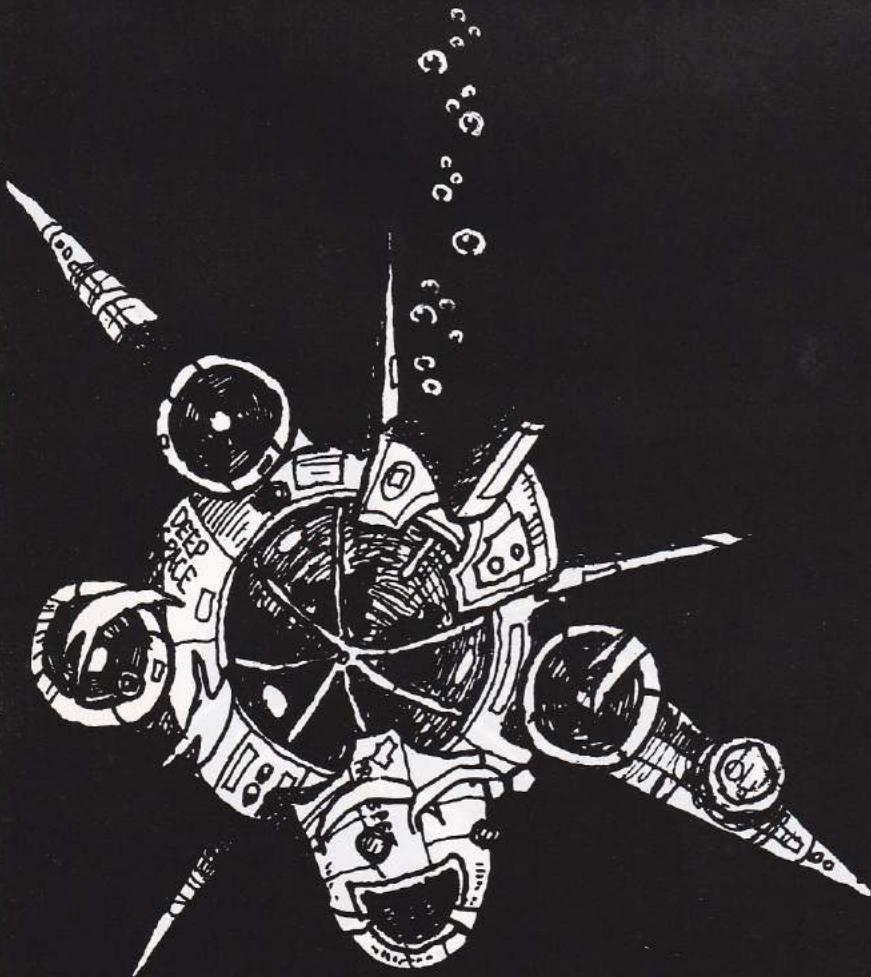
KLOSTERSTRÆDE 20 & 22, 1157 KØBENHAVN K.  
TLF. 333 222 11 FAX. 331 435 34 GIRO. 0 458 260

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

ASK AGGERs

# SKYGGE

illustreret af CASPAR VANG





# SIDER



## OMGIVELSERNE

Planeten hedder Nepton og ligner jorden. Næsten hele overfladen er dækket af vand. Nepton ejes officielt af De Forenede Amerikanske Stater, men al ret og myndighed over planeten er i praksis overgivet to enorme inter-stellare selskaber, DeepSpace™ og TerraForming™ Inc.

De to firmaer ligger i uofficiel krig med hinanden og konkurrerer om fordelingen af planetens rige mineral-forekomster.

Samlet befolker kun 50.000 mennesker planeten. De fleste arbejder for de konkurrerende selskaber. Menneskene er stuvet sammen på planetens få spredte øer og i enorme fabriks-komplekser, der som sandorme slynger sig hen over havbunden og efterlader denne gold og livløs.

Handlingen foregår i rumskibet Acheron, der styrter ned og lægger sig på bunden af havet. Da spillpersonerne vågner efter styrtet, er alt kaos, og de andre overlevende løber vanvittige rundt på skibet. Det viser sig, at en virus er løs på Acheron. Virussen påvirker psyken og gør folk til deres egne modsætninger. Spillpersonerne bliver også ramt, og deres fortrængte sider kommer gradvist frem. Mens de forsøger at slippe væk, bliver de nødt til at kæmpe mod deres egen sindssyge.

Som spiller skal du presse spillpersonerne ud i konflikter. Dine redskaber er to redningshold, enkelte overlevende besætningsmedlemmer, glubske dybhavsmuræner og virussens virkning. Når scenariet er slut, skal spillerne helst tænke over, hvordan de selv ville reagere på virussen.

Af Ask Agger, Illustreret af Casper Vang. Tak til Kristoffer Apollo, Martin Stachowski, Asta Wellejus, Paul Hartvigson, prøvespillerne og mange andre.

## OM SCENARIET

Dette er en forkortet version af "Sea of Darkness" fra Spiltraef X, der blev afholdt i november 1994 i Odense. Scenariet er lavet til VP-systemet, men du kan nemt konvertere det til andre systemer. Det er lavet til at kunne spilles på seks til syv timer. Ask Agger har skrevet spilsystemet VP sammen med Gimle Larsen. Han er en populær scenarietforfatter vest for Storebælt, og har blandt andet vundet to Otto-priser på Fastaval.

## IDEEN

Scenariet er et psykologisk drama, hvor hver spiller skal prøve kræfter med sin spillersons skyggesider.

Fortællingen udspiller sig på en ocean-planet i en nær fremtid. Personligt bruger jeg VP-universet Anno 2415, der er en blanding af low-tech science fiction og cyberpunk. Brug dit eget fremtid-univers.

## HVOR ER VI?

I starten skal spillpersonerne introduceres for stemningen og settingen. De stifter bekendtskab med murænerne og de gale besætningsmedlemmer. Årsagen til styrtet er endnu ukendt, og virussen har de til gode.

## TIDSOVERSIGT

D. 20/3-2417.

- 21.15 Uheld i lastrummet. Virussen slipper løs.  
23.08 Den sårede lagerarbejder bliver behandlet og får udtaget blodprøve.

D. 21/3-2417.

- 03.21 Kampene mellem besætningen begynder.  
04.39 Lægen har behandlet de første ofre.  
05.04 Computeren svarer på blodprøven.  
05.18 Kursen ændres af kaptajn Nicholas.  
06.40 Endelig analyse af blodprøven. Ikke modtaget.  
06.41 Acheron styrter ned i havet.  
07.30 Redningsholdet fra TerraForming™ kommer frem i en ubåd.  
08.15 Redningsholdet fra DeepSpace™ når frem i en mini-ubåd.  
08.23 Spilpersonerne vågner og scenariet starter.

*Den automatiske respiration stopper, når strømforsyningen til dval sengen forsvinder. Uden respirator og slimsug kan den flødetykkede dvalevæske trænge ind i din mund og ned i halsen. Heldigvis kan hjernen ikke overhøre visse reflekser, så en serie voldsomme opkastninger sender dig tilbage til virkeligheden.*

*Det første instinktive åndedrag fylder lungerne med kold væske og sender en fanfare af fare-signaler til din halvsovende hjerne. Kramperne sender hovedet en tur mod plexiglasruden.*

*Med et hårdt stød forsøger du forgæves at knuse glasset, men du når ikke at prøve igen, før frygten fører hænderne til din tilstoppede mund. For at få plads til den livsnødvendige luft forsøger du at flå slangerne i svælget og næsen ud, men det sender blot mere hvid væske ned i dine smertende lunger.*

*Lige før søvnen igen fanger din sjæl i sit forførende spind, denne gang dog på en mere langsigtet kontrakt, fører gamle sikkerhedsøvelser en hånd ned til det røde nødhåndtag i højre side. Med de sidste kræfter flås håndtaget tilbage, og væsken begynder at fosse ud...*

## OPVÅGNING

*Rummet ligger skråt og er delvist oversvømmet. Enkelte nødlamper bader dval sengene i et svagt blåligt lys. Lyset spejler sig i det indtrængende saltvand og fylder rummet med skygger. Væsken fra sengene ligger som en mælkehvid film på vandspejlet.*

Spilpersonerne vågner i dvalerum nr. 1. Som de eneste af rummets 30 passagerer fik de åbnet dval sengene og undslap derved kvælningens døden.

De er nøgne, når de vågner. Afrevne biomonitører og elektroder efterlader små blødende sår på deres kroppe. Den første tid går med at hoste dvalevæske op og ryste dødsangstens kramper af sig.

Frygten har sendt så meget adrenalin rundt i systemet, at samtlige sansindtryk i starten er ekstremt kraftige:

*Metalgulvet er koldt mod dine bare fødder, hænderne og de sønderrevne negle smerter, dvalevæsken kradsler bittert i næsen, og du hører hjertets slag som torden i ørerne.*

*Ved synet af de mindre heldige passagerer må du kaste op:*

*De vågnede aldrig, eller fik ikke fat i nødhåndtaget. Deres forvredne ansigter kan svagt skimtes gennem den hvide væske, der er farvet lyserød af deres desperate anstrengelser.*

*Det er meget koldt. Dine nøgne og våde lemmer bliver hurtigt blå og stive i kulden, og din ånde fortættes til hvide skyer.*

*I starten har spillpersonerne et kortvarigt hukommelsestab, men i løbet af de næste minutter glider erindringerne på plads.*

## HVOR, HVAD OG HVORFOR?

Det sidste spillpersonerne husker er, at de blev lagt i dval seng kort før en længere rumrejse. De var i dvale, da de kom ombord, og har derfor ingen anelse om, hvordan deres metal-fængsel ser ud.

Spilpersonerne har umiddelbart igen idé om, hvor de er, eller hvad der er sket. Deres foreløbige konklusion må være, at rumskibet af ukendte årsager er styrtet ned og ligger under vandet.

Gør det klart, at deres lemmer er ved at antage blålige nuancer af kulde, og at de generelt har det ad helvede til. Hvis de ikke gør noget, vil de snart dø.

Spilpersonerne er nødt til at forlade dvalerummet og bevæge sig ud i rumskibet på jagt efter tøj, hjælp og information.

Den totale stilhed i dybet brydes med mellemrum af skroget, der med en skingrende hvinen kæmper mod vandmassernes kolossale tryk og sender rystelser gennem hele skibet. Af og til runger uhyggelige lyde igennem gangene: Der er smertelige skrig, rablende latter, skudsalver og fjerne kortslutninger.

Møbler, udstyr og mennesker er kastet rundt under styrtet. Forvredne lig skulper på overfladen i kager af eget blod og tilfældige slagter. Vandet pibler fra det medtagne skrog og løber ned ad vægge, afrevne kabler og frithængende kæder.

Spilpersonerne kan hurtigt finde lidt tøj og et par småting, for eksempel en lommelygte og en halvtom pistol.

## FJENDER UNDER OVERFLADEN

I de mørke gange ligger en masse lig, der næsten alle har skader efter styrtet. De fleste er mærket af besætningens indbyrdes kampe. Nogle er tydeligvis blevet bidt og spist af - det er murænerne vær. Flere af de døde ser dog fuldstændig uberørte ud, men har blod ud af næsen og ørerne. Enkelte af disse er faktisk ikke døde endnu, men ligger i dyb coma.

Brug chancen til at introducere murænerne, mens spilpersonerne forsigtigt begynder at undersøge skibet. Du behøver blot komme med små hentydninger og indtryk, resten skal spillernes fantasi nok klare. En sort skygge under vandoverfladen eller en fod, der strejfses, er nok. Hold murænerne sande identitet hemmelig og opbyg en paranoid stemning: Der er noget "ude i mørket" med store tænder!

## BI-PERSONERNE

For jer, der ikke kender VP-reglerne og ønsker at spille scenariet i et andet system, vil jeg lige nævne, at et normalt menneske har 30 helbreds point (hits), har 10 i alle egenskaber (stats) og skal have mere end 15 i sine færdigheder (skills) for at være sej.

### Murænerne

En stor mængde dybhavs-muræner har sneget sig ombord i rumskibets oversvømmede dele og har nu en fed tid med at æde løs af de mange lig. Murænerne er 2-4 meter lange og har et stygt fjæs med ondskabsfuldt stirrende øjne. De har en meget tyk skællet overflade og er ret svære at tage livet af. Lys og lugten af blod tiltrækker dem, og de angriber med et ubehageligt bid.

**Muræne:** Helbreds point (HP): 30 HP, Skade beskyttelse (SB) imod alle angrebsformer: -15. Bid. Skade(3d6 HP), AS(1,5), Form(Skarp), AR(18) og Inl(1d4). Føler hverken frygt, smerte eller chok.

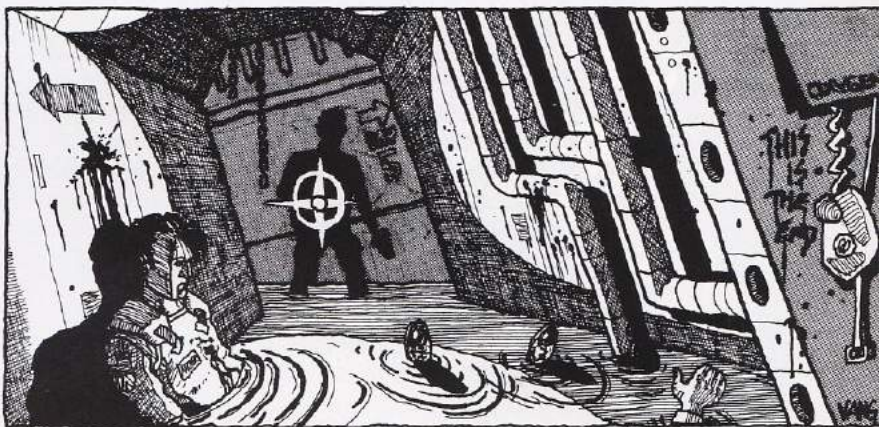
### Gale besætningsmedlemmer

Når spilpersonerne vågner, er nogle besætningsmedlemmer stadig i live. Staklerne er kun skygger af deres tidligere selv. De vælter rundt med fråde om munden og har vanviddet dansende i deres øjne. Galskaben har mange ansigter, brug fantasien. Galningene kan bruges til at give spillerne et billede af, hvad der venter dem. Dygtige spillere kan eventuelt lokke oplysninger ud af staklerne.

**Egenskaber (eksempel):** STR: 13. SMI: 8. HUR: 8. UDH: 9. STØ: 10. OB: 8. INT: 6. PSI: 0. UDA: 7. UDS: 5. HEL: 10. Helbreds point (HP): 30 HP. Reaktions tid (RT): 2d6. MMM (moral): 18. Væsentlige færdigheder (eksempel): HIV (hånd ild våben): 9. NV (nærkamps våben): 8. Ubevæbnet (slagsmål): 10. Våben (eksempler): Brandøkse. Skade(3d6+1), AS(1,0), Form(Hug), Ms(10), InIm(-3), Inl(1d4+2 seg), DefARm(-6), OffARm(+0), DefAR(2) og OffAR(8). 5,1mm SEPU-21 (maskinpistol). NA(5/+4), KA(58/+0), MA(175/-4), LA(350/-8), Skade(3d6), AS(1,2), Form(SA+BC), SkH(4/—), Sm(-1/—), Ms(12), Mag(30 caseless skud), InIm(+1) og Inl(1d4+1 seg).

## GALSKABEN ER LØSI!

På skibet huserer enkelte galninge fra den oprindelige besætning. Styrtet, deres døde venner og omgivelserne har sammen med virussen gjort dem fuldstændig rablende. De er aggressive, paranoide og så groteske karikaturer på mennesker, som du kan gøre dem til. Kannibalisme, nekrofilii, sadisme og masochisme er træk, du kan bruge til at vække afsky.



Det er vigtigt, at spillerne kommer til at hade og afsky galningene. Det giver erkendelsen et ekstra drej, når det senere går op for spillerne, at de selv er smittet af den samme virus.

Galningene er redskaber, du frit kan bruge gennem scenariet. De kan sætte action og fart på handlingen, hvis det går for trægt.

Det er fint, hvis en eller flere spilpersoner bliver såret af enten muræner eller galninge. Dette kan senere bruges til at skabe tvivl om virussens smitteveje.

## EFTERSØGNINGEN

Spilpersonerne møder de to redningshold og deltager i jagten på Acherons sorte boks. Forskellige spor peger på årsagen til styrtet. Samtidig begynder virussen langsomt at virke.

## VI ER REDDET!

Efter spilpersonerne har bevæget sig lidt ud i rumskibet og har fundet lidt udstyr, er det tid til at introducere det første redningshold.

Kolde, forvirrede og bange bevæger de overlevende sig varsomt rundt i Acherons system af gange og rum. Deres frygtssomme øjne spejder konstant mod vandspejlet. Pludselige og uforklarlige krusninger på vandoverfladen får dem til at fare sammen. Iskolde hænder knuger krampagtigt de få våben, de har samlet på deres færd.

Pludselig hører de nye lyde foran sig. De tør næsten ikke tro deres ører, da de opfatter den fjerne lyd af mennesker, der taler sammen.

Det første redningshold er udsendt af megakoncernen TerraForming™ Inc. En time før spilpersonerne vågnede, ankom holdet til Acheron i en ubåd. Den hedder Lamprey og er koblet til en af Acherons sluser.

Gruppen ledes af den brutale kaptajn Harkart og består af tidligere lejesoldater og forbrydere.

## HARKARTS BLUFF

Når Harkart finder spilpersonerne, tror han, de tilhører besætningen. Han prøver derfor på at få dem til at hjælpe sig med at finde den sorte boks. Først forsøger han at holde sine mænd tilbage og optræder overdrevent venligt.

"Om I vil være så venlige at hjælpe med at finde boksen, så årsagen til styrtet kan klarlægges?"

Harkart har ikke mange gram skuespiller i sig, så spilpersonerne vil hurtigt føle, at der er noget galt.

Spilpersonerne får en smule førstehjælp, tøj og mad, men de kan hverken låne rustninger eller kommunikationsmidler. Eventuelt kan de låne våben, men disse vil være ladt med løs ammunition.

Hvis de nægter at hjælpe Harkart, lader han masken falde. Han er villig til at dræbe eller torture en person for at få de andre til at makke ret.

Hvis spilpersonerne prøver at stikke af med det samme, bliver de hurtigt fanget af Harkarts mænd, der har lygter, infrarødt synsudstyr og er i god form.

## JAGTEN PÅ DEN SORTE BOKS

Spilpersonerne vil nu, frivilligt eller ej, bevæge sig ud i rumskibet sammen med TerraForming™-folkene. Tre af mændene bliver tilbage og passer på ubåden. Gruppen bevæger sig langsomt frem og holder mange pauser. Alle rum gennemses i jagten på boksen.

Det er vigtigt, at rumskibets størrelse holdes skjult, og at du ikke tegner kort. Spillerne skal føle, at rumskibet er en enorm metallisk labyrint.

Under eftersøgningen bemærker spilpersonerne, at Harkart og hans mænd gradvist bliver mere og mere opfarende. Det er virussen, der gør sin virkning.

De følgende episoder kan bruges til at skabe stemning og give anledning til rollespil:



Redningsholdet fra TerraForming™ Inc.

Med deres hårde ansigter, gamle krigsskader og mørke blikke ligner de 12 mænd ikke typiske redningsfolk. De ser ud som moderne pirater, hvor klappen er erstattet af et cyberøje og kloen computerstyret.

Kaptajn Juha Harkart

Gruppens leder er et dumt svin, der kun tænker på rigdom og ikke har meget til overs for andre. Han har en mørk sjæl med sadistiske træk, som han skjuler bag en grov sømandshumor. Harkart er en stor mand med et vildt sort fuldskæg og lynende øjne. Han taler med en meget dyb stemme og har ikke det mest velopdragne og kultiverede sprog. En krigsskade har ødelagt hans venstre hånd, der er erstattet af en rusten klo.

Få spilpersonerne til at hade denne skurk: Lad ham voldtage en af kvinderne eller lemlæste en mand.

Virussens effekt: Harkart er mentalt svag og bliver meget hurtigt påvirket. Han bliver først ekstra aggressiv og meget paranoid. Derefter begynder hans fortrængte lyster at bryde frem, og han bliver en meget slem dreng!

Egenskaber: STR: 13. SMI: 9. HUR: 9. UDH: 10. STØ: 12. OB: 11. INT: 10. PSI: 6. UDA: 12. UDS: 13. HEL: 5. Helbreds point (HP): 40 HP. Reaktions tid (RT): 3d4. MMM (moral): 18. Væsentlige færdigheder: Dykning 16. Forhørelse (tortur) 16. Lederevne 13. Sejle ubåd 18. Etiket (smugler): 15. Mekanik (ubåd): 15. HIV (hånd ild våben): 16. NV (nærkamp våben - inkl. klo): 16. Ubevæbnet (slagsmål): 14.

Fordele: Karismatisk, Senestærk, Cool, No Pain og Grov Humor.

Ulemper: Sort Sjæl, Pralende, Selvsikker, Grådighed, Berygtet og Blodrus.

Våben: Klo. Skade(2d6+4), AS(0,7), Form(Spids), DefAR(14), OffAR(14), OffARm(-2) og Inl(1d4+1). 12mm Tiger III (pistol). Skade(4d6), AS(1,0), Form(SA), SkH(4), Ms(12), Mag(14 caseless skud) InlM(+2), Inl(1d4 seg), NA(5/+6), KA(15/+0), MA(30/-4) og LA(60/-8).

Ifølge loven har den part, der finder rumskibets sorte boks, bjærgningsrettighederne til et vag. Dette gælder dog kun, hvis der ingen overlevende er.

Harkart skal finde Acherons sorte boks og bringe den op til overfladen. Hvis han finder overlevende, skal disse elimineres. Han ved dog ikke, hvor boksen er.



#### Harkarts lakajer

De er nogle skurke. Få dem til at virke så ubehagelige, at spillpersonerne ikke tør gå i direkte konfrontation med dem.

Virussens effekt: Den rammer TerraForming™-folkene forskelligt, men de bliver alle indhentet af noget uhyggeligt fra fortiden. Enkelte bliver ligefrem flinke, når deres fortrængte samvittighed kravler frem.

#### Egenskaber (eksempel):

STR: 11 SMI: 10. HUR: 10.  
UDH: 11. STØ: 11. OB: 10.  
INT: 8. PSI: 8. UDA: 9. UDS:  
7. HEL: 8.  
Helbreds point (HP): 33 HP.  
Reaktions tid (RT): 2d6.  
MMM (moral): 15.

Væsentlige færdigheder (eksempel): Dykning 16. HIV (hånd ild våben): 15. NV (nærkampsvåben): 10. Ubevæbnet (slagsmål): 12. Har desuden et speciale, f.eks. Førstehjælp, Mekanik eller Eksplosiver.

Fordele (eksempel): God Hørelse, Stærke Knogler og Vaks.  
Ulemper (eksempel): Racist, Grådighed, Misbrug og Analfabet.

#### Våben (eksempler):

7mm HKG-PPH (pistol). Skade(2d6), AS(1,0), Form(SA), SkH(5), Ms(8), Mag(15 caseless skud), InIm(+4), InI(1d4 seg), NA(5/+6), KA(13/+0), MA(25/-4) og LA(50/-8). 7mm BattleTech™ MP-8 (maskinpistol). NA(5/+4), KA(33/+0), MA(100/-4), LA(200/-8), Skade(3d6), AS(1,0), Form(BC+A), SkH(—/10), Sm(-1/-2), Ms(10). Mag(40 caseless skud), InIm(+1) og InI(1d4 seg).

## EPISODER

1) En af mændene skriger og bliver sprællende trukket ned under vandet med en hvæsende lyd. Før nogen kan nå at gøre noget, er staklen væk, og kun hans lygte ligger vuggende tilbage.

2) En af mændene råber op og tager sig til benet. Manden er ved at blive trukket ned under vandet, men kæmper desperat for at holde sig fast i en kæde. Vandet omkring benet piskes til rødt skum, og man får lige et glimt af noget skælet under overfladen.

3) En af de forreste ser en skygge i mørket og åbner ild. Beskriv skudsølverne i de trange omgivelser. Larmen er øredøvende og gør alle groggy. Bestem selv, hvad der blev skudt efter: En stakels overlevende, en muræne, eller blot en kontorstol.

4) En galning angriber gruppen. Han bliver hurtigt mejet ned af piraterne. Hvis spillpersonerne bryder ind og gør noget, kan de måske tage ham i live. Staklen er fuldstændig sindssyg og rabler løs om "det onde, der lurer i mørket" (murænerne).

5) En af spillpersonerne ser et våben, der ligger og flyder. Måske kan han nå at snuppe det uden at blive opdaget?

6) En spillperson overhearer en samtale mellem Harkart og en af hans mænd. Den virkelige årsag til eftersøgningen fremgår. Det er indlysende, at spillpersonerne senere vil blive slået ihjel.

7) Hvis der er en kvinde blandt spillpersonerne, vil et par pirater forsøge at voldtage hende. De venter til de er alene.

En mulighed er at lade en galning blande sig og redde hende. Først vil hun være taknemmelig, kort efter ville hun måske foretrække voldtægten fremfor hans perverse luner.

Før hun dør af hans behandling rejser et par glinsende skikkelser sig fra vandet og skyder galningen. Dykkerne er fra det andet redningshold, der er udsendt af DeepSpace™-koncernen. Mere om dem senere.

## REDNINGSHOLDET FRA DEEPSPACE™

DeepSpace™ har kun sendt seks personer: Kommandør Arden Kindler (leder og en fin, men arrogant officer), løjtnant Asta W. Ryle (smuk næstkommanderende), doktor Klark Theorb (læge), Magnus Halbardson (tekniker), Wu Kashimiru (ubads-ekspert), Franz Baur Müller (dykker) og Nick Furry (kon-torassistent).

De er venlige og vil hjælpe spillpersonerne, men vil dog ikke sende nogen op til overfladen, før de har skrevet under på, at de vil lade sig erklære døde og få en falsk identitet. Dette er prisen for at blive reddet. De er ikke meget for kamp og vil prøve at samarbejde med Terraforming™ Inc. Virussens effekt: Den virker forskelligt fra person til person, men generelt bliver de psykotiske og egoistiske. Løjtnanten og teknikeren er de mest ligevægtige, og er mulige samarbejdspartnere for spillpersonerne.

Egenskaber (eksempel): STR: 10, SMI: 10, HUR: 10, UDH: 10, STØ: 10, OB: 11, INT: 11, PSI: 11, UDA: 12, UDS: 10, HEL: 10. Hellbrede point (HP): 30 HP. Reaktions tid (RT): 2d6. MMM (moral): 13.

Væsentlige færdigheder (eksempel): Dykning 14. HIV (hånd ild våben): 13. NV (nærkamp våben): 8. Ubevæbnet (slagsmal): 10. Alle også et speciale, f.eks. Førstehjælp, Teknik eller Sejle Ubåd. Fordele (eksempel): God Opdragelse, Lykkebringer, og Talegave.

Ulemper (eksempel): Rygning, Genert, Pligtopfylden-de og Bangebuks.

Våben (eksempler): 7mm Shikaku LP-7 (let maskinpistol). Skade(2d6), AS(1,0), Form(SA+A), SkH(5/6), Ms(10), Mag(36 caseless skud), InIm(+2), InI(1d4 seg), NA(5/+6), KA(13/+0), MA(25/-4) og LA(50/-9).

HKG CLAW (autoshotgun). NA(5/+6), KA(19/+2), MA(37/-2), LA(75/-6), Skade(6d6), AS(0,7), Form(SA+BC+A), SkH(3/7), Sm(-2/-4), Ms(12), Mag(21 caseless skud), InIm(+0) og InI(1d4+1 seg). Skaden falder på længere afstande.

## COMPUTEREN

Efter et par timer har piraterne endnu ikke fundet den sorte boks. Det virker fuldstændig håbløst at finde boksen ved at gennemsege Acherons indre.

Den eneste realistiske måde at finde den på er at søge i skibets computer, der er lukket ned sammen med Acherons reaktor.

Der er tre måder at skaffe strøm til computeren på. De indebærer alle tre tekniske vanskeligheder og tager tid. Harkart kan overtales til at støtte alle løsningerne:

- 1) Man kan finde computerrummet og trække et kabel dertil fra Lamprey. Desværre er der ikke tilstrækkeligt med kabel på ubåden, så det må findes et eller andet sted på Acheron, for eksempel i et lagerrum eller værksted.
- 2) På bunden af rumskibets to centrale skakter står et par små gaffeltrucks. De er el-drevne og kører på et stort batteri, der har strøm nok til at holde computeren gående i en time. Desværre vejer batterierne 150 kilo hver og befinder sig i den oversvømmede del af Acheron.
- 3) I reaktorens kontrolrum kan man gøre to ting: Man kan prøve at starte reaktoren (hvilket er farligt), eller man kan omfordele energien, så strømmen til nødlyset i stedet ledes til computeren, der derved kan køre på begrænset niveau.

## DET ANDET HOLD

Et par af spillpersonerne skal have lejlighed til at flygte fra Harkart & Co. Du kan enten skabe nogle oplagte flugtmuligheder, eller du kan gøre Harkart så grum, at de selv vælger at tage chancen. Rollespil en kalejdoskopsk flugt gennem de oversvømmede korridorer.

Hvis det lykkes nogle af spillpersonerne at slippe væk, så lad dem ende i en desperat situation. I kamp med enten nogle muræner, en galning eller et par af leje-svendene fra Terraforming™.

Et par mørke skikkelser rejser sig fra vandet og skyder skurkene. Spillpersonerne skal i et øjeblik tro, at deres redningsmænd er dybhavs-humanoider eller lignende, før det viser sig at være mennesker i sorte dykkerdragter.

Dykkerne er fra DeepSpace™-koncernen. Holdet ankom til Acheron i mini-ubåden Prospect kort før spillpersonerne vågnede. Mini-ubåden er forbandet med et moderskib på overfladen og har koblet sig fast nederst på Acheron. Derfra har redningsfolkene undersøgt rumskibets nedre dele.

## OPGØR MED HARKART

Hvad der sker nu, er uvist. Du skal introducere virussen, og dermed årsagen til styrtet, for spillpersonerne.

## Moses - Acherons computer

Rumskibets store computersystem styrer alt, lige fra reaktoren til "optaget"/"fri" -skiltene på toiletterne.

Computeren styres af en næsten intelligent "antropol" ved navn Moses. Man beder blot Moses om at gøre noget, så får han computeren til det. Moses er programmeret som en gammel vis, men også noget konservativ mand. Han benytter ofte bibelske udtryk og kalder brugerne for sine børn. Enkelte filer i computeren kræver, at man kender en bestemt adgangskode. Brug det kodesystem, der passer dig bedst, når du kører scenariet. Eventuelt kan du bruge cyberspace. En dygtig hacker kan selvfølgelig prøve på at snyde sig igennem systemet.

Spillerne har også mulighed for at lokke kodeordene ud af de tosedede besætnings-medlemmer, de moder.

## Moses' relevante filer

### Reaktorkontrol

Overvåger fusionsreaktoren. Man kan se, at styrtet har gjort reaktoren ustabil. Muligvis vil den bryde sammen indenfor det næste døgn, så rumskibet bliver voldsomt bestrålet. Fejlen ligger i kølesystemet. Hvis reaktoren lukkes ned, er der 25% chance for, at den brænder sammen.

Det er muligt at fyre op for reaktorens output, så den bryder sammen efter et kortere tidsrum.

### Logbog

Skibets officielle logbog.

Der står intet af betydning, da kaptajnen det sidste døgn kun har brugt sin elektroniske dagbog.

### Navigation

Acherons kurs blev ændret kl. 05.18 d. 21/3 af kaptajn Nicholas. Den nye kurs gik direkte mod planeten Nepton. Kaptajnen brugte sin kode til at lase autopiloten, så ingen andre kunne ændre kursen.

### Last-oversigt

Filen giver oplysninger om lastens indhold. Rumskibet er fyldt med alverdens fragt, bl.a. ammunition, beredskaber, lyslederledninger og soya-ekstrakt.

I Lastrum 7 står en container, som det kræver en højere kode at få oplysninger om. Den indeholder kemiske og bakteriologiske prøver, som skal behandles varsomt. De må ikke udsættes for kulde, varme eller tryk. Containeren ejes af DragonTech™'s forsknings-afdeling.

### Skades-status

Viser at flere små systemer, f.eks. døre og lygter, er blevet beskadiget fra d. 21/3 kl. 3.21 og frem. Attenten før blev en lasttruck ført af Mick Dickson skadet under arbejdet.

Styrtet fandt sted d. 21/3 kl. 06.41 og forårsagede voldsomme skader: Strømforsyningen og klima-anlægget er gået ned, og skroget er revnet flere steder. Sidst, men ikke mindst, virker kun to af skibets ondskapsler. De kan hver føre to personer op til overfladen. Menuen viser et detaljeret kort over rumskibet med røde markeringer af skader.

### Dvale-kontrol

Der er 60 dvalesenge fordelt på to rum. Ti dvalesenge er blevet forladt via nodanordninger - 4 i et rum, 6 i et andet. De resterende 50 personer i dvale-sengene er døde.

### Generelt system

Menuen viser et kort over hele rumskibet og giver kontrol over lys, skydedøre, varme, luftforsyning, brandslukning, tyngdekraft etc. Alle disse funktioner kræver dog energi fra reaktoren.

### Infirmieret

hør måske laves som handout I patient-filerne kan følgende journaler læses:

- 20/3. 23.08. Lagerarbejder Dickson brækker armen.

Brudtet scannes og behandling iværksættes. Ingen komplikationer. Blodprøve udtages...

- 21/3. 04.39. Løjtnant Sam York dræbt af skud i ansigtet på klos hold...

...Patricia Wellington har læderet venstre arm. Armen måtte amputeres ca. 10 cm fra skulderen. Patientens tilstand er stabil...

...Sarah O'Connell har skadet højre hånd. Flere knogler i håndryggen er knust og de tre midterste fingre mangler... ...Patienten har det efter omstændighederne godt, men hun udviser tydelige tegn på chok og har fået 16 cc Tesklopedin...

- 21/3. 05.04. Undersøgelse af blodprøve A+ 091-20-3-17: Proven indeholder rester af uidentificeret materiale, muligvis en ukendt virus. Ekspert-programmet anbefaler øjeblikkelig isolation af tilfældet og påbegynder yderligere tests...

- 21/3. 06.40. <Ikke modtaget>. Analyse af blodprøve A+ 091-20-3-17: Uidentificeret stof kategoriseret som hidtil ukendt virus-art, der påvirker centralnervesystemet og hjernens højere kognitive funktioner. Sandsynligvis dødelig. Ingen kendt behandling...

En mulighed er, at personerne sammen med DeepSpace™-folkene går til kamp mod Harkart & Co. Resultatet er mange døde. Lad Harkart slippe væk.

En anden mulighed - som jeg selv fortrækker - er, at DeepSpace™-folkene sammen med spillersonerne forsøger at tale Harkart til fornuft. Han vil dog spille dobbeltspil og benytte chancen til at tage de andre til fange.

Når virussen for alvor får fat i Harkart, giver han sine mænd ordre til at skyde hele DeepSpace™-holdet. Lad dog en af dem undslippe, så du senere har mulighed for at give spillersonerne assistance.

## DIVERSE SPOR

Udover computeren kan to dagbøger kaste lys over, hvad der er sket.

### Kaptajnens dagbog

Findes i inderlommen på kaptajnens lig, der ligger på broen. Den virker som en diktafon med kamera - man indtaler sine noter og bliver eventuelt fotograferet samtidig.

Handout:

...d. 20/3 - 2417.

-kl. 21.15. Et tåbeligt uheld i lastrummet: Dickson havde taget tabs igen og kørte gaffeltrucken ind i en fragt-container. Heldigvis slap lasten med skrammerne, men trucken trænger til en hovedrenovation. Dickson brækkede selv en arm. Det vil forhåbentlig få ham til at tænke sig om næste gang. Må huske at indberette ham, når vi kommer frem.

### Virussen

Virussen er udviklet af firmaet DragonTech™. Den slap ud fra et knust reagensglas i et fragtrum. Glasset blev knust, da en småskæv truckfører kørte galt og ramte den container, reagensglasset var i. Containeren er sort og beskyttet med en avanceret kodelås. Der står "DragonTech™. Research & Development" med små hvide bogstaver på siden. Virussen er meget smitsom, og kan overleve flere dage i luft. Alle, der ikke konstant bærer tætsluttende beskyttelsesdragter vil blive smittet. Der er ingen kendt kur, og sygdommens udgang er ofte døden. Hvor kraftigt en person rammes afhænger af hans viljestyrke. I VP bedømmes dette ved at rulle et Psyke (PSI) tjek.

### Symptomer

- Efter ca. 2 timer falder offerets stress-tærskel og han bliver impulsiv og hidsig.

- Efter ca. 4 timer ændrer offerets personlighed sig, så hans fortrængte lyster kommer frem. Effekten er forskellig fra individ til individ. Eksempelvis vil en genert og underkuet person blive udfarende, selvsikker og overlegen. Offeret vil skifte frem og tilbage mellem sin normale personlighed og sin "skyggeside". De seksuelle implikationer er det måske sikrest at holde sig fra, men de ville være fremtrædende.

- Efter ca. 6 timer overtager "skyggesiden" offeret, og staklen gør alle de ting, moralske lænker normalt har afholdt ham fra. Som et lille barn, der hiver vingerne af en sommerfugl. Offeret er dog stadig rationelt og kan derfor endnu samarbejde med andre.

- Efter ca. 7 timer går offeret fuldstændig amok og føler en stærk afsky og had imod alle, især sig selv. Svage personer vil begå selvmord - ofte meget makabert. Stærkere individer vil måske nøjes med at være selvdestruktive på andre måder.

- Efter ca. 7 1/2 time genvinder offeret delvist sin oprindelige personlighed. Han vil være naget af en voldsom skyldfølelse over sine gerninger. Muligvis tror han, at stormen er redet af.

- Efter ca. 8 timer rammes de overlevende af hjerneblødninger, der sender offeret i coma med blodet løbende ud af øjne, næse og ører. Hvis man ikke hurtigt får lægehjælp, dør man.

Hvis man overlever hjerneblødningen, er man reddet fra virus-døden. Der er dog intet, der befrier én for minderne om det, man gjorde under virusens indflydelse...

Det vides ikke, om virussen har nogle effekter på langt sigt. Som spilleleder har du her en oplagt mulighed for introducere underlige psykiske evner - eller mangel på samme - i din kampagne.

-kl. 23.50. Doktor Avalon siger, at Dicksons benbrud er ukompliceret. Hun mener dog, at han må ha' fået et kraftigt chok, for han er begyndt at virke diffus og lidt aggressiv. Hun tjekker ham grundigere i morgen tidlig. Det latterlige fæ, måske skulle jeg statuere et eksempel og gi' ham et ordentligt lag tæsk?

...d.21/3 - 2417.

-kl. 3.30. Jeg blev vækket af doktor Avalon og styrmænd Knudsen. De var ophidsede og råbte, at Dickson var gået amok og havde skudt omkring sig. Jeg måtte smække Knudsen en på hovedet, før han faldt så meget ned, at han kunne forklare, at Dickson havde hugget Sams pistol og skudt ham i fjæset. Derefter væltede han ind i soverum D, hvor han skød O'Connell og Wellington for derefter at forsøge sig med Imhof og Easton. Nu skal Dickson satne få, det svin! Jeg har længe haft lyst til at plukke ham en kugle for panden.

- kl. 5.30. Jeg er så træt, men de får mig ikke. Ingen forbandet mytterist skal få Kaptajn Nicholas ned med nakken... Jeg har sat autopiloten mod Nepton og behøver kun holde en time endnu... Svinene fik mig i benet, men det fortrød de..Ha! Den luder til Avalon må de skrabe ned af væggen..

- kl. 6.. Hvad har jeg gjort? ..Hvordan kunne jeg?...var jeg virkelig så langt ude? Heldigvis har jeg det meget bedre nu, måske kan alt blive godt igen?..

[handout slut]

Doktor Mira Avalons private notater:

Skibslægens notater er indtalt på en elektronisk notesblok. Blokken skriver på sin skærm hvad man siger til den. Den ligger under vandet i et hjørne af laboratoriet og udsender et svagt grønt lys, der viser at batteriet er opladt.

Blokkens skærm er gået i stykker, så den skal først tilsluttes en ny skærm. Det er let for en øvet tekniker.

Handout: ►

Et tåbeligt uheld i Lastrum 7. Lagermedarbejder Nicholson...nej, det var vist Dickson...kørte galt og brækkede armen.

Forbandt hans brud, der var ukompliceret. Tog også en blodprøve. Må huske at få resultatet i morgen..

- D. 20. marts 2417. Sekvens afsluttet kl. 23.05.

Rumskibet Acheron.

Jeg har opereret i en time nu

og har lige taget en CoxStim for at holde søvnen væk, det er den fjerde i nat...shit..løjtnant York er væk, der var intet at gøre..det kommer til at tage timer at få sengetøjet rent...han var nu et ubehageligt mandschauvinistisk svin... sagde jeg virkelig det?

..hvor kom jeg nu fra.. Wellington tror jeg nok vil klare det.. armen er tabt, men de fås jo efterhånden så gode som nye...fandens /Break/ ..Nu er jeg klar igen... O'Connell har kun mistet hånden.. hun er dog helt i chok.. så hvad den psykopat til Dickson gjorde ved Sarah... Hvorfor så jeg det ikke komme?

.. Ingen bliver psykopat på en nat... damn, damn, damn... Det kunne selvfølgelig være noget han har taget.. må tjekke blodprøven i morgen... Det svin til Knudsen hundser rundt med os... kaptajnen er et sløvt læs... hvis det var mig havde de fået en kugle hele bundet... shit...

- D. 21. marts 2417. Sekvens afsluttet kl. 04.45.

Rumskibet Acheron.

Kaptajnen har mistet kontrollen... testene viser at det allerede er for sent... jeg må stoppe det svin.. heldigvis er flere andre endnu ved fornuft... christ.. hvad sker der med os... JEG VIL IKKE DØ!

- D. 21. marts 2417. Sekvens afsluttet kl. 05.15.

Rumskibet Acheron.

Handout slut

## VANVIDDET BREDER SIG

Efterhånden bliver alle påvirket af virussen. Den rammer først Harkart og hans mænd, og derefter går det ud over DeepSpace™-holdet og spillersonerne

Det er umuligt at sige, hvad der vil ske, da det hele afhænger af spillersonernes reaktioner, og hvordan du styrer bipersonerne. Prøv på at presse spillerne ud i konflikter, og få dem til at tænke grundigt over virussens virkning på deres spillersoner.

## SPILPERSONERNES GALS KAB

Det er vigtigt, at ændringerne i spillersonernes psyke bliver introduceret på en spændende og diskret måde.

Alle oplysninger omkring virussen bør gives på tomandshånd. Træk hver spiller udenfor døren og forklar ham, hvilke ændringer han skal rollespille. Bemærkninger om de andre spillersoner kan også videregives på denne måde.

Skab en illusion om, at virussen smitter på en speciel måde. Det mest oplagte er at tro, at galningene eller murænerne er smittebærere. Den opfattelse kan du understøtte ved at lade virussens effekter vise sig først på de spillersoner, der blev såret tidligere.

Spillersonernes problem er at holde deres personligheder i ave, så de kan samarbejde og handle rationelt. De bliver efterhånden alene tilbage, i takt med at redningsfolkene begår selvmord eller går i coma.

## FLUGTEN FRA ACHERON

Efter de har opdaget sandheden om virussen, vil spillersonerne nok forsøge at flygte. Der er tre muligheder:

1) TerraForming™'s ubåd er koblet fast til rumskibets skrog. Der er dog altid vagter ved ubåden.

2) DeepSpace™-folkene kom i en mini-ubåd. Firmaets skib på overfladen nægter at trække ubåden op, før den sorte boks er om bord. Hvis overfladeskibet får oplysninger om smittefare, vil de nægte at evakuere nogen som helst.

Men hvis selskabet får mere detaljerede oplysninger om virussen, vender DeepSpace™ pludselig 180 grader. Firmaet vil hævde, at en kur er mulig, og at man selvfølgelig vil redde sine folk ved at trække Prospect op.

3) Endelig kan rumskibets nødkapsler benyttes. De er designet til at stige op til overfladen (hvis nu de skulle falde i havet), men der kan kun være to personer i hver kapsel, og kun to af dem virker.

Sandsynligvis vil spillersonerne handle forskelligt, enten individuelt eller i små grupper, og de vil sikkert bekæmpe hinanden.

Scenariet er grumt, så lad de spillersoner, der venter for længe, gå i coma af virussen. Det er i orden, hvis det ender med, at de sidste fire spillersoner kommer i kamp, hvorefter to overlevende flygter op til overfladen.

## EFTERSPIL

Historien kan ende på et utal af forskellige måder. Her er fem oplagte muligheder:

1) Hvis der ikke kommer nogen op til overfladen, bliver nye redningshold sendt afsted efter få dage. De fører virussen op til overfladen, hvor den udrydder hele planetens befolkning.

2) Hvis overlevende kommer op på overfladen, vil de uden lægehjælp hurtigt dø af virussen. De vil måske smitte resten af planeten.

3) Hvis de accepterer DeepSpace™'s tilbud, får spillersonerne en overraskelse. På dykker-skibet venter eksperter fra firmaets afdeling for kemisk-biologisk krigsførsel, der iført beskyttelsesdragter fører staklerne til isolerede celler. Firmaet bruger sikkert virussen til at slå en masse uskyldige ihjel, og spillersonerne bliver brugt som forsøgsdyr. Måske kan de flygte i et senere scenarie?

4) Hvis ingen når overfladen og en uvildig part på overfladen advares, for eksempel via en tom nødkapsel med en meddelelse i, så vil myndighederne kræve, at rumskibet forsegles og aldrig åbnes. Dette vil redde befolkningen.

## SPILPERSONERNE

Scenariet er skrevet til seks spillersoner, der ikke kender hinanden. De er almindelige mennesker, som ellers ville trisse rundt i deres egen grå hverdag.

Scenariet kan dog spilles med alle typer spillersoner i enhver fremtidskampagne, hvor man kan rejse i rummet.

Du bør være opmærksom på følgende ved spillersonerne:

1) De skal ikke være for gode til at slås. Det er vigtigt, at spillersonerne føler, at de ikke alene kan klare sig i et åbent opgør med Harkart og hans mænd. Hvis de er dræbermaskiner, så lad dem være udmattede som følge af den bratte opvågning.

2) De skal have en nuanceret personlighed, så virussen har noget at arbejde med.

3) Der skal gerne være store psykologiske forskelle på spillersonerne. På den måde får I det bedste spil. Der er ikke mange konflikter ved seks elite-soldater, der alle gøres til glade hippier af virussen.

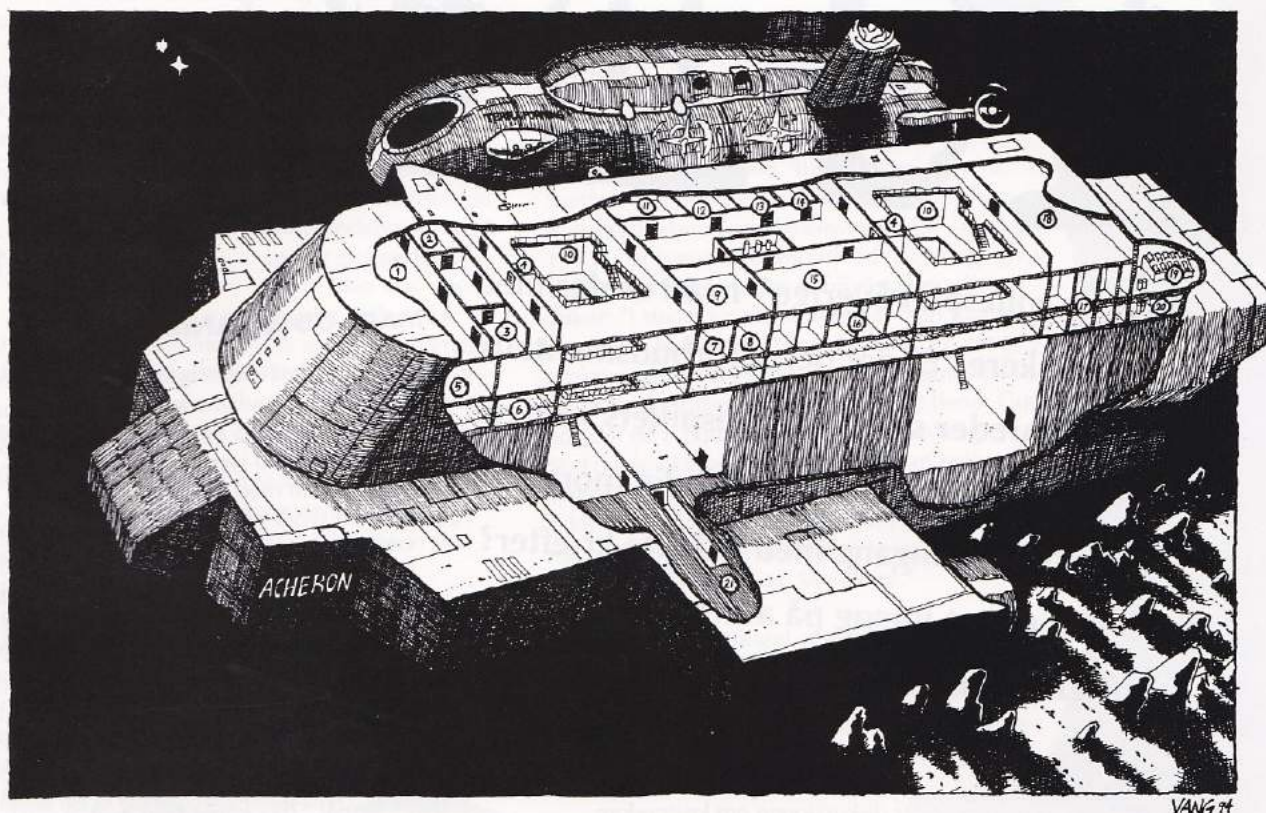
## AFSLUTTENDE

På det praktiske plan er scenariet nemt at køre, da alle kender situationen fra film som The Abyss, Leviathan og Aliens. Brug derfor energien på at arbejde med de psykologiske sider. Dette er sværere, men samtidig mere tilfredsstillende, når det lykkes.

Og husk: Uden synd, ingen frelse!







## RUMSKIBET ACHERON

Acherons nederste sektioner ligger næsten helt under vand. Den midterste etage er delvist oversvømmet, mens den øverste del endnu er tør de fleste steder. Skibet hælder en smule på tværsen, så det bagerste stykke af midteretagen også er oversvømmet. Der er små luftlommer flere steder under loftet. Man kan kun bevæge sig mellem sektionerne i de to centrale skakter.

### Den sorte boks

Boksen ligger under en guldplade i det nederste dvale- rum. Det er ligegyldigt, om den bliver fundet eller ej.

### Broen

Her er tydelige spor af kamp. Bag kontrolpulten ligger kaptajn Nicholas. Han er død af hjerneblødning, men har også flere skud- og snitsår. Han stirrer ud af vinduet med en ladt automatriffel i hånden. I kaptajnens inderlomme ligger hans diktafon.

### Infirmeriet

Er delvist fyldt med vand. Her ligger ligene af syv personer: Mick Dickson (overkroppen og hovedet halvt skudt væk), Ilse Imhof (mest under røntgen-apparat), Sarah O'Connell (beskadiget hånd, død af hjerneblødning), Helena Easton (tydelige spor efter seksuelt fikseret tortur, død af kvæstelserne), Patricia Wellington (død for egen hånd af skalpel i struben) og Sam York (skudt i ansigtet).

### Laboratorium

Er stort set tørlagt. Doktor Mira Avalons elektroniske notesbog ligger henslængt i et hjørne. Doktoren ligger op af væggen.

Hun er blevet skudt i begge knæ og derefter slået gentagne gange i hovedet med et stumpt instrument. Hjernemassen siver ned ad væggen. Blodprøven fra lagerarbejder Dickson er stadig i multi-analyse-computeren.

### Det nederste dvalerum

Her er ligene af 30 druknede stakler. Vandet i rummet er rødgrumset af dvale-væske og blod. Fire personer slap ud af dvale-sengene, men de druknede alle i havvandet. Ligene har tiltrukket en mængde muræner, der har hærget løs.

### Lastrum nr. 7

Rummet er oversvømmet som alle andre lastrum. En stor fragt-container har fået en revne. Inde i den ligger kemiske prøver i diverse beholdere. Et af reagensglassene er knust.

### Luftslusen

Her hænger 20 rumdragter i metalskabe. Dragterne kan benyttes som dykkerdragter, dog ikke udenfor rumskibet - pga. trykket. Her er også andet nyttigt udstyr som lygter, radioer og værktøjskasser. Slusen kan åbnes manuelt, men det er besværligt og katastrofalt.

### Redningskapsler

Af skibets mange nødkapsler virker kun to endnu, hvilket kan ses ved et lille grøn lampe over indgangen.

### Reaktorummet

Skibets fusions-reaktor er beskadiget under styrtet. Dørene ind er meget tykke og har holdt vandet ude, men man bliver ubehageligt bestrålet, hvis man kommer ind. I en luftlomme under loftet har rotten Justin overlevet.

# VÄGEN

En vej der fører til

Kristne rollespil i Sverige - hvad er der med de svenskere? Er det deres forbudsmentalitet, der breder sig ind i rollespillets verden? Et skjult forsøg på at bringe lødig moral ind i miljøets frie omgang med okkulte kræfter? Eller er det et forsøg på at finde noget fornuftigt at bruge rollespillet til?

reportage

I mange år har diskussionen om kristendom kontra rollespil kørt - i Danmark især ansporet af Indre Mission. Jeg vil ikke fortsætte den her, men istedet se på et eksempel på at de to ting ikke udelukker hinanden: Rollespillet "Vägen".

## VÄGEN - DØDEN ER KUN BEGYNDELSEN ...

"Vägen" opstod som et tankeeksperiment på en ungdomslejr arrangeret af Västerås Stift, hvor man spillede rollespil for at lokke unge mennesker til kirken. Spillet på programmet var "Kult", hvis catch-line er "Death is only the beginning". Arrangøren **Len Howard** - der selv spiller rollespil - fortolkede dette som selve kristendommens budskab. Kunne man lære unge,

f.eks. konfirmander, noget om Biblen og den kristne livsanskuelse ved at spille rollespil med dem? **Johan Anglemark** fra spilfirmaet Äventyrspel blev sat på opgaven, og "Vägen" var undervejs.

Spillet udkom i 1993, og er et lille hæfte på 64 sider. Der er simple regler til at skabe spil-personer i en almindelig fantasy-verden, for magi og beskrivelser af monstre. Systemet minder om det svenske Drager og Dæmoner med egenskaber mellem 3-18. Så er der tre scenarier af stigende kompleksitet, der udgør en lille kampagne. Her blandes spillepersonerne ind i en strid mellem to religioner og kommer undervejs ud i praktiske og moralske problemer. Illustrationerne er rimelige, men stemningsløse. Det adskiller sig kun fra et gennemsnitligt rollespilsprodukt i dets målgruppe og de diskussionsoplæg, der følger med til eventyrerne.

folkene bag "Vägen"  
"Rollespil er aktiverende og fremmende indlevelse."

## MAGI OG SATANISME

En ting jeg hæftede mig ved "Vägen" er forfatterens valg af muligheden for at bruge magi. Netop det farlige i brugen af overnaturlige kræfter har altid været et af de tunge argumenter i kampen mod rollespil.

"Siden syndefaldet (...) har menneskelivet været en kamp mellem godt og ondt. Der har været konflikt mellem det liv, som Gud på den ene side har skabt os til, og okkultismen og magien på den anden side (...) Vi må ikke glemme, at det er Satans dæmoniske kræfter, der står bag magien (...) Der er tale om usynlige kræfter, der indvirker på det menneskelige sind og som, hvis de virkelige får krammet på folk, kan besætte dem og bruge dem til deres formål." (Fra Jesper Sten Andersens artikel, "Fantasi-spil er farlige", 1989)

Men "Vägen" drejer sig ikke så meget om selve kristendommen - spillet er en ramme, som giver mulighed for selv at vurdere og tage stilling til nogle problematiske ting; og emnet kunne såmænd også være magi eller fantasi og dets farlighed.

## "NUKE A WHALE FOR CHRIST"

Ud fra scenarierne er det meningen, at man kan diskutere de moralske dilemmaer, der bringes på banen. Selvom Vägen beskriver en fantasy-verden, kan diskussionen dreje sig om hvaljagt, atomprøvesprængninger, abort, sorg, aktiv døds-hjælp mm. Desuden er der Bibel-henvisninger, så man bliver præsenteret for det kristne overvejelser om disse spørgsmål. Men der er ingen specifikke kristne doktriner eller løsninger. Forfatteren Johan Anglemark ikke engang specielt troende. Han foreslog titlen "Nuke a Whale for Christ" som titel.

## KONFIRMATIONSUNDERVISNING

"Vägen" er skrevet til brug på konfirmationslejre. En form, der er udbredt i Sverige. Idéen er at to ugers samvær og undervisning afsluttes med en stor, fælles konfirmation og måske en fest. Det giver større mulighed for at lade aktiviteter som rollespil strække sig over flere timer, end den sædvanlige torsdag-formiddags-undervisning tillader.

Jeg introducerede spillet for sognepræst **Agnete Brink**. Hun mener, at ressourceproblemer begrænser spillets anvendelighed herhjemme. Et andet problem er at flertallet af de unge på hendes hold har et stort behov for en basal viden

omkring hvad Bibelen egentlig er, dens samtid og historie, og hvad Jesus stod for.

Og er det noget rollespil måske ikke kan - indlæring af kølige fakta? Til gengæld er dets styrke klar for folkene bag "Vägen": "Rollespil er aktiverende, spændende og fremmer indlevelse. Det konkretiserer problemstillinger, lader konfirmanderne komme på løsninger og se konsekvenserne af det, de gør. Det indeholder også

r til himlen

meget gruppedynamik". Man skal selvfølgelig heller ikke

undervurdere de rå mængder af tekniske detaljer, der findes i visse rollespils-supplementer.

### DE ER SKØRE, DE SVENSKERE

Men hvorfor i alverden lige fra Sverige?

Vi ved jo alle, at de har længere lysere hår og taler underligt, men det er nok ikke dér, vi skal finde svaret. Jeg spurgte Agnete Brink om svenskerne simpelthen går mere op i kristendommen end danskerne. Det mente hun nu ikke. Højkirken - Sveriges svar på folkekirken - er dog præget af en "pietistisk" holdning, med fromhed og frelse som kodeord. Deres præsteuddannelse vægter overhovedet ikke de klassiske som græsk eller hebræisk. Til gengæld gør de meget ud af sjælesorgsarbejdet - d.v.s. støtte til de syge, deprimerede og gamle. Deres fromhed fører et meget engageret præsteskab med sig.

Og det er måske nærmere en del af svaret: At der er folk, som Len Howard, der vil bruge alle kneb - inklusive rollespil - for at "vække" folk - her unge mennesker. Danske præster anser den slags for uprofessionelt, og man satses hellere på en mere distanceret, akademisk præstegerning.

### MEN FØRER DEN EGENTLIG TIL NOGET, DEN VEJ?

Der er tidsmæssige problemer i at indføre "Vägen" i den danske konfirmand-undervisningen, sådan som den er i dag. Men det største problem ved spillet er, at det er skrevet til præsterne, som sandsynligvis ikke har nogen erfaring med rollespil. Forfatterne foreslår så, at man lader elever køre det for hinanden, og hvis de kan håndtere fremlæggelsen af de svære moralske emner, kan det måske godt virke.

Ellers er det et velkomment forsøg på at vende rollespillet ud af det indspiste miljø. Måske kan det også tjene til at bløde op i forholdet mellem snævertsynede rollespillere og kristne tvivlere. Jeg er selv enig med forfatternes kommentarer om rollespils kvaliteter - og dets evne til at videregive oplevelser og gøre problemstillinger og dilemmaer levende. Det er noget der i meget større grad end i dag bør kunne bruges i undervisningsøjemed.

"Biblia" - et fundamentalistisk rollespil.

Vägen beskæftiger sig med moralske og etiske valg uden at gå for tæt på Den Gode Bog. Anderledes er det med "Biblia", ligeledes fra Sverige. Det er udgivet af Lysekils Esoteriska RollspelsFörbund og Skoleevangelister - også i 1993. Det svenske rollespilsblad "Gryning" giver et eksempel på hvordan et bibelstærkt rollespil virker: "I stedet for Heltepoint har man indført noget, der kaldes for Fromhedspoint, og det er omkring disse hele spillet kredser. Fromhedspoint får de spil-personer, som troligt tjener Gud, adlyder de ti bud og følger jøderes leveregler. Ved hjælp af Fromhedspoint kan man helbrede syge, opvække døde, prædike Herrens ord og uddrive dæmoner. Derudover kommer en mængde Nåde-gaver, som man får gennem ivrig og oprigtig bøn til Gud, Vor Herre."

"Vägen" er udsprunget af et samarbejde mellem forfattere fra Äventyrspel og kirkearbejdere fra Västerås Stift, 1993. Efter planen bliver det første supplement til "Vägen" et scenarie henlagt til Palæstina i det første århundrede.

...a bönder se  
mi och med dröy...  
UPP 18 UTS 6

På  
nor...



och d...  
re än de sjä...  
VIG 11

Antal  
Rustning  
Kortsvärd

2.  
1.  
sk

# MIN grjød

## STORETÅNEGL

### Lav dine egne Handouts af Flemming Sander Jensen

#### HMSBR

Handouts, som vor  
mor lavede dem.

Et stykke papir.

Forvarm ovnen til

150 grader.

Påsmør nænsomt

2/3 citronsaft og 1/3

sovsekulør, ikke for

meget. Lad det bage

i ca. 1,5 minut.

Man siger, at rollespil kun kræver terninger, en spids blyant, et køkken, et person-ark og en masse fantasi - men det er løgn. For de rollespillere der kender til handouts, ved at handouts er fløden til kaffen.

#### DEN FØRSTE GANG

Jeg husker stadig mit første handout - det var magnetskiven fra en 3,5" diskette. "Øj manner", tænkte jeg. "Har min GM virkelig kvadret en diskette, bare for at jeg kan få et håndud?"

Og så var der jo de hemmelige oplysninger, fundet i det nødlandede rumskib, der for enhver pris skulle tilbage til hovedkvarteret. Oplysningerne var på magnetskiven og ikke nederst til højre på et grumset og colaplettet personark. "Genialt", tænkte jeg.

#### TROVÆRDIGHED I FANTASIEN

Handouts er noget, man kan tage og føle på. Det er et forsøg på at trække "virkeligheden" ud af det opdigtede eventyr, som for eksempel med magnetskiven. Det er mere motiverende, og for den sags skyld også sjovere, at få stukket sådan én i hånden, end at fortælleren siger: "Du har nu en lagerenhed i din oppakning."

Selvom rollespillet hovedsagelig foregår i fantasien, er det praktisk for fortælleren at udlevere et forrevet og fugthærgede dokument med "de alt-afgørende informationer" til spillerne, i stedet for først at bruge 10 minutter på at forklare, hvordan det hærgede dokument ser ud. Og derefter være nødt til at læse det op for dem mindst 15 gange i løbet af aftenen.

Der er nogle fortællere, der vælger at udlevere det "fugthærgede" dokument skrevet bag på en udrevet side fra lillesøsterens dagbog med en sprittusch. Det er direkte skadeligt, ikke bare for lillesøsteren, men også for spillet. Spillernes konklusion: Hvis fortælleren ikke engang kan producere et simpelt handout, hvordan kan man så tage hans historie seriøs?

#### DE SKREVNE MEDIER

Et af de mest brugte, kendte og kedelige handouts er nok landkortet. En praktisk ting når spillerne skal bevæge sig i rollespilsverdenen. I denne sammenhæng vil nogle nok tænke på dungeon-oversigterne fra D&D. Men nej, en D&D dungeon-oversigt er ikke et handout, men derimod et hexagoninddelt kamp- og bevægelsesskema, der ikke overlader en klap til fantasien.

Når kort bruges som handout, skal de afspejle den tid eventyret forgår i. De kort der kunne opdrives i middelalderen, var skrevet i hånden og havde deraf et lidt kluntet design med begrænset brug af farver. Hvis man endelig skal bruge kort som handouts, bliver de nødt til at være gennemførte. Det betyder ikke, at de ikke må ligne et kort tegnet bag på en af siderne fra en tilfældig lillesøsters dagbog. For pointen er, at det skal afspejle situationen i eventyrets handling.

Skrevne medier, det være sig dokumenter, bibles, instruktionsbøger til biler etc. er i det hele taget den mest brugte form for handouts. Som med alle andre handouts skal man kunne tage dem alvorlig. Det nytter ikke noget, man kopierer det forberedte handout fra købssceneriet med påskriverne: "Scene II, Night of the Living Kitchen-equipment" og "Players Handout no. 3". Det er sgu for nemt, så hellere lade være. Selvfølgelig findes der gennemførte handouts, lige til at kopiere og smække på bordet som færdigretter... og det er jo rart, selvom de er sjældne.

#### LEGUANEN FRA DET YDRE RUM

Man kan blive ved med at nævne eksempler på handouts og det skal man. Mormors familiefotos, keramikfigurer med indbagte dokumenter, brugte flybilletter, lægejournaler, grisehoveder, brosten etc.

En af mine venner har en leguan. En leguan skifter ham, ofte i små portioner af gangen. Dette giver døde skælflager. Jeg skriver på et forholdsvis useriøst scenarie med et Slimet Tentakel-Monster Fra Det Ydre Rum. Det Slimede Tentakel-Monster Fra Det Ydre Rum har en evne til at antage menneskelig skikkelse på en ret ulækker måde. Et og to lægges sammen og vupti, man har et handout, som piger ikke vil kunne lide.

#### DØDSRALLEN

Musik og lyd er effektfulde handouts. En dødsralen, et ulvehyl, en knirkende kontorstol, en folkesang med en sagnomspunden profeti er alle effekter der ansporer spillernes fantasi. Det tvinger dem til at lytte efter og tænke over effekten, i langt højere grad end ved f.eks. et skrevet handout. Lyd som handout kræver nøje forberedelse, for hvis "Abba Gold" ved et tilfælde sniger sig ind i slutningen på Satans dommedagsprofeti, så er det slut.

I denne computerens tidsalder er det oplagt at bruge mediet som et interaktivt handout i spillet. Hvis man kan lidt programmering, er det muligt at lave et program, som spillerne skal "hacke" sig igennem. Der findes også forholdsvis brugervenlige præsentationsprogrammer, der gør det muligt for brugeren at klikke rundt i forskellige menuer og skærbilleder. Dog kræver det meget arbejde fra programmørens side og det er jo ikke så nemt at slæbe computeren med ned i klubben eller over til Søren.

### "FED FARVE, MAND"

En ting gælder for alle handouts, dårlige som gode: Man skal bruge dem med måde. Det nytter ikke at overlæse spillerne med det ene gode handout efter det andet. For det første bliver de forvante og vil stille højere og højere krav til skaberen. For det andet mister det gode handout sin effekt, hvis det bliver brugt for ofte. Hvis jeg brugte leguanskæl i alle mine scenarier, ville effekten hurtigt falde til jorden. Kreative ideer er ikke længere kreative, hvis de bliver alment brugt og gentaget, så lad være med det.

Det er dumt at lave for komplicerede og omfangsrige ting. Nogle rollespillere elsker at bruge timer på at granske og læse handouts igen og igen, men langt de fleste spillere er nogle dovne hunde. De gider simpelthen ikke læse side op og side ned om forbudte ting og gamle arvefølgereregler. Der findes ikke noget værre end en som fortæller at have stået og bagt handouts en hel weekend, hvorefter spillerne siger: "Fed farve, mand." Efterfulgt af: "Det læser vi lige senere". Man bliver nødt til at begrænse sig, selvom man fristes til at masseproducere sine gode ideer. Strø guldhornene ud, og sæt så en ny kande kaffe over. Man skal give spillerne tid til at granske og nyde det enestående mesterværk.

### TÆNK UTRADITIONELT OG SÆLG

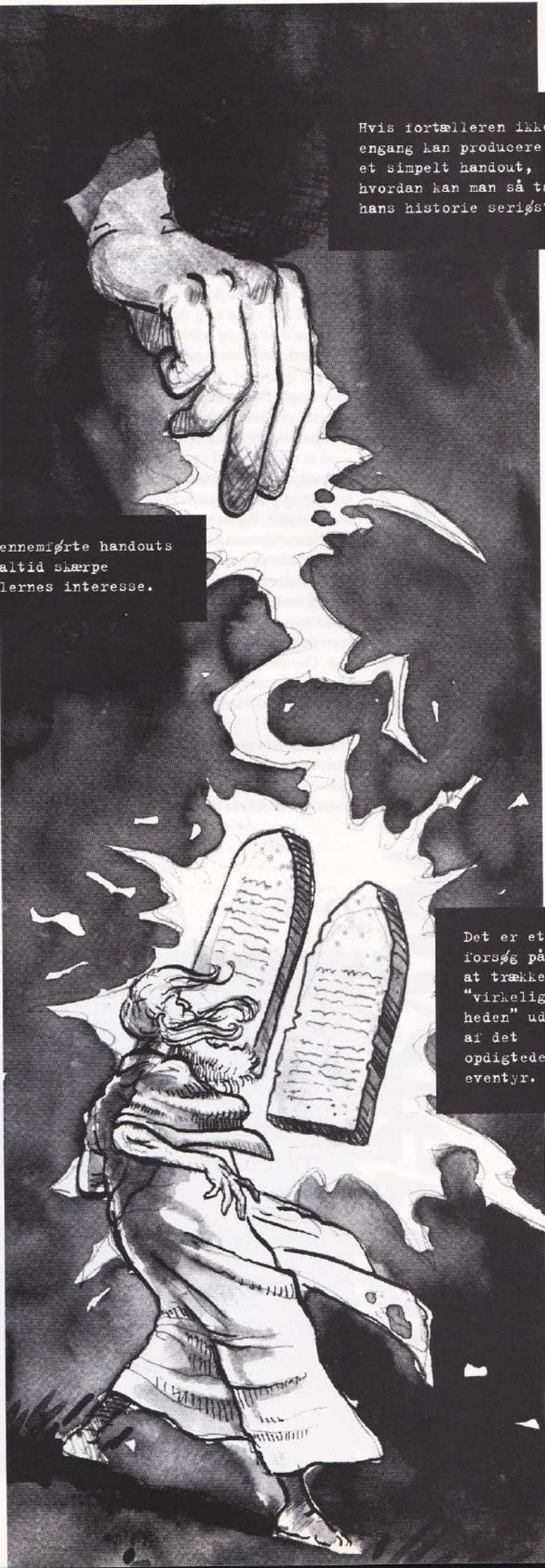
Det skal ikke være nogen hemmelighed, at handouts kan sælge et eventyr. Det er ligesom med Ekstra Bladet og de bare damer eller Vampire-rollespillet med det seje og utraditionelle layout. Spillerne glemmer aldrig den dag man banker et 2 meter langt forgyldt langsværd på spisebordet og siger: "I finder dette her". Personligt har jeg lige tabt min højre storetånegl. Den bliver det perfekte handout. Næste gang spillerne roder under en lav kommode, får én af dem min afrevne og sårbefængte højre storetånegl i hånden, uden at vedkommende ser hvad det er, før det er for sent. Her kommer vi så lidt over i en anden boldgade, for pludselig bruger man et handout som en slags inspiration til sit eventyr.

Jeg havde ikke planlagt storetåneglen, inden den skæbnsvangre dag på fodboldbanen. Her er det ikke eventyret der afføder et handout, men et handout der afføder eventyret. Ligesom den dag George Lucas så sin nabos hund og fandt på Chewbacca.

Hvis fortælleren ikke engang kan producere et simpelt handout, hvordan kan man så tage hans historie seriøst?

De gennemførte handouts vil altid skærpe spillernes interesse.

Det er et forsøg på at trække "virkeligheden" ud af det opdigtede eventyr.





**D**et skete for mange år siden. Vi spillede Call of Cthulhu i Nielses kælder. Det var sent, og fyrfadslysene gik ud eet for eet. Vi havde fulgt et spor af døde mennesker - en politibetjent, en fribryder og en jernalderekspert. Sporene fortabte sig omkring herregården Hindstrup i Østjylland. Vi havde spillet i seks timer uden at finde noget, der rigtig kastede lys over mysteriet. Vi havde endda været i Hamburg for at gennemrode en lejlighed der tilhørte en forsvunden sømand.

Sune begyndte at samle de papirer vi havde fundet, og som lå og rodede på bordet - guldene ark, som Niels havde fremstillet. Hovsa... mumlede han pludselig. Han flædede mig i armen. "Se her!". Han pegede på et af brevene.

Nederst på arket - nærmest brændt ind - var der et rundt tegn på størrelse med en femkrone. I midten var der en cirkel, omgivet af fire små cirkler.

Brevet var en invitation til styrmand Gottenburg i Hamburg til Hindstrup. Det var en skuffelse. Det var i Hindstrup, at vi havde hørt om Gottenburg in the first place.

Men nu var der pludselig et mystisk tegn. "Hvad er det her?", Sune så anklagende på Niels. "Nåeh..." sagde Niels, mens han gablet let "...det må være." Han tav et øjeblik. Så fortsatte han med dæmpet stemme. "Det er noget, jeg ikke har set før".

Vi fik ikke løst mysteriet den aften. Men i næste uge dukkede Sune op på gymnasiet med et vildt blik i øjnene. "Jeg har fundet det. Det er et kel-tisk kultsymbol". Han rodede i tasken og fandt nogle ark frem. "De er fra Handbuch von Zeichen und Symbolen - udgivet i Berlin 1908. Det passer næsten perfekt." Under et gammeldags tegnet billede var noget der lignede tegnet fra spillet - med påskriften "Frühgermanischer Gottheitszeichen, Niederschwaben."



## "TROLDKREDSEN"

Næste gang vi spillede var det som uklarhedens dis blev blæst væk fra eventyret. Henning tog en chance og konfronterede den gamle og hovne stuepige på Hindstrup med Tegnet. "Betyder dette måske noget for Dem?". Hun besvimelede på stedet.

Vi kastede os ud i at efterforske jernaldergrave på Silkeborg-egnen. Vi hørte rygter om spøgeri, om en skat fra svenskekrigene - og vi mødte en gammel krybskytte, der fortalte os noget meget interessant om den tidligere ejer af Hindstrup. Vi løste mysteriet - bortset fra een ting: vi fandt aldrig ud af, hvilken betydning Tegnet havde.

Tegnet kom til at gå igen senere i kampagnen. Men vores jagt på sandheden nåede aldrig sit mål.

Sune begyndte at bruge tegnet i Vampire - som mærke for Clan Xandaar, han havde opfundet og som var ufattelig seje - syntes Sune. Vi andre var temmelig trætte af dem. Niels bemærkede tørt, at Sune skulle lade være med at bruge symboler, han ikke forstod.

Det var normalt ikke så svært at få Niels til at røbe, hvad der lå bag hans historier. Egentlig ville han gerne fortælle. Men Tegnet forklarede han aldrig. Det blev kampagnens store mysterium, og gav den sit navn - Troldkredsen. Det er et navn, der stadig vækker minder hos dem der var med.

Der er kun to der kender Tegnets hemmelighed. Den ene er Niels, og den anden er mig. Sune hørte sandheden, men nægtede at tro på den. Niels har givet mig lov til at fortælle den videre.

Jeg opdagede hemmeligheden efter indflytterfesten, da jeg begyndte at studere i Odense. Jeg var i gang med at rydde op om morgenen. Og der på bordet var ikke mindre end tre af Troldkredsens tegn brændt ind! Jeg havde ikke spillet i årevis og ingen af mine venner i Odense kendte Tegnet.

"Hvad står du og glor på?" Det var Kirsten, der var kommet ind. Jeg pegede tavs på bordet.

"Nå ja" sagde hun. Det er også et gammelt bord. En anden gang skal vi vel stille de der fyrfadslys på noget så de ikke laver mærker."

Det gav et gip i mig. "Fyrfadslys" stammede jeg svagt, "var det bare...".

"En gang imellem er du altså underlig, Ole", sagde hun.

Jeg fortalte hende ikke, at det havde med min rollespils-fortid at gøre.

*En historie om et Handout af Paul Hartvigson.*

# Troldkredsens Mysterium

### Medlemsskab

Man kan både blive medlem af Sleipner som **klub** og som **enkeltperson**. Det koster **100 kr.** om året for klubber og **20 kr.** om året for enkeltpersoner.

Sleipner udsender nyhedsbladet "Alter Ego" til alle enkeltmedlemmer og medlemsklubber.

Har du lyst til at starte en forening, eller har du problemer med at køre en, er du altid velkommen til at ringe eller skrive til:

**Susanne Rasmussen,**  
**Ådalen 17, 5620**  
**Glamsbjerg, tlf.**  
**64723816**

Også selvom du ikke er medlem af Sleipner.

### Om Susanne R.

Susanne Rasmussen er 31 år og bor i den lille sydfynske landsby Gummerup. Hun er fuldtidsansat som lærer, og har to børn med kæresten Per Fischer.

Sammen har de startet den lokale rollespilsklub, BBOC. Ingen ved, hvad det står for.

Hun begyndte for alvor at arbejde for rollespilmiljøet i sommeren 92, hvor hun og Per Fischer forgæves forsøgte at få et internationalt rollespilsseminar stablet på benene.

De danske rolle- og brætspillere har en landsforening. Den hedder **Sleipner** og blev stiftet i februar 1994. Der er allerede registreret over 1000 medlemmer, og det betyder at Sleipner fra næste år kan regne med at få godt tre hundrede tusinde i støtte fra tipsmidlerne. Penge der skal bruges til at hjælpe det danske spilmiljø.

Men foreningen er stødt på hård modvind fra en del af miljøet. Modstanderne frygter primært at pengene vil blive skævt fordelt og kun komme enkelte medlemsforeninger til gode.

Formanden for Sleipner hedder **Susanne Rasmussen**. Hun er en kvinde med ben i næsen, der tager startvanskelighederne i stiv arm:

"Som formand for en forening må man stå for skud. Det hører med. Men vi har overvejende fået positiv respons på initiativet til at starte en landsforening. Især de nystartede klubber er med på ideen. Det er de gamle der stejler lidt."

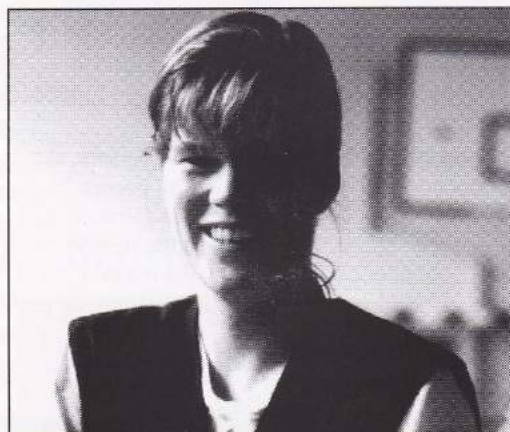
### "DE GAMLE"

De "gamle der stejler" er først og fremmest **Erebor fra København** og **ARL fra Aalborg**.

Erebor-medlemmet **Bjarne Sinkjær** har i et brev til Fønix-redaktionen forklaret hvorfor han har betænkeligheder. Med århusianske Fastas klubblad som kilde har han blandt andet forstået at Sleipners penge skal bruges til "Særlige arrangementer på Spiltræf. Hjælp til foreninger. Ansættelse af fuldtidsansat i f.eks. Fasta".

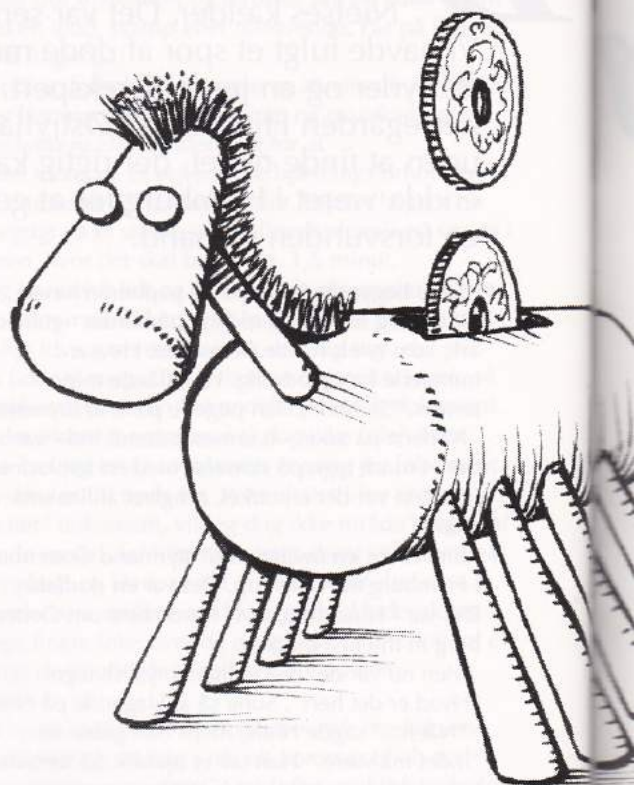
Bjarne Sinkjær forstår ikke, hvorfor Spiltræf skal tildeles særlige arrangementer, eller hvorfor Sleipner skulle gå ind og støtte netop Fasta, der er en af landets bedst etablerede klubber.

Hans indvendinger er forståelige - men de er også symptomatiske for uviljen mod Sleipner, der i høj grad bygger på misforståelser. For det første er redaktøren af Fastas klubblad naturligvis ikke i en situation, hvor han kan bestemme over landsforeningens penge. For det andet skriver Sinkjær "Spiltræf" med stort S... Når man gør det, forstår man ordet som den årlige odenseanske rollespilkongres der netop hedder "Spiltræf". I klubbladet står ordet imidlertid med lille s, så der tales om spiltræf/kongresser i al almindelighed.



OM STARTEN

"... Især de nystartede klubber er med på ideen. Det er de gamle der stejler lidt."



OM LANDSFORENINGEN SLEIPNER

# Otte ben me

### SLEIPNERS FØDSEL

Susanne Rasmussen tror dog ikke, at frygten for forfordeling har hele skylden for modviljen mod Sleipner:

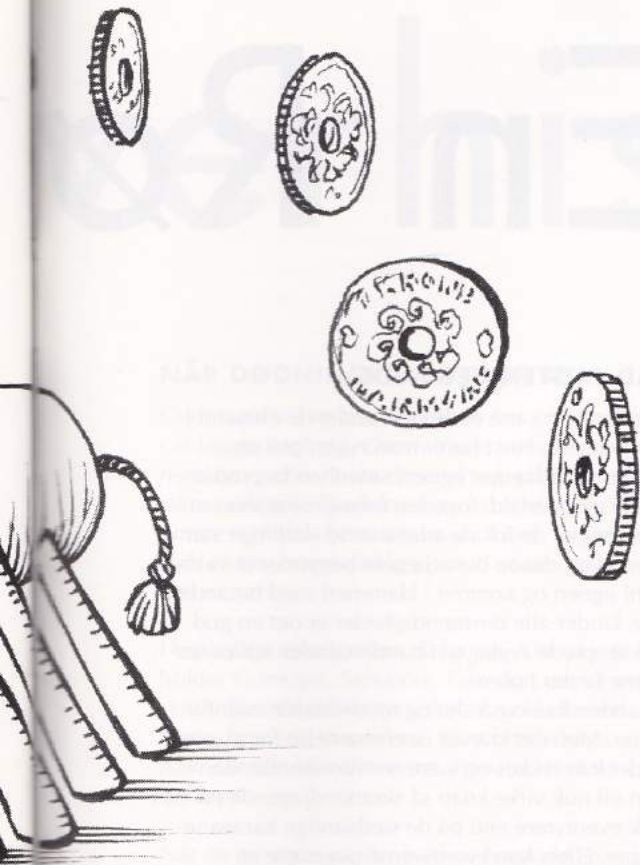
"Landsforeningen opstod ved, at vi indkaldte nogle af de klubber, vi regnede med var interesserede i et samarbejde. Vi nåede ikke ud til alle, men sørgede for en vis geografisk spredning. Erebor og ARL blev ikke inviteret, og det er sikkert også derfor, de er kommet skævt ind på Sleipner. De føler sig forbigået."

Dansk rollespil har tidligere haft en landsforening (ODDS), men den kuldsejlede netop på samarbejdsvanskeligheder mellem klubber i Jylland og København.

"Der har været lig i lasten, som jeg ikke har kendt til. Problemet er blandt andet, at jeg ikke har været med i organiseret rollespil i særlig lang tid. Havde jeg vidst der var problemer, kunne jeg jo bare have ringet til Erebor fra starten og undgået misforståelser," siger Susanne:

"I det mindste modarbejder Erebor os ikke. De modtager landsforeningens blad, Alter Ego, og de vil gerne være med."





SLEIPNER • AF METTE FINDERUP

# med penge i

## REGELLØS STYRING

Et andet ankepunkt har været at Sleipners vedtægter er for vege; at det ikke ligger fast, hvem der bestemmer hvad. Susanne mener at man altid vil være uenige om vedtægternes ordlyd, når man kommer fra vidt forskellige klubber med vidt forskellige traditioner i bestyrelsesarbejdet.

"Nogle klubber er meget regelrette, og de er bange for at Sleipners vedtægter er så løse, at vi vil blive kuppet. Men hvis man ikke bare kommer og siger, at der er noget man er utilfreds med, men ligefrem begynder at kuppe sig igennem, så er man sgu for langt ude...", siger Susanne, og fortsætter ivrigt.

"Jeg tror ikke det sker. Bestyrelsen har en åben holdning, og vi har netop lagt løse vedtægter op for at alle skal kunne komme til orde, og så må vi også vise at vi stoler på vores medlemmer. Jeg synes vi skal afbureaukratisere rollespilsverdenen. For meget regelrytteri dræber det frie initiativ, og initiativ er fedt - så sker der i det mindste noget. Groft sagt synes jeg det er langt vigtigere at have aktiviteter end demokrati."

## ET BLAD MED MENINGER

Susanne Rasmussen er led og ked af at se gode ideer drukne i jantelov og gamle bitre rollespillere, der mukker at "alt går galt, eller er prøvet mange gange før".

Holdningen går igen i Sleipners blad, *Alter Ego*, hvor Per Fischer er enerådende redaktør. Dette har blandt andet resulteret i den meget udiplomatiske artikel "Hovedpine i Aalborg", hvor han kalder ARL's opførsel ved et internt møde for "skræmmende og utroligt trættende for de fremmødte medlemsklubber".

Artiklen har naturligvis ikke gjort tonen mellem ARL og Sleipner blidere, og man må spørge sig selv, om redaktøren ikke burde gå mere stille med dørene, hvis Sleipners ønske faktisk er at få alle danske klubber ind i foreningen?

"Det er sikkert rigtigt, men jeg mener også man er nødt til at skrive tingene som de er. Jeg lægger ikke nogen påbud ned over Pers skriverier. Han er ikke et filter mellem Sleipner og omverdenen, men en uafhængig redaktør, der gør et stort frivilligt arbejde," kommenterer Susanne:

"Det er bedre at få problemerne frem i lyset end at tage en masse strategiske hensyn. Vi vil meget gerne have ARL med. Og de må gerne komme og lave om på de ting, de er utilfredse med."

## FORMANDENS VISIONER

Landsforeningen er endnu ikke fyldt et år, og i øjeblikket har den ikke mange penge at jonglere med. Bestyrelsen arbejder på at få del af tipsmidlerne i 1995. Det kan lade sig gøre fordi Sleipner er et landsforbund, og det drejer sig om godt 300.000 kr. (efter devisen: jo flere medlemmer, jo flere penge).

Det er Sleipners generalforsamling, der skal bestemme, hvad pengene skal bruges til, og Susanne har personligt en lang ønskeseddel:

"Hvis der er penge til det, vil vi gerne sende *Alter Ego* ud til *alle* medlemmerne. Jeg mener, det er at sørge for bedre kommunikation.

Vi er også igang med "Projekt Atlantis", der bliver en stor database over klubber, med et indbygget kontaktnet for scenarieforfattere o.s.v. Vores ambition er at få råd til at give alle medlemsforeningerne hvert deres modem."

Og Susanne drømmer videre: "Det vil være oplagt at bruge nogle af pengene til at aflønne Sleipners formand. Vi er nødt til at give nogle ordentlige livsbetingelser til den person, der skal forvalte så mange penge, og have så stort et arbejdspress som der ligger på posten."

I øjeblikket beklæder Susanne Rasmussen posten som formand, men det er ikke hende selv, hun har planer om at tildele løn. Hun har nemlig allerede besluttet sig for at gå af til foråret:

"Jeg stiller ikke op igen. Jeg rejser til Skotland med familien og bliver deri hvert fald et års tid. Forhåbentlig er Sleipner til den tid blevet en solid forening med en sund økonomi og et godt forhold til alle danske klubber. Så jeg kan give projektet videre med god samvittighed og sige: Nu har jeg lavet min del!" slutter hun.

Hun har egentlig aldrig brudt sig om at være formand. Hun ville ikke have en fin titel. Hun ville bare have, at der skete noget



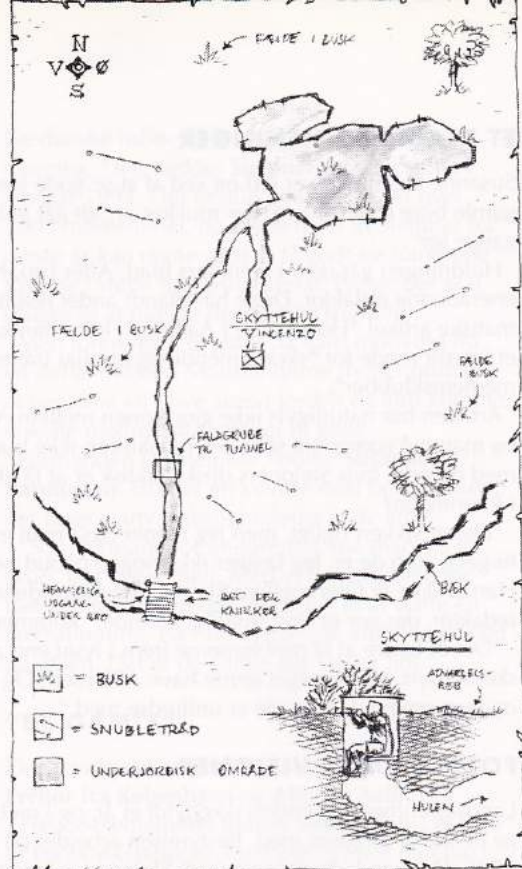
OM VEDTÆGTERNE

"... Men hvis man ikke bare kommer og siger, at der er noget man er utilfreds med, men ligefrem begynder at kuppe sig igennem, så er man sgu for langt ude..."

## BAGGRUND

Tekst og tegninger af Palle Schmidt

Tak til Jens Kruise for ideen med skyttehullet.



“En Røverhistorie” beskriver en gruppe landevejsrøvere og deres skjulested til brug i en Fantasy-kampagne. Den egner sig til spilpersoner på lidt over begynderniveau - fx. 3-4 niveau i AD&D. Du kan bruge et møde med banden til at pille alt for kæphøje spillere ned.

### BANDENS TAKTIK OG Udstyr

Ideen i en Røverhistorie er, at selv simple våben og midler kan bruges effektivt, hvis man tænker sig om.

**Armbrøst:** Banden bygger sin taktik op om, at en armbrøst er et farligt våben.

I AD&D, er våbnet temmelig ufarligt. Men i hænderne på en dygtig skytte bør det mindst kunne såre folk hæftigt eller sætte dem ud af spillet en kamp.

**Magi:** Banden kan have magiske sager og evner, der passer til det spil det foregår i. Disse ting vil være udvalgt til at hjælpe dem i deres arbejde.

Den tykke mand løb gennem den mørke by på sine korte ben, som var djævelen selv i hælene på ham. Et varmt gyldent lys ud gennem de gamle skodder i landsbyens kro. Manden flåede døren op, og luften stod stille et øjeblik. Omkring et dusin nysgerrige øjne vendte sig mod den lille mand der febrilsk tørrede sveden af sin sparsomt behårede isse. “Det... det var HAM!”, fremstammede han med flakkende øjne. “Dødningefjæs!”.

Det var som havde et spøgelse netop vandret gennem krostuen og berørt alle med sin isnende hånd. Alle, på nær een. “Hvem er Dødningefjæs?”, spurgte den unge mand med ringbrynjen. Samtlige øjne i lokalet vendte sig nu mod den fremmede, der sad med et spørgende udtryk og ølskum på hagen. Den lille svedende mand faldt om på en stol, der gav en faretruende knagen fra sig. Krofatter rystede på hovedet og vendte sig mod den nyankomne. “Fortæl”, sagde han...

### DØDNINGEFJÆS

Dødningefjæsets bande har igennem måneder hærget et landområde. Frygten er bandens stærkeste våben. Bandens medlemmer er maskeret som dødnings, for at indgyde overtroisk frygt hos deres ofre. Lederen af banden er Dødningefjæs, en dygtig teater-skuespiller med en lang række skurkeroller bag sig. Hun ved hvad der får folk til at gyse. Ja, hun. Glemte jeg at nævne, at Dødningefjæs er en kvinde?

# En Røve

### LAD JAGTEN BEGYNDE

Banden kan være et tilbagevendende element i kampagnen. Først hører man rygter om en dæmon der hærger egnen, sidenhen begynder de første overfald, fogeden forsøger fogæves at gøre noget, de lokale adelsmænd skillinger sammen til en dusør, dusørjægere begynder at valfarte til egnen og komme i klammeri med hinanden osv. Under alle omstændigheder er det en god ide at sprede rygter om banden, inden spilpersonerne finder hulen.

Banden kan også slet og ret overfalde eventyrerne. Men det kræver iscenesættelse for at overfaldet kan lykkes og være overbevisende. Banden vil nok virke knap så skrækindjagende på en flok eventyrere end på de sædvanlige karavanevagter. Ellers kan eventyrerne overvære et mystisk overfald på en karavane, og opleve bandens flugt når de kommer til hjælp.

Den lille tykke mand tørrede igen sin pande. “Vi var lige kommet af landevejen fra øst, og var på vej omkring bakken ved gamle Olafs gård, da vi pludselig hørte en isnende latter, der lød som kom den fra hinsides graven! Vi kunne ingenting se på grund af disen, men pludselig... så vi foran os en mørk skikkelse med en lang kappe der blafrede i vinden. Pludselig lyste skikkelsens ansigt op i et hæsligt forvredet grin. Jeg siger jer, det var et ansigt som gjorde selv hestene bange”.

Den unge mand havde ikke givet op. “Men hvem er Dødningefjæs?”, spurgte han med hovedet på skrå. “Hold mund,” kom det fra flere, “Fortsæt, Anton”. Manden rømmede sig. “Så begyndte skikkelsen at tale med en hæs dyb stemme ‘Holdt og nedlæg jeres våben, eller I vil sidde til bords med mig i helvede allerede nu i nat!’. Jeg selv var ikke i tvivl om at han mente det, men William der var med som vagt, kunne ikke dy sig. Han så vel, at der kun var een, og... Før jeg vidste af det havde han en pil på buen. Han nåede dog ikke at spænde den førend noget som en lynkile havde slagen ham til jorden!”



# Overhistorie

## NÅR DØDNINGEFJÆS SLÅR TIL

Dødningefjæs og hendes bande har god træning i at lægge baghold. Overfaldene foregår som regel om natten, hvor deres skræk-effekter har større virkning. Dødningefjæs vil altid være den eneste synlige til at starte med. "Han" vil fremstå som en høj, mørk skikkelse med et ansigt som Døden selv.

I buskadset eller grøften på begge sider af vejen holder Gonzago, Salvatore, Fritz og Ludovico sig skjult. De er også iført masker af sækkelærred med påmalede kraniefjæs. På et højdedrag i nærheden holder Vincenzo sig parat med sin armbrøst.

Når de rejsende runder bakken hører de en dyb og uhyggelig latter, og på vejen foran sig står en mørk skikkelse. En lampe bliver tændt, og de vil nu kunne se Dødningefjæs' hæslige ansigt. Karavanen bliver beordret holdt og Salvatore og Ludovico vil hurtigt få fat i hestenes tøjler og samle våben sammen. Alle værdier bliver frarøvet de rejsende, og hestene bliver taget med. Efter de andre er forsvundet ud i mørket vil Dødningefjæs udstøde en latter der er om muligt endnu mere uhyggelig end før, og kaste en røgbombe til at dække flugten. Bliver banden forfulgt, vil de binde hestenes tøjler sammen og slippe dem løs. Man vil således forfølge hestene og ikke roverne, der slipper væk til fods.

Bonderne lyttede stadigt intenst. "Den hæslige skikkelse pegede på mig med en kroget finger og vinkede mig ned af vognen. Før jeg fik set mig om var 4 smådjævle på vej ud af buskadset med dragne våben. Jeg... jeg stod som lammet og så dem gennemrode vognen og skære hestene fri. Pludselig hørte jeg hestehove bag mig, og jeg vidste at jeg var reddet. Fogedens mænd var på vej! Jeg hørte igen den isnende latter, og Dødningefjæs forsvandt i en sky af svovl! Så begyndte jeg at løbe."

Den unge mand stillede sit ølkrus fra sig med et skvulp. "Var DET Dødningefjæs! Ikke andet!". En del af bønderne var ved at rejse sig, da døren til krostuen igen svang op. Ind kom fogeden efterfulgt af fem støvede ryttere. "De må være smuttet et sted", sagde han med et vink til krofatter. "Vi fulgte efter dem 8 mil - helt ned til floden. Det eneste vi fandt var 4 udmattede heste tøjret sammen". Den unge mand kom med et smørret grin "Ptøh! En landeveysrøver!" Han nåede end ikke at se den jernbeslæede handske tør den sendte ham i gulvet.



## SKJULESTEDET

Eftersøgningen af banden kan tage kort eller lang tid. Måske spilpersonerne kan spore banden til dens skjulested direkte. De kan også bruge lang tid på at lede ud fra flere overfaldssteder og indkredse, hvor skjulestedet ligger. Før eller siden finder de bandens spor.

## Med hovedet i busken

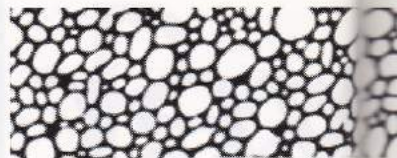
Til sidst fører sporene til en faldefærdig bro i et buskklædt område langt fra al beboelse. På den anden side af broen bliver sporene hurtigt væk: de er slørede. Dødningefjæs' bande har indrettet deres skjul i en hule under den buskklædte mark. De holder vagt døgnet rundt - når de altså ikke lige er ude at røve. Et stykke væk fra hulen, med udsigt over det meste af området, sidder Vincenzo som regel i et skyttehul. Skyttehullet er bandens største sikkerhedsforantaltning, især når Vincenzo sidder i det. Han er nemlig fandens dygtig med en armbrøst.





**Dødningefjæs alias Tessa -  
bandeleder og skuespiller.**

Tessa ledte engang en teatertrup. Hun blev træt af det usikre liv på vejene og den usle løn. Sammen med nogle rå børster hun samlede op rundt omkring på landevejskroer, dannede hun banden -bl.a. ved at spille sejere og mere erfarende end hun egentlig er. Tessa er siden blevet ret glad for den brogede flok, og hun ville være ked af at skulle forlade dem.



**RIGTIGE VENNER**

I jagten på banden kan spillersonerne støde ind i Junot, der er en tidligere kumpan af Tessa. Han kender bandens skjulested, da han og Tessa selv opdagede hulen for år siden. Junot mener, at banden har et dokument der er skjult i syningen på en guldbroderet kappe, som banden har stjålet fra en kurer på vej til byen. Junot er mere end ivrig efter at få fingrene i dokumentet. Han ved ikke, om banden har fundet det eller ej. Han vil bytte sin viden om skjulestedet for kappen og en del andre ligegyldige ting. Hvorfor dokumentet er så vigtigt er helt op til dig - i den oprindelige version var det et skattekort.



**Gonzago - slagteren  
fra Krangor.**

Gonzago fremstår ved første øjekast som en stor, grim, arret sydlandsk udseende fyr med en ualmindeligt stor kniv. Hans rygte som "slagteren fra Krangor" passer til hans udseende. Fanges Gonzago, vil det vise sig at han rent faktisk HAR været slagter, og er en temmelig flink fyr. Han bærer ikke nag over at være blevet besejret, og han vil ikke engang stikke af hvis han får chancen. Opfører spillersonerne sig æreløst, bliver han vred, og han kan blive en farlig ærkefjende, hvis han senere undslipper.

**Ludovico - falskspiller,  
flugtkonge og lommetyv.**

Ludovico har en fantastisk evne til at smutte mellem hænderne på ordensmagten. Da han mødte Tessa og de andre, var han netop undsluppet fogeden og havde søgt skjul i bandens vogn. Siden er han blevet fast medlem af banden. Ludovico er hurtig og smidig, og han kan spæne temmeligt hurtigt hvis tingene skulle blive for hektiske.

**Salvatore - en klog mand med  
et godt øje for værdier.**

Salvatore har længe rakkert omkring, og ved en masse ting. Det han ved mest om, er hvad tyvegods er værd, og hvordan man får det solgt. Han har en kontakt i storbyen, der plejer at give en god pris. Det var Salvatore der fik ideen med dødningsmaskerne. Salvatore bryder sig ikke om at dræbe, og vil kun gøre det i selvforsvar.



**E P I L O G**

Ud over Vincenzos kølige overblik har banden en knagende bro til at advare dem, og skulle nogen ønske at bevæge sig tættere på hulen, vil de rende ind i en del fælder og snubletråde. Som sidste udvej har banden deres røgbomber, og en hemmelig udgang under broen.

**Forsvar og slagplan**

Vincenzo affyrer et varselskud. Bliver folk stående og glør, rykker han i et reb der advarer de andre. Rykker "gæsterne" nærmere, piller Vincenzo en af dem ned. Ser det ud til at være et alvorligt angreb, griber Gonzago og Ludovico deres udstyr og bevæger sig lydløst gennem den hemmelige gang for at komme om bag angriberne.

Det er svært for spillepersonerne at finde ud af hvor beskydningen kommer fra, og at komme tæt nok på til at stoppe skyderiet. Det er forbandet frustrerende at skulle lede efter et hul i jorden, når man hele tiden bliver beskydt.

Vincenzo kan affyre et skud pr. runde de første tre runder (han har tre armbrøste liggende ladt) - det burde give angriberne nok at tænke på. Denne skudrate kan give folk en fornemmelse af, at der er flere modstandere - og at de er ekstremt dygtige. Snubletrådene og fælderne er en anden forhindring. Vincenzo og fælderne kan tilsammen give et hurtigt mandefald. Herefter står Tessa, Salvatore og Fritz parat med deres våben, mens Gonzago og Ludovico dukker op bag eventyrerne.

**Vincenzo - en lakonisk jæger med falkeblik.**

Vincenzo er en mand af få ord. Han vil hellere overgive sig end lide martyrdøden. Han kan eventuelt hjælpe spillepersonerne med at finde vej, tænde bål og lignende efter at være blevet fanget - men først efter at have iagttaget deres ubehjælp-somhed i en rum tid.

**Hulen**

Bandens skjulested er proppet med alle mulige og umulige ting som den har raget til sig i tidens løb. Hvis du synes, kan Dødningefjæs have gemt alt af værdi et helt andet sted, som kun hun kan vise vej til. Du kan ligeledes selv bestemme hvilken "belønning" spillepersonerne fortjener for at have klaret de slemme banditter. En særlig genstand, et klædningsstykke eller et sværd, kan eventuelt tilhøre en adelsmand. Når denne ser en stolt eventyrer spankulere rundt i byen med tyvekosterne, vil der være problemer i luften!

**"BAG DETTE BARSKE YDRE, GEMMER DER SIG ET HJERTE AF GULD"**

Afsløres Dødningefjæs/Tessa vil hun kunne give drama for alle pengene. Tessa er tidligere leder af en teatertrup, og vil derfor slynge om sig med florumvunde vendinger og teatraliske enetaler.

Hun vil love guld og grønne skove til den der lader hende gå, og fortælle hulkende om sin dårlige barndom. Desuden hævder hun, at banden aldrig har stjålet fra de fattige, og kun har dræbt i nødtilfælde. Tessa vil tilbyde at forlade egnen og aldrig vende tilbage, og hun vil endda foreslå at spillepersonerne stænker blod på dødningemasken og afleverer den - måske kan de få en dusør alligevel?

**Fritz - en gammel lejesoldat, der drikker uforholdsmæssigt meget sprit.**

Fritz er en jovial fætter, der ynder at fortælle sjove historier fra dengang han stjal sergentens bukser mens han badede. Fritz vil være behjælpelig med at lappe sårede eventyrere sammen, selv efter banden er blevet besejret!

Nogle gange udvikler bipersoner sig under spillet. Det var præcist hvad der skete, da jeg selv kørte dette "møde". Her i virkeligheden bare var en hook til et skattejagt-scenarie.

Efter at spillepersoner var faldet som fluer, begyndte banden at fumle med terningerullene, og det udviklede sig til ren lagkagekomik. Snart gav Gonzago op, efter at have ramt ved siden af ca. 8 runder i træk. Han blev simpelthen træet! Efter at banden var blevet taget til fange, måtte en eventyrer løbe de 10 kilometer ind til byen for at hente hjælp til de sårede. Da han kom tilbage, var vagtposten faldet i søvn, og Gonzago var i færd med at lave kaffe og passe de sårede! Gonzago blev siden en fast del af gruppen.

Måske får du ikke helt samme nørskab ud af banden. Men historien behøver ikke ende med sejren over Dødningefjæs. Måske har fogeden en bestemt grund til at ønske banden udryddet? Har Tessa en forsmået elsker, der er ude efter hævn? Forelsker hun sig i én af de brave eventyrere? Hvad med dokumentet i kappen? Og Junot?



# FANTASK



Skt. Pederstræde 18  
1453 KBH. K  
+45 3311 8538

2014

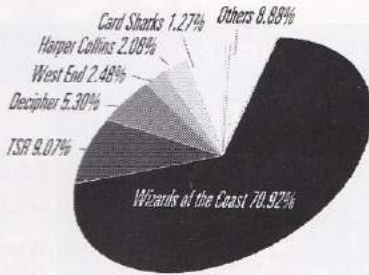
トマス

## EN BID AF KAGEN

I en undersøgelse offentliggjort af **Times - International Edition** ses det med al ønskelig tydelighed, hvor meget Magic-feberen raser. Ikke mindre end 70,9 % af det samlede spilmarked er underlagt Wizards of the Coast, med TSR som næmeste følger (9 %).

Det rigtigt interessante er dog det faktum, at salget af almindelige rollespil ikke er faldet som man ellers

kunne forvente. Det vil sige at WotC ikke "stjæler" penge fra de andre firmaer, men har skabt sit eget marked. Firmaer som ICE, Chaosium, Steve Jackson og Mayfair er alle under 0,6%. Troldmændende på kysten kan virkelig trylle. Impressive (Hrrr...hrrr...but you are not a Jedi yet...).



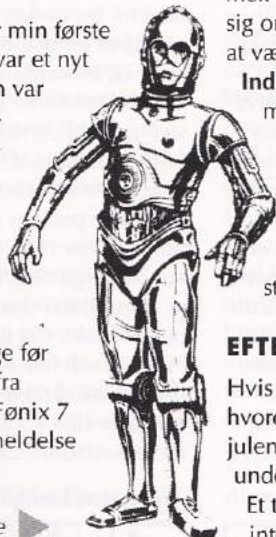
## NØRD SAT OP PÅ ÅRHUS TEATER

Frygt ikke, kære jyske læsere. Selvom det godt kunne lyde sådan, er

der ikke tale om at Århus Kommune langt om længe sætter hårdt mod hårdt og sømmer irriterende norder op på teatrets facade til skræk og advarsel. Langt fra. Det drejer sig om en gammel kending, **Troels Chr. Jacobsen** (manden der for alvor satte Fastaval i gear, medforfattede Viking og bidrager til diverse forfatterkurser), der har fået sat et stykke op på **Århus Teater** som afslutning på sit dramaturgi-studie. "Nörden", hedder stykket, men om det skal forstås selvbiografisk vides ikke. Det er blevet modtaget rimeligt godt i de fleste aviser, og skulle efter alt at dømme absolut være et nærmere bekendtskab værd. Godt gået, Troels.

## X3M

C-3PO har fået en bror! Det var min første tanke. Senere troede jeg at det var et nyt diskette format. Men sandheden var en anden. Det viste sig nemlig, at der var tale om et nyt rollespilsblad. Det fikse navn udtales Extrem (det er lidt lissom Prince, ik' 4 U og sån' noget...) og det vil handle om bla. Amazing Engine, Shadowrun og Earthdawn. Nr.1 udkom mandag d. 12-12 (4 dage før Beethovens fødselsdag!) og herfra ønsker vi dem held og lykke. I Fønix 7 vil der selvfølgelig være en anmeldelse af R2-D2 (undskyld...) X3M.



Nej, C-3PO har desværre ikke fået en bror...

## RIGTIGE VENNER

**Steve Jackson Games** der for nylig udskød deres ellers meget omtalte rollespil **In Nomine**, sender her i julemåneden deres bud på et trading card spil (à la Magic) på gaden. **INWO** skal barnet hedde, og det står såmænd bare for **Illuminati New World Order** (23 bogstaver...). Steve er mægtig stolt over sin lille nyfødte, og det ser ud til at baby kommer til at opfylde farmands drømme. I hvert fald siger vores kilder at ordrene på grundsatset har været så store at Steve har trykt for **23 millioner \$ kort**. Det er en frygtelig masse penge, også for Steve, men han gik da bare over til sine venner på Wizards of the Coast og lånte **12 millioner \$**. No problem, Stevie... (I det nye nr. af Pyramid har WotC en 4-siders reklame. Gad vide hvad den kostede?)

## MORD I SVERIGE

Søndag d. 20-9 blev en dansk/ svensk 15-årig dreng myrdet af sine to kammerater (brødre) i Göteborg, Sverige. Mordet var grundigt planlagt af de to brødre på 16 og 17, og de brugte tilsyneladende rollespil til at lokke den 15-årige Thomas Michelsen hen i skolegården, hvor han siden blev myrdet. Liget var så slemt tilredt, at det ikke umiddelbart var muligt at genkende Thomas. Det er en tragedie og jeg har den dybeste medfølelse over for hans familie, men om det har noget med rollespil at gøre...Nej - det tror jeg ikke. Alligevel er udlægningen af sagen præget af alle de gængse opfattelser af vores hobby. Uddraget fra B. T. taler for sig selv...

I Fønix 4 kunne man på disse sider læse om et mord i spanien, begået som del af et "rol-spil" - i hvert fald hvis man skulle tro **Ekstra Bladet**. Fønix' dækning af sagen fokuserede ikke så meget på mordet som på EB's fuldstændigt tåbelige vinkel på sagen: Igen blev rollespil hængt ud for både hint og dette, men det er vi jo så vant til. Blot plejer det at være fra ufrivilligt morsomme, religiøse fanatikere at beskyldningerne kommer. Det sjove går ret hurtigt tabt, når det drejer sig om mord. Er rollespil ved at tage springet fra at være en nørdet, lidt ligegyldig hobby hadet af **Indre Mission**, til at være en "fare" på linie med video-vold, computerspil og musik med "grimme" ord, som bekymrede forældre i time-lange paneldiskussioner kan endevende? Vi bør overveje om vi synes det er sjovt at vores hobby hænges ud af mentalt underfrankerede amatørjournalister og sættes i forbindelse med mord...

## EFTERLYSNING

Hvis der sidder nogle læsere derude og ved hvordan man kommer i kontakt med pigen på julens H & M reklamer (ja, hende med det søde undertøj), bedes de kontakte redaktionen.

Et telefon nr. vil være rigeligt. Vi er meget interesserede og ser alle brandgodt ud! Baby - you rock my world!

Rollespil er meget populært blandt de unge i den lille by, hvor der ikke er så meget andet at tage sig til. Spillene lægger op til, at deltagerne lever sig fuldstændig ind i forskellige, ofte meget voldelige, roller, som for eksempel monstre, dæmoner, forfulgte eller forfølgere. I nogle tilfælde må mindst én af deltagerne »dø«, for at spillet kan gå videre.

NYHEDER AF C P K S & M G S

# anmeldelser

INTET UNØDIGT INFO. BLOT DE HÅRDTSLÅENDE FACTS. REDIGERET AF MGS OG CPKS.

anmeldelser · seksoghalvtreds

## kort nyt

**Kort Nyt** er *Fønix'* nyeste tilbud til den aktive rollespilprodukt-køber. Her vil man hver måned kunne finde en mindre anmeldelse/omtale af nye produkter, som der ellers ikke er plads til på disse sider.

**TIL EARTHDAWN:**  
Denizens Vol. 1&2  
Fasa Corp.  
128 sider, 180 kr.  
4 rotter.

En række essays, skrevet af mere eller mindre berømte personligheder fra Earthdawn-universet, beskriver i disse to bøger de 8 grundlæggende racer: Elves, Humans, Windlings, T'Skrang, Dwarfs, Obsidimen, Orks og Trolls – deres samfundsstruktur, historie og generelle livsstil. Underholdende, interessant og brugbart i praktisk talt enhver fantasy-rollespil.

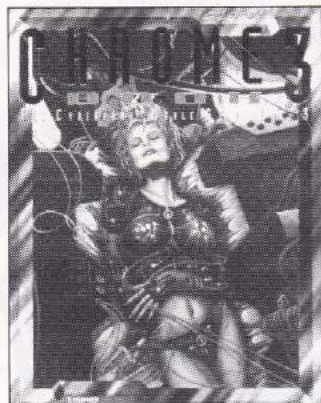
**Parlath Adventures**  
FASA Corp.  
78 sider, 100 kr.  
3 1/2 rotter.

4 nye scenarier til den fortabte by, hvor hæder er en livsstil og døden venter lige rundt om hjørnet. Gennemarbejdede mærkelige, fyldt med magi og horror. Et must for begynderspillere.

**TIL SHADOWRUN:**  
Lone Star  
FASA Corp.  
136 sider, 180 kr.  
4 1/2 rotter.

Politii er det samme i år 2050, som det er nu. Forkert! Siden hele byer begyndte at udlicitere lovindhævningen til private firmaer, har mange ting ændret sig. De fleste steder er politiet nu et firma, og bliver styret af en bestyrelse hvis hovedformål er et tjene penge. Det er derfor firmaer såsom Lone Star, der tilbyder sine ydelser i Nord-Amerika, er farlige.

Det er den mest omfattende gennemgang af et firma, FASA nogensinde har lavet og den mest fascinerende til dato.



## CHROME-BOOK III

**Cyberpunk 2020 supplement.**  
Af Derek Quintanar & praktisk talt alle ansatte hos R. Talsorian.  
R. Talsorian.  
128 sider, 160 kr.

Anmeldt af  
Michael Schmidt

*If you want to keep that Edge – you've got to know the Chrome.*

Du kender scenen. Sent om natten, regnvejr som sædvanlig, måske krydret med lidt neon og den tilbagevendende lyd af håndgranater der detonerer lige uden for dit vindue. Men du er ligeglad. Vender dig blot om på den anden side og falder i søvn til lyden af **Altidvillige Annette** der tilbyder dig en oplevelse der ikke er af denne verden.

Hvorfor? Fordi du allerede har sikret den uadvendte væg med det materiale **Bell Corp™** bruger til at lave deres **HU-10 PAPC (Powered Armor Personnel Carrier)™** med. Fordi der foran din seng står et hjemmelavet skjold, sammensat af **Slamdance Inc.'s Spyke!™** pigplader. Fordi **IEC's Domitic Lejlighedsovervågnings System™** våger mens du sover og er forevigt klar til at sende 40.000 volt gennem den, eller dem, som prøver at forstyrre din skønheds søvn. Og, fordi, hvis alt andet skulle gå galt, burde de 4 doser af stoffet **Berserker** du opbevarer under sengen og din nyindkøbte **Husqvarna ChainRipp-Arm™** nok kunne tackle situationen...

Efter successen med de to første **Chromebooks**, der tilsammen dækkede praktisk talt alt hvad man kunne finde på af nyt **cyberware/software/hardware** til **Cyberpunk 2020**, har folkene hos R. Talsorian Games atter trukket i deres snavsede opfinder-overalls, og udfærdiget et katalog over nye ting som *du bare må ha'!*

Som sædvanlig indeholder **Chromebook III** et varieret udvalg af **tech equipment, cybermodems, robotics, full 'borgs og personal comps** – og som det også plejer at være tilfældet er de forskellige ting spændende beskrevet og mere eller mindre sygelige. Kort sagt, her er intet nyt under solen – dette er en udstyrsliste, beregnet til tech-freaks, og som sådan er den ganske vellykket.

Anmeldereksemplar leveret af R. Talsorian



## FACE OF DEATH

**Wraith: The Oblivion Graphic Novel.**  
Af Mark Rein-Hagen med Sam Chupp.  
White Wolf.  
64 sider, 130 kr.

Anmeldt af Peter C.G. Jensen

**The Face of Death (FOD)** er det første supplement til **Wraith**. Og som sådan kan det fortælle os en hel del om den linie og stil, som **White Wolf** kunne tænkes at ville lægge i fremtidige udvidelser til deres nye flagsskib. Samtidig bekræfter det også mine egen forventninger om **Wraith**, om dets stærke og svage sider.

Jeg har fulgt udviklingen af **Wraith** næsten lige fra starten og har altid syntes, at stemningen og spillets baggrund var overvejende. Men der har altid været et "aber dabej". Jeg har nemlig også altid haft svært ved at se, hvordan dette spil egentlig kunne spilles uden at tabe en masse af den fede atmosfære på gulvet. Selv da jeg var med til at play-teste spillet, da **Mark Rein-Hagen** var i Danmark i forbindelse med Fastaval '94, havde jeg ret svært ved at se det. Og det har jeg stadig.

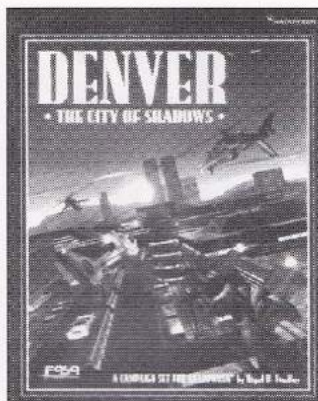
FOD er det bedste eksempel på at jeg faktisk hele tiden har haft ret. **Wraith** lider af det store problem, at spillets stemning og tematik på det nærmeste er umuligt at viderebringe gennem rollespil. **Wraith**-baggrunden hører i langt højere grad hjemme i film, bøger og tegneserier – det er bare for personligt til rollespil.

FOD er en blanding af en kunstbog, en tegneserie og en novelle. Bogen er illustreret af en række forskellige kunstnere, der hver har deres særegne stil og måde, hvorpå de indkredser historiens "mood". Et overlegent lay-out er med til at sætte det ekstra lys på lagkagen, der gør FOD alle pengene værd for enhver **White Wolf**-nord. Det er med det formål, at læseren skal kunne fange noget af **Wraith**-spillets stemning af angst, håbløshed og død, at denne bog er blevet skabt. Og det gør den godt. Den viser hvor **Wraith** har sine stærkeste sider. Om fremtidige, mere direkte rollespilsrelaterede udgivelser kan gøre den kunsten efter, er efter min mening mere tvivlsomt. Det vil vise sig.

Anmeldereksemplar leveret af Fantask







## DENVER BOXED SÆT

### Kampagne- udvidelse til Shadowrun.

Af Nigel Findley.  
FASA Corp.  
Boxed sæt (2 bøger,  
bykort, 2 ID-kort  
i plast), 250 kr.

Anmeldt af  
**Mattias Stuvén**

Hvordan ville **Berlin** have set ud, hvis den skulle deles mellem 6 lande, i stedet for kun 2? Som **Denver anno 2055**. Det er netop det der er sket, dengang indianerne tog deres land tilbage fra det hvide menneske. Alle parter (Ute Nation, Sioux Nation, UCAS, CAS, Pueblo Corporate Council og Aztlan) har hver deres egen del af Denver, som beskrevet i **Treaty of Denver** fra 2017. Alle de komplikationer Berlin havde har Denver og mere til.

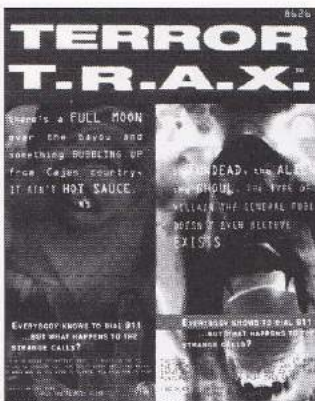
Boksen indeholder to bøger, to store farvekort og to eksempler på rejsepass. **Grundbogen** (med en ufattelig grim rød og sort forside) indeholder alle de elementer vi er vant til fra FASA's side, når det drejer sig om kampagne-settings, mens **Gamemaster Book** (med en ufattelig grim blå og sort forside) indeholder de spændende nye elementer. Heri er nemlig alt det spillerne ikke må få at se, nemlig informationer om de vigtigste personer i Denver, de mest spændende organisationer, steder og beskrivelsen af Denver's egen personlige *spirit*.

Det fascinerende nye er, at man har tre valgmuligheder for hver ting, person og sted. Det kan enten være tre forskellige motiver for en person, der driver ham til at gøre det han nu gør eller tre forskellige baggrunde for et sted. Disse valgmuligheder er der, fordi FASA har indset at man ikke altid kan holde Shadowrunsupplementerne væk fra spillernes nysgerrige blikke. Dermed er spillederen den eneste person, der virkelig ved hvad der foregår, selvom en spiller har læst bogen.

*Skuggernes by* kaldes Denver for og det er en meget præcis beskrivelse. Denver lever af sorte markeder, grå markeder og menneskesmugling. Det fascinerende ved Denver er opdelingen og forholdene mellem de forskellige sektorer. De problemer der opstår ved at have en storby opdelt i sektorer kan gøre livet for en runner dødsensfarligt, medmindre han ved hvordan man klarer sig.

Denver er en spændende by at køre sin kampagne eller bare et scenarie i, netop fordi man har seks forskellige lande, med deres tilhørende love og skikke samlet på et område, der svarer til Sjælland. Denver Sourcebook indeholder noget af det mest kreative og flotteste jeg har set fra FASA. Desværre skæmmes produktet af de forfærdelige forsider på de to bøger.

Anmeldereksemplare leveret af FASA Corp.



## TERROR T.R.A.X.

### To Interactive Horror-CD spil

Af Flint Dille,  
Buzz Dixon m.fl.  
TSR Inc.  
1 CD, 150 kr.

Anmeldt af  
**Christian P.K.  
Sørensen**

Alle ved, at man drejer 112 i nødstilfælde. Alle ved, at en 112 telefonist i den anden ende vil sende politi/ambulance afsted, hvis det er nødvendigt. Kun de færreste ved hvad der sker med de sære opkald - dem af overnaturlig karakter...

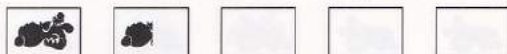
Disse opkald bliver omstillet til et særligt bureau: **TRAX** (Trace, Research, Analyse and eXterminate). Det er her du kommer ind i billedet. Du kontrollerer et netværk af TRAX agenter der tager sig af de sager offentligheden ikke tåler at få kendskab til. **Vampyrer, varulve og rumvæsner**... You name it - TRAX got it.

Dette er i al sin enkelthed baggrunden for TSR's nye serie af CD spil: **Terror T.R.A.X.** Ikke specielt opfindsomt, men godt nok til formålet. Hvis du synes det lyder plat at spille Ghostbuster agent, er dette absolut ikke noget for dig. Hvis man derimod accepterer spillets præmisser jaeh - så er det desværre stadig en smule skuffende hvad de har fået ud af idéen. Teknisk set er der ikke meget at udsætte på de to CD'er. Lydeffekterne er OK og skuespillerne er acceptable, men de er bare ikke spændende. Man har alt for få valg og der er reelt kun én historie på CD'en. At spille flere gange vil være ren gentagelse.

De to foreløbigt eneste udgivelser handler om henholdsvis jagten på nogle (temmeligt latterlige) varulve og en sag om vampyrer og sære monstre i storbyen. Spillet udformer sig som en samtale mellem agenten (dig) og den intelligente TRAX-computer. Du fortæller TRAX hvad du ser og gør (imens du river anstrengte morsomheder af dig med en stemme som en forkolet **Phillip Marlowe**). TRAX remser så dine muligheder op for dig og giver dig indimellem lidt baggrund på mistænkte, osv. En tilbagevendende feature er de næsten realistiske "911" opkald i bedste **William Splatter-stil**. De giver lidt fornemmelse af mystik. Det holder desværre ikke så længe.

På forsiden af æskerne står der "Mature Readers", og selv om jeg ikke synes de er noget for små børn, så kunne jeg godt tænke mig at vide hvem publikummet egentlig er, for de er i hvert fald ikke interessante for voksne med hang til uhygge. I det hele taget savner **Terror T.R.A.X.** et formål: Ønsker de at skræmme, more, underholde eller hvad? Lektien må være, at selv om den ny teknologi er meget fascinerende, så kan den ikke skjule en tynd historie uden ambitioner. God idé, men prøv igen...

Anmeldereksemplare leveret af Bog & Ide



## TIL AD&D:

**In the Abyss**  
TSR Inc.  
32 sider, 100 kr.  
4 1/2 rotter.

Scenarie til Planescape, hvor spillerne bliver sat til at generobre "the lost ship of chaos" et-eller-sted i the Abyss. Komplikationer følger i hælene på spillerne fra starten, og snart er det umuligt at skelne ven fra fjende. En hæslende rutchebane-tur gennem helvede fyldt med syrede anekdoter og et yderst mærkeligt persongalleri.

## rotten

På grund af en overvældende læserstorm bringer vi atter en forklaring på de forskellige rotte-angivelser

### 1/2 Rotte

Det argeste slam, end ikke værdig til rotteføde. Stjernerne må ha' været meget gavmilde eftersom man overhovedet har anmeldt dette produkt i bladet. Bør mærkes med en speciel advarselsmærkat.

### 1 Rotte

Et super-dårligt, talentløst produkt, hvis layout skriger af 70'erne og græstør i håret. Der må dog være et-eller-andet tolerabelt ved produktet, da det ellers kun ville ha' fået 1/2.

### 1 1/2 Rotter

Stadigvæk i den ubehagelige end af skalaen - her kan en gennemsnitlig ide ende, hvis layoutet stinker og PC'ere/NPC'ere/baggrunde er tynde som pap.

### 2 Rotter

Ok, ok, hvad skal man sige? Godt forsøg...

### 2 1/2 Rotter

Det almindelige, gennemsnitlige, standard produkt. Ingen overraskelser her.

### 3 Rotter

Så begynder det at ligne noget. Over standard - afpudset og gennemarbejdet. Men ikke det mest innovative man set.

### 3 1/2 Rotter

Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.

### 4 Rotter

Her er man på vej mod noget stort. En laber lille pakke, der sætter mit mundvand igang.

### 4 1/2 Rotter

Sender næsten alle andre produkter til fuld tælling.

### 5 Rotter

Denne bliver først aktuel, når de udsender et "Rat - The Sexual Rodent" spil.

## west end

**Star Wars Classic Campaigns**  
To af *Star Wars*-spillernes favorit-scenarier er her samlet i en nyrevideret pakke: *Star Wars Campaign Pack* og *Star Wars Gamemaster Kit*.

**Star Wars Planet Collection**  
Alle tre bøger i *West End's Stars Wars Planets of the Galaxy*-serie er her samlet i ét supplement af telefonbogsstørrelse.

**Indiana Jones and The Tomb of the Templars**  
Den første scenarie-samling til *Indiana Jones*, hvor den kære Indy bl.a. skal redde et af Englands kendeste artifacts fra de onde nazisters kloer.

**Platt's Starport Guide**  
En sourcebog til *Star Wars* der beskriver syv forskellige *starports*.

## white wolf

**BLACK DOG GAME FACTORY**  
*Black Dog Game Factory* er *White Wolf's* nyeste "mature/adult"-underafdeling og er blevet oprettet m.h.p. at sørge for, at de spillere som forsat kræver mere underlige, sygelige og intense spilsystemer ikke bliver forsmet.

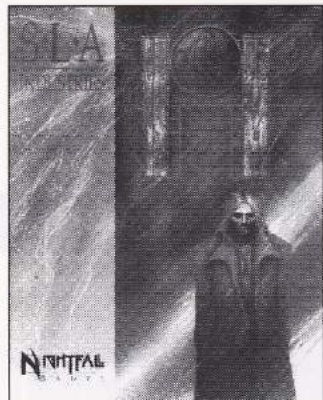
**H.O.L.**  
*En Black Dog Factory bog.*  
*Indeholder nøgenscener og unødigt vold.*  
"Human Occupied Landfill" – et sci-fi rollespil for spillere som har haft en ekstrem dårlig dag.

**Ascension's Right Hand**  
Supplement til *Mage* der beskriver de ofte forsømte *Custos* – troldmændenes menneskelige partnere.

**Dirty Secrets of the Black Hand**  
Supplement til *Wraith*, omhandlende den afskyelige gruppe bedst kendt som "the Black Hand".

**Fianna Tribebook**  
En stamme-bog til *Werewolf*, hvori læseren får indblik i *the Fianna* – de keltiske varulves verden.

**The Book of Madness**  
Bestiarium til *Mage*, der udforsker de mørkeste sider af magiens man-



## S.L.A. INDUSTRIES

**NYT Rollespil.**  
Af Dave Allsop, Jared Earle, Anne Boylan m.fl.  
*Nightfall Games*  
(nu *WoTC*-ejet)  
294 sider, 250 kr.

Anmeldt af  
**Michael Schmidt**

I *The World of Progress (WoP)* er der kun 2 ting der tæller – den magt som penge giver en. Og den magt som våben giver en. Hvis man har tilranet sig nok af dem begge, behøver man ikke bekymre sig om en dag at finde sig selv på midtersiderne af *Third Eye News* – i listerne over de corporations-sponsorerede masse-morderes sidste ofre. Og der skal ellers så lidt til – en malplaceret mediedækning, et dårligt *cover-up*. En forkert udtale. Ak ja, mulighederne er mange. Og her gives ikke ekstra forsøg og bonusture...

Dette gælder selvfølgelig ikke hvis man hedder **Mr. Slayer** – og tilfældigvis er ejer og stifter af det gigantiske **SLA Industries**. For ham gælder ingen regler. I *WoP* er Mr. Slayer gud – eller så tæt på en gud man kan komme i et samfund, hvor fjernsynet er genstand for den største gudedyrkelse.

**SLA Industries** er det første spil fra skotske **Nightfall Games**, og det eneste de nåede at udgive inden de blev overtaget af **Wizards of the Coast**.

Spillet finder sted i *The World of Progress* – et planetsystem (!) hvor **SLA Industries** er enerådende hersker. De overtog kontrollen gennem en slibrig manøvre der også sørgede for at udlette de fleste andre kendte racer. Kun to eksisterer endnu – og disse to kun fordi Mr. Slayer ønskede at de overlevede. Nu styrer **SLA Industries** alt – og fra hovedsædet på planeten *Mort* sidder den tavse Mr. Slayer og rykker i de forskellige tråde.

Spillerne er for det meste alle ansat hos **SLA Industries**, men kan i visse tilfælde også være rebeller – folk der forsøger at undergrave den magt som **SLA** har over befolkningen. Det er dog ikke nemt, da **SLA** gennem fjernsynet kan fordreje enhver sandhed – og sukkersøde hver en løgn.

Atmosfæren i **SLA** er ekstrem dystert og ildevarslende. Forestil dig den altoverskyende *Big Brother*-atmosfære, krydret med lidt *film noir* og en dosis *Blade Runner* – ja, så, har du fanget den ganske godt. Derudover er regelbogen pakket med illustrationer af en usædvanlig høj kvalitet, der kun understreger den mørke sci-fi stemning. Reglerne er simple, let-tilgængelige (men fyldestgørende) og bærer præg af at være beregnet til rollespil- ikke *roll*-spil. Hvad mere kan man be om? Der er dog en ting der underer mig. Når de i Skotland, der også er et rollespilmæssigt minoritetsland, kan lave et spil så gennemført sejt som **SLA Industries** – hvorfor skal folk i Danmark så nøjes med *VP*??

Anmeldereksemplar leveret af **Bog & Ide**



## FALLEN EMPIRES

**Magic: The Gathering udvidelse.**  
n/a.  
*Wizards of the Coast.*  
8 kort, 13 kr.

Anmeldt af  
**Sanne Pedersen**

Sjældent har der været en **Magic**-udgivelse fra **WoTC**, der har affødt så forskellige kommentarer. Det, der først falder i øjnene, er det store antal kort med forskellige variationer af illustrationen. Det gør det ikke nemmere at overskue, men tillader en større variation i deck-bygningen rent æstetisk. Man kan have 2-3 af samme slags kort på bordet uden det ser ud som samlebandsarbejde! Ser man bort fra jublen hos samlere er – "Når de har så mange fede billeder, hvorfor laver de så ikke nogle flere forskellige kort?" – en berettiget kommentar. Det er en lille serie.

Kortene er smukkere denne gang, end de har været længe. Endelig har Troldmændene haft tid til at justere nogle af de ting, der har gået entusiastene på. Farve intensiteten er i vejret igen, og det er den serie, jeg har set, med færrest kiksede illustrationer.

Serien består hovedsageligt af små *creatures* med praktiske *special abilities* og ganske få *spells*. Hver farve har hovedvægten lagt på én eller to effekter, der enten forstærker det de er gode til i forvejen, eller får skabt en helt ny specialitet.

**Hvid** får forstærket sine evner til *band* og *first strike*. Hvis du troede, Hvid var fredelig...

**Grøn** får en ny type væsner: *Fungi*, svampe, hvis sporer anvendes til at skabe små 1/1 *creatures*, regenerere eller skyde. Meget uoverskueligt, meget underholdende.

**Blå** får mulighed for at udvide sit *mermendeck* med både krigere og mages, der giver Blå endnu en mulighed for *counterspells*. Japanerdecktet lever og har det godt!

**Rød** leger videre med goblinder, dværge og orker. Hvad gør det, at der ryger en goblin, når dens reservedele redder din drage? De røde holder fejrer ud over bordet.

**Sort** ofrer som sædvanligt dyr for at opnå en ekstra fordel, og de har fået flere muligheder for at fodre kæledyrene. Sort kan ofre for at blive stærkere, udrydde modstanderens dyr, etc. Knivene skærpes.

Generelt er **Fallen Empires** en fin lille udvidelse. Alle farver har fået mindst et par ting, de er tilfredse med, og mange af kortene tigger om at blive proppet i ens spilledeck. Det er lettest at anvende de kort, hvor der bliver introduceret noget nyt, eller som er bygget på en generel evne. Men på grund af de få forskellige kort kan det ikke anbefales at købe alt for store mængder.

Anmeldereksemplar leveret af **WoTC**



150,00

250,00

200,00

250,00

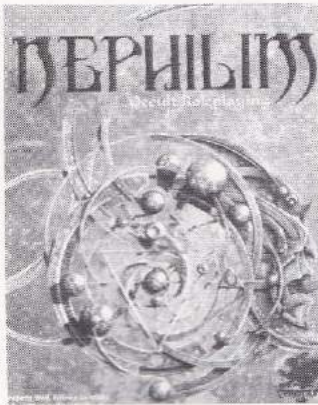
150,00

150,00

180,00

100,00

150,00



## NEPHILIM SOURCE-BOOK

Nyt okkult rollespilssystem. Af Frédéric Weil, Fabrice Lamidey, Sam Shirley m.fl. Chaosium Inc. 230 sider, 200 kr.

Anmeldt af Peter C.G. Jensen

*Science is an Illusion, History is a Lie*

Chaosiums store flagskib har altid været **Call of Cthulhu**. Godt nok har man lanceret andre spil, som kunne være et liv efter CoC for Chaosium. Her taler vi om spil som **Pendragon**, **Elric**, **Stormbringer** og forsøget på at gøre et ordentligt spil ud af "Mr. Spock møder My Little Pony"-tegnserien **Elfquest** - men det lykkedes som bekendt ikke! Eftersom CoC i disse Vampire-tider har mistet en del popularitet, troede de fleste at Chaosium var på vej mod de fallerede spil-designeres evige jagtmarker. Også jeg. Men jeg er blevet klogere.. meget klogere!

Min udelte begejstring for Chaosiums nye spil - **Nephilim** - kender ingen grænser. Det spil er simpelthen bare for sejt. Det er nyt, det er originalt, det er genialt.

Nephilim er en race af oldgamle skabninger, som er blevet reinkarneret op igennem historien helt tilbage fra tiderne før Atlantis fald og op til vore dage. I disse forskellige inkarnationer har de som bolig besat en værtskrop - **en simulacrum**. Som det antydes af behovet for en simulacrum, har en Nephilim ikke nogen fysisk form. Ej heller er den ånd, men snarere en overjordisk skabning, der består af de 5 "ka-elementer". **Ild**, **Vand**, **Jord**, **Luft** og **Måne**. Elementerne definerer alt omkring en Nephilim - lige fra dens personlighed og udseende, til evner, kræfter og magisk potentiale og kunnen.

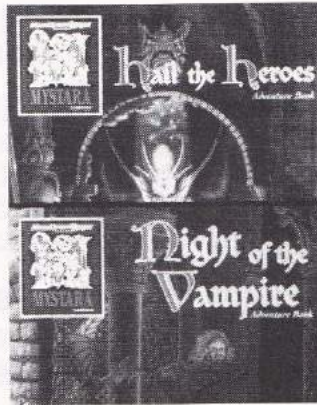
Som det indledende citat fra spillet antyder, så har Nephilim i skøn samdrægtighed med alskens okkulte selskaber forfalsket myter, historie og videnskab for at opretholde det slør af løgne, som holder menneskeheden hen i uvidenhed. Men ikke engang de selv kender alle sandheder. De er gået tabt i historiens løb. I Nephilim er målet for spillerne at være med til at afdække disse sandheder i en evig kamp mod f.x.

"Knights Templar" (en ældgammel orden med det svorne mål at ødelægge alle Nephilim og overtage verdensherredømmet) på deres vej mod "Agartha" - en slags *übermensch* møder nirvana - som alle Nephilim stræber imod.

Hvis du synes at **Highlander** og **Warlock** er seje film - og i øvrigt kan identificere dig med hovedpersonerne - vil du simpelthen elske Nephilim.

Jeg tager to.

Anmeldereksemplar leveret af **Faroahs Cigarer**



## HAIL THE HEROES & NIGHT OF THE VAMPIRE

AD&D Mystara Audio CD udv. Af Tim Beach & L. Richard Baker III. TSR Inc. Box m. CD, 150 kr.

Anmeldt af Michael Schmidt

**Hail the Heroes (HH)** og **Night of the Vampire (NV)** er de to første scenarie-udgivelser til det CD-baserede **First Quest** (se Fønix nr. 4).

I **HH** bliver spillerne sendt afsted af *the Church of Traladara* på en farefuld mission for at finde *Halav's Skjold*. Men spillerne er ikke de eneste der leder efter det fabelomspundne skjold - forskellige andre religiøse ordener er også på udkig, og vil, alt afhængig af hvilken orden der er tale om, hhv. forsøge at stjæle skjoldet/dræbe spillerne. Til sidst finder spillerne dog frem til det forsvundne tempel, hvor skjoldet bliver opbevaret, og kan vende tilbage til byen Mirros som helte.

I **NV** starter eventyret med at spillerne forliser på en ø lige uden for *Karameikos*, i nærheden af *Vandevicsny Manor*. Hvad de ikke ved er at husets tidligere herre, *Andru Vandevicsny*, der nu er vendt tilbage til sit fødested i skikkelse af sin egen sønnesøn, er en blodsugende vampyr, ønsker at genindtage sit fædrene hjem. Og sin fætter's smukke kone. Det er nu op til spillerne at besejre den onde vampyr, redde den skønne *Selina* og generelt sørge for at retfærdigheden er sket fyldest når dagen er forbi.

Som det også var tilfældet med **First Quest** er det et meget sparsomt assortiment der møder ens øjne når man river cellofanen af de farvestrålende bokse. 1 CD, et hæfte (32 sider) og et par uinteressante kort er hvad TSR-guderne har besluttet sig for at tildele den glade køber.

CD'en indeholder den samme blanding af lydspor, *Sværd & Trolddom*-beskrivelser, og generel kaotisk morskab som også kendetegnede **First Quest**-sættet. Nyt denne gang er lydspor, som man kan bruge både som baggrundsmusik og ved specielle hændelser (som når en spiller dør, f.eks.). Disse er af ekstrem høj kvalitet og fungerer perfekt. Bogen er pæn, pædagogisk og pirrende - og meget "TSR-fantasy"-agtig (store ornamenteringer og heroiske, men kedelige, billeder).

Det helt basale problem, som jeg ser det, er at de folk som vil kunne bruge et CD-sæt som disse (dvs. de totale begyndere), ikke får nok i disse eventyr-sæt. Lydsporene er for korte, for ufleksible - og besværlige at bruge i praksis. Og når hæftet kun er på 32 sider - og lægger sig så stærkt op ad CD'en som det gør - er der heller ikke megen hjælp at hente der. Men det rokker dog ikke ved det faktum at en CD i rollespil er en fed ting - og godt kan komme til at virke ordentligt. Engang...

Anmeldereksemplar leveret af **TSR Limited**



**100,00**  
**Love Beyond Death**  
Første udgivelse i en ny serie supplementer, der beskæftiger sig med hvordan man bedst spiller rollespil. Denne *Wraith*-bog beskriver hvorledes man benytter sig af *Dødens Romantik* i sin kampagne.

**f a s a**

**180,00**  
**Creatures of Barsaive**  
Indeholder 50 nye væsner du kan bruge til at genere dine spillere med i en *Earthdawn*-kampagne.

**50,00**  
**I am Jade Falcon**  
*Battletech* roman af Robert Thurston.

**GRATIS**  
**FASA Catalog 1995**  
Et katalog, *surprise*, over det næste års FASA-titler.

**120,00**  
**Legends of Earthdawn Vol. 1**  
30 legender fra *Barsaive*, fyldt med *Horrors*, fantastiske helte og eventyrlige skatte.

**180,00**  
**Bug City**  
*Shadowrun* sourcebog der beskriver *Chicago* - en by under belejring af Insekt-Åndens tjenere. En by hvor hungersnød florerer, vold er den lokale møntfod og overlevelse det eneste mål.

**180,00**  
**1st Somerseset Strikers**  
Sourcebog til *Battletech* der giver en grundig gennemgang af *The Battletech Animated Series*.

**s j a c k s o n**

**200,00**  
**GURPS Mage: The Ascension**  
*GURPS*-versionen af det populære *White Wolf*-spil, hvori spillerne vågner op til en verden hvor magi er en realitet - og virkeligheden en evig kamp.

**170,00**  
**GURPS Robots**  
Det definitive Robot-supplement til *GURPS*, skrevet af David "GURPS Vehicles" Pulver. Indeholder regler for praktisk talt alle aspekter af robot-bygning, robot-design, og eventyrreder hvori robotterne spiller en stor rolle.

**170,00**  
**GURPS Voodoo**  
Et nyt magi-system til *GURPS*, designet til at replikere magi på den måde *Voodoo*-præster og de ældgamle kulturers shamanister tror det fungerer på.

**GURPS Cthulhupunk**  
Så er den her! I samarbejde med Chaosium udgiver S. Jackson Games nu det ultimative cross-over spil: *Cthulhupunk!* Mythosvæsnerne er tilbage – og denne gang har de alle sammen *interface plugs* og *smart weapons!*

**t s r i n c .**

**The Complete Barbarians Handbook**  
Håndbogen for folk der spiller barbarer.

**The Moonsea**  
Supplement til *Forgotten Realms*. Beskriver området omkring *Moonsea*.

**Dungeon Master's Survival Kit**  
Gæt selv!

**Mystara Player's Survival Kit**  
Se ovenstående...

**Planes of Law**  
Ny scenarie-samling til *Planescape*.

**Monstrous Comp. Dark Sun App. II**  
En ny samling af uhyrer til brug i *Dark Sun*-verden.

**Encyclopedia Magica Volume II: D-P**  
Anden del af serien der beskriver alle magiske ting.

**Fires of Dis**  
Deluxe eventyr til *Planescape*.

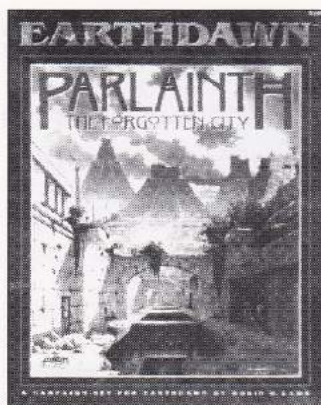
**chaosium**

**Azathoth**  
Den femte bog i *Cthulhu fiktionsserien* samler de vigtigste fortællinger om *Azathoth* – the Outer God's hersker.

**Chronicle of the Awakenings**  
Det første "rigtige" supplement til *Nephilim*. Udvider *Past Lives*-kapitlet i regelbogen og introducerer en samling forskellige tidsperioder som spillerne kan tænkes at have gennemlevet.

**New Tales from Lovecraft Country**  
Fire nye scenarier til *Call of Cthulhu* som finder sted i *Lovecraft Country* – den del af *New England* hvor det tilsyneladende Gode ofte viser sig at fyldt med Mørke.

**Miskatonic U.**  
Sourcebog til *Call of Cthulhu 1920*. En grundig gennemgang af det verdensberømte fiktionalle universitet.



**PARLAINTH**

Kampagne-udvidelse til *Earthdawn*. Af Robin D. Laws. *FASA Corp.* Boxed sæt (2 bøger, kort, handouts, 18 treasure cards), 250 kr.

Anmeldt af **Martin S. Winther**

*Parlainth* er en kombineret kampagne/sourcebook til *Earthdawn* spillere. Første del hedder *Parlainth Gamemasterbook*. Den indeholder regler og baggrund til at kunne køre scenarie i *Parlainth* samt "Haven". I bogen finder man blandt andet hele *Parlainth*s historie op til nutiden, en detaljeret beskrivelse af "Haven", beskrivelser af vigtige steder og personer samt data om væsentlig nye magiske ting. Desuden, men ikke mindst, beskrives også de *Horrors* som spillerne kan løbe ind i. Til slut indeholder bogen ideer og tips til nye eventyr.

Anden del hedder *Ruins of Parlainth*, der beskriver dele af ruinerne i mere indgående detaljer med bare et lille udsnit af de mystiske og mægtige væsner man kan finde i ruinerne. Alle ruinerne bliver dog ikke beskrevet, da bogen lægger op til at spillede selv skal finde på hvad der mere er at finde.

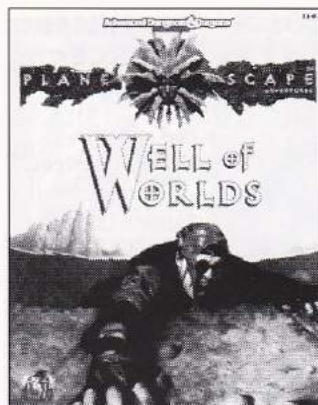
Desuden følger der også en stak handouts med som bliver kaldt *Vardeghul's Treasure Trove of Lore*. De giver en hel masse informationer til spillerne om *Parlainth*. Men da de jo er delt op, giver de kun små fragmenter af informationer og spillerne kan derfor kun langsomt stykke det hele sammen.

Til slut indeholder æsken et kæmpe kort som viser hele ruinbyen i flotte farver.

*FASA* har holdt den grundige stil. Hele vejen hjælper de deres læsere til at forstå hvad tingene er og hvordan de kan bruges. Hele tiden dog med det for øje at den som bruger bøgerne kan lave det om hvis han vil. Personbeskrivelserne er inspirerende og brugbare, stederne er beskrevet interessant og stemningsfyldt. Men det er et stort materiale, der sætter krav til sin læser. På trods af det meget brugervenlige design, er det nemt at køre fast. Et sådant sæt ville kunne have været blevet så meget bedre, hvis det bare indeholdt 1 klar-til-at-køre eventyr.

Men disse skønhedsfejl kan dog ikke ændre på at *Parlainth* er grundigt og gennearbejdet. Man kan sige at det faktisk er den ruinby man altid ønskede at efterforske dengang man selv var en lille grøn spiller, men desværre havde ens spillere eller *TSR* ikke den fornødne fantasi. Det har *FASA* og det har *Parlainth*.

Anmeldereksemplar leveret af *FASA Corp.*



**WELL OF WORLDS**

AD&D *Planescape* scenariosamling. Af Colin McComb. *TSR Inc.* 128 sider, 150 kr.

Anmeldt af **Martin S. Winther**

*Well of Worlds* er endnu et supplement til *TSR's Planescape*. Det er sammensat af 9 forskellige scenarier som fører spillerne til forskellige dele af det uendelige multivers. Hovedvægten i scenarierne er lagt på stemningsbeskrivelser og rollespil.

Det første eventyr er et introduktionsscenario til planerne og til *Sigil*. Det er på engang både banalt og genialt. Alt af mest, så minder det om et gammelt "dungeon" scenarie, men det indeholder gode ideer og en frisk tilgangsmåde. Det andet eventyr tager udgangspunkt i en politisk intrige som bunder i en gammel strid om et magisk våben. Igen er oplægget ret banalt, men igen bruger man nye friske ideer og eventyret er godt gennemtænkt, faktisk nok bogens bedste.

Tredje eventyr er noget så underligt som en kærlighedshistorie mellem en *Baatezu* og en *Tanar'ri* (en mandlig og en kvindlig dæmon). Her bryder *TSR* alle grænser, både hvad angår blod, men også sex, i forhold til hvad de tidligere har lavet. Selvfølgelig skriver de ikke t....mand men det står alt sammen mellem linierne.

Det fjerde eventyr kan i virkeligheden spilles på primærplanet og er derfor lidt ude af sammenhængen. Det er da også både tyndt og ligegyldigt. Det femte eventyr er et rednings-scenario, hvor spillerne skal redde en temmelig nødstedt dværg (han er faktisk død). Men på planerne er intet umuligt. Et godt og gennearbejdet eventyr.

I det sjette hyrer en *Nic'Epona* (et form- og planskiftende væsen) spillerne til en redningsmission. Men spillerne må kæmpe hårdt for sagen. Dette er et scenarie på det jævne. Det syvende scenarie er et rigtigt fedt scenarie der tager sit udgangspunkt i planernes noget usædvanlige natur. Selvom scenariet er lidt svært at overskue er det klart det scenarie som er mest "Planescape-agtigt". I det ottende eventyr skal spillerne eskortere en ung fyrstesøn på sin første jagt i "the outlands". Dette er et jævnt eventyr, lige ud af landevejen. Det sidste eventyr omhandler ødelæggelsen af en portal mellem to planer. Dette scenarie er bogens "powerplay". Uden at være helt sikker, så tror jeg det er et af den slags eventyr, hvor kampscenerne tager lige så lang tid som resten af eventyret.

Alt i alt en god blandet fornøjelse, med pædagogisk opbyggede scenarier, der er nemme at overskue og bruge. Hvis man altså lige står og mangler det.

Anmeldereksemplar leveret af *Fantask*



**Nordjylland har fået sin første specialforretning med rollespil,** og vi tør godt påstå, at vi har fået presset et af jyllands største udvalg af rollespil ind i en af jyllands mindste rollespilsforretninger.

**I øjeblikket står over 60 forskellige spilsystemer på hylderne, der kan nævnes** AD&D™, Rolemaster™, Call of Cthulhu™, Shadowrun™, Kult™, GURPS™, Twerp™, Wraith™, Vampire™, Underground™, Indiana Jones™, Tales from the Floating Vagabond™, Bloodshadows™, Star Wars™, It came from the late, late, late show™.

**Magic: The Gathering™** har vi også på lager, vi bytter og sælger enkelt kort, så mangler du et enkelt kort i dit deck, spørg os.

**Nyhed: Star Trek: Trading Game™**



**Åbningstider:**  
Man - Torsdag 15 - 19  
Fredag 13 - 19  
Lørdag 09 - 14

Du er altid velkommen i butikken, også bare for at få en hyggelig snak om rollespil.  
**For os er rollespil ikke bare noget vi sælger.**

Boulevarden 18  
9000 Aalborg  
TLF og FAX:  
98 13 37 24

# SÅDAN gør du

Gå ned på posthuset og indbetal **150 kr.** på girokonto **1 64 47 93** (Phoenix v/ Christian P. K. Sørensen, Olufsvej 8, 2100 Kbh. Ø).

Skriv dit eget navn og adresse (evt. også telefon-nr) under indbetaler.

I rubrikken "Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen" skriver du hvilket nummer af Fønix du vil starte med.

# Reservoir Rats



**VI KAN IKKE TVINGE DIG** til at abonnere på Fønix. Derfor har vi gjort det så fordelagtigt for dig at abonnere, at det dårligt kan betale sig at lade være. Du sparer nemlig 60 kr., hvilket svarer til at få næsten 2 numre gratis! 6 numre af Fønix for 150 kr. – billigere kan det ikke gøres. Så gør det nu!

Overførsel fra Girokontonummer



**GiroBank Indbetaling**

**Kvittering**

Beløbmottagers Girokontonummer og betegnelse

Beløbmottagers Girokontonummer og betegnelse

**164-4793**

**164-4793**

**Phoenix**

**Phoenix**

v/ Christian P.K. Sørensen  
Olufsvej 8  
2100 København Ø

v/ Christian P.K. Sørensen  
Olufsvej 8  
2100 København Ø

Postvæsenets stempel

Postvæsenets kvittering

Meddelelser vedr. betalingen kan kun anføres i dette felt

ABONNEMENT ØNSKES FRA  
FØNIX NR.: \_\_\_\_\_

Gebyr for indbetaling betales kontant

Kroner \_\_\_\_\_ Øre \_\_\_\_\_ Betalingsdato \_\_\_\_\_ Betales nu \_\_\_\_\_ Kroner \_\_\_\_\_ Øre \_\_\_\_\_

Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i dette felt

Dag \_\_\_\_\_ Måned \_\_\_\_\_ År \_\_\_\_\_ Sæt X

s 4030 (10-94) Giro 759/5097

GiroBank's erstatningspligt ophører, når kravet ikke er anmeldt for GiroBank inden 2 år efter indbetaling. Checks m.v. modtages under forbehold af betalingsmidlets honorering. Ved kontant indbetaling på posthus med terminal, er det udelukkende posthusets kvitteringslitryk, der er bevis for hvilket beløb, der er indbetalt.

+01<

+1644793<

Danmarks bedste priser på rolle- og brætspil fås i Lyngby,  
Roskilde, Odense, Vejle, Esbjerg, Århus og Ålborg!  
Men er det fair, hvis man bor i Sønderbøvlinge?  
Eller på Bornholm? Eller på Færøerne? Eller i København?  
**NEJ, vel! Brug...**



- BIP™ har samme priser som vores butikker
- BIP™ har special tilbud til postordrekunder!
- BIP™ giver mængderabat!
- BIP™ betaler porto en v/køb over 500 kr.
- BIP™ er sjovere end konkurrenterne

Ring og bestil  
på TELEFON:

**45 87 04 45**

Mandag til fredag kl. 10.00 - 19.00

FAX og bestil:

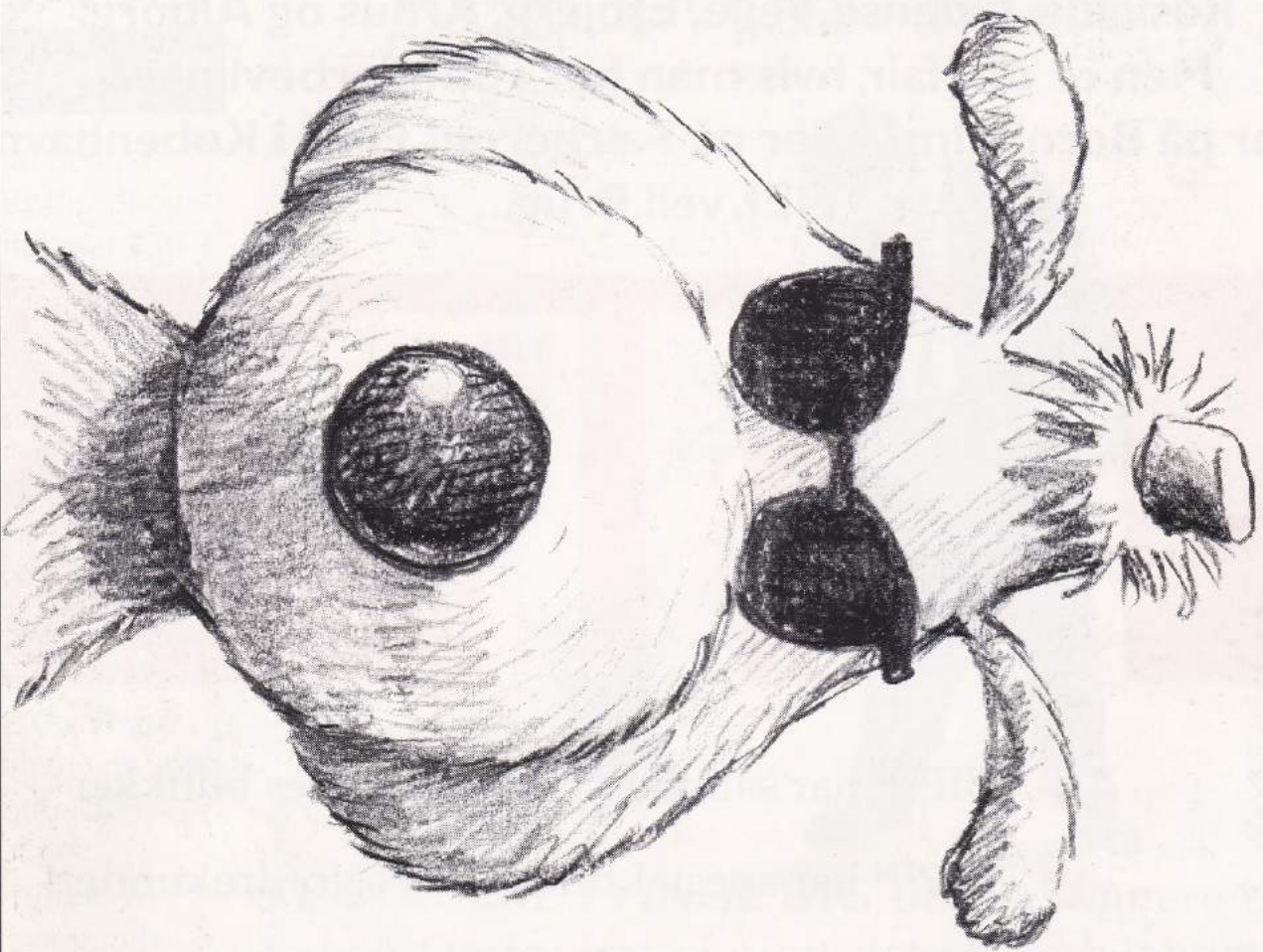
**45 93 41 45**

Åben hele døgnet!



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

Bog & idé Postordre	Postbox 1054	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33
Bog & idé	Rådhus torvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
Bog & idé	Kongengade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Nytorv Bog & idé	Nytorv 1	9000 Ålborg	Tlf. 98 11 66 11
ClemensBro Bog & idé	Åboulevarden 50	8000 Århus C	Tlf. 86 13 39 55



**HAN HEDDER RONNI  
HAN ER 25 CM HØJ  
HAN ER NEON-GRØN  
HAN HAR EN BESKIDT  
FANTASI**

**ABONNERER DU PÅ  
HANS BLAD?**

Det er der ingen grund til at lade være med.  
Det hedder nemlig **Fønix**, og det handler  
om rollespil. Yderligere informationer fåes  
på tlf. 3139 3740.

**FØNIX**

HELT TIL ROTTERNE