

ROLLESPILSMAGASINET

# FØNIX

Nr. 8 · 2. årgang · Maj/Juni · 1995 · Kr. 35



## JYHAD

Udødelighedens  
Pris



## SPLATTER

Tropical Zombies  
of the Deep Jungle

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™

Bog&idé Postordre

- 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:

**45870445**

Mandag til fredag kl. 10-19

FAX og bestil:

**45934145**

Åben hele døgnet!

Ring og hør om vores  
**White Wolf Deal!**



**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

# LEDER

## PØRGSMAÅL OM ELITE

**Er der forskel på rollespillere? Kan man tale om en elite i forhold de "almindelige" rollespillere? Hvis der eksisterer en elite, hvem består den så af, og hvad er elitens opgaver?**

I Danmark eksisterer der forskellige grupperinger af rollespillere, men spørgsmålet er, om man egentlig kan tale om et reelt spilmiljø.

I Fønix har vi taget det for givet, at der er et rollespilmiljø. De personer, vi mener spilmiljøet består af, er defineret ud fra følgende kriterier: **Spilkongresarrangører (og deltagere), foreningsfolk, spilproducenter og bladfolk.** Disse folk har en fælles interesse i rollespil, men det gør dem ikke til en del af et miljø - der sidder jo mange rollespillere ude i landet som hverken går på spilkongresser eller f.eks. er med i en forening. Den afgørende faktor er aktivitet. De ovennævnte grupper deltager allesammen aktivt i rollespil på et bredere plan og har på denne måde lagt grundpillerne for rollespilmiljøet. Det handler nemlig om at kommunikere, om at møde nye folk og lade sig inspirere.

Rollespilmiljøet er grobund for en masse spændende projekter. At være en del af rollespilmiljøet er dog ikke ensbetydende med at være en del af rollespilseliten.

Eliten er dem, der gennem ideer og handling viser "de almindelige" nye muligheder. Det der definerer eliten, er arten af projekter som disse mennesker påtager sig. For det første skal man føre tingene ud i livet. Det er ikke nok at have visioner, man skal også have evnerne til at få tingene i gang og være villig til at tage chancer. For det andet er det vigtigt med et fornyende element, som for fremtiden sætter en standard for hvordan tingene kan gøres. Altafgørende er dog kvaliteten af det der bliver lavet.

Nogle har den opfattelse, at der ikke bør være forskel på folk. Jeg mener, at en elite er nødvendig for udvikling. Herhjemme har vi folk der udskiller sig fra mængden og går nye veje - tak Gud (hvis han findes!) for det.

Jeg vil afholde mig fra at sætte navne på den danske rollespilselite, for ved at gøre det kunne jeg hurtigt blive meget upopulær. Misundelse er en kedelig ting, men den lader desværre til at eksistere i dansk rollespil - det er muligvis den herskende Jantelov. Mange ønsker at være en del af eliten, færre har evnerne, og det er ikke mit ønske at nedbryde folks illusioner.



*Enhver svigermors drøm - elitenorden... undskyld, rollespilleren, Mikkel K. Sørensen på vej ud i Cyberspace. Where no man has gone before...*

### FØNIX I CYBERSPACE

Som vores mere skarpsindige læsere måske allerede i sidste nummer bemærkede, er Fønix kommet på Internet - det verdensomspændende computer/informationsnet. Hvorfor nu det, kan man spørge? Svaret er simpelt: Fønix ønsker så tæt kontakt med læserne som muligt.

På nuværende tidspunkt er 700.000 danske hjem i besiddelse af en computer, hvilket vil sige at omkring 1/3 af befolkningen er i daglig berøring med den nye teknologi.

Herhjemme har vi allerede fået Diatel, der kan beskrives som et stort elektronisk varehus, hvor man bl.a. kan kontakte sin kommune eller skattevæsenet, og få oplysninger om vejret eller forskellige arrangementer (du kan sågar melde dig ind i Venstre, hvis du skulle ha' sådanne lyster). Nettet er i dag kilde til et væld af informationer og det vil sandsynligvis blive en uundværlig del af vores allesammens liv.

Det er nu muligt at kontakte **Fønix via Internet**. Først og fremmest kan nettet bruges til at udveksle erfaringer og diskutere emner der har relevans for rollespil, men det er ikke alt. Du kan også besøge "Ronnis Rottehul", hvor pornorotten får frit spillerum, og vi arbejder i øjeblikket på at få en fuld elektronisk version af Fønix, så man kan hente vores scenarier og artikler ned til nemmere brug. I fremtiden vil det også blive muligt f.eks. at bestille abonnement og få de nyeste oplysninger om forskellige rollespilsarrangementer.

**UDGIVER**

Firmaet Phoenix  
ISSN: 0909-007X

**ANSV. REDAKTØR**

Mikkel K. Sørensen  
Norre Allé 19D, 1., 224  
2200 København N

Telefon 3139 3740

Fax 5377 6291

E-mail Michael G. Schmidt@online.pol.dk.

WWW <http://www.daimi.aau.dk/~kroll/foenix/foenixhp.html>

**CHEFREDAKTØR**

Merlin Mann

**BIDRAGSANSVARLIG**

Paul Hartvigson

**REDAKTION**

Christian P. K. Sørensen, Michael G. Schmidt,  
Martin S. Winther, Palle Schmidt, Rasmus  
Rasmussen, Peter C.G. Jensen

**LAY-OUT**

Michael G. Schmidt, Thomas Berger

**ÅRHUSREDAKTION**

Kristoffer Apollo, Lars Kroll, Søs Uth, Sanne  
Pedersen, Mette Finderup, Peter D. Olsen,  
Lars Andresen, Thomas M. Sørensen,  
Mads A. Sørensen

**TEGNERE**

Palle Schmidt, Jesper Ejsing, Caspar Vang,  
Rune L. Christensen, Pernille H. Jensen

**FOTOGRAFER**

Christian P.K. Sørensen, Peter C.G. Jensen,  
Anders Trolle, Mette Finderup

**ANMELDERE**

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

**FORSIDE**

Drew Tucker (© Drew Tucker og Wizards of  
the Coast 1995).

**TAK TIL**

Drew Tucker, Paula McGarry, Jill M. Lucas,  
Keith Winkler, Mike & Lisa Pondsmit, Jan  
Kjær, Hal Mangold, Charlie Krank, Schar  
Niebling, Adam Dickson, Phil Gallagher,  
Bill Olmesdahl, Carrie Thearle, Paul Brown,  
Scott Haring, Charles Ryan, Denise Lyne,  
Stone Roses, Ministry, EMF, Suede, DM,  
Portishead, The Orb & Nitzer Ebb

**OFFSET/SATS**

Lazer-Z House

**TRYK**

P.E. Offset & reklame

**ANDEN INFORMATION**

Eftertryk, citat eller anden fotografisk gengivelse  
kun ved udtrykkelig kilde-angivelse og dato.

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

**ABONNEMENT (SE SIDE 61)**

Kr. 150 for 6 numre (arsabonnement)

Biblioteker og foreninger

Kr. 200 for 6 numre (arsabonnement).

# [ ind

## reportage

**otte SEMPER ARDENS**


af Christian P.K. Sørensen. Se ægte frygtløse krigere nedkæmpe grusomme orker og befri en ypperstepræst! Se en uskyldig jogger springe for sit liv, mens Danmarks største LiveRoleplay klub udfordrer fantasiens grænser!

**fireogtyve HESTEN KOM FRA VEST**

ved Kristoffer Apollo, der har været til Sleipners generalforsamling, hørt på idéer og visioner og talt med både den gamle og den nye formand.


**otteogtrediv SPILTRÆF-ANMELDELSER**


ved Paul Hartvigson. Igen er vi ude i det pulserende og hektiske kongresmiljø - denne gang fra UnConventional II, X-Con og just in fra Fastaval 1995.

**fyre GALLERI MED JESPER EJSING**

et kig ind i Jesper Ejsings fantastiske verden. Mød the bad boy from Malling, og nyd hans erotiske streg...

**fireogtyve WARHAMMER QUEST**

af Christian P. K. Sørensen. Det nyeste gigantudspil fra engelske GW - Warhammer Quest - disseskeres her af FØNIX' brædspils-specialist. Hans konklusion: Hero Quest på stoffer?


**treoghalvtreds PRETTY PENNIES**

af Peter C.G. Jensen. Vores egen Gonzo har trods det ondsksfulde London-vejr og lavet en reportage om rollespilsbusiness i England.

otteogtrediv

treoghalvtreds

## scenarie

### TROPICAL ZOMBIES



et Splatter-show af Henrik Sylow. Sex, vold og svenske zombies. Årtiers største kult-scenarie er tilbage i en nyrevideret udgave. Du kan ligeså godt begynde at ryste i buskene med det samme.

enogtredive

## CENTRALEN

fjorten



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

## BAGGRUND

seksogtyve

### INDENFOR MURENE

af Kasper Eskildsen. Velkommen tilbage til middelalderen. Et kloster, nogle munke - er det hengivenhed til Gud, religiøs vanvid eller bare helt almindelige tosse-hoveder?

## BREVKASSEN

seksogtyve



ved Merlin Mann & Rasmus Rasmussen. Stedet hvor alle de savlende rollespillere kæmper om at få oplæst deres hyldestbreve til Pornorotten over alle Pornorotter, Ronni! Derudover præsenterer vi Fonix Forum - hvor du kan få svar på selv dine mest åndssvage spørgsmål!

## HMSBR

fem · indhold

### ti VANVID ER MAGT!

af Merlin P. Mann. Ingen ved deres fulde fem tror på magi og kaos - det gør det kun lettere for de få gale folk, der søger den virkelige magt. Om magi og okkulte værker i *Call of Cthulhu*.

### atten FROM RUSSIA WITH LOVE...

af Ask Agger. Lykken er en varm pistol! Især i det kolde Rusland. Her er alt hvad den rollespillende hjemmевærnsmand behøver at vide om skydevåben fra det faldne imperium.

toogfyre



### UDØDELIGHEDENS PRIS

af Joakim Lemche. Jyhad - Er det svært at overskue den komplekse baggrund? Mangler du gode råd til at komme i gang eller til at få mere ud af spillet? Nye udødelige kan begynde her.

## anmeldelser nyheder

### syv toogtyve IMMORTAL

af Michael G. Schmidt. En anderledes oplevelse - tema-anmeldelse af den nyeste amerikanske horror-udgivelse, *Immortal: The Awakening*.

### syv NYHEDER

redigeret af Christian P. K. Sorensen 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. Sorensen. Den sædvanlige rotte-uddeling af de sædvanlige mennesker. Denne gang retter vi blikket mod...



... et broget udvalg af bade nyt & godt!  
HØL - Steen & Stoffer på Syre!  
Encyclopedia Magica - det ultimative AD&D-produkt!  
Millenium's End - James Bond møder Predator!  
Planes of Law - tvilling til Planes of Chaos  
Bug City - et Shadowrun scenarie til hardkogte spillere!  
Raiders of the Lost Ark - if adventure has a name...  
Classic Campaigns - oldies, but goodies til Star Wars!  
Pacific Rim - det nyeste Cyberpunk-supplement!

## GUD ER BØSSE

Eller er han? Måske finder de svaret på Fyn.

Ellers kan PET måske hjælpe - hvis de har ikke har for travlt med at anholde bombemænd i Århus. I selvsamme by er skrøppløse Kultister samtidig på fri fod, så ikke engang en rotte kan føle sig tryk.

"There's something *rotten* in the State of Denmark"

### KEYSTONE COPS

Alt afhængig af dit forhold til dine forældre, bør du for fremtiden ikke lade dine rollespils-sager ligge frit fremme - en privat bankbox tegnet under dæknavn og med kode er mere at anbefale. Det er det bedste råd vi herfra kan give dig, efter d. 8-3 i **Ekstra Bladet** at have læst hvordan en 15-årig egyptisk drengs hjemmetegnede shadowrun-kort bliver brugt i bevisførelsen mod hans terrrorsigtede far. Den 41-årige **Mohamed Fahim** nægter sig skyldig og siger i øvrigt: "Sagen mod os (der er yderligere to sigtede) ligner mere og mere en farce. De tegninger er lavet af min søn. Han laver sådan nogle skitser når han spiller rollespil med sine kammrater."

Politiets mistanke var angiveligt, at kortene kunne have været kort over evt. bombemål og derfor rundsendte de dem til politistationer bla. i København, og fik den tilbagemelding at en af tegningerne muligvis kunne forestille den israelske ambassade. Hvis man hører til dem der synes at hand-outs er sjove, så må dette være grund til bekymring. Her tænker jeg f.eks. på den berømte Palle Schmidts autentiske kort over Scala, med flugtveje indtegnet til 6 lejede hit-men. Vi her på Fønix-redaktionen kunne derimod godt bruge et politi-raid eller to. Se blot på hvordan det gik Steve Jackson. Han vandt sagen mod FBI, fik masser af publicity og en stor erstatning. Så hey - PET! Vi er skide farlige, skingrende skøre bombemænd allesammen og Ronni er i virkeligheden propfuld af dynamit...

## TANK GIRL



**West End Games** nye system **MasterBook** er tilsyneladende en succés. I hvert fald spytter de produkter ud hurtigere end du kan nå at sige **Fønix-abonnement-koster-kun-150-kr.** Indiana Jones, Bloodshadows, post-war Torg, Necroscope (Brian Lumley) og nu senest Tank Girl. Bygget over filmen og tegneserien af samme navn fra Dark Horse, ser spillet lovende ud, i hvert fald rent grafisk. Det foregår altsammen i en Mad Max'et verden som Tank Girl rejser igennem sammen med sin kænguruven Booga (som i filmen spilles af Ice-T) ombord sin totalt Woodstock'ede tank. Spillet skulle ifølge vores meldinger hovedsageligt være baseret på øl, bandeord, pistoler, mere øl, bare maver, wonderbra, cigaretter, barbeque, øl, dræberkænguruer, tanks, præsidenter og selvfølgelig Tank Girl. I øvrigt hører det vist til sjældenhederne, at rollespillet fåes før filmen er ude (i Danmark, altså.). Vi kan godt li' det med øllet.

### LØST RYGT

Selvom det ikke er første gang, verserer der rygter om at der skulle være en D&D-film på vej. Efter sigende skulle special effects-guruen Stan Winston være sat på sagen og det lyder jo lovende. Men lad os nu se...

### TORG

West End Games har for nyligt solgt rettighederne til deres multi-virkeligheds spil, TORG, til Omni Gaming Products. De planlægger i øvrigt at udvide Infiniverse-bladet og i det hele taget fortsætte linien af sourcebooks og udgivelser som hidtil. West End forbeholder sig dog ret til at udgive et post-war TORG under deres Masterbook-system, men det er endnu ikke fastlagt.

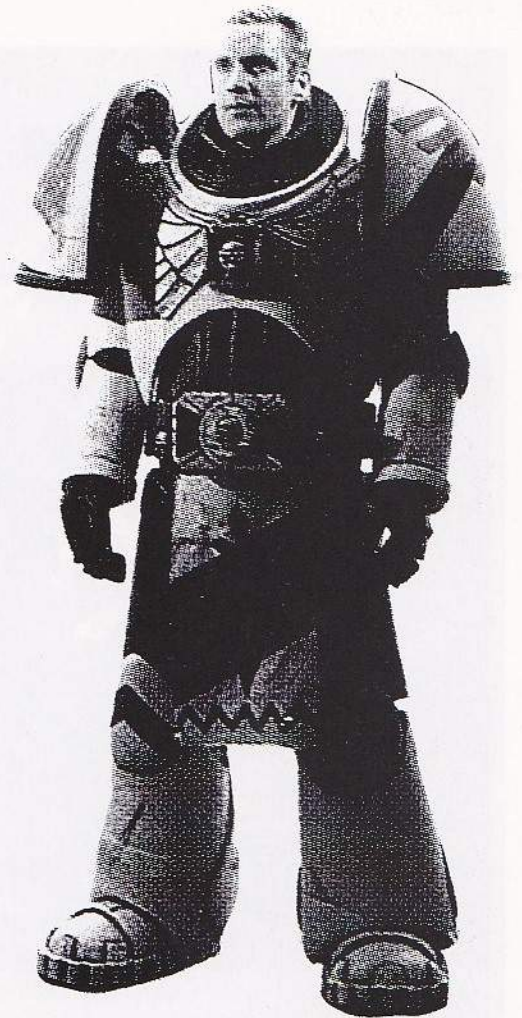
### FØNIX IN SPAAAACCE!

Til alle jer cyber-rotter derude, kan vi afsløre, at Fønix faktisk *as we speak* cirkulerer i cyberspace. Det drejer sig selvfølgelig om vores helt egen Ronni-styrede WWW-page, hvor man bl.a. kan finde links til de andre seje rollespilssteder, nye billeder af Ronni og mulighed for download af gamle Fønix-artikler. Adressen (eller url'en om man vil) er <http://www.daimi.aau.dk/~kroll/fonix/fonixhp.html>. Chip in or check out!

### GUD ER BØSSE

Den tidligere formand for Sleipner, Susanne Rasmussen (se Fønix 6), er for nylig blevet suspenderet fra sit job som skolelærer. I forbindelse med et emne om grafitti, hængte hun store papirstykker op, hvorpå eleverne kunne udfolde sig. Nogle af elevernes bud på grafitti (Bla. "Gud er bøsse" og "Kurt Cobain") har åbenbart ikke faldet i inspektørens smag, der befalede værket fjernet. Dette mente Susanne ikke var i skolens ånd, og da hun lod det blive hængende besluttede skolens bestyrelse at suspendere hende. Dette udmøntede sig i elever der i protest forlod skolen og forældre der i sympati med Susanne næste dag blokerede skolen. En imponerende opbakning, som vi herfra kun kan bifulde.





## DEATHWING

I den uendelige strøm af Doom-kloner, varianter og rip-offs (og jerk-offs) har der på det seneste været nogle få der stak frem af den grå masse. Spil som **Descent** og **Dark Forces** har begge vist, at der er andre måder at skære kagen på, og nu har **Games Workshop** besluttet sig til at give deres bud på, hvordan det skal gøres. Det kan man læse i PC-Format (men hvorfor bruge en formue på dét, når du kan få Fønix for kun kr. 35?) hvor det fine billede også stammer fra.

Med masser af videosekvenser, tale, en solid baggrund i **Space Hulk** og en ny-udviklet 3D-engine til at drive det hele, tegner alt til at **Deathwing**, som spillet kommer til at hedde, bliver 100% bigtime. En særlig feature bliver Deathwings brug af kurver - noget man ikke har set i de andre spil. Det vil også vække begejstring blandt Doom'ere at kunne plukke hul i døre og vægge med store flammekastere og andet hardware. Sidst, men ikke mindst, skulle der være real-time lysætning og en helt fantastisk gennem-sigtig effekt (men så kan man jo ikke se den?).

Firmaet bag spillet, **Mindscape**, er samtidig travlt igang med et Warhammerspil. Det bliver en ganske akkurat computergengivelse af Warhammer Battle, men at dømme efter grafikeksemplerne skulle det være muligt at trække en bly-nørd eller to væk fra spillebordene. Begge spil bliver temmeligt grafik-tunge og de vil næppe være interessante med mindre man er i besiddelse af en RRR (Ret Røv-sparkende Regnemaskine)...

## FARLIG FASTAVAL!!

Tegneserien i sidste nummer, Ronni: Farlig Fastaval, fik et uhyggeligt skær over sig da ekstremt des-orienterede terrorister bortførte Ronni. Hvordan det kunne ske er endnu ikke klarlagt, men det rygtes, at indtil flere af folkene bag Fønix var under stærk påvirkning af et eller flere rusmidler. Under alle omstændigheder værende underforhør af vore **Mossad**, hvilket givne **Kultist** - en endelig afleverede men Ronni tilbage. **torturexpert Paul** derpå en officiel afklapsning af udmundede i en total rengøring af den på det tidspunkt temmelig beskidt Fønix-bar. Straffen blev ikke forsøgt anket.



blev alle tilstedekastet et skrappt forbindelser i førte til at en unavnvariant af Mafia - en rystet og forkom- **Bidragsredaktør og Hartvigson** foretog og meget ydmygende kidnapperen, der

Mens Ronni forsøgte at fjerne rester af gaffa-tape fra sin pels udtalte han: "Fårk al'så! De var som dyr, for helved' mand. Som vilde dyr! Jeg vender sgu' aldrig ryggen til no'en igen...". Denne hændelse er nødt til at få konsekvenser. Fønix forhandler ikke med terrorister. Indtil videre er Ronni gået under jorden hos en patriot i det mørke jylland, hvor han modtager psykologhjælp og cremebehandlinger...

### WARHAMMER FRP!

Det længe savnede WFRP får nu en renaissance! **Forlaget Hogshead** har taget faklen op efter GW, og planlægger nu en lind strøm af udgivelser, startende med The Enemy Within-kampagnen.

### CHANGELING: THE DREAMING

Det længe ventede sidste spil i **Storyteller-serien** - Changeling: The Dreaming - er nu på vej. I en presse-meddelelse, udtaler spillets forfatter Mark Rein-Hagen; "Changeling er et spil, jeg satses mit rygte på... jeg er sikker på, at det vil blive det største hit vi nogen sinde har haft." Changeling bliver på over 260 sider - alle i farver!

## SIM CITY: THE TRADING CARD GAME

I maj måned kommer endnu et nyt kortspil på gaden. En sædvanligvis velinformeret kilde siger, at det er kortspil nummer 52 siden Magic, men vor mand i Århus

Lars Konzack har i følge sig selv spillet med nøgne - og jeg mener nøgne! - piger (på kortene al'så) lang tid inden Magic dukkede op. Mja... I hvert fald er Sim City nu på vej, og som noget helt særligt kan vi nævne, at Fønix får lavet sit helt eget personlige kort. Det bliver et fuldt officielt og spilbart kort, og det bliver kun tilgængeligt for seje gutter som dig, der køber Fønix!



### IN NOMINE

Nu kommer **In Nomine!** Helt ærligt, på ære, vi sværger, det er altså helt rigtigt, tror vi...

### MAN'O'WAR

Sidste nyt fra England er, at **Games Workshop** lader det ellers relativt nye **Man'o'War** lide en stille død. I deres nyeste katalog er det simpelthen ikke med! Om det skyldes svigtende salgstal, eller et pludseligt anfald af søsyge er uvist. Regn med, at vi følger op.

# semper ardens

skrevet af CHRISTIAN P.K. SØRENSEN

reportage · ofte



Et lille håndpluk af de brave eventyrer (og skumle væsner) der gæstede Hareskoven den søndag formiddag.

## reportage

**FØNIX' udsendte, Christian P.K. Sørensen, har været ude og tage pulsen på en gruppe mennesker, der nyder at fare rundt i skoven, mens vi andre endnu sover tømmermændene ud. Er de sindssyge - eller bare rollespillere? Døm selv i denne foto-reportage!**

### BAGHOLD

Reglen for baghold er simpel: hvis du ikke kan se angriberen, og du bliver ramt af hans pil, så er du død. Ikke førend der er øjenkontakt til fjenden, træder de normale regler i kraft.

Det er tidligt søndag formiddag. Selvom kaffen og rundstykkerne fristede, er du alligevel taget ud til **Hareskoven**, lidt nord for København. Det er forår, men det har vejrguderne åbenbart ikke opdaget. Alligevel er der samlet ikke så få mennesker på Hareskov station denne kolde morgen. Du bemærker enkelte piger blandt den temmeligt store flok drenge - flere end man skulle tro.

En morgenfrisk jogger er ved at få sin walkman galt i halsen, da han med ét indser, at der foran ham står over tohundrede kamplystne live-rollespillere, udklædt mere eller mindre fantastiske kostumer og bevæbnede til tænderne med sværd, køller, økser, buer og pile. Måske dog kun af skumgummi og gaffa-tape, men ikke desto mindre et imponerende syn.

Gruppen bevæger sig mere eller mindre organiseret op til skoven, og ved en bænk bliver der endelig kaldt til samling. En lille gruppe arrangerer bekendtgør dagens program og sørger for at alle kommer med på ét hold. Der er mange muligheder, men de fleste har deres faste roller som orker, elvere, sort-elvere eller mennesker. Enkelte er tydeligt vant til situationen og taler allerede som deres fiktive personlighed; andre forsøger at finde ud af hvem der er hvad (udklædningerne er ikke altid lige nemme at gennemskue) mens atter andre står og tjatter til hinanden med deres mægtige skumgummikøller.

De forskellige fraktioner bliver af hver deres assistent-spilleleder sat ind i situationen, set fra

netop deres synspunkt. Det er sandsynligt, at orkerne opfatter verden lidt anderledes end f.eks. menneskerne eller elverne. Du er kommet på menneskeholdet, som skal gøre det ud for et mindre kongedømme. Lederen er selvfølgelig kongen (en spilleleder-person) og hans rådgivere, og du spiller en tapper ridder.

Mens I drager mod den del af Hareskoven der regnes for mennesketerritorie, kundgør kongen, at hans dronning snart vil føde ham en arvtager. Når det sker skal der holdes en højtidelighed, og i den forbindelse er det bydende nødvendigt at ypperstepræsten Kalmyr er tilstede. Ellers kan barnet ikke velsignes, og det lille kongedømme vil falde i unåde hos guderne. Desværre er det mange år siden nogen har hørt fra Kalmyr. Han bor alene i et gammelt tempel, langt inde i den dybe skov. Kun den ældste af ridderne kender ruten derud, og den er meget farefuld. Templet ligger nemlig i den del af skoven som orkerne i de seneste år har overtaget. Missionen er simpel: Drag ud til templet og bring Kalmyr med tilbage, hvis han da stadig lever...

Snart drager jeres tapre, lille skare afsted, efter at have lagt en simpel strategi: Du skal sammen med 10 andre krigere agere fortrop, og bevæge jer omtrent 200 meter foran de andre. Men I skal ikke holde jer til stien. Hvis I skal have chance for at forpurre et evt. baghold, bliver I nødt til at bevæge jer møjsommeligt frem i de meterhøje bregner der omgiver den smalle sti. Forårsvejret har gjort skovbunden mudret og glat og det er svært at bevæge sig stille, men frem kommer I da. *It's a dirty job, but somebody gotta do it.*

Et kort stykke inde i vildniset er I ved at slå en mystisk fremmed halvt fordærvet, indtil I opdager at det bare er den rejsende købmand Mack og hans livvagter. I undskylder mange gange, men først da I investerer i nogle af hans varer ser han gladere ud. Inden han drager videre mod elvernes territorier advarer han jer om, at orkstammerne i området er på krigsstien.

Glade og måske en smule højrostede bevæger I jer videre, da pludselig en pil fra en uset angriber rammer din sidemand der falder død til jorden. "I dækning!", råber du, men inden du har set dig om er fire af dine våbenfæller nede. Endelig er der en der får øje på angriberne. "Orker! Døøø.", råber han og kaster sig sværdsvingende ind i buskaset. Du og de andre følger trop, og snart har I nedlagt fire lede *greenskins*. Resten flygtede, men der vil sikkert ikke gå længe før de vender tilbage. I må haste videre.

I mellemtiden er købmanden Mack nået frem til elverne. Med sig bringer han masser af varer og rygter om løst og fast. Da han beretter om



mødet med en lille gruppe mennesker på vej mod Kalmyrs tempel, indser elvernes konge pludselig sagens sammenhæng. De har allerede haft et blodigt sammenstød med en orkhær, der var på vej til et slag (det afslørede en fange før de torterede ham ihjel...) i den nordlige ende af skoven - i samme retning som det glemte tempel. Elverkongen giver sine mænd ordre til at udruste sig til kamp.

Kalmyrs tempel ligger på en lille, overgroet bakketop, dybt inde i nordskoven. Da I langt om længe ankommer til templet er I yderligere svækket efter mødet med en drage og en lille gruppe sortelvere der flygtede, men som højlydt svor hævn. Til jeres lettelse er Kalmyr stadig i live, og ganske villig til at drage med jer til kongens hof. Før I drager afsted må I dog forsøge at helbrede de mange sårede krigere - Kalmyrs speciale. Han er netop ved at smøre en sær salve på din sværdarm, da der pludselig lyder råb inde fra skoven. Det kan kun være orker! Heldigvis fører en skjult sti ned fra tempelbakken på den anden side, men som i et mareridt ser I pludselig nogle velkendte skikkelser på vej *op* ad stien: Sortelverne! De må være fulgt efter jer og nu er I fanget som en lus mellem to negle. *Shit!*

Selvom det er en håbløs situation er der kun ét at gøre: I vil kæmpe til sidste mand. Kalmyr giver jer sin velsignelse, beder guderne om hjælp og finder så et gigantisk tohånds-sværd frem fra en kiste. Allerede mens I indtager jeres aftalte positioner, begynder angrebet. Orkerne stormer frem uden sans og samling, og med relativt få tab slår I den første bølge tilbage. Det er til jeres fordel at templet ligger på en bakketop, og jeres tunge sværd gør en god høst. Den næste angrebsbølge bliver dog langt værre! I små, koncentrerede grupper, stormer orkerne frem, mens sortelverne støttet af deres troldmand arbejder sig nærmere og nærmere. I er færdige!

Da lyder et kampråb bag orkerne. Et kort øjeblik stopper alle op, mens det går op for dig at det er elverne der kommer til undsætning. Med deres buer og slanke sværd bliver orkerne hurtigt nedkæmpet og de kujonagtige sortelvere flygter endnu en gang. Inden det sker, er deres troldmand dog død - det var dig, der kløvede ham i to.



Efter en kort oprydning, kan I endelig takke elverne, pleje de sårede og begrave jeres døde. Med en livvagt af både elvere og mennesker tør orkerne (de få der er tilbage) ikke angribe, og Kalmyr ankommer til sidst til kongens hof. Elverne bliver af kongen takket mange gange, en venskabspagt fornyes og han inviterer dem alle til at deltage i prinsessedåben - det blev en datter.

Mørket er for længst faldet på over Hareskoven, da du sammen med nogle af dine venner endelig drager hjem. Du fik en ordentlig én over nallerne af en uforsigtig ork, men ellers er du stort set uskadt. Du er komplet udaset, beskidt som ind i Helvede og kan knapt slæbe dig ind i S-toget, hvor to pensionister forveksler dig med en form for autonom heavy rocker, men orkerne fik klask - og det er fedt!



### SEMPER ARDENS

Hvis du ønsker at vide mere om Live-rollespil, kan du kontakte Semper Ardens ved:

Mads Jacob Worm Frederiksen  
Nørrebrogade 239, st.th.  
2200 København N  
Tlf. 3582 8702

Semper Ardens spiller fast d. 1. søndag i måneden, hvor de først samles kl. 10.00 på Hareskov station (tag linie H mod Farum).

Til sommer afholder Semper Ardens to scenariebegivenheder. Det første, "en SAGA fra evigheden II", bliver meget stort og finder sted d. 7-9 juli. Derudover afholdes en sommerfest, en "markedsdag", d. 4-6 august, hvor arrangørerne lover at det bliver rollespil, og *ikke kamp*, der bliver det fremherskende element.

# vanvid er magt

## BAGGRUND

Om Magi og Guddommelige Kræfter i Call of Cthulhu

af Merlin P. Mann

illustreret af Rune Christensen

Tak til Paul Hartvigsons "Numbers of Madness"

### MAGI-SYSTEM

Hvis du ønsker et system for hvornår investigators er åbne for magi, kan du lade dem slå terninger for det. For det første skal de have studeret magien, enten gennem mystiske værker eller gale mænds fortællinger, i 2d10 uger (modificér alt efter hvor kvalificeret kilden er). Dernæst skal de slå OVER deres Sanity minus Occult og Cthulhu Mythos. Du kan også selv fastsætte en procent-chance baseret på spilpersonernes kulturelle baggrund. Lykkes det ikke, må de fortsætte deres studier i yderligere 2d10 uger, men med en ny læremester eller et nyt værk.

"Ê"  
["Først eksisterede kun Kaos.."]  
Hesiod, Theogonien (7. årh. f.Kr.)

Kaos gennemsyrrer alt. Kosmos, vores egen ordnede verden, opstod af Kaos. Som fornuftsvæsner er vi ikke i stand til at fatte Kaos, og derfor benægter vi kaoskræfternes eksistens. Men når som helst kan disse kræfter påvirke vores indbildte naturlove, og så må vi kalde det for magi...

### KAOS OG CTHULHU

Magi spiller en stor rolle i Call of Cthulhu. Magi er når verden påvirkes af Kaos, der i korte øjeblikke ophæver naturlovene og gør det utænkelige muligt. Magi er mystisk, uhyggeligt og magtfuldt.

Det bliver dog så som så med mystikken og uhyggen, så snart spillerne får færtten af de magiske kræfter. Regelbogen introducerer et formelt og letoverskueligt system, hvilket normalt er sympatisk, men her risikerer man at magi hurtigt bliver et trivielt redskab på linie med shotguns og lommelygter!

Hvis du som Keeper gerne ville bringe mystikken og uhyggen tilbage i din kampagne, kan du lade dig inspirere af denne artikel. Lad mig straks understrege at jeg går udover H.P. Lovecrafts oprindelige oplæg til Cthulhu-myterne - det skader ikke spillet.

### TROLDMANDENS LÆRLING

Hvis man ønsker at udøve magi, skal man være gal nok til at erkende, at vores verdensopfattelse er utilstrækkelig - hvis ikke falsk. Det er en meget stor barriere at skulle overskride, især hvis man er opdraget i en moderne, naturvidenskabelig tradition, som de fleste spilpersoner i Call of Cthulhu er. Det sværeste ved at lære magi, er at kunne acceptere at det overhovedet eksisterer.

Når en spilperson får færtten af magien, er det op til Keeper at bedømme hvor stor hans eller hendes barriere er, og derfra beslutte hvor længe det vil tage personen at blive åben for de kaotiske kræfter. Som regel vil veluddannede, rationelle personer have sværest ved at opgive den materielle verdensopfattelse, mens personer der er opdraget til større accept af det åndelige (overtroiske folkefærd, okkultister etc.) vil have nemmere ved det. Dog må man påpege at selvom stærkt religiøse mennesker forherliger

det åndelige, vil de typisk have meget svært ved at acceptere et kaotisk livssyn.

Hvis det lykkes for en spilperson at gennembryde sin rationelle barriere, kan han begynde at virkeliggøre sine magiske kræfter. Han kan enten bruge sine egne indre kaoskræfter, eller han kan bede "guderne" om hjælp. Begge dele er naturligvis farlige for forstanden, især den sidste - guderne gør aldrig gratis tjenester!

### MAGIENS KILDE

Kaoskræfterne er hævet over vores logik og fornuft, og de er per definition umulige at forklare. Men vi



kan opleve dem, når det umulige sker. Jo mere vi giver afkald på fornuften, des mere af det kaotiske væsen kan vi opfatte. Og selvom vi aldrig vil kunne forstå det, kan vi forsøge at bruge det.

Magien ligger skjult i alting, og når en person er vanvittig nok til at lede efter den, vil han erfare, at der er to steder, man kan trække magien fra: universet eller sjælen.

Sjælen er blot en tilfældig betegnelse for de kaoskræfter vi selv bærer rundt på. Disse kræfter er så ufattelige, at mennesket som regel tilskriver deres gud ansvaret for sjælen. Desværre er der vanvidsfolk, der opdager sjælens sande potentiale, og de begynder at udforske og bruge den indre magi.

Kaoskræfterne omkranser også vores indbildte verden. Nogle af disse kræfter viser sig for os som væsner. I mangel af bedre kalder vi dem for guder. De er ikke

guder i religiøs forstand, men snarere manifestationer af den kaotiske verden, som altid har eksisteret. Med vores vanlige trang til at forklare og forstå tillægger vi disse guder vilje, tanke og

forstand, og hvis vi tilbeder dem og gør dem tjenester, kan de give os magt til at udøve deres kræfter her i vores verden.

## SJÆLENS MAGI

Når man vil udøve magi, skal man i kontakt med kaoskræfterne. Nogle af disse kræfter findes i sjælen, og hvis man vil udnytte dem, kræver det at man "bringer dem i fokus". Dette er en metode til at samle sine overnaturlige energier, og når man har gjort det, kan man "slynge" dem ud i omverdenen og forandre virkeligheden.

Det er naturligvis ikke ligetil at bringe sine kræfter i fokus, så Keeper bør hver gang afgøre om udøveren er i stand til det. Hvis man vil afgøre det med terninger, kan man udstyre en spilperson, der har studeret sjæle-magi, med en evne, som repræsenterer den måde han samler sine kaoskræfter på. Evnen tillæres, checkes og forbedres som alle andre evner. Her er et par eksempler på sådanne "fokusevner" - Base Chance står i parentes:

**MANTRA (Occult/5):** Et mantra er et ord, en sætning eller en følelse, som man gentager for sig selv så intenst, at man kommer i en slags trance, hvor man får kontakt med de magiske kræfter. Evnen skal checkes hver gang udøveren vil benytte sin sjæls kaoskræfter.

**FOKUS-MIDLER (Chemistry/5):** Man kan lave særlige bevidsthedsudvidende stoffer, som kan sætte een i kontakt med de indre magiske kræfter. Evnen checkes (af Keeper) når stoffet laves, men brugbarheden viser sig først ved indtagelsen. Alt efter hvor spilpersonen har lært evnen, kan Keeper afgøre ingredienserne, deres tilgængelighed, mængden en spilperson kan lave ad gangen og hvor hurtigt.

Hvor hurtigt udøverens kaoskræfter kommer i fokus afhænger af hvor erfaren han er. Hvis Keeper har udstyret ham med en fokusevne, kunne dens procentpoint afgøre hvor lang tid, der går. Et forslag: 1-25% = nogle minutter; 26-50% = ca. eet minut; 51-75% = nogle sekunder; 76-99% = automatisk. POW-checks kan være nødvendige for at holde koncentrationen, hvis man forstyrres inden man har opnået fokus.

Når fokus er opnået, kan man straks efter udøve sin magi. Man skal naturligvis have lært formularen først, enten fra andre eller fra en dunkel bog.

Ikke alle formularer kan kastes som sjæle-magi. Formularer der har med "guderne" at gøre kræver nogle helt andre magiske ressourcer. Keeper afgører hvornår sjælens kaoskræfter kan bruges, men som tommelfingerregel kan formularer med direkte tilknytning til mythos-væsner og guddomme (f.eks. "Grasp of Cthulhu" eller "Contact Deep Ones") ikke kastes med de indre kræfter.

## RITUALER

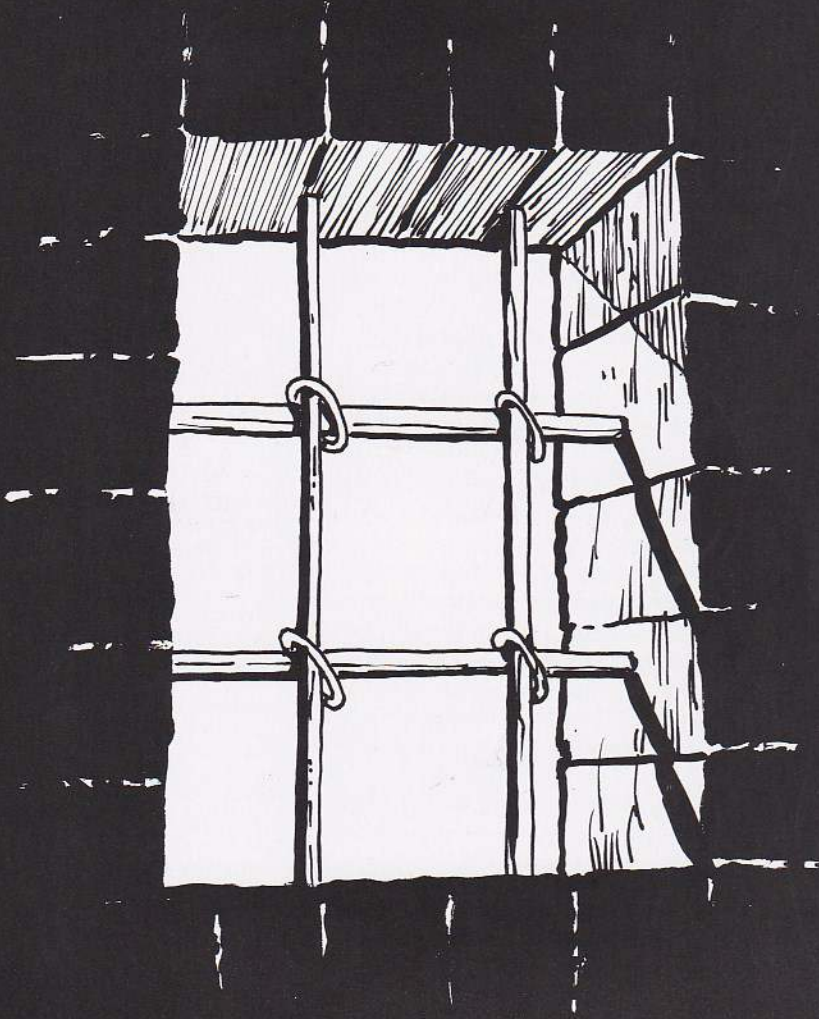
Normalt skal man lave et ritual, hver gang man vil udøve guddommelig magi, men det kan også lade sig gøre at bevare kontakten med gudens magi i længere tid. Det kræver større ofre og kan med tiden komme til at koste forstanden. Keeper kan afgøre at ritualet koster dobbelt Magic Points og 1 SAN-point per dag eller uge indtil kontakten slippes. Dernæst skal et nyt ritual finde sted for at genoprette kontakten.

## UNDERKASTELSE

Total underkastelse kan ordnes spilteknisk ved at ofre alle SAN-points og klare et Cthulhu Mythos. Keeper overtager spilpersonen og udstyrer den med magiske evner, der passer til offeret og situationen. Med et POW-check kan man bevare så megen SAN, som man har POW. Dermed kan spilleren fortsætte spilpersonen med de nye evner, men en dag skal resten af regningen betales!

## ET EKSEMPEL PÅ TÆRING

Et eksempel på varierende tæring kan laves med formularen "Shrivelling". Normalt vælger udøveren at investere et antal Magic Points (MP), som hver giver eet point i skade på offeret. I stedet kunne Keeper bestemme at udøveren skal slå en terning for hvor mange MP der investeres. Udøveren kan selv vælge hvilken terning han vil bruge, men hvis udfaldet er større end udøverens MP, vil han besvime og muligvis lide mental overlast - formularen vil som regel være uden effekt. Keeper kan også give mulighed for at bruge flere terninger, så udsvinget mindskes (eks. 2d4 istedet for 1d8), hvis personen er erfaren.



#### MYTHOS-VÆRK

Hvis du vil have en nem metode til at beskrive et Mythos-værk, kan du notere hvilke guddomme, væsner eller steder bogen fortæller om og hvor grundigt de er beskrevet.

Du kan vurdere informationerne med 1-5 stjerner: 1 giver overfladiske ("Cthulhu er i havet"), 3 giver tilstrækkelige ("Han sover i sin by, R'lyeh") og 5 giver udtømmende ("Sådan vækkes han - og sådan hér tager han det...!"). Hver stjerne repræsenterer ét point i Cthulhu Mythos. Hvis der er formularer i bogen, kan du lade Spell Mod. være lig med den relevante informations stjerner. F.eks. hvis "Cthulhu" har 4 stjerner i en bog, vil "Contact Cthulhu" have Spell Mod. +4.

#### GUDERNES MAGI

Det er i mangel af bedre, at vi kalder disse ældgamle, udødelige kaosvæsner for guder. De har ikke skabt verden og er ikke menneskenes "fædre". De er hævet over menneskelig erkendelse og de er ikke bundet af "virkeligheden". Vi er kun i stand til at tale om dem, fordi vi kan se deres magt - vel at mærke hvis vi tør.

Guderne udøver som regel deres magt gennem tjenere. Ingen ved hvorfor, men de finder sandsynligvis vores dødelige verden inderligt ligegyldig, og måske er det tjenerne, der nærer ønske om at påvirke virkeligheden. Uanset motiverne er det muligt at suge enorme kræfter fra guderne, men det kræver at man underkaster sig deres kaotiske væsen.

Hvis man ønsker at bruge gudernes magi, er man nødt til først at opnå kontakt med den pågældende guddoms kræfter. Nøjagtigt som med sjælemagi, gælder det om at bringe kaoskræfterne i fokus, men i stedet for at søge i sin sjæl, skal man nu søge i omgivelserne. Det gælder om at få samlet de kræfter, der står i forbindelse med guddommen.

For at bringe sådanne kræfter i fokus, er man nødt til at udføre ritualer. De kan vare lang tid og kræve flere deltagere, men det afhænger alt sammen af, hvilken guddom man beskæftiger sig med. Keeper kan også her vælge at udstyre udøveren med en fokusevne, der afspejler evnen til at gennemføre et ritual på korrekt vis.

Jo større guddommen er, des flere personer er nødt til at deltage i ritualet. Desuden kan det være vigtigt hvor og hvornår et sådant ritual afholdes. Hvis man søger kontakt med en guddom i havet, skal man naturligvis være i nærheden af vandet. Keeper afgører frit betingelserne for et ritual. Når de er opfyldt og når alle deltagere, eller eventuelt blot rituallets leder, har klaret deres ritualevne, er kontakten med guddommens kræfter opnået.

Før man kan bruge disse kræfter til at udøve magi, er man nødt til at underkaste sig guddommen, enten helt eller delvist. Når man blot ønsker at kaste en formular, beder man så at sige guddommen om at ændre ved virkeligheden. Til gengæld må man tilbyde guddommen et eller andet offer, enten mentalt eller materielt. Dette gøres som regel i slutningen af et ritual. Guden skal ikke "bruge" offeret til noget, men det viser personens underkastelse.

Man kan også vælge at ofre sin egen sjæl. På den måde underkaster man sig guddommen totalt, og det vil forvandle personen til blot en forlængelse af gudens kræfter. Personen behøver ikke at "handle" med guden, men er til gengæld underlagt gudens vilje - eller hvad personen tror er gudens vilje.

En total underkastelse vil som regel kun være overfor een guddom. Det kræver et intenst studie af guden og dens kræfter (herom senere). Guden kan udstyre personen med magiske kræfter og evner, så vedkommende ikke behøver at benytte formularer. Desværre betaler man med sin sjæl og forstand, medmindre man vil forsøge at snyde guddommen - et træk mange har måttet fortryde...

Guddommelige kaoskræfter kan bruges til al slags magi, og det er de eneste kræfter man kan bruge, hvis man vil udøve magi, der har direkte tilknytning til mythos-guder og deres tjenende væsner. Det er blandt andet alle "Call", "Contact" og "Summon/Bind"-formularer (medmindre der er tale om "independent races") og formularer hvori en guds navn optræder ("Dread Curse of Azathoth", "Fist of Yog-Sothoth" etc.).

#### MAGISK ENERGI OG GALSKAB

Når man udfører magi på baggrund af kaotiske kræfter, kan man naturligvis aldrig forudse, hvor mange kræfter det vil koste og hvor belastende det vil være for sindet. Det kan være gavnligt for stemningen, hvis Keeper forholder sig frit til de tal, der nævnes i regelbøger og scenarier i forbindelse med tab af Magic Points og Sanity.

En presset situation kan forøge tabet af Magic Points, men til gengæld vil magien også være stærkere. Tabet vil også være større, hvis udøveren i en grad er modvillig mod kaoskræfterne. Der vil derimod være meget mindre udsving, når man udfører ritualer, da man arbejder sig ind i en trancelignende tilstand, hvor man er i god kontakt med kræfterne. Det gælder også for

mere erfarne udøvere, hvilket man kan læse af personens fokus-evne.

Det påvirker selvfølgelig den mentale balance at være i kontakt med kaos, men også her bør Keeper vurdere situationen. Hvis konsekvensen af den udførte formular er meget voldsom, vil påvirkningen naturligvis være større. Det kræver også at udøveren kan gennemskue hvad magien har betydet.

Har man slået nogen ihjel med magi, vil tabet typisk være større, hvorimod et ritual med uoverskuelige følger umiddelbart vil give et mindre tab. I det sidste tilfælde kan Sanity-tabet til gengæld "igge og lure" til den dag, hvor det går op for udøveren, hvad det er han har gjort - og så gør det pludseligt ondt.

### DE FARLIGE BØGER

Det er som regel gennem ældgamle, forbudte bøger at spilpersonerne stifter bekendtskab med myterne. Her læser de sig til en større og større Cthulhu Mythos, men som Keeper må du give dem mere end blot et tal.

Når en spilperson læser et mystisk værk, bør Keeper først og fremmest selv slå det påkrævede Read/Write-check og undlade at oplyse spilleren om resultatet (hvis evnen forbedres kan Keeper sige det næste gang spilpersonen bruger evnen). I stedet kan Keeper fortælle om bogens indhold og lade slagets succes være afgørende for mængden af korrekte og ukorrekte oplysninger. Spilleren kan selv skrive disse oplysninger ned, men Keeper bør også gøre det, så han kan afgøre om andre bøger vil fortælle spilpersonen noget nyt.

Det kan være en stor fordel ikke at benytte de "kendte" Mythos-værker og istedet lave sine egne, eller i det mindste ændre navnene. Det er langt mere spændende og mystificerende at finde "Schlangenverehung im Religionen des Primitiven" end "Nameless Cults", og på den måde kan Keeper også selv bestemme hvad de handler om og hvilke formularer de kan indeholde. Det gør det meget lettere at inkorporere dem i eventyret.

Det kræver omtanke at afgøre om der er formularer i et mythos-værk og hvilke. Værket skal give fyldige okkulte informationer, før det kan tænkes at indeholde sjælemagi, og oplysningerne om en guddom skal mindst være tilstrækkelige, hvis værket med rimelighed skal beskrive gudemagi. Hvis en bog indeholder formularer, vil den sandsynligvis også fortælle om kaoskræfterne, og hvordan man kommer i kontakt med dem, medmindre værket er meget indforstået, som eksempelvis en gal mands trolddomsbog eller et værk med høj Cthulhu Mythos.

En spilperson, der er uerfaren i mythos og magi, bør selvfølgelig ikke have noget at vide om formularer. Først må han studere hele kaos-tanken, og når han har gennembrudt barrieren, kan han begynde at gennemskue de magiske anvisninger. Keeper bør for øvrigt også selv checke om spilpersonen lærer formularerne - og kun oplyse om dem, han har forstået. Resten finder han kun, hvis han læser bogen igennem een gang til.

### BEVAR MYSTIKKEN

Min artikel indeholder en del forslag, der involverer flere terningslag. Det er ikke min intention at forvandle Call of Cthulhu til et rulle-spil, men det er vigtigt at magien ikke er for let at gennemskue for spillerne. Terningslag er den letteste måde at gøre det på, men hvis Keeper kan fremstille magien overbevisende, kan han med stor fordel afgøre regeltekniske spørgsmål udenom systemet.

Motivet er nemlig at gøre magi så mystisk, uforudsigelig og spændende som muligt. Selvom man bruger et system til at styre magien, kan man godt skære ned på systematikken. Prøv at "rollespille" magiens kræfter og konsekvenser, istedet for blot at oplyse om tabet af Magic Points, SAN og så videre.

En god måde at frigøre sig fra regelbogen og systemet er ved at grundlægge dine egne bøger og magiske formularer. Find på nye navne og nye effekter - og lad dem variere gennem spillet. Kun tåber vil bemærke at "Necronomicon" og "Powder of Ibn-Ghazi" ikke optræder i din kampagne. Dem må du fortælle, at i Kaos kan alt ske...

Du bør også afgøre om bogen beskriver en fokus-evne og hvilken type magi, den indeholder. Du kan selvfølgelig notere hvilke formularer bogen beskriver, men pas på! Stemningen går totalt i fløjten, hvis spillerne ved hvor de skal lede efter bestemte formularer. Så er det bedre at afgøre det gang for gang, med udgangspunkt i bogens informationer.

Her er et par eksempler på beskrivelser:

DE VERMIIS MYSTERIIS:  
12% Mythos

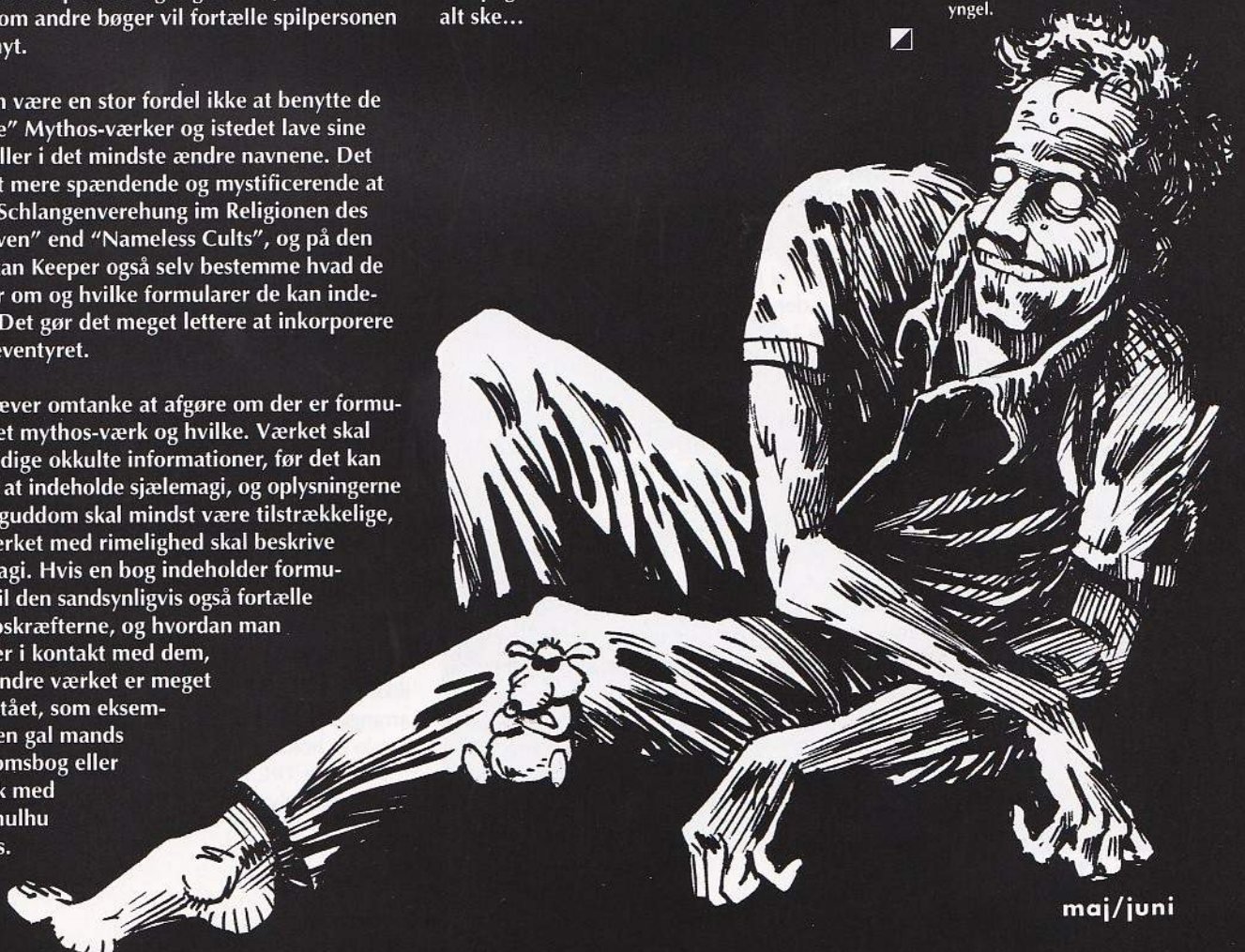
Hastur \*\*\* Star Vampires \*\*  
Byakhee \*\* Occult Rites \*  
Hounds of Tindalos \*\*  
Shudde M'ell \* Other Dimensions \*

I Øvrigt: Fokusevnerne Mantra og Gudemagi. En smule sjælemagi og en del gudemagi om flere forskellige guddomme.

R'LYEH TEXT:  
15% Mythos

Cthulhu \*\*\*\* Deep Ones \*\*\*  
R'lyeh \*\*\* Yog-Sothoth \*  
Gates \*\* Chaugnar Faugn \*  
Azathoth \*

I Øvrigt: Ingen Fokusevner. En del sjælemagi om Gates, og en hel del gudemagi om Cthulhu og hans yngel.



# CENTRALEN

ved p. hartvigson

centralen · fjorten

## FARAOS CIGARER

Faraos Cigarer holder åbent baglokale for Magic og andre kortspil hver dag i deres nye lokaler i Skindergade i København.

## BOG & IDE

Hver Onsdag 18-23 afholder Bog & Idé spilletage i Lyngby Storcenter med Magic, GW-spil og regulært rollespil. Entré 10 kr. for medlemmer og 20 kr. for andre.

## X3M NR. 3

X3M, Danmarks kritiske rollespilsblad, nr 3 kommer på gaden i Juni med artikler om bl.a. Essensen af Cyberpunk, Tatoveringer, Helsebyen Salem i Massachusetts og en reportage fra Københavns Rollespilmiljø.

- der er gået sprot i det...

I et tæt ræs for ikke at nå deadline på Fønix, er der blevet planlagt Danmarks-mesterskaber i Magic. Her er der præmier i tusindkronersklassen og USA-rejser på højkant. Men lad os starte med at se på almindelige kongresser og en Warhammer-liga i København.

## Warcon V, Grenå

Siden 1991 har Grenå haft sin egen Warhammer-kongres - Warcon. Fantasy Battle er hovedattraktion. Vinderen søndag modtager den efterfragede pokal "Monolith" og titlen "Wargor of Daneland" - der er også en sportsåndspræmie til Mr. Fair, samt malekonkurrence med flere kategorier. Regeltvister afgøres af et dommerpanel udpeget blandt deltagerne. Til afveksling bliver der også Warbands træf, 40.000, Epic, Magic, videoforvisninger osv.

Pris for deltagelse er 75 kr. med 10-20 kr. for enkelte måltider.

Kontakt: Christian BL Sørensen, Hovedvejen 225, 8361. Tlf. 4016 5194 eller Kent M. Hansen, Duevej 12, 8500 Grenå, Tlf. 8632 4252

## SPILTRÆF I JUNI OG JULI

Vor Frelser-Con er udsat til 2-4/6

Den gamle Frelser-con er udsat - men den foregår stadig på Christianhavns Gymnasium. Og den er stadig Københavns bedste bud for dem der mener at et spiltræf betyder hygge og stemning. Der er stadig de samme eventyr og begivenheder som omtalt i Fønix 7. Som noget nyt er der en midnatsmesse lørdag med rollespilsnak om, hvordan vi gør rollespil bedre.

Manden der ved ting: Kasper Bøgh, Edv. Griegsgade 1, 3tv; 2100 Kbh Ø - Tlf. 3120 4666.

## Côn-Dome, DTU, Lyngby v/ København 28-30/7

"Plads til alle spil" er mottoet for Côn Dome. Velkendte rollespil er AD&D, Shadowrun, Rolemaster, GURPS og Call - og derudover mindre kendte kvalitetsspil som KULT og Earthdawn. Blandt andre spil er kendinge som Magic, Jyhad, Space Hulk/Marine og klassikere som Titan, Axis and Allies, 1830, Acquire og det nye Robo-Rally. Et Live RPG-eventyr er også i planerne, men der mangler arrangører.

Der er folder ude midt i Maj. Den kan fås gennem kontaktperson: Sonny Urban, Kongedybet 19 5th, 2300 Kbh S. Tlf 3195 9350

Centralen takker Con-Dôme for at informere os i god tid!

## "De Udstødte" -

Contraventum udsat til 1-3/9.

I Fønix 6 fortalte vi om Contraventum Mingit, og besværet med at låne skoler i København. Contraventum søgte så fonde for at kunne leje, men så ville den valgte skole pludselig ikke lejes. Derfor er træffet udskudt til September for ikke at ramme eksamensperioden. Men Contraventum bliver værd at vente på! Blandt andet bliver spiltræffets Western-koncept udbygget - måske med Fritids- og Kulturforvaltningen som "mændene med de sorte hatte".

Læs mere om Contraventum i Fønix 9. Vi du være med på holdet bag Contraventum, kan du kontakte: Sune Schmidt Madsen, Dr. Dagmars Allé 18, 2th, 2500 Valby - tlf 3117 0855.

## Warhammer Fantasy Battle Liga (Storkøbenhavn)

Figur-spillerne i Storkøbenhavn kender ikke hinanden. Det vil WFB-ligaen rette op på med en hold-turnering. Deltagere tilmelder sig i hold af 3 mand, med hver sin 3000-points-hær. Holdets hære behøver ikke være samme race/alignment, men bør have et tilpas tåbeligt navn! Der er kampe hver uge, og opgaven for at være vært går altså på omgang mellem holdene. Hvert hold kommer med i samme antal slag - minimum 3, og der opsamles point undervejs.

Reglerne er fra WFB, Battle Magic, Arcane Magic og diverse Army Books. Der er dog visse turneringsregler, bl.a.:

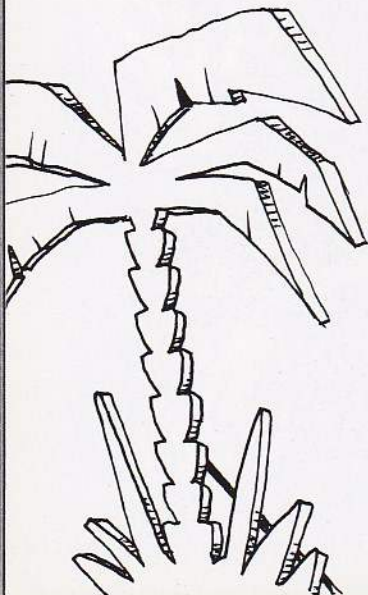
Ingen Flying Creatures

Mindst 30% af hær-værdien skal være regiment.

Allierede fungerer som en hær indenfor hæren Reviderede regler omkring pursuit.

Præmierne (sponsoreret af Bog & Idé) inkluderer årsabonnementer på White Dwarf og gavekort. Prisen for deltagelse er 45 kr. pr. hold. Hvis du ikke har nogle medspillere kan du ringe op til arrangørerne - måske er der andre der prøver at samle et hold.

Arrangør TRC (Taastrup Roleplaying Club) v/ Morten Bøgely, Fløngvej 25, 2640 Hedehusene, tlf 4216 1707.



## SIDSTE NYT:

### **Magic-DM (Maj/Juni)**

Danske forhandlere og lokale klubber står i kø for at lave et Magic-mesterskab. Lokale vindere går til DM i Odense med rejsen betalt og finalisterne herfra bliver sendt til Magic-VM i USA. Se annoncen side 29.

Folderen fra "The Battle" i Aalborg fik det til at sejle for mine øjne - turnerings-størrelser på op til 384 deltagere, præmier op til 20.000 kroner osv. - der er sgu' gået sprø i det!

Det næste bliver elite-divisioner og psykotiske forældre der pacer deres børn til at blive magic-hajer - en farlig udvikling. Heldigvis sidder de stadig ned når de spiller.

Turnerings-reglerne går ud på at man må opbygge decks efter den nye Revised Edition og de to nyeste supplementer (i denne omgang er det The Dark og Fallen Empires). Gamle hajer skal altså til at købe nyt. Under hele turneringen skal du kunne klare dig med et deck på 60 kort og et side-deck på 15. Udover Basic Lands, må du højst have 4 af hvert kort, og en 40-50 kort er forbudt eller begrænset til 1 stk.

I Aalborg, Lyngby, København og måske andre steder er der også turneringer, hvor alle Decks er tilladte. Og for de rigtige spillere - een, hvor de køber en uåbnet pakke + to Boosters og to Fallen Empires - og sammensætter decket på under en time.

Datoerne er følgende:

#### **København 12-14/5**

#### **Københavnsmesterskab i Magic the Gathering.**

Fredag: Turnering med uåbnede pakker:

Entré 125, incl. kort.

Lørdag og Søndag: Almindelige turneringer med dine egne kort: Entré 25 kr. for hver dag.

#### **Aalborg 2-5/6**

#### **The Battle på Mellervangsskolen arrangeret af Bog & Idé og TRoA.**

Også med Jyhad, Illuminati, Warhammer 40K, Fantasy, Epic, Blood Bowl - og et Live Vampire scenarie (Masquerade). Det har rødder i en kampagne, der jævnligt kører på Ålborg-natklubben Viva la Revolución.

#### **Odense i 9-11/6:**

#### **DM i Magic og Kortspils-træf.**

Vinderne fra de opsamlende runder mødes på Rosengårdsskolen i Odense (med 99% sikkerhed). Herudover vil der være almen Kortspils-træf med Jyhad, Illuminati, On the Edge, Dixie osv.

*Den skumle Kultist - bemærk hvorledes den stolte Ronni står i kamp-position, parat til at jage fjenden på flugt!*

#### **Yderligere oplysninger:**

København: Faraos Cigarer i Skindergade - tlf. 333 222 11.

Lyngby, Ålborg, Vejle: Bog & Idé lokalafdelinger: Se telefonnumre i annoncen på side 2.

Odense, Århus og andre steder: Landskoordinatør Hans Lauring, 6591 5598.

## **SKANDALE! RONNI BORTFØRT AF KULTISTER!**

På Fastaval var vor pornorotte Fredag Morgen forsvundet fra Eventyrernes Klub, og vi modtog et anonymt brev: "Vi har Ronny". Om Lørdagen fik Fønix så en høflig henvendelse fra en kultist-chef fra Cool Fish Delivery, om at de havde pågrebet den skyldige, der også tilstod efter en del pres.

Efter Fastaval fik Fønix venligst lov til at låne og fremkalde billeder taget af Cool Fish Delivery til dette nummer. Og hvad finder vi der? Et billede af en kultisk personage - et medlem af Cool Fish - der truer Ronni med en kult-kniv.

Bør vi finde os i at sådanne skumle personer truer noget af det, som vi har kært? At de påvirker unge mennesker til at tilstå skrækkelige gerninger? Brugte de lignende kultiske metoder til at tilkæmpe sig en Æres-Otto på Fastaval?

Ronni er påfaldende tavs efter den knurhårs-rejsende oplevelse. Dog mumlede han sammenbidt, men mystisk "Jesus built my hot-rod".

Hvad bliver mon det næste!





John P. -95

JOW, HØR NULIGE HER: DER ER SPILBUTIKKEN I NR. 35 I KÆLDEREN, OG OVENPÅ ER DER "MERCHANDISER", OG SÅ ER DER SE'FØLIG TEGNESERIEBUTIKKEN PÅ HJØRNET, HVOR DEN ALTID HAR LIGGET!





hvem sidder dér bag

# skærmen?

I disse tider hvor begreber som "Storytelling" og "terningløst rollespil" vinder stadig mere frem er der én ting der undrer mig. Skærmen! Nævn mig bare eet rollespilsystem uden **GM-skærm** - så modbeviser jeg tyngdeloven i mellemtiden. Og skulle der virkelig være et spil uden skærm, så kommer der garanteret en i næste måned. Alle til hobe, lige fra **ICE's** tabel-orgier og til de *noget* så frigjorte **White Wolf**-spil, svælger i smarte, flerfløjede, kæmpe paneler med tabeller trykt så småt at man behøver elektron-mikroskop for at læse dem! Denne sidste bastion for gammeldags regelrytteri - dette asociale bolværk - er åbenbart

karakter. Jeg lagde megen omtanke i udformningen, men løb hele tiden hovedet imod den væg der hedder "anvendelighed". Enten var de for høje eller væltede for let eller man kunne se igennem dem eller, eller... Jeg kunne blive véd!

Til sidst kom det til mig som i en vision: Skærme er rådne! (De er sure, sagde ræven...) Væk med det skidt. Derfor tillader jeg mig at sige, på trods af religionsforskelle og seksuel orientering, at for folk der tør se deres spillere i øjnene og levere varen 100%, er skærme et tabu; et fy-ord.

Nu vil nogen måske sige, at de har brug for skærmen til at skjule terningslag og kort over

## TSR nyeste "must" for spillerne er "Fighter-screens", "Priest-screens" osv. Hvis du køber skærmen, så har jeg lighteren...

umuligt at undvære. Nogle mennesker er samlet til nogle få timers hyggeligt samvær, og det første spilmasteren gør, er at stille en 6-fløjs massiv mur op mellem sig og spillerne. Hyggeligt!

Jeg husker alt for tydeligt min første **Viking Con**. Den DM jeg var udsat for havde ingen skærm selv, så i stedet brugte han lang tid på at opbygge en kopi af den kinesiske mur - af skolebøger! Efter i de første par år af mit liv som nørd at være stødt på den ene GM-skærm efter den anden, blev jeg efterhånden overbevist om, at jo større skærmen var - jo sejere var GM'en. Nørdens potensforlænger... Med det i tankerne tilbragte jeg lang tid med at konstruere mine egne skærme af mere eller mindre fantasifuld

kæmpedungeons, men ærligt talt: man skal være mere end almindelig klodset for ikke at kunne rulle terningerne med den ene hånd og skjule resultatet med den anden, og hvis kortmaterialet er så omfattende at man ikke kan nøjes med et hurtigt blik ind i mellem, så er man selv ude om det (ingen tvang dig til at købe **The Ruins of Undermountain II**...!)

Skærme er med til at skabe en fuldstændig unødvendig distance til spillerne og virker (på mig) dybt frustrerende. De dræber spillederens kropssprog fuldstændig og de frister til at fordybe sig i **kamptabeller** og dødsyge **modifiers**! Jeg vil godt opfordre alle DM'er, GM'er, Keepers og hvad I nu ellers kalder jer, til at sparke skærmene ned og være 100% til stede når I spiller. Lad bare skærmen ligge som reference. Den med at spillerne ikke må se DM'ens tabeller holder ikke ét sekund. Der er da ingen ordentlige spillere der er interesserede i lange talkolonner. Du kan altid bruge den til at slå op i, når det virkelig bliver nødvendigt, men heller ikke ét sekund før! Min erfaring er, at det kræver mere forberedelse, fordi man ikke har noget at skjule sin uvidenhed bag, men det er besværet værd. Rollespillet bliver mere intenst og det smitter af på spillerne at man hele tiden bevarer øjenkontakten og ikke sidder fordybet i modulet. Så drop facaden og husk at vejen til Helvede er brolagt med GM-screens...



## Light

Af Christian  
P.K. Sørensen

Illustreret af  
Palle Schmidt



# FROM RUSSIA WITH LOVE

## **BAGGRUND**

### **WATCH OUT, ARNIE OG SLY! IVAN ER TILBAGE MED SJOVERE SKYDERE!**

Skrevet af  
Ask Agger

Illustreret af  
Caspar Vang

**Tak til Christian P.K. Sørensen, Kristoffer Apollo, Asta Vellejus og gutterne i Fasta.**

#### **VIA PRUDENSIA**

Her er regeltekniske tal på våbene til Via Prudensia-systemet:

Forkortelser: NA (Nær afstand), KA (Kort afstand), MA (Medium afstand), LA (Lang afstand), SkH (Skudhastighed), Sm (Salve modifikation), AS (Angrebs styrke), InIm (Initiativ modifikation), Mag (Magasin kapacitet), SA (Semi-automatisk), og A (Automatisk).

#### **GURPS/BASIC RP**

Regeltekniske oplysninger til GURPS og Basic Roleplaying ved Nikolaj Lemche:

Forkortelser: DMG (Damage), SS (Snap shot), Acc (Accuracy), RoF (Rate of Fire) og Rcl (Recoil).

Efter murens fald ser en serie nye avancerede håndvåben dagens lys. Russerne har ikke sovet tornerosesøvn, men har i dybeste hemmelighed udviklet nye "sjove" våben.

Som spiller eller scenarie-forfatter, kan du bruge de nye våben til at sætte kulør på din nutids-kampagne. Våbnene kan du enten bruge som kernen i et scenarie (bryd ind i KGB's top-hemmelige træningskompleks og stjæl et eksempel) eller som et ekstra indslag ("til mordet på den svenske ambassadør får I udleveret denne nye lyddæmpede riffel"). I den virkelige verden er de nye modeller kun tilgængelige for medlemmer af de russiske specialenheder (Spetsnaz, MVD, faldskærmsjægere m.fl.) og efterretningstjenesterne GRU og KGB. Udenforstående med gode kontakter kan dog købe eksemplarer for hård valuta.

Men som spiller er du selvfølgelig ikke begrænset af forholdene ude i virkeligheden...

#### **DE MAGRE ÅR**

Der er enighed blandt fagfolk om, at Den Røde Hærs skydevåben er lige så gode som de vestlige. Det gælder de legendariske Kalashnikov-automatrifler, SVD Dragunov finskydningsriflen, RPG

anti-tank-raketterne og mange andre våben. Men på et punkt har russerne været sørgeligt fredsommelige og uopfindsomme - de har bedrøveligt få lette håndvåben.

Hvor Arnie, Sly og Callahan har kaliber .44 Automags, Heckler & Koch MP5 maskinpistoler og Ingram Mac-10 kuglesprøjter, så har stakkels Ivan og Boris kun sølle 7,62 mm TT-33 Tokarev og 9 mm Makarov pistoler. Det er svært at skaffe hardware til sin russiske spilperson uden at belaste landets betalingsbalance.

Men nu viser det sig, at flere gamle russiske våben, der af vestlige eksperter traditionelt har fået den nedadvendte pegefinger, har hidtil ukendte potentialer. Oven i hatten er en hel serie special-modeller, der hidtil har været hemmeligholdt, kommet for dagens lys.



## 5,45 MM PSM PISTOL

*Hellere lille og vaks end stor og doven!*

Denne halvautomatiske pistol er meget handy og så tynd, at den uden besvær kan skjules i en bukselomme. Den ligner den klassiske Walther PPK pistol (som 007 James Bond har brugt), men bruger noget så latterligt som 5,45 mm patroner - det kan sammenlignes med en salonriffel. For at træde i det er der tilmed kun plads til otte af de mikroskopiske bønner i magasinet.

Nye tests viser dog, at den lille, vattede pistol har ambitioner som en anti-tank-riffel: den lette 5,45mm patron er udstyret med en hård stålkerne og passerer på grund af sin ringe kaliber nemt gennem adskillige lag kevlar. I gennem-brydning overgår den vestlige 9 mm, .45 ACP og .357 Magnum våben.

PSM'en er altså et ideelt reservevåben, som er nem at skaffe indenfor grænserne af det gamle Sovjet. Den er aldrig blevet eksporteret og er derfor sjælden i udlandet.



## 9 MM P-7 GURZA PISTOL

*Russisk kryptonit-kanon!*

Til forskel fra tidligere russiske pistoler, hvor ammunitionskapaciteten er holdt under ti skud, så har dette våben 18 skud i magasinet - og hvilke skud! Ammunitionen er 9-26 mm med en voldsom krudtladning, der giver kuglen en meget høj mundingshastighed. Patronerne er special-designede til gennembrydning og har en kerne af wolfram (tungsten). De skulle kunne gennembryde 30 lag kevlar og to 1,2 mm titani-umplader på op til 70 meters afstand!

Alt i alt et habilt våben, der med sin slagkraft, store magasinkapacitet og gennemtrængnings-evne overgår populære vestlige modeller som Glock-17, Beretta 92F og Steyr GB. Er næsten umulig at skaffe udenfor de russiske special-styrker. Rygtet siger, at der snart bliver åbnet for eksport.

## 9 MM APS STECHKIN LET MASKINPISTOL

*Uskyldigt offer for fæle rygter!*

I 1950'erne lavede russerne et underligt våben til deres specialenheder: en tung pistol, der kunne tømme hele magasinet i én lang fuld-automatisk salve. Da våbnet hurtigt gik ud af produktion, opstod den fejlagtige opfattelse i vestlige kredse, at Stechkinen var ukontrollabel under automatild og generelt et dårligt design.

Det viser sig dog, at russerne stadig er glade for den trofaste Stechkin, der bl.a. benyttes af de berygtede og mytificerede Spetsnaz-enheder.



Receptionen var indtil videre gået strålende.

Bjarne Barsk smilede selvtilfreds og lod vagtsomt blikket glide hen over rummet. Gæsterne stod veldresserede i små grupper og gnaskede pindemadder på diplomatisk manér. Bjarne stod strategisk placeret bag ambassadøren, så han kunne overskue hele rummet. Han lod blikket glide op af benet på en forbigående servitrice og kløede sig i skridtet. Han mindede sig selv om at være mere forsigtig, næste gang han var på mission i Thailand.

"Jeg slår lige en streg," meldte han lavmælt til centralen gennem sin strubemikrofon. På vej gennem køkkenet bemærkede Bjarne et skab, der stod på klem. På trods af maddunsten kunne Bjarne lugte problemer. Han flåede skabet op og rettede sin pistol mod en nøgen kvinde. Et rundt hul mellem de smukke øjne talte sit tydelige sprog. Bjarne skulle lige til at kalde centralen, da hans blik fæstnede sig ved ligets lange ben. "Lort i carry!" skreg han og stormede gennem køkkenet.

Han var lige kommet gennem døren, da det skete. Ambassadøren, der var godt snaldret, skulle lige til at tage et glas fra servitricens bakke, da fire lave smæld høretes. Det var kun Bjarne, der bemærkede mundingsglimtene fra den lille pistol, hun havde gemt under bakken. Servitricen var allerede på vej væk, da ambassadøren rallende væltede ind over værtslandets kulturminister. "Jeg har sgu' brug for orlov!" tænkte Bjarne, da han hævdede sin pistol og trykkede af...

### Vul - lyddæmpet pistol

Type	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Inlm	Vægt	Mag
PSM	5/+6	10/+0	20/-4	40/-7	5	-	SA	2d4	3.0	+4	1	8 m
Stechkin	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4/7	-/-3	SA+A	2d6	0.8	+3	2	20 m
m. kolbe	5/+4	45/-1	100/-5	200/-9	4/7	-/-2	SA+A	2d6	0.8	+1	4	20 m
P-7 Gurza	5/+6	15/+0	30/-4	60/-8	3	-	SA	2d6+2	2.2	+3	2	24 m
Vul	5/+6	12/+0	25/-4	50/-8	4	-	SA	2d4	0.8	+4	2	6 m
Vintorez	5/+3	83/+1	250/-3	500/-6	4	-	SA	2d6+2	1.8	-2	8	10,15,20 m
Val	5/+3	66/+0	200/-4	400/-8	5/6	-/-2	SA+A	2d6+2	0.8	-1	7	10,15,20 m
APS	5/+4	25/+0	50/-4	100/-8	4/5	-/-3	SA+A	2d6	1.0	+1	7	20
SPP-1	57/+6	12/+0	25/-4	50/-9	4	-	SA	2d4	1.0	+4	2	4 e



"Endnu 4 år i stolen!" Tænkte regeringslederen, imens han smilede sit indøvede "landsfadersmil" til ære for pressen. Han lod blikket glide hen over den store menneskemængde og blev næsten rørt ved synet af parti-faner og begejstrede tilhængere. Mængden og de tusinde hjemme i stuerne fik et rørt blik, der også var indøvet, imens han tog tilløb til talen.

"Kammerater, venner.." nåede han at sige, før han mærkede et kraftigt ryk i den ene arm. "...sammen skal vi..." fortsatte han, mens han smilede til kameraerne og undrede sig. "...tegne...tegne f-f-fremtids..." Han måtte støtte sig til talerstolen, da et smertefuldt slag i mellemgulvet gav ham overbalance. "...s-sammen, men..ralle...alligevel forskel-l..." nåede han at fremstamme, før svælget fyldtes med blod. Sikkerhedsvagterne nåede næsten at gribe ham, da han faldt sammen over en partifane. Den skiftede fra rød til mørkerød...

**Vintorez - lyddæmpet riffel**

Regeltekniske oplysninger til Basic Role-playing.

Type	Shots/rd	Damage	Base chance	Range	Hit Points
5,45 mm PSM	3	1d6	20%	20	6
9-18mm Stechkin m. kolbe	2/auto	1d10	20%	20	10
9-24mm P-7 Gurza	2	1d10+1d6	15%	30	12
7,62mm Vul	3	1d8	20%	40	10
9-38mm Vintorez	3	1d8	20%	20	8
9-38mm Val	2	1d10	15%	100	10
9-38mm Val	2/auto	1d10	15%	75	10
5,66mm APS	2/auto	1d10	15%	50	10
4,4mm SPP-1	2	1d8	20%	15	10

**FØNIX**

Så sent som i '89 blev en bulgarsk agent arresteret i Holland med en skudklar Stechkin i sin bil.

Den svage 9-18 mm patron og den tunge pistol gør det relativt nemt at holde Stechkinen under fuldautomatisk skydning. Lyddæmpede Stechkiner blev brugt i 1979, da KGB stormede det afghanske præsident-palads.

Sammenfattende må Stechkinen karakteriseres som et effektivt våben, der passer godt i hænderne på agenter, terrorister og elite-enheder. Er eksporteret og udbredt i hele verden, men de tilbageværende eksemplarer er efterhånden slidt ned.



### 7,62 MM VUL LYDDÆMPET PISTOL

*Til den diskrete agent med sarte ører!*

En lille kompakt pistol, der har en indbygget lyddæmper. Ældre lyddæmpede pistoler har enten været til enkeltskud (Welrod) eller meget lange og lidet diskrete (Smith & Wesson Model 0 "Hush Puppy"). Vulen er halvautomatisk, har en acceptabel magasinkapacitet og er ikke længere end en normal pistol (under 20 cm). Hemmeligheden er den special-udviklede SP-2-ammunition, der benyttes. Vestlige eksperter kom første gang på sporet af ammunitionen, da man i liget af en afhopper fandt et ukendt projektil. I slagkraft skulle Vulen være sammenlignelig med den udbredte 9 mm Makarov.

Kort sagt: Vulen er den bedste lyddæmpede pistol, der er lavet. Udleveres kun til topagenter og kommer nok aldrig ud på verdensmarkedet.

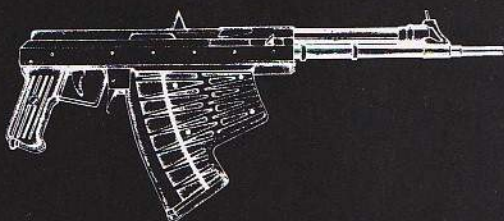


### 4,5 MM SPP-1 UNDERVANDS-PISTOL

*Hvis du ikke gider skylle akvarie-fisken ud i lokummet!*

Som APS undervands-riflen affyrer denne lette pistol tynde pile. SPP-1'en har fire løb, der ligger to og to over hinanden. Hvert løb er ladet med en pil og skal lades individuelt. Pistolen er udviklet som reserve-våben til dykkere og andet særligt personel.

Ideel til den badende agent i den klassiske "Nu skyder jeg dig! Hov! Du har jo gemt en pistol i karbadet! Bang!"-scene. Det er umuligt at skaffe våbnet udenfor det gamle Sovjet, og der er ikke produceret ret mange af dem.



## 5,66 MM APS UNDERVANDS-RIFFEL

*Oplagt julegave til den utålmodige fisker!*

Dette futuristiske våben er konstrueret specielt til at skyde gennem vand; fra vand til luften og fra luften ned i vandet. I stedet for et normalt projektil affyrer riflen en 120 mm lang nål. Den tynde nål flyver godt gennem både vand og luft og er særlig effektiv overfor kevlar-beskyttelse, som de fleste skudsikre veste er lavet af. APS'en er meget "handy" med en teleskopisk kolbe og er designet til specialenheder, der anvender dykkere.

Kort sagt: en lækker nyskabelse, der sætter kulør på kamp i og omkring det våde element. At få fat på en APS kræver masser af hård valuta og gode kontakter.



## 9 MM VINTOREZ & VAL LYDDÆMPEDE RIFLER

*Et must for den kreative diplomat!*

Disse to rifler med indbyggede lyddæmpere er baseret på det gennemprøvede Kalashnikov-design. Riflerne benytter en tung 9-38 mm patron, der ikke bryder lydets hastighed. Der findes to varianter af patronen: SP-6, der er et normalt helkappet projektil, og SP-5, der har en wolfram-kerne med en imponerende gennemtrængningsevne. Ifølge Røde Stjerne (Den Røde Hærs tidsskrift), skulle den på 200 meters afstand kunne gå igennem 6 mm stål.

Valen er designet som en automatriffel med en let foldekolbe. Den bruges af specialtropper og er sædvanligvis udstyret med kikkertsigte eller lysforstærkende sigte.

Vintorezen er lavet til skarpskytter. Riflen, der er halvautomatisk, kan hurtigt skilles ad og stoppes i en attaché-mappe. Er sædvanligvis udstyret med det samme POSO-1-sigte som SVD Dragunov riflen.

Med disse to våben er din agent godt kørende overfor modstandere med vestens lyddæmpede automatvåben. Der bliver muligvis åbnet for salg til udenlandske efterretningstjenester.



VAN 95

Cigaretskoddet trak en glødende stråle efter sig, før det ramte sneen og gik ud. Med frosne fingre fiskede Heinz en ny smøg op af brystlommen. "Scheiße!" mumlede han, da hans rystende fingre fik de sidste tre tændstikker til at falde ned i kanalens mørke vand. Han slængede MP5A3-maskinpistolen over skulderen og begav sig rundt om bygningen, mens han slog kuskelag.

Da han rundede hushjørnet, forventede han at se sin kammerat Fritz, der forhåbenlig havde ild. Fritz' sammensunkne skikkelse lå ved kanten af den brusende kanal. Hans mørke maskinpistol lå i den hvide sne et par meter væk. Heinz løb hen til skikkelsen, imens han uden succes prøvede på at få sin maskinpistol ned fra ryggen. Han spejdede panisk ud i mørket og vendte sin kammerat om. I brystet piblede blodet ud af tre små huller i kevlar-vesten.

En svag lyd ude fra kanalen fik Heinz til at se op. Han nåede lige at skimte en mørk silhouet under den urolige vandoverflade, før en byge af nåle gennemhullede hans skudsikre vest for derefter at perforere hans lunger, milt og lever...

**APS - undervands-riffel**

P.S. Det skal indrømmes, at mange af de oplysninger, der er brugt her, uden censur er taget fra det belastede amerikanske blad *Soldier of Fortune*. Det er min opfattelse, at dette blad, der ufrivilligt er enormt underholdende at læse, har et ret svingende forhold til sandheden. Du skal ikke tro på alt, hvad du læser...

Regeltekniske oplysninger til GURPS.

Type	Malf.	DMG	SS	Acc	1/2D	Max	Wt	RoF	Shots	ST	Rcl
5,45 mm PSM	Crit.	1d+2	9	3	100	1500	1,1	3-	8+1	7	-1
9-18mm Stechkin m. kolbe	Crit.	2d+2	10	3	200	1900	2,5	12*	20+1	10	-1/-2
			12	5			5		0		-1
9-24mm P-7 Gurza	Crit.	3d2+2(2)	10	3	175	2000	2,75	3-	24+1	10	-2
7,62mm Vul	Crit.	2d	9	2	150	1700	1,2	3-	6+1	8	-1
9-38mm Vintorez	Crit.	3d+1(2)	12	11	250	2500	8	3-	10+1	9	-1
9-38mm Val	Crit.	3d+1	11	9	250	2500	7	10*	20+1	9	-1
5,66mm APS	Crit.	3d(imp)	11	5	100	300	7	9*	20	9	-1
4,4mm SPP-1	Crit.	2d-1(imp)	9	2	30	150	2	3-	4	8	-1

# IMMORTAL

EN ANDERLEDES OPLEVELSE...

MICHAEL G. SCHMIDT ANMELDER DET NYESTE HORRORSPIL, IMMORTAL.

*Da jeg for første gang sad og bladrede i "Immortal: The Invisible War"-regelbogen, var min reaktion ret afdæmpet. Faktisk næsten ikke-eksisterende. Men det er nu også svært at blive ophidset over et nyt nutidshorror-rollespil, når man indenfor de sidste par år har set en ren invasion af disse på de hjemlige rollespilfronter. I flæng kan nævnes systemer såsom KULT, Nephilim, In Nomine (som dog ikke er udkommet endnu) og, selvfølgelig, hele World of Darkness-serien, der alle uden undtagelser er af ekstrem høj kvalitet.*

*"Hvordan skulle et nyt spil dog kunne leve op til disse rollespils-mastodoner", tænkte jeg og fortsatte straks derefter, "findes der overhovedet flere originale ideer til horror-spil?"*



ER DET SET FØR?

Baggrunden for et rollespilssystem, konceptet om man vil, er ofte det der afgør hvorvidt rollespillet sælger, dvs. om det faktisk kommer til at blive spillet af andre end dem der skrev og spilstede det, eller om det dømmes til for evigt at samle støv på Fantask's hylder sammen med klassikere såsom Chill, Buck Rogers og praktisk talt alt fra Leading Edge Games. Det er for det meste det man kigger på først som anmelder, da det trods alt er grundstenen - det der giver rollespillet liv.

I Immortal er konceptet ret enkelt. Spillerne er udødelige - væsner (ikke nødvendigvis af menneskelig form) som har levet gennem mange forskellige tidsaldre, og set verden udvikle sig omkring sig. I deres oprindelige former har de, skjult fra den voksende menneskelige bevidsthed, været både tilskuere til og aktører i en evolution, som de ikke på noget tidspunkt ville have forudset.

Men på et-eller-andet tidspunkt blev det simpelthen for meget. Som det også er et problem i White Wolf's Vampire-spil, viste uendeligheden sig at være for uoverskuelig, for lang. Kedsomheden overvældede de udødelige, der følte, at de havde prøvet alt, at der intet nyt og interessant var tilbage i deres verden. Derfor skabte de tilstanden **lethe** - en symbolsk rensning af sjælen. Når man træder ind i lethe glemmer man alt, sine uødelige minder, sine erfaringer opsamlet gennem århundreder & årtusinder, sin personlighed - og opstår som et nyfødt menneske (eller en **twilight**, som de kaldes af de udødelige). Man er ikke længere en udødelig, og kan derfor udforske alt påny.

Mange udødelige gennemlever en endeløs række cykli som mennesker - de fødes, dør, og fødes påny. Og hver gang bliver tavlen visket ren. Men på et-eller-andet tidspunkt "vågner" den udødelige - han/hun opdager, at han ikke er almindeligt menneske, men faktisk et udødeligt væsen, med magi-lignende kræfter. Og det er på det tidspunkt spillet starter. I Immortal er spillerne ny-opvågne udødelige, væsner der kun kan huske den eksistens de sidst har levet, men som ved, at skjult i deres hjerner, er minderne og erfaringerne fra en række andre liv.

DET SKJULTE SAMFUND

Samfundet som den udødelige træder ind i er en skønsm blanding af forræderi, magtspil og utallige intriger af varierende omfang. Og så er det skjult for almindelige mennesker! Men, hov, har man ikke set det før? Jo, som man også finder det i White Wolf's Storyteller-spil er der i Immortal "et samfund indeni samfundet". Et samfund, hvor de udødelige spiller deres spil i et skarpt-opdelt hieraki, og trækker deres tråde ud i det almene menneskelige samfund. I stedet for klaner eller stammer tilhører en spiller i Immortal en af 12 **prides**, hvor alle medlemmer af den samme pride deler fælles viden og specielle evner som de andre prides ikke har adgang til. Beskrivelserne af disse prides er velgennemførte, omend lange, og fyldt med anekdoter der gør dem levende for spillerne. Selv om et kaste-system med 12 forskellige retninger godt kan virke lidt overvældende i starten, er det faktisk ikke særligt svært at skelne dem fra hinanden, fordi forfatterne netop har sørget for gode, klare definitioner og meget kraftige kendetegn.

OPERA

Kræfterne som de udødelige besidder, og som netop distancerer dem fra os "almindelige" dødelige, bliver af menneskerne tolket som værende magi. Men, i modsætning til andre systemer, hvor magi for det meste opfattes som okkulte formularer, besværgelser og des lige, benytter de udødelige i



Immortal sig kun af deres vokale talenter - deres magi foregår nemlig via **serenades**. Som en anden Placido Domingo synger de udødelige deres overnaturlige kræfter ud i æteren! Det er en meget interessant ide, som i bogen bliver understøttet af både medicinske og naturvidenskabelige forklaringer, og den bevirker, at den ting som tit slår et godt system ihjel - det håbløse & urealistiske magi-system - ikke er at finde i Immortal. Når man kan godtage at englens sang i Biblen, kan jeg ikke se hvorfor man ikke skulle acceptere det her!

Et af de vigtigste ting i Immortal er spørgsmålet om hvordan man dræber en udødelig - for selvfølgelig må de da kunne dræbes. Og svaret dertil er ganske simpelt. Man hakker blot hovedet af vedkommende! Eftersom det er stemmelæberne, der fremkalder magien, er det i dem den udødeliges sjæl er placeret. Hvis man ødelægger dem, dræber man sjælen - og derved den udødelige.

### COMPUTER-TECHNOLOGY IS GOD?

Immortal er 100% computer-produceret. Hvad det vil sige i praksis er, at det faktisk er grafiske designere der har siddet og "designet" bogen - og ikke, som det ellers er sædvanen, "almindelige" tegnere og layout-folk i et nært samarbejde. Derfor er der heller ikke nogen "almindelige" illustrationer i Immortal. Alle billederne er retoucherede og "ændrede" fotografier og et utal af mystiske baggrunde svæver rundt for og bag teksten. Som et hele er det en glat, surreel og sexet oplevelse, der lægger meget vægt på skønhed og atmosfære, men som alligevel er ligeså brugervenlig som en Mac's interface. Jeg må nok indrømme, at jeg er imponeret. Det er sjældent at man ser computerskabte billeder af den kvalitet, som pryder Immortals sider - og endnu mere sjældent, at de finder vej til en rollespilsbog. R. Talsorian Games var derhenne af, med Silicon Valley-billederne i deres "Guide to the Net", men dette er simpelthen på et helt andet plan!

Men, men, men... I deres iver efter at lave bogen så smuk (billed-mæssigt) som muligt, virker det som om folkene fra Precedence Publishing har skortet på deres redigeringskrav. Et utal af typografiske fejl, og nogle direkte grimme ting (især ordforklaringerne der er placeret i små grå bokse på den nederste del af siderne skæmmer det gennemførte hele) bevirker, at spillet ikke virker helt færdigt. Heldigvis rører dette dog ikke ved spillets atmosfære eller generelle spilbarhed.

### PRØØØVVV DET!

Hvad der især gør Immortal anderledes, er en detalje jeg ikke har nævnt endnu. Nemlig det, at man i Immortal spiller sig selv! Nåh, tænker I så, jamen hvorfor skulle jeg spille et rollespil for at spille mig selv - det gør jeg jo til dagligt, og det er da ikke en speciel stor oplevelse? Fordi du ikke er den eneste person i din krop! Hver eneste gang en udødelig i lethe dør i sin menneskeskikkelse, bliver han født påny. Men den dødes sjæl forsvinder ikke bare fordi dette sker! Den døde person bliver til en **avatar**, en "gemt" personlig-

hed, der normalt opholder sig sovende i de bagerste dele af den nye persons hjerne. Nogle gange, især i forbindelse med stressede situationer eller ved serenader, kan denne hvilende person dukke op til overfladen og forsøge at tilkæmpe sig magten over din krop. Hvis den nuværende person taber denne magtkamp, bliver han smidt tilbage i sindet og bliver selv til en avatar. Hvilket originalt koncept! Nu har man muligheden for en gang for alle at bevise sine teatraliske evner overfor sine venner, idet man måske har 3-4 forskellige personligheder inden i sig, der dukker op ved skiftende lejligheder. Og ingen af disse tænker/taler/optører sig på den samme måde!

Immortal er et svært spil at komme ind i. Dels er bogen stor, og meget tung tekstmæssigt. Dels er der et utal af nye ord som skal lære i forbindelse med Immortal. Og dels er det meget personligt, eftersom man spiller sig selv. Men det kan ikke bestride det faktum, at Immortal er et suverænt spil. Og et jeg vil anbefale til alle der har lyst til at prøve noget nyt. Reglerne er veldokumenterede, og ikke til at skyde igennem. Kamp- og magi-systemerne er som de skal være, med den drejning på magi som jeg har omtalt tidligere. Og som pynten på kransekagen har vi en baggrundsverden så nuanceret, elegant bygget og spilvenlig at det næsten får mine øjne til at løbe i vand.

Køb det, læs det, spil det...



# HESTEN KOMMER FRA VEST

## reportage

Af Kristoffer Apollo  
Foto Mette Finderup

### JESPER SKOU PEDERSEN

De danske rolle- og konflikt-spillers nye landsformand er 22 år gammel og uddannet elektriker. Han blandede sig første gang i organiseret rollespil i 1993-94, da han var formand for Fasta i Århus. Jesper blev valgt ind i bestyrelsen, da Sleipner blev stiftet sidste sommer, og overtog kasserer-posten i slutningen af 1994.

Jesper Skou er rolle- og kortspiller, og siger, at han foretrækker rollespil med stort R - hvor historien og personerne er det vigtige: "Det er lige meget, hvilken genre eller system, det er. Bare det er spændende - eller sjovt."

Han er ikke længere tilfreds med sin elektriker-uddannelse og planlægger derfor at studere filosofi fra starten af efteråret. Sideløbende med det er han Sleipners ansigt udadtil. Jesper Skou Pedersen har nu **landsforeningens hotline** på tlf. 86 15 13 18, hvor han svarer på spørgsmål om Sleipner, spilkultur og kommunalt magtmisbrug.

### EN HOV PÅ SJÆLLAND

Efter generalforsamlingen har Sleipner fået bedre fodfæste på Sjælland. Den københavnske forening Erebor har endeligt besluttet at melde sig ind i landsforeningen, og Erebor's formand, **Bettina Stuhr Nielsen**, har lovet at prøve at sørge for, at alle sjællandske klubber får at vide, at Sleipner eksisterer.

Dansk rollespil styres af jyder. Det indtryk får man i hvert fald, når man ser på Landsforeningen Sleipners nye bestyrelse. På generalforsamlingen sidst i februar blev der nemlig kun valgt folk fra fastlandet ind i Sleipners ledelse.

Susanne Rasmussen planlægger at flytte til Skotland og trak sig derfor som formand for Sleipner. Hendes efterfølger blev **Jesper Skou Pedersen** fra Fasta i Århus, der tidligere var kasserer. Den nye mand på pengekasen hedder **Søren Parbæk** og kommer fra TRoA i Aalborg, mens de menige medlemmer af Sleipners bestyrelse nu er **Brian Nissen** fra RSK i Skærbæk, **Johan Danielsen** fra UKENDT i Ribe og **Martin Laursen** fra Aalborg.

Men det var trods alt ikke kun jyder, der en lørdag eftermiddag var dukket op i Fastas lokaler i Århus for at deltage i Sleipners første ordinære generalforsamling. Eventyrernes Kreds og Erebor, begge fra København, og FBO fra Odense var også til stede. Alligevel viser den nye bestyrelse klart, hvor Sleipner har fundet sit fodfæste. Landsforeningen er kendt og accepteret vest for Sjælland, men springet over Storebælt har vist sig svært. Det lovede den nye bestyrelse dog at gøre noget ved - eller som den nybagte formand spøgefuldt udtrykte det:

"Måske skal vi til at egnsudvikle København."

### ROLLESPILLETS INFOBAHN

Sleipners første år har stået i organisationens tegn. Bestyrelsen har først og fremmest brugt kræfterne på at skabe kontakter og skaffe medlemmer til Sleipner. Og i det næste års tid vil det stadig være information og organisation, der står øverst på dagsordenen.

Den afgående bestyrelse fremlagde et arbejdsprogram på 11 punkter, der næsten alle handlede om at skabe bedre kontakt klubberne imellem. For eksempel ved at lave kurser for scenarietforfattere, spilledere og kongres-arrangører - eller ved at få klubberne koblet på **Atlantis**, Sleipners database, der efter planen bliver oprettet gang i efteråret.

Programmet blev vedtaget uden den store diskussion. De fremmødte foreninger virkede tilfredse med Sleipners hidtige indsats og ønskede at fortsætte i samme spor.

"Arbejdsprogrammet er et minimum. De ting skal igang," kommenterer Susanne Rasmussen:



Den nye formand for Sleipner, Jesper Skou Pedersen, i færd med at lede efter undergravende virksomhed på Fastaval 1995.

"Men vi mangler arbejdskraft. Det bliver vigtigt at få andre end bestyrelsen til at lave noget."

Det samme refræn - mangel på arbejdskraft - hører man fra alle, der er med i Sleipner-arbejdet. De aktive har nok at gøre med at få foreningen til at hænge sammen - og ikke det store overskud til at arbejde med nye ting.

### UD I VERDEN

Det manglende overskud til nye ideer kan få Sleipner-folkene til at virke lidt visionsløse. Men visionerne er der - de ligger bare lidt i baggrunden til daglig. Den gamle og den nye formand siger samstemmende, at Sleipner skal være et trækdyr for godt dansk rollespil. Med streng under godt og dansk.

Susanne Rasmussen mener, at Sleipner skal gribe fat i de danske styrker:

"I det danske miljø er vi meget kvalitetsbevidste - og ambitiøse, hvilket jeg ser som en fordel. Vi har nogle scenarietforfattere, der er virkelig gode til at fortælle historier, og det kunne sådan set lige så godt have været et par danskere, der fik KULT udgivet. Omvendt skal vi også være åbne for andre ideer - for eksempel kan vi lære noget om at bruge musik i rollespil af de svenske spillere."

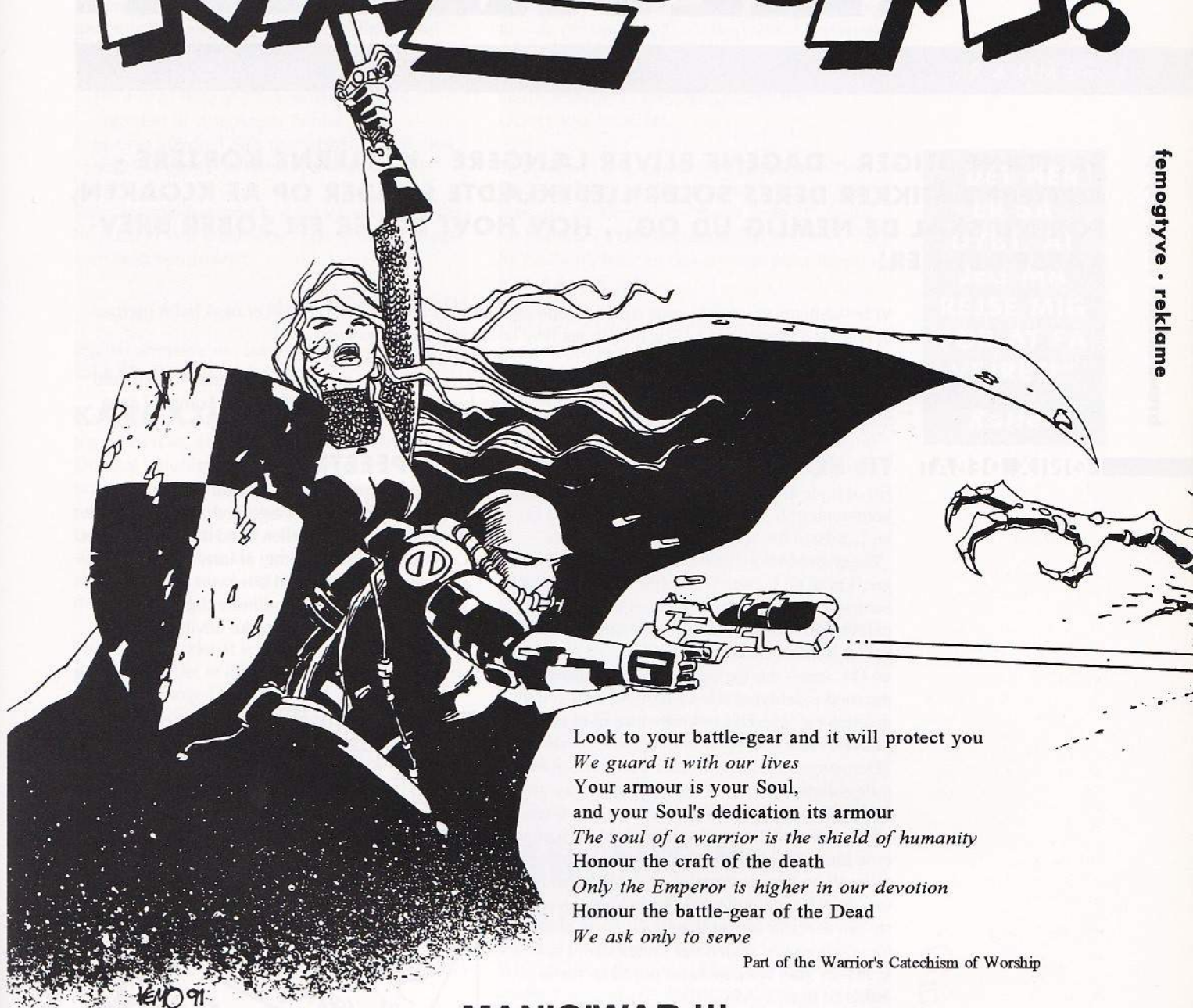
Jesper Skou Pedersen mener også, at Sleipner skal støtte kreativitet:

"Vi kan hjælpe med at gennemføre de vilde ting, der ser umulige ud ved første øjekast. For eksempel lave et live-rollespil, der foregår i hele Danmark. Men iøvrigt er Sleipner en åben forening. Den bliver, hvad medlemmerne vil have den til at være."



# KAZOOM!

femogtyve • reklame



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

## MAN'O'WAR !!!

Rotten Ronni forlader den synkende skude!

Eftersom Man'O'War er udgået og Games Workshop ikke fremover vil supporte spillet på nogen måde (De er så flinke hos GW!!!) holder KAZOOM! kæmpe-udsalg på Man'O'War produkter:

**50% fratrækkes ved kassen så længe lager haves!!!**

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

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

# BREVKASSEN

ved MM & RR

brevkassen • seksogtyve

**SAFTERNE STIGER - DAGENE BLIVER LÆNGERE - KJOLERNE KORTERE - ROTTERNE STIKKER DERES SOLBRILLEBEKLÆDTE SNUDER OP AF KLOAKEN, FOR NU SKAL DE NEMLIG UD OG... HOV HOV! DET ER EN SOBER BREV-KASSE DET HER!**

Vi beskæftiger os udelukkende med rollespil og kun på et højt, seriøst plan. Vi er også holdt op med at ryge og spise fed mad - og nu kan jeg ikke holde ud at lyve længere...

Brevkassen er total grebet af den forårskåde stemning, og vi er ikke de eneste. Læserne er i den grad vågnet af vintersøvnen, og vi svømmer i breve, som bier i blomsterstøv - lad os se at komme i gang.

FØNIX DEBAT

## TIL SØDE MERLIN & RASMUS

For at finde en god start på brevet her vil jeg ikke kommentere [...] hvor sejt eller dårligt jeres blad er. [...] (Bare for at være lidt anderledes, ikk').

Til gengæld vil jeg gerne et andet, langt alvorligere emne på banen: DICELESS ROLEPLAYING!! Ser man på en con-intro (hvilken som helst) og derefter ser nærmere på den lille under-headline kaldet "system", finder man i 75% (det er 1-3 på en D4, regel-drenge og piger) af tilfældene at der med fedter typer står systemløst, non-system, diceless etc. etc. **Det er kraftedme til at vomitere over.** Hvor fanden er alle reglerne blevet af?

Dengang undertegnede blev introduceret for rollespillets ædle kunst var der faktisk ikke andet end regler. Og det var ret trist. Men som årene gik forsvandt dette regel-ræs gradvist og scenarierne blev afholdt med en god portion ligedelt rollespil og terninger/regler. Men ak og ve. Det varede ej længe. Nu var folk pludseligt overbeviste om at regler (og terninger) var skabt af Satan (or whatever) og at den der brugte dem i sine scenarier **ville blive muteret om til en turtle inden to uger!** FIASKO!!!!

Hvad helvede er der galt med terninger og regler? De er da sjove at læse, og terninger kan man jo holde i hånden hvis coca-cola'en slipper op. Så gør os alle (!?! ) en tjeneste og prøv at gøre ligeligt brug af rollespil og terninger/regler. Det skader sgu ikke!

... Peter Green

(og nej, efternavnet er ikke stavet forkert).

## HEJ PEEETER,

Rollespillet gennemgår for tiden en stor udvikling, der lægger mere vægt på drama og mindre på terninger. Du fortæller, hvad du synes om det. Du må bare ikke glemme, at udviklingen ikke stopper her. Rollespil vil blive ved med at udvikle sig, og hvis du ikke indfinder dig med hvad som helst, må du selv påvirke udviklingen.

... Rasmus



Debat, spørgsmål eller annoncer kan snailmailes til:  
FØNIX BREVKASSE, c/o Mikkel K. Sørensen, Nørre Allé  
19D, 1., 224, 2200 KBH N eller e-mailes til os på  
Michael\_G.\_Schmidt@online.pol.dk.

## TIL FØNIX

Tak for ordene. Det var rart at få "en saglig bedømmelse" [...]. På trods af "at det er tydeligt, at X3M satser på en smallere målgruppe" [...] er det en imponerende ladning negative udtalelser, der er nedfældet i ikke mindre end fire anmeldelser af X3M #1.

- Hvorfor skriver 2 X3M folk for Fønix?
- Hvorfor er flere af X3Ms skribenter blevet opfordret til at skrive for Fønix?
- Hvorfor spilder Fønix fire skribenters tid med noget så ligeegyldigt som at anmelde X3M?

Sidst, men ikke mindst kan det være svært at se, hvordan vi skal bruge jeres "opbakning" til noget som helst konstruktivt.

*Med venlig hilsen, X3M*

PS: Var anmeldelsen blevet bedre, hvis vi havde kaldt bladet "Almindelig"?

## KÆRE X3M

Jeg synes ikke, at I har fået en fair behandling! Det skal naturligvis understreges at de enkelte udtalelser står fuldt for enkeltpersonernes egen regning, men sammensætningen er en klar fejltagelse. Selvom de tre Fønix-anmeldere hver for sig mener at kunne stå inde for deres udsagn, må helheden give et indtryk af intolerant og destruktiv kritik.

Fønix ønsker ikke at sende et sådant signal til sine læsere. Det er ikke vores redaktionelle politik at nedgøre nogen som helst. Alle skal have en chance, og hvis vi ikke kan komme med konstruktiv kritik, kan vi lige så godt holde vores kæft. Anmelderen Christian kalder resultatet for en brøler, som vi må tage ved lære af.

Der er kritik at udsætte på X3M. Men man kan kun lære at lave blad ved at gøre det! Jeg ved personligt hvilken tilfredsstillelse det er at arbejde på sådant et projekt - og hvordan det er at blive mødt med hån. Det skal ikke komme fra Fønix.

*Venlig Hilsen, Merlin*

*Det næste brev blev sendt til os anonymt. Det er ikke noget problem at være anonym i selve bladet, men når I sender breve til os, skal I altså skrive jeres navn og adresse, vi kan ikke stå inde for at bringe udsagn, vi ikke ved hvor kommer fra. Følgende brev kritiserer især Fønix, så vi gør en undtagelse - men for fremtiden vil vi ikke bringe anonyme breve! Det virker desuden utroværdigt at kritisere uden at sige hvem man er...*

## FØNIX

Jeg vil starte med det positive. Det godt at Danmark har fået sit eget rollespilmagasin. Det var vist det. [...] SÅ ER VI VED DET DÅRLIGE.

Jeg synes at der er begyndt en mindre klike-dannelse i dansk rollespilsamfund. **Fasta mod os andre.** Der er ingen tvivl om at Fasta sidder på nogle af landets bedste skribenter. Det er mere den udvikling, der er i Fønix. Det er den måde

Fasta(val) bliver omtalt på. Fra Fønix 7 side 6: "Fastaval er den mest spændende rollespilskon i Danmark, og måske i Norden". Det er da fedt nok. Jeg mener bare at Fastas dygtighed er ved at stige dem til hovedet. Det skulle ikke undre mig, hvis de om nogle få år, vil begynde at klasseinddele folk på deres con. Det ville være en meget uheldig udvikling i dansk con-kultur. VI MÅ UNDER INGEN OMSTÆNDIGHEDER UDELUKKE NOGEN.

Så tilbage til udgangspunktet: Jeg synes både Fastas og Fønix medlemmer har lidt af en "Her kommer vi"-mentalitet - "Passér gaden!". Se da for helvede på den tegneserie der er i nr. 7, "Farlig Fastaval", hvor en flok teenage piger løber efter Ask og Gimle.

Hvorfor fanden kan Fønix ikke tåle kritik? Hver gang nogen kritiserer noget i Fønix, om Fønix, Sleibner, eller Fasta bliver dette taget som personlig kritik. Grund: Flere personer sidder i alle tre ting. Dette betyder at en lille gruppe personer sidder på alle midler i dansk rollespils samfund. **Pressen (Fønix) - Pengene (Sleibner) - Prestige-Conen (Fastaval)** [...]

Hvad fanden har Fønix imod Magic? "Farlig Fastaval" hvor Otto (ham kommer jeg tilbage til) møder en Magicjunkie. Hva' er det for noget? Det er journalistik på højde med Bøvl Ugeblad. OTTO! Hvad er han egentlig symbolet på? Det må da helt være alle de dødelige sygdomme som Fønix bærer rundt på. [...]

Konklusion: Dansk rollespil stinker i øjeblikket som skedesekretet fra en sydarabisk skomager kvinde.

*Et sted i det mørke Jylland.*

## KÆRE ANONYME MØRK-JYDE

Jeg vil slet ikke blande mig i de problemer du har med **FASTA** og **Sleipner** - jeg repræsenterer ingen af delene selv - og det gør Fønix heller ikke. Til gengæld er vi et blad, der skal vejlede vores læsere, og det gør vi naturligvis ud fra vores egen oprigtige holdning. Fastaval er for tiden det bedste Spiltræf, og vi vil gerne anbefale det til så mange som muligt. Hvis du er uenig med vores smag, er det simpelt for dig at blive væk (så bliver der også tid til lektierne).

Hvad angår dine konspirationsteorier om Fønix, FASTA og Sleipner - hvor passer **CIA** henne i det hele?

**Otto** er en pingvin fra et gammelt Fastaval-scenarie - og har jo intet med Fønix at gøre. Det har til gengæld **Ronni**, som var hovedpersonen i den tegneserie, som du kalder dårlig journalistik - tjaa... vi havde faktisk regnet med at den ville blive opfattet som satire og ikke taget bogstaveligt.

*Et sted i det barske København.*

**"DET HER ER SÅ DYBT, AT JEG MÅ REJSE MIG FOR AT FÅ VEJRET!"**

**Rotten**



maj/juni

**Til brevkassens orientering:**

Her er et brev, som jeg har sendt til Bjarne Sinkjær. Jeg har mødt utallige af hans slags igennem årene, og holdt min kæft, så Bjarne-manden her er bare så uheldig, at han får møgfaldet for dem allesammen.

**VENLIGE BJARNE,**

Jeg har lyttet til dit brev i Brevkassen, Fønix nr. 7, og det følgende er reaktionen, når det aflyttede møder min erfaring og mit sind. [...]

Først vil jeg gøre følgende klart: Jeg har ikke længere nogen fast tilknytning til rollespilmiljøet. [...] Jeg taler her med den klarhed som afstanden giver. [...]

Jeg var redaktør af FASTAs medlemsblad "Gekko", da vi lavede et tema om fremtidsperspektiverne for det danske rollespilmiljø. [...] Idéen med en ansat i FASTA gik ud på at FASTA gratis [...] stille kontorlokale til rådighed, med kun én skummel bagtanke; at det var gavnligt for FASTAs miljø [...].

[...] Jeg ser to overordnede strategiske mål for Sleipner. At øge rollespillernes selvrespekt, så de bliver mere handlekraftige. At øge fordybelsen i og udforskningen af rollespillet [...] Opnås de to strategiske mål indenfor en tiårig periode, vil jeg anse Sleipner for en succes. [...] Nu er jeg nået så langt, at enten du, Bjarne, eller nogen andre begynder at tænke "elitært" og mener det som et skældsord.

[...] Med tiden vil nogen kunne leve af rollespilmiljøet - ligesom nogen kan leve af teater, film og tegneserie-miljøet - og det er der vel intet mærkeligt i? Eller hvad, Bjarne? [...] De af os (undertegnede inkl.) som ikke kommer til at leve af rollespillet, kommer måske til at bruge de erfaringer, [...] i et andet fag, et andet professionelt liv. Dermed vil rollespilmiljøet have **en Elite** og **en Bredde**, hvis man vælger at betragte det sådan. [...]

Dem som vil bruge hele deres liv på rollespil kan blive Elite, og dem der har en lidt mere afslappet holdning kan blive Bredde. Se! Det er en forbrugsfest som jeg ville glæde mig til, og Sleipner er medunderskriver på indbydelsen.

Du skriver: Først må idéerne være der, siden kan man proppe penge i projektet. Bjarne, jeg har en nyhed til dig - idéerne er der. Over det hele. I København, på Falster, i Aalborg, i Nordborg, i Skive - over hele landet er der gode idéer. Hvis det ikke er gået op for dig, så er rollespillere ofte kreative mennesker, og dertil hører at man får idéer. Hvad der mangler er penge. [...] Men det forpligter. Midlerne skal ikke gå til cola, chips og indkøb af det nyeste fra TSR, hvis det er det du er bange for. [...]

Bjarne, det er meget usportsligt af dig at kalde Sleipner udemokratisk og centralistisk. Sleipner har indtil videre valgt at hver medlemsforening skal have én stemme uanset størrelse. Og at Generalforsamlingen skal bestemme politikken for fordeling af Sleipners midler. [...] Hvad der derimod er skjult embedsmandsvælde og udemokrati, er at gøre vedtægter og lovgivning så kringledede at menigmand, har besvær med at forstå dem [...].

Bjarne, lad mig være oprigtig: når jeg læser dit brev bliver jeg først gal på dig, dernæst bliver jeg meget træt af dig. [...] Klokkerne siger: **ALARM! Alarm: En lyseslykker.** Han vil stikke en kæp i hjulet på at vi morer os, og leger godt. [...] Han er dum. Han skal bekæmpes. Nu må du forstå at dette ikke er noget jeg mener. Det er noget jeg føler. [...]

Nu håber jeg for dig, at jeg har aflyttet dit brev forkert, eller at du har været stærkt misinformeret, for ellers er du en **grumme kedelig ka'l** - en rigtig bogholder-personlighed som ikke fik lov til at lege med sin afføring som lille.

*Med vidunderlig ondsksfuld hilsen  
Troels Chr. Jakobsen, Århus*

**FØNIX FORUM**

Svære spørgsmål, hård research, ømme fødder - vi klarer alt for vores trofaste læsere! Velkommen til **Fønix Forum**.

**HALLO FØNIX**

Da jeg på X-con foreslog at det var tid til, at Danmark skulle have en organisation dedikeret til tilbedelse af pornorotten, blev jeg opfordret til at føre min idé ud i livet. Men jeg har to store problemer:

For det første: medlemmer. På trods af at Ronni er en sand mester, er der ikke så mange der kender til ham (i hvert fald ikke i Farum). Derfor har jeg i min vennekreds kun fundet én, der har lyst til at være medlem (jeg har dog tænkt mig at intensivere min prædiken af Ronnis ord, for dem der endnu ikke har set det neongrønne lys).

Mit andet problem er: Hvad skal en sådan fanklub foretage sig (udover at medlemmerne kan score sig noget "nerdchance")? Derfor denne appel til alle Fønix læsere: Skriv til mig hvis I vil være medlemmer eller har gode idéer. Min adresse er som følger (vedlæg venligst frankeret svarkuvert):

**Caspar Gregers Jensen**

**Nygårdterr. 231E**

**3520 Farum**

Ellers kan jeg også kontaktes pr. telefon (42 95 42 17, helst mellem 16 og 21). For øjeblikket er det hele ret meget på idé stadiet, men jeg satser på at vi en dag kan udgive rollespillet **RAT - The Sexual Rodent**.

*Venlig hilsen  
Caspar Gregers Jensen*

**KÆRE FØNIX**

Jeg har følgende spørgsmål:

1. I "Orcs in Space" manglede der numre på missions-opstillingerne. Hvad er hvad???
2. I "Et Værrer Cirkus" var der ikke stats til klovnen. Hvad står n/a for??
3. Hvordan udtales Krangor, og havde I tænkt jer at det var en slags Rom?

*Hilsner med ønsker om et godt blad fremover, Mads Andersen, Melby.*

**KÆRE MADS,**

Vi har følgende svar:

1. Det øverste kort hører til mission 1, det midterste til "Stormløb" og den nederste til den sidste mission.
2. Ja, det var et værre cirkus! Stats på klovnen er simpelthen faldet ud - her kommer de: M 4; WS 4; BS 3; S 4; T 3; W 1; I 5; A 2; LD 7. Artiklen havde vi for øvrigt med tak lånt fra det svenske blad, Centurion.
3. Man kan altid kende en fremmed på, at han udtaler det forkert! Krangor har selvfølgelig ikke noget med det historiske Rom at gøre, men det er her du kan hente din inspiration - læs f.eks. en masse Asterix.

*Med venlig hilsen, Merlin*

# KØB, SALG, BYTTE...

AF BRUGTE ROLLESPIL, BRÆTSPIL OG FIGURER.

HURTIGE LEVERANCER AF ALLE NYHEDER.

VI BYTTER GERNE MAGIC KORT...

## GEBYRFREIT

## POSTORDRESALG...

VI DÆKKER HELE LANDET.

BESØG OGSÅ VORES TEGNESERIEBUTIK.

# FARAOS GÅRER



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, LANGLØRDAG- 10.00 TIL 17.00

Wizards of the Coast's Distributør i Danmark bringer hermed mere nyt om dette års begivenhed i Magic the Gathering!

# DM i **MAGIC** The Gathering™

Over hele landet vil der være mulighed for at deltage i indledende runder som giver adgang til Finalen, der afholdes i Odense.

Vinderne af indledende runder vil få rejsen tur/retur til Odense betalt.

Vinderne af finalen bliver sendt til USA, til verdensmesterskabet.

Rejsen og opholdet bliver betalt.



**BIP™**

**Ring til BIP**

for at modtage vores informationspakke med regler og meget andet.

**Tlf. 45 87 04 45**

**Er du repræsentant for en forening?**

Så kan du ringe til hovedkoordinatoren for DM for at høre hvordan din forening kan afholde en lokal turnering i Magic the Gathering:

**Hans Lauring**

Dronningensgade 25B  
5000 Odense C

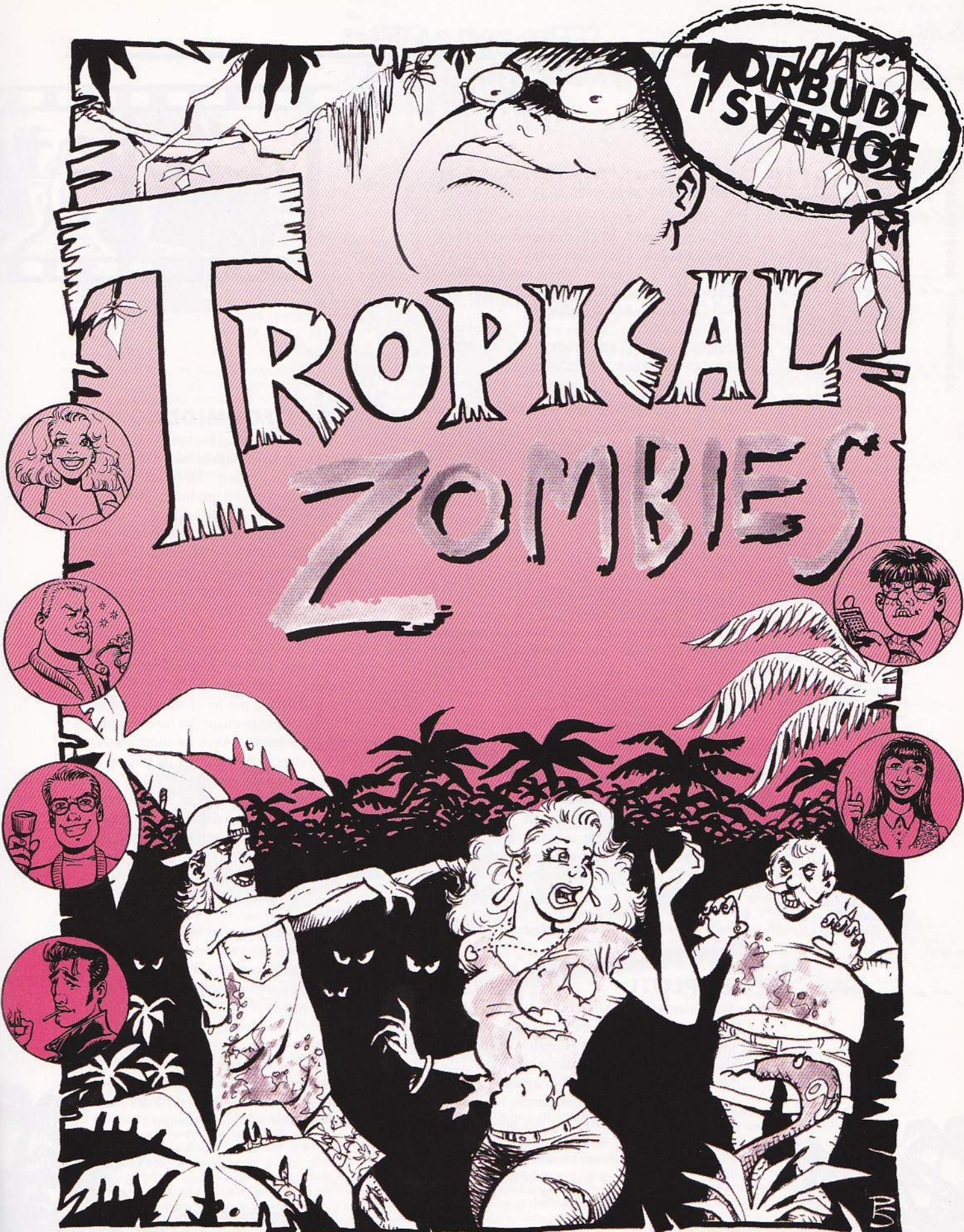
**Tlf. 65 91 55 98**

Du kan ringe til Bog&idé for at høre mere om denne begivenhed. Ring venligst på nedenstående tlf. nr.



**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



**RÆDSLERNES GRØNNE ZOMBIE-HELVEDE FYLDT MED SEX - VOLD - HÆRVÆRK**

FØNIX FILM PRÆSENTERER EN BLOMFELDT PRODUKTION EN HENRIK SYLOW FILM "TROPICAL ZOMBIES OF THE DEEP JUNGLE" JONATHAN GHEEK  
 JANET GOODGIRL MICHAEL GOODGUY MARY-LOU BIMBEAU JD SOM SIG SELV DUNC SOM SIG SELV MANUSKRIFT H. SYLOW ILLUSTRATIONER P. SCHMIDT

# TROPICAL ZOMBIES



## scenarie

TROPICAL ZOMBIES  
of the Deep Jungle

En kult-klassiker  
af Henrik Sylow

Revideret udgave  
af Rasmus Rasmussen

Illustreret  
af Palle Schmidt

### TROPICULT

Det startede som et splatterscenarie på Fastaval i 1990. Samme år blev det bragt i Rollespilsmagasinet Saga, men i løbet af fem år udviklede det sig til en kult-klassiker. Tropical Zombies of the Deep Jungle er et af de mest spillede, danske rollespilscenarier, og har været et hit blandt publikum siden det kom frem. Den oprindelige version blev skrevet af Henrik Sylow, også kendt som Ernst Blomfeldt, skurken fra Fastavals live-scenarier anno 1990/91.

Gennem de seneste par år har scenariet udviklet sig, blandt andet med Palle Schmidts noter til at køre splatter og Merlin Manns kliché-spilpersoner. De er alle med i denne reviderede udgave af Tropical Zombies of the Deep Jungle.

Join the cult!

SCENE 1-START, INTRODUKTION. HURTIGT NÆRBILLEDE EFTERFULDT AF PANORAMA.

Fortæller: Har du nogensinde siddet og set en totalt dårlig video-splatter, brækket dig over "skuespillerpræstationerne", krummet tæer over papmaché-effekterne og kørt lastbiler gennem hullerne i manuskriptet?

SCENE 1-MIDT, INTRODUKTION. ET VIEW UDOVER JUNGLEN OG HELTENE.

Fortæller: For så er du advaret, hvis du vil kaste dig ind i dette scenarie, der til forveksling ligner en talentløs og pinlig lavbudget splatterfilm, hvor spillelederen er instruktør og spillerne skuespillere. Der var naturligvis ikke råd til et manuskript, så replikkerne, scenerne og slutningen må improviseres. Kun én ting er sikker, en masse zombies skal komme væltende, flere legemsdele skal hugges af, nogle pigebluser skal flås i stykker og alle heltene skal opføre sig så åndssvagt, at ingen lægger mærke til det manglende plot. Og husk: en ordentlig splatterfilm lægger altid op til en fortsættelse...

Scenariet består af en tidslinie, hvor plottets gang skitseres, et par gode råd til hvordan man kører et splatter-scenarie og 6 udvalgte spilpersoner, der er lige til at kopiere og bruge. Det er ikke nødvendigt at bruge nogle regler for at køre scenariet, men du kan passende bruge Basic Role Playing-systemet, som også bruges til Call of Cthulhu.

Ha' en rigtig gyselig fornøjelse!

## ZE PLOT!

Spilpersonerne overlever et busuheld i junglen. De kommer til en skummel landsby og møder den gale (og onde!) **Dr. Heinrich Köster**; en læge der under Anden Verdenskrig arbejdede i den berygtede Snauswitz lejr. Nu arbejder Der Doktor videre med sine eksperimenter fra dengang. I gennem de sidste par år er flere lokale forsvundet sporløst. De er alle endt i Der Doktors fryserum. I 1985 skabte han sin første zombie, nu er han klar til den store test. Det er dette groteske mareridt vores helte rodes ud i...

## SCENE 1 : TIRSDAG FORMIDDAG

Den slidte bus hopper og bumper ned ad vejen. De seks amerikanske high-school elever kører igennem Amazonjunglen. Når ferien er slut, skal de hjem og skrive en stil om turen. Det skulle blive en tur for livet.

Det regner kraftigt og bussen er fyldt med stinkende fulde svenskere. Chaufføren bander, og forklarer at de må køre en omvej, fordi vejene her er for mudrede. Langsomt snegler bussen sig op ad en snæver bjergvej.

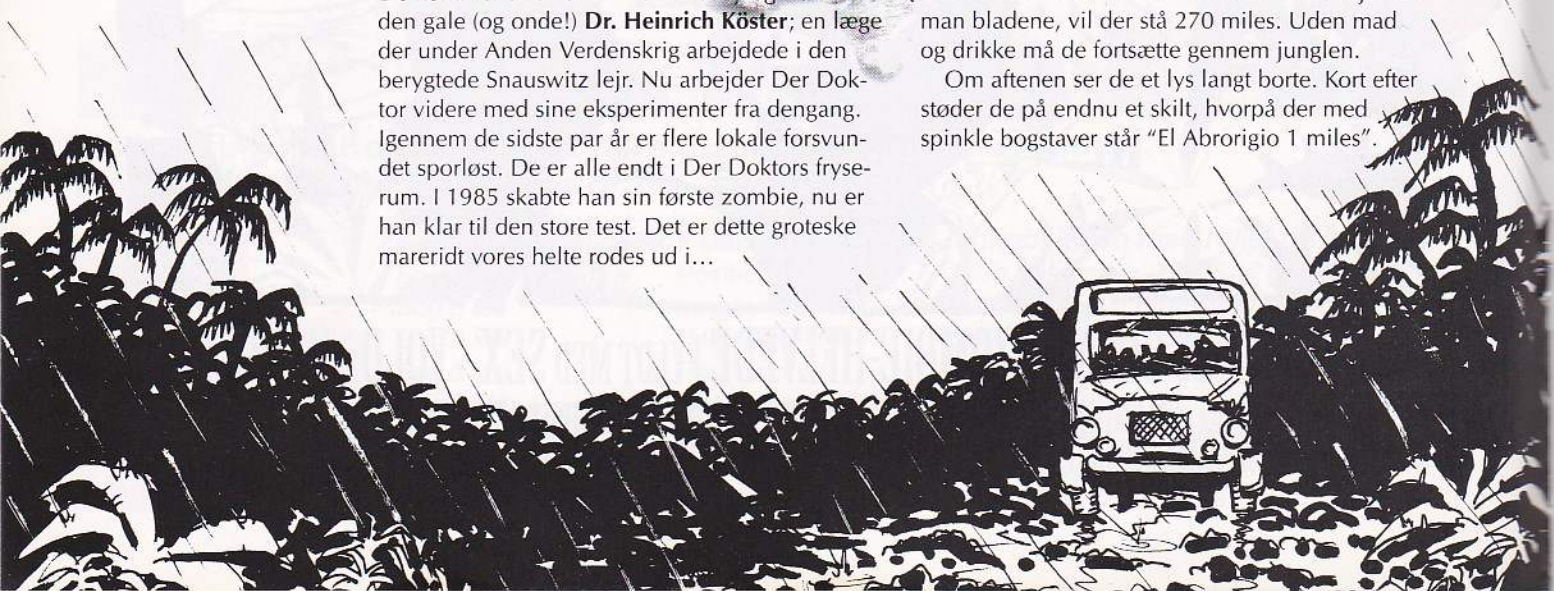
På vej over en bakke sætter bussen sig fast. De seks amerikanere er de eneste der er ædru nok til at stige ud og skubbe, så de må ud i regnen og stå i mudder til anklerner.

Mens de skubber, træder chaufføren på spejderen, og de bliver oversprøjet med mudder. Pludselig giver bussen et ryk og suser afsted. Da de seks kommer på benene, ser de bussen forsvinde ud over en skrænt. Bussen bliver mindre og mindre for deres øjne, for til sidst at forsvinde med bragen og knagen i det grønne helvede under dem. En fulgeflok letter, og de bølgende trætoppe falder langsomt til ro igen. De seks skoleelever står og glør lidt dumt på hinanden.

### El Abrorigio

Kort efter at spilpersonerne er kommet sig over at se deres svenske medrejsende styrte i døden, begiver de sig ud i regnen. Efter lang tids vandren finder de endelig et skilt. Nogle blade dækker det meste af skiltet, så det ser ud som om der står "El Ciudad Grande 27..". Men fjerner man bladene, vil der stå 270 miles. Uden mad og drikke må de fortsætte gennem junglen.

Om aftenen ser de et lys langt borte. Kort efter støder de på endnu et skilt, hvorpå der med spinkle bogstaver står "El Abrorigio 1 miles".





# TROPICAL ZOMBIES



**"J.D."**

**PART:** The Reckless Rebel  
**SEX:** Hetero  
**AGE:** 21  
**NATIONALITY:** Californian

**STR 15 DEX 13**  
**INT 11 CON 14**  
**APP 15 POW 15**  
**SIZ 13 EDU 10**

**Selected Skills**

Movie Clichés 65% Sit Casually on Motorcycle 55% "Weltschmerz" 75% Mechanical Repair 55% Camouflage 35% Sneak 45% Climb 40% Dodge 35%

**Selected Weapons**

Fist 55% (1d4 Dam) Switchblade 65% (1d4 Dam) Handgun .38 60% (1d10 Dam)

**Baggrund**

J.D. er den rodløse, unge mand, der søger efter en identitet i rundtosset verden. Han er små-filosofisk uden brug af for mange stavelser. Verden har været hård ved ham, og nu er han hård imod den. Han klæder sig i alt for store læder-jakker og har ligeså skodesløs omgang med kvinder, som med sin bryl-creme. Han sidder tit på sin Harley Davidson og ser eftertænksom ud, men ingen har set ham køre på den. Hans store forbillede er Luke Perry og en vis James Dean. Det faktum at der bag hans facade af sten banker et hjerte af guld, samt den endeløse række af klichéer han lægger op til, kan garantere ham overlevelse et godt stykke hen ad vejen.

**Citat**

"Crusoe had more friends - but I'm better-looking!"



**"Janet Goodgirl"**

**PART:** The Sensible Girl  
**SEX:** Only safe  
**AGE:** 23  
**NATIONALITY:** East-coast

**STR 12 DEX 14**  
**INT 15 CON 12**  
**APP 16 POW 15**  
**SIZ 13 EDU 15**

**Selected Skills**

First Aid 55% Library Use 45% Psychology 45% Sewing & Knitting 75% Moralize 70% Political Correctness 85% Hysterical Screaming 45% Spot Hidden 65% Listen 50%

**Selected Weapons**

Mace/gas-spray 55% (Special Dam: 1d2 + stun 1d4 rounds)

**Baggrund**

Janet er historiens forsigtig-lise. Hun er fornuftig, moraliserende og eksponent for familie-værdierne. Hun er en dødelig blanding af Emma Gad og Barbie-dukken. På trods af hendes totale utålelighed er hun altid vellidt. Janet bruger sin tid på godgørende arbejde og syning (hun syr alt sit tøj selv). I kraft af sin position som moralsk vogter, dydsmønster og nervøst anlagt uskyldighed er hun så godt som sikret overlevelse.

**Citat**

"Cigarettes can seriously damage your health!"



**"Jonathan Gheek"**

**PART:** The Nerd  
**SEX:** None  
**AGE:** 17  
**NATIONALITY:** Asian American

**STR 7 DEX 10**  
**INT 18 CON 9**  
**APP 9 POW 8**  
**SIZ 9 EDU 18**

**Selected Skills**

All Academic Skills 65% Role Playing Games 85% Computer Science 85% Video Games 75% Thai Chi 65% Goofy Laughter 75% Sneak 65% Spot Hidden 45% Dodge 40%

**Selected Weapons**

Rubber Band 45% (0-1 Dam) Bite 35% (1d2 Dam) Tai Chi 65% (Special Dam: makes opponent laugh - stunned 1d4 rounds)

**Baggrund**

Jonathan bærer tykke briller, iklæder sig stor-flippede skjorter og har altid kuglepen, notesblok eller regnemaskine ved hånden. Han er et omvandrede leksikon og omtrent lige så støvet og kedelig. Jonathans asiatiske herkomst skyldes udelukkende Hollywoods regler om minoritets-repræsentation i produktionerne. Hans fjollede grin, manglende situationsførmelse og kiksede tøj-stil sætter ham i fare for et relativt tidligt dødsfald.

**Citat**

"I'm not bothered by spots. I think they look nice!"



**"DUNC"**

**PART:** The College Hunk  
**SEX:** Masculine  
**AGE:** 22  
**NATIONALITY:** American as apple-pie

**STR 16 DEX 15**  
**INT 5 CON 17**  
**APP 15 POW 12**  
**SIZ 17 EDU 7**

**Selected Skills**

Spot Hidden 35% Sneak 40% Football Strategy 45% Beer Drinking 85% Cow Tipping 75% Drive Pick-Up Truck 70% Dirty Rhymes 55% Bad Language 85% Dodge 50%

**Selected Weapons**

Tackle 65% (1d4 Dam) Shotgun 55% (4d6 Dam) Handgun .45 50% (1d10+2 Dam)

**Baggrund**

"Dunc" er naturligvis quarter-back på skolens 1. hold. Hans far kom hjem fra Vietnam med skrammer på sjælen, men også en masse gode idéer til børneopdragelse. Der er to måder at gøre tingene på: The Hard Way og The Faggot Way - og Dunc er lidet tolerant overfor homoseksualitet. Hans fritidsinteresser er øl-drikning og cow-tipping (den ædle kunst i beruset tilstand at vælte opretstående, sovende køer!). Favorit-transportmiddel: Ford Pick-Up. Hans brovtende, berusede og hjernedøde attitude inviterer til tidligt dødsfald.

**Citat**

"PARTY ON, you faggots! >BURP< I'm wasted!"



**"Mary-Lou Bimbeau"**

**PART:** The Cheerleader  
**SEX:** Overdosed  
**AGE:** Young  
**NATIONALITY:** Southern Belle

**STR 10 DEX 15**  
**INT 6 CON 13**  
**APP 18 POW 13**  
**SIZ 13 EDU 8**

**Selected Skills**

Beauty Science 65% Shopping 85% Hysterical Screaming 90% Tear Clothes In Strategic Places 80% Spontaneous Posing 75% Senseless Giggle 75%

**Selected Weapons**

High Heels 75% (1d6 Dam) Nails 65% (1d4 Dam)

**Baggrund**

Mary-Lou bliver aldrig Nobel-prisvinder, men derfor kan man jo godt have en beskeden drøm om at blive center-fold en dag! Hun har allerede cementeret sin position som førende cheerleader, og for en sikkerheds skyld går hun i seng med alle, der påstår at være film-producenter - man ved jo aldrig, hvornår man rammer rigtigt! Mary-Lou brystmål er omvendt proportionalt med hendes intelligens-kvotient, hvilket nok skal sikre hende en god position i det amerikanske samfund. Desværre indbyder hendes promiskuitet, sparsomme beklædning og hang til stoffer til statuerende dødsfald.

**Citat**

"Like, Oh my Gaaawd! Like, what an awesome butt!"



**"Michael Goodguy"**

**PART:** The Ideal Son-in-Law  
**SEX:** Post Marital  
**AGE:** 21  
**NATIONALITY:** American

**STR 14 DEX 14**  
**INT 14 CON 14**  
**APP 14 POW 14**  
**SIZ 14 EDU 14**

**Selected Skills**

First Aid 55% Library Use 45% Listen 50% Psychology 45% Moralize 70% Athletic Moves 45% Swim 50% Personal Hygiene 65% Political Correctness 85%

**Selected Weapons**

Fist 55% (1d4 Dam) Fencing Foil 35% (1d6 Dam) Rifle 65% (2d6+3 Dam)

**Baggrund**

Michael er god, bund-reel og omtrent ligeså nuanceret som Barbies Ken. Han er altid på de svages side og kæmper, naiv som han er, altid for retfærdigheden. Michael er enhver svigermors drøm, og høflighed er hans mellemnavn. Han siger nej til rusmidler og kører aldrig uden sikkerhedssele. Selvom han er en konstant plage, kan alle vældigt godt lide ham - og han svigter aldrig en ven. Michaels anmassende venlighed, sans for amerikanske værdi-normer og evne til at få en morale ud af alt er en næsten sikker garant for overlevelse.

**Citat**

"Drinking can seriously damage your health!"

# TROPICAL ZOMBIES

Det meste af handlingen udspiller sig i El Abrorigio. Det er en meget lille by med en lille cantina, en butik, en kirke og ét lokumsskur. Resten af husene er små og faldefærdige, og befolkningen har ingenting af interesse. De taler portugisisk og en smule tysk, men har som regel ikke noget at sige. De passer sig selv og er ligeglade med, hvad der foregår omkring dem.

Indbyggerne i El Abrorigio kan fortælle, at der kommer en helikopter fra byen hver lørdag.

## Zum Blauen Bug

Det første sted de kommer til er cantinaen. Den ejes af en fed, gammel mand ved navn Hugo Sanchez, og hans halvfede kone Maria. Den hedder "Zum Blauen Bug" og er tilfældigvis indrettet med seks værelser på anden etage. Stedet er nydeligt indrettet i traditionel stil, maden er god og vinen er krydret. Drikkelsen består af Kaktusbrændevin, der indeholder lige dele træsprit og spiritus. Hvis heltene ser sig for, vil de dog opdage nogle tyske ølflasker, af mærket "Hoffmeister Bier", bag baren. Datoen på flasken siger 1948, men øllet smager helt friskt.

På Zum Blauen Bug vil spillersonerne høre om Der Doktor. Han vil kunne hjælpe dem, hvis de er kommet til skade, og desuden har han en CB-radio. Han kommer til byen hver formiddag, men bor i et hus fem kilometer derfra. Og hvis de spørger til de tyske øl, får de at vide, at de også stammer fra Der Doktor. Han beskrives som en god mand, der har gjort meget for byen og dens indbyggere.

## SCENE 2 : ONSDAG & TORSDAG

I de følgende dage har heltene mulighed for at snakke mere med de forskellige lokale. De besøger byens turistattraktioner og lærer mere om Der Doktor.

## Butikken

Byens eneste forretning drives af en gammel, senil, halvfed herre ved navn Julio. Butikken er fyldt med alle mulige mere eller mindre ubrugelige ting. Julio ved ikke hvad tingene koster, og kigger hele tiden i sin lille, blå bog.

## SJOVE TING FRA BUTIKKEN:

**Et VHS-kamera.** Ved nærmere undersøgelse kan man opdage et blodpletet navneskilt med navnet Adam West.

**Ure og Læderpunge.** Fra Casio til Rolex. Pungene er tomme, men ganske pæne.

Bag butikken gemmer der sig en gammel, slidt Mejetærsker. Den fungerer stadig, og kan bruges i slutscenen.

I kælderen gemmer der sig flere sjove ting:

**Creditcards.** Og andre personlige papirer (par, kørekort osv.) fra en række forskellige personer. Blandt navnene findes Adam West, Lucy West, Jörn Eriksson, Mary Eriksson, Daniel Jameson og Ernst Blomfeldt.

**Mærketøj.** Til både piger og drenge.

Der er mange spændende ting i butikken. Foruden grimme lamper og gamle kommoder, gemmer der sig også nogle nyere ting. Hvis heltene er grundige, kan de finde nogle sjove ting (se ovenfor).

Julio fortæller at han får sine ting af en ung mand fra byen, mod betaling i Chuc-Chuc planter. Hvis spillersonerne drikker ham fuld vil han fortælle, at han har fået nogle af de nyere ting af Der Doktor, som fik dem fra nogle venner.

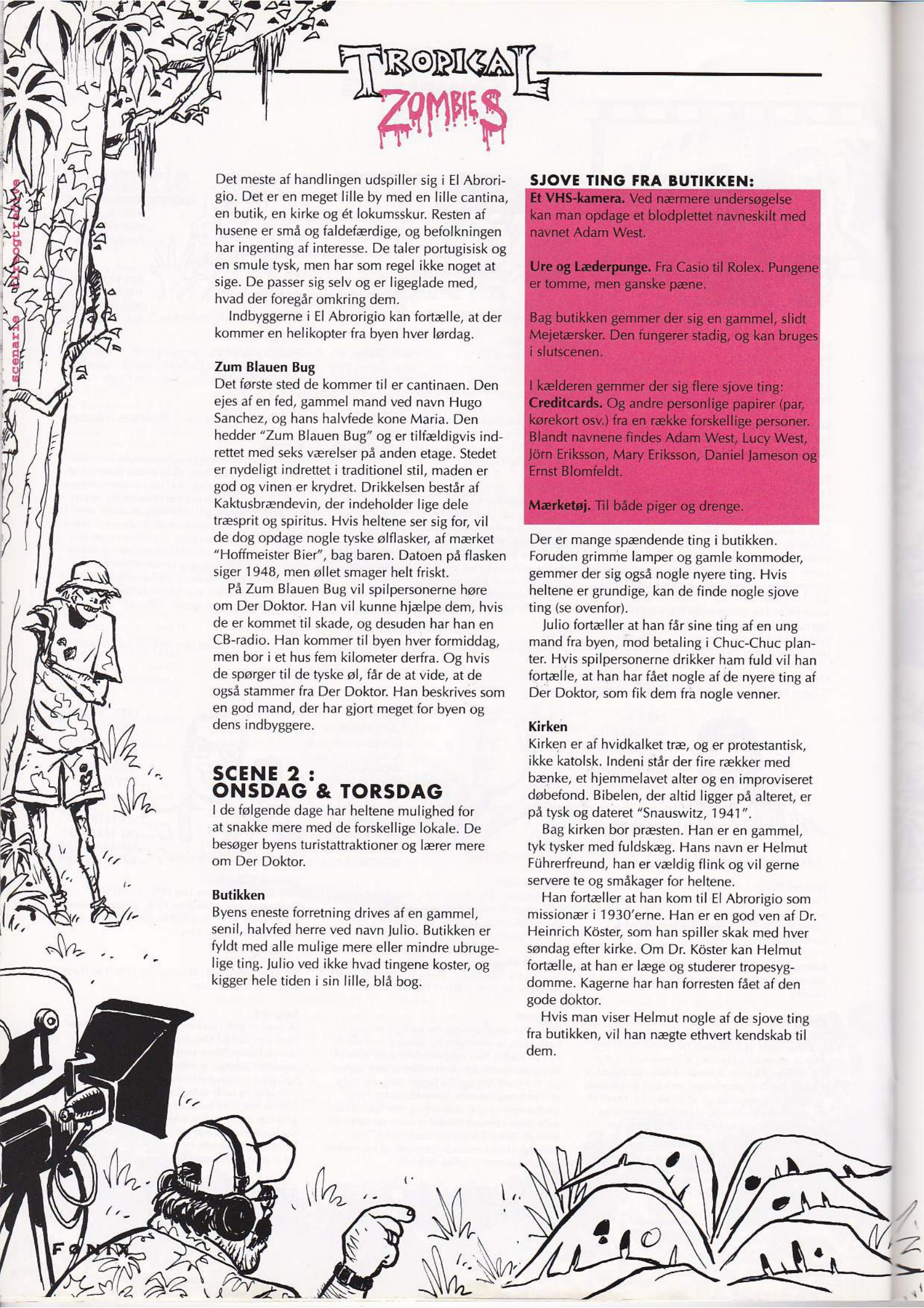
## Kirken

Kirken er af hvidkalket træ, og er protestantisk, ikke katolsk. Indeni står der fire rækker med bænke, et hjemmelavet alter og en improviseret døbefond. Bibelen, der altid ligger på alteret, er på tysk og dateret "Snauswitz, 1941".

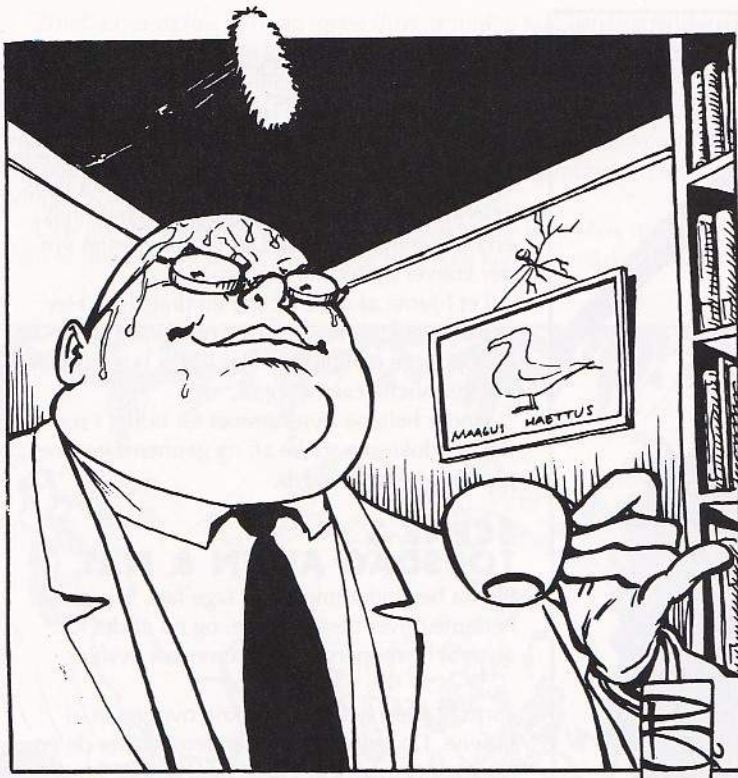
Bag kirken bor præsten. Han er en gammel, tyk tysker med fuldskæg. Hans navn er Helmut Führerfreund, han er vældig flink og vil gerne servere te og småkager for heltene.

Han fortæller at han kom til El Abrorigio som missionær i 1930'erne. Han er en god ven af Dr. Heinrich Köster, som han spiller skak med hver søndag efter kirke. Om Dr. Köster kan Helmut fortælle, at han er læge og studerer tropesygdomme. Kagerne har han forresten fået af den gode doktor.

Hvis man viser Helmut nogle af de sjove ting fra butikken, vil han nægte ethvert kendskab til dem.



# TROPICAL ZOMBIES



## DER DOKTORS HUS

Fra El Abrorigio går en smal sti til doktors hus. På halvvejen skal man over en gammel hængebro, der skrøbeligt dingler over en flod fyldt med glubske piratfisk.

Hytten ligger i en lysning og er ganske stor, sammenlignet med landsbyens huse. Der er en veranda, en stue, to soveværelser og et laboratorium. Ved siden af huset står doktors eget lokumsskur med et hjerte på døren. På husets bagside er der en nedgang til kølerummet.

Der Doktor er uhyggeligt fed. Han sveder konstant og er ekstremt nærsynet. Derfor bærer han altid briller på størrelse med hinkesten. Doktoren går altid rundt i stramt, hvidt tøj, kittel og et bredt, sort slips.

Han er vældig flink overfor heltene, og byder gerne på te og småkager. Han kan endda finde på at byde på en øl, hvis det ellers er varmt nok. Han fortæller gerne om sine studier i tropesygdomme og vil gerne vise sit hus frem. Til gengæld kender han heller ikke noget til de sjove ting fra butikken.

Hvis nogen spørger til de gamle øller, kagerne eller alle de andre friske ting doktoren har, vil han fortælle om sit fryserum, hvor han opbevarer alting. Der Doktor har også en assistent. Han er en yngre italiener ved navn **Lucio Fulci**, der kan beskrives som ufatteligt grim, halvfed og pukkelrygget.

## Stuen

Stuen er et lille værelse, med et sofaarrangement i midten og bogreoler langs væggene. Disse er fyldt med bøger om neuro-psykologi, hættemåger, genetik, fysiokirurgi, neurokirurgi, muskelfysiologi og fordøjelsessystemet. Ved den ene væg står også et

lille skrivebord med en skrivemaskine, en gramfon og en Wagner pladesamling.

## Soveværelserne

Disse er simple værelser, med en seng, et skab (fyldt med ens tøj) og en kommode. Ved siden af sengen står en Ole Lukøje lampe.

## Laboratoriet

Dette rum er på størrelse med stuen, men virker større. Her er ingen vinduer, og langs den ene væg står bunsenbrændere, kolber osv. på et langt bord. Under bordet står to 25 liters dunke med benzin.

Langs en anden væg står der masser af elektronisk udstyr, som f.eks. en bzzzz-maskine og en ping-maskine samt en generator. Midt i rummet står et operationsbord i metal, og over det hænger en lampe. Ved siden af bordet står et rullebord med kirurgiske instrumenter.

Hvis man leder længe nok, kan man finde en hemmelig lem under rullebordet. Det fører ned til doktors hemmelige fryserum.



# TROPICAL ZOMBIES



## Fryserum

Huset har to fryserum. Det ene er fyldt med ølkasser, konservesdåser og småkager. Det andet er hemmeligt.

I det hemmelige rum hænger et halvt hundrede lig på kødkroge, overtrukket med plast. På flere af kvinderne er der gjort tydelige indgreb (hak en hæl og hug en arm). Det er et frygteligt syn der kræver hysteriske pigeskrig.

I et hjørne af rummet står en dragkiste. Her gemmer doktoren sine noter om forsøg på at genopbygge mennesker. Her ligger bogen "Der Menschliche Faktor" også.

Finder heltene fryserummet for tidligt i scenariet, vil doktoren stikke af, og gennemføre sine planer fra junglens dyb.

## SCENE 3 : TORSDAG AFTEN & NAT

Herfra begynder tingene at tage fart. Skummelhederne bliver flere og flere, og nu er det for alvor at hovedpersonerne kommer i livsfare.

Torsdag aften lyder der et skrig ovre fra et af husene. Da heltene kommer derover, ser de en mandsperson, der er i færd med at æde en død kvinde. Dette er naturligvis en zombie. Han vil æde videre og kun angribe, hvis han selv bliver angrebet. Han kan kun standses hvis man smadrer hans hjerne, og han kan smitte andre med zombievirus ved at bide dem. Dette vil forvandle offeret til zombie i løbet af få timer.

Præsten vil straks efter denne grusomme episode kontakte doktoren, som kommer ind til byen for at undersøge fænomenet.

Zombien er omkring tredive år, veltrænet og på den ene arm kan man læse tatoveringen: I LOVE LUCY.

Hvis spilpersonerne stiller alt for nærgående spørgsmål eller har opdaget det hemmelige fryserum, vil Der Doktor sende sin perfekte skabning efter dem. Det er zombien Ilse, som han vil sende om natten for at myrde heltene. Hun vil virke ganske smuk og forførende, indtil hun smider tøjet. Så vil den uheldige spilperson opdage, at hun er syet sammen af forskellige dele fra flere lig.

## SCENE 4 : ZOMBIESTORM

På nuværende tidspunkt burde et par af spilpersonerne være ude af billedet. Dette er klimaks og slutningen på filmen.

Fredag d. 13, kl. 20:00 starter den onde doktor sin zombiestorm. Tidligere forsvundne lokale beboere dukker op igen og forvandler hurtigt halvdelen af El Aborigios befolkning til zombies. Resten bliver ædt. Senere dukker flere zombies frem fra byens kirkegård.

# TROPICAL ZOMBIES

Zombierne vælter frem og ingen flugt er mulig. Kun de mest sindssyge forslag fra spillernes side kan redde dem. Zombierne kan bombarderes med kokosnødder, ølflasker eller gamle cykler. Kulisser kan væltes ned over dem, eller de kan fyres af i bøjede palmetræer. Man kan også hakke zombierne ned med mejetærskeren, der vil sprede dem i stumper og stykker, indtil den bryder sammen - midt i en klynge zombier.

Den eneste mulighed er at søge mod doktorens hus. Hvis spillerne ved han er skurken, vil de slå ham ihjel; hvis ikke kan han måske hjælpe dem?



Hos Der Doktor sker der følgende: Assistenten er død, idet det var hans livskraft der fik Ilse på benene. Dr. Köster har låst sig inde på sit laboratorium, hvor han vil forsvare sit liv og sine notater. For at stoppe zombierne må heltene ødelægge doktorens hjerne, da det vil få alle zombierne til at falde døde om igen.

Men det er lettere sagt end gjort, for i doktorens hus venter den sidste, og største, udfordring. Her støder heltene på de svenske turister, de rejste sammen med i begyndelsen af scenariet. De er rådne, smadrede og sultne, og først når de er ude af verden, kan Dr. Heinrich Köster få sin tur.

Inde på doktorens laboratorium bryder ting i brand, og mens doktoren nægter at dø, nærmer ilden sig benzindunkene. Først når hans onde hjerne ødelægges dør han, og i samme sekund som den sidste spilperson forlader huset, sprænger det i luften.

Samtidig med at de overlevende betragter røgen lette, kryber de første solstråler ind over junglen. I det fjerne høres lyden af en helikopter.

## DEN RIGTIGE SPLATTERSTEMNING

Dette scenarie er opbygget som en rigtig b-film. At spille det, bør give den samme fornemmelse, som den du får når du ser en splatterfilm. For at få den rigtige stemning frem, kan man benytte sig af flere forskellige tricks. Først og fremmest skal det hele køres filmisk, dvs. med slowmotion, dårlige kulisser og film-kiks.

For eksempel kan en mikrofon pludselig stikke ned i billedet, eller man kan se kameramandens skygge på væggen. Zombierne er dårligt sminke- og landsbyen ligner en model.

På grund af det lille budget, dukker de samme skuespillere også op flere gange. Bartenderen i "Zum Blauen Bug" vil til forveksling ligne buschaufføren, og senere dukker han op med farvet overskæg og runde briller som ejeren af butikken. Af og til kommer han til at blande rollerne sammen.

"Skuespillet" kan træde frem på flere måder. Hvis spillerne ikke rigtigt ved hvad de skal sige eller gøre, kan en biperson spytte replikker ud, som skuespillerne tydeligvis har glemt (hvor bor Der Doktor? eller, hvad mener de med, at de ikke har nogen øl?). Dialogerne må gerne lyde som om de bliver læst op af et dårligt manuskript. Også selv om et sådant ikke findes. I ekstreme tilfælde kan spillelederen bryde ind med et "Cut!" og scenen kan tages om.

Man kan bruge nogle sideklip for at understrege stemningen. Hver gang spilpersonerne går forbi kirken, ser man et nærbillede af kirketårnet og et tordenskrald høres. Ude i junglen lyder vilde brøl fra løver og tigre, og man kan ikke gå til ro, uden at finde et krybdyr på værelset. Alle den slags scener akkompagneres af hysterisk underlægningsmusik.

Selvom spilpersonerne ikke er til stede, skal de stadig følge med i noget af handlingen. F.eks. hvis heltene har været nede i den onde doktors hemmelige fryserum. Ved aftenbordet taler de om, at det var godt de ikke blev opdaget. Klip til doktorens fryserum, hvor denne finder nørdens digitalur liggende på trappen. Klip tilbage til spilpersonerne, hvor nørdens spørger, om nogen har set hans ur.

Ved at køre scenariet på den måde, kan man spille det igen og igen. Det betyder ingenting, at spillerne kender plottet eller ved hvem skurken er. Det er ligesom at klatre en videofilm på, som man har set utallige gange før.



## reportage

Redigeret af  
Paul Hartvigson

X-con er anmeldt af Sune Schmidt-Madsen. Han kørte Warhammer Battle på X-con, og arrangerer Contra-ventum Mingit spil-træffet i September.

Søs Uth har skrevet om en hyggelig oplevelse i Viborg i starten af Marts.

Fastaval-billeder af Anders Trolle o.a., tekst af Paul Hartvigson.

Med base i Eventyrernes Klub foretog Fønix "Rotto-afstemningerne". Vredste Unge Mand gik til Ernst Jensen, Fastavals Officielle Syndebuk.



FØNIX

# SPILTRÆF-ANMELDELSER

## GENNEMSKUELIGHED...

Hvad foregår der her, og er der noget I ikke fortæller os? Nogle af læserne har været i tvivl om de kunne stole på Spiltræf-anmeldelserne udtryk for Fønix' holdning? og Hvem er "han".

**Om Os:** Vi prøver at skaffe anmeldelser uden for redaktionen - gerne fra andre spiltræf-arrangører o.l. Men hvis Fønix har været på kongressen selv, vil vi måske skrive om vores indtryk - under overskriften "udsigt fra cafeen".

**Om "Ham":** I omtalen af Magic-træffet sidste nummer blev der omtalt en "han"; og mange har spurgt os om navnet. "Han" er ment som karikaturen på den onde Magic-haj - ikke en reel person. Mads Lunau Madsen ("Handler med Hajer") stillede op som model for karikaturen. Men det der ikke ham der bliver beskrevet.

Så har I svar på det. Men hvem er så "de", og hvad er "de" ude på?

## X-CON 1995

Det var ikke var med de store forventninger jeg gik til X-con i år. Jeg havde oplevet den tidligere DRF-con fra sin værste side. De fleste af arrangørerne herfra var nu med i "Netværket" bag X-con, havde jeg mine bange anelser. Men X-con var en glædelig overraskelse.



Selv om jeg ikke var forhåndstilmeldt nogen scenarier, fik jeg spillet en del. Stemningen var god bortset fra enkelte kix, af den slags der bare sker, såsom at der blev afholdt Thai-boksning i sovesalen, og at der manglede Storyteller scenarier. Kantine var dog under alt kritik. Maden var, om ikke uspiselig, så i hvert fald dyr og ikke videre delikat. FØNIX leverede heldigvis et vellykket modstykke med deres "Ronni von Rattenheimer" vampyr-café (*Tak Sune, red.*). Der var et forholdsvis bredt opbud af forskellige boder på X-con, men den lovede "I hate MAGIC" T-shirt bod mødte beklageligvis ikke op.

X-con var god men ikke nyskabende; "Standard" bortset fra en professionel mailing list service og et stort live-eventyr. Set ud fra mangelen på den slags conner i København, var det en rigtig god start fra Netværkets side. Jeg ser frem til X-con II til næste år.

## Udsigten fra Fønix-cafeen:

Vi var der, og der var sløvt - udover live-eventyret.

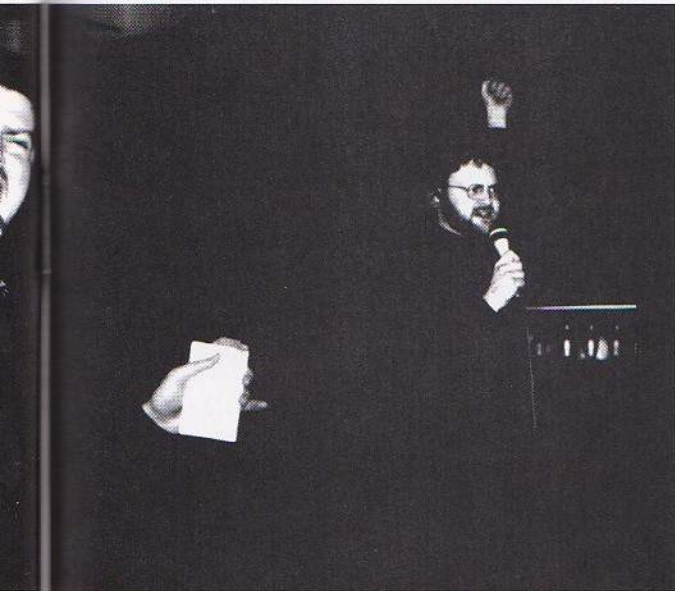
Vi andre havde præcis lige så meget sjov som vi selv lavede. X3M-drengene klædte sig ud for at more sig - og en af forhandlerne var så trist at han tog hjem. Til gengæld var hovedarrangøren mægtig glad, og huskede at takke sig selv ved afslutningen, for det store arbejde han havde gjort.

Fønix holdt en konkurrence - gæt Ronni's yndlingsudtryk - 3 muligheder

- 1) Fårk (ell. Fåååårk, Fårk osv.)
- 2) Dø Nørd
- 3) Jesus built my Hot Rod!

Vinder blev Jonas Bendtsen, der korrekt gættede på mulighed 1 sammen med 44 andre. 14 satse på "Dø Nørd" - muligvis fordi nørd-debatten er død. Hele 3 troede på "Jesus..." og tog fejl.

Jonas vandt Fønix luksus-pakke med 5 kg. diverse moduler fra sjældne spil som **Gamma World**, **Dream Park** og **Chill**. Herpå udtalte han: "Fåårk er mit motto fremover!"



## UNCONVENTIONAL

*"Bedstemors Rædselskabinet" -  
portræt af en Horror-kongres*

At komme på Unconventional for anden gang, var som et længe ventet weekend-besøg hos en kær gammel bedstemor. Alle 59 fætre og kusiner var kommet fra hele landet, endda dobbelt så mange som sidste år, og det eneste man kunne tænke på var at have det sjovt med hinanden. Bedste serverede sine lækre hjemmebagte vaffer og sin gode kaffe, og hver gang sulten meldte sig, vidste bedste nok hvad der skulle til for at mætte sine gæster.

Hun havde sørget for spil og underholdning og video, hvis vi skulle komme til at kede os. Vi spillede pool og bordtennis og rollespil, og for hyggenes skyld ind imellem Det Unævnelig Kortspil. Og denne gang havde Bedste endda besøg af en fjern onkel fra **Goblin Gate i Aalborg**, der havde taget sine kort med, og gerne ville handle med børnebørnene. Og da det blev søndag fik vi et kram af Bedste og blev kørt til stationen. Allerede i toget begyndte jeg at glæde mig til næste gang Bedste inviterer sine yndlinge. Det var så hyggeligt, at det næsten var uhyggeligt. Måske havde Bedste blot glemt arsenikken i sin kommode-skuffe for en weekend...



*Et par andre vrede (eller i hvert fald ophidsede), "unge" mænd - Merlin Mann og Paul Hartvigson til Fastaval Banketten.*

*I år blev Cool Fish Delivery tildelt Æres-Ottoen, for deres indsats i Dansk Rollespil. I de første tre år er den blevet givet til enkelt-personer. Uddelingen i år signalerer, at rollespil også bygger på gruppe-indsats.*

## BILLEDER AF ALT ANDET END ROLLESPIL

*- fra dansk rollespils store gymnasiefest.*

Fire dage med spil og alt muligt andet. Med 2600 spillerpladser var det Danmarks suverænt største kongres - og alle kom til at spille - på Tilst skole og Langkær Gymnasium ved Århus. På den måde var Fastaval en solid succes. Langt de fleste eventyr var gode, men et par svipsere var sluppet igennem til trods.

Gymnasie-fest-stemningen lå i det der skete udenfor spillelokalerne. Her var en gennemsnit-salder på 19,5. Der var folk i udklædning, der var udskænkning, der var drømme om hæder og ære - symboliseret af Otto-priserne. Der var piger og hjerte-smerte (jeg så een der græd i et mørkt hjørne).

Der var også masser af idealisme (ægte og påtaget), ungdommelige idealer, og ambitioner om at skabe det store, det skønne...

Historiker og Fønix-skribent Kasper Eskildsen udtaler: *"Dette er beviset på at rollespil er kunst - ellers ville folk ikke være så selvsmagende".*



## REVOLUTIONENS SPØGELSE

Live-eventyret "Revolutionens spøgelse" foregik i Mexico i 1866, og var et udstyrsstykke med revolution, Fransk Fremmedlegion, gode borgere og skumle indianere. D'herrer instruktører Knudsen & Apollo havde konstrueret et plot, som ingen kunne gennemskue. Men det hindrede ikke intrigerne og historien i at udvikle sig.

Den Onde Ridefoged og den Hårde Dommer i byen (Mikkel Ploug og Ernst Jensen).

## MIKE POND SMITH - FASTAVAL ÆRESGÆST.

Under Fastaval så Pondsmitth tilbage på syv år med Cyberpunk 2.0.2.0. Han mener at teknologien gør verden mindre mørk og håbløs end i 1988 - normale mennesker kan udføre ting, der før krævede maskineri til millioner. Vi i Fønix kender fornemmelsen. Også på andre områder gik han i rette med dem, der mente, at heroisme var umulig i Cyberpunk.

# JESPER





# EJSING

21 år. Skabsstuderende. Specialist i Fantasy tegninger. Hardcore Magic-spiller. Kært barn har mange navne.

I denne udgave af Galleriet er vi stolte af at præsentere Jesper Ejsing.

Velkommen!

## OM JESPER E.

Han hedder Jesper Ejsing, er 21 år og skabsstuderende. Desværre blev han invalideret i en ulykke sidste år og mistede begge ben, så nu har han træben fra knæene og opefter. Begge arme blev amputerede og højre hjernehalvdel med, så han maler med penslen stoppet ind i øret!

Han tegner trods ulykken stadig for Forlaget Modtryk og illustrerer jævnligt for intetanende magasiner (bl.a Fønix).

Hans største ønske i livet er at Helena Christensen tænder på incest, og at han var hendes lillebror.

Jesper bruger al sin tid på at se video-film, tegne og passe sin praksis som amatør-gynækolog.



Han bor i en stor lejlighed, men kan ikke betale huslejen, så han tager mod selv de mest usle tegne-jobs (demonstrationsskilte for de autonome, reklamer for "smil", bladillustrationer til Vagttårnet, tegninger til nynazister og SuperBrugsen).

På grund af en fejltagelse debuterede han i rollespilmagasinet "Saga", og selvom de fra redaktionens side forsøgte at slippe af med ham, ved at skifte navn blad til Fønix, blev han hængende!



# JYHAD

## UDØDELIGHEDENS PRIS

### BAGGRUND

Kom ind på livet af Jyhad!  
af Joakim Lemche

illustrationer fra kort  
(© White Wolf & Wizards  
of the Coast 1994)

NOTE: Jyhad har skiftet  
navn og hedder nu Vampire:  
The Eternal Struggle!

#### VAMPIR-KLANERNE

Vampyrer hører ikke til i  
den almindelige verden.  
De tilhører natten og mørket.  
Som udstødt har man  
behov for fællesskaber, og  
vampyrer holder sammen i  
klaner:

- † TOREADOR, som er kunstneriske, filosofiske og elskere af skønhed.
- † NOSFERATU, som er uhyggelige misfostre, der bittert må vandre i skyggerne.
- † VENTRUE, vampyernes overklasse, de magtfulde, de indflydelsesrige, de manipulerende.
- † BRUJAH, de voldelige, de aggressive, nedbrydende.
- † GANGREL, naturens skyggefolk, der står i forbindelse med dyrene og vildskaben.
- † MALKAVIAN, de rablende sindssyge og totalt uforudsigelige.
- † TREMERE, der udforsker og udøver den uforståelige magi.
- † CATHIFF, de unge, klanløse strejfer.

#### ET DECK

Et Deck er de kort man har med i spillet. I Jyhad deler man sit Deck op i:

- † THE CRYPT - Her ligger vampyrene, indtil man har trukket dem ind i spillet og fodret dem med så meget blod, at man kontrollerer dem.
- † THE LIBRARY - Alle andre kort repræsenterer enten handlinger man selv udfører (Master Cards) eller handlinger, understyr og håndlangere til ens kontrollerede vampyrer.

Du er en Methuselah. Et udødeligt væsen, der har levet i tusinder af år. Din eksistens er totalt ukendt af almindelige dødelige, og du udøver kun din magt igennem tjenende horder af natens folk - vampyrerne...

#### FORORD

Jyhad er et spil med samlekort, i stil med f.eks. **Magic: The Gathering**. Det baserer sig direkte på det meget roste rollespil, Vampire, og Jyhad søger at få så meget som muligt af den oprindelige baggrund med. Det skaber en fed stemning, men til gengæld bliver det også ret uoverskueligt. Artiklen her gør det lettere at komme ind på livet af Jyhad.

#### SPILLETS ÅND

Der er et utal af måder at bekæmpe hinanden på i Jyhad. Når ældgamle, udødelige væsner torner sammen sker det naturligvis ikke bare ved at stille sig op og tampe løs på hinanden. I stedet sidder man på behørig afstand af lojerne og trækker i trådene. Man undergraver modstandernes magt ved hjælp af diplomati, terrorisme, vold og politik.

Du skal forestille dig, at en **Methuselah** gennem tusinder af år har opbygget en strategi, der naturligvis vil være stærkt præget af hans personlighed og baggrund. Det kan umiddelbart være lidt svært at sætte sig ind i så'n en karls tankegang, men i virkeligheden giver det en enorm frihed til at spille det spil man har lyst til. Du skal bare "rollespille" dig til det Jyhad-Deck, der passer dig bedst.

#### FORBEREDELSE

Når du skal lave dit Deck er det en god idé at finde på et koncept - hvad er det for en stil eller strategi du vil bruge til at spidde dine fjender? Hvad er du for en type? Hvad er dine motivationer? Er du skyggediplomaten med kontakt til den storpolitiske top, eller er du ghettoens unavngivne kejser, der udover sin magt fra samfundets bund? Der er fordele og ulemper ved alle strategier, og de fleste prøver desperat at dække så meget som muligt. Men hurtigt sidder man med så mange

kort på hånden, at tingene aldrig passer sammen. Det nytter ikke noget at troppe op med lidt her, lidt der og lidt alle vegne.

Et Deck-koncept viser sig som regel først når du har spillet det flere gange og har pudset lidt af hist og her. Men her er en række eksempler på nogle Deck-koncepter, som jeg selv har haft fornøjelse af. Lad mig igen understrege, at du får meget mere ud af spillet ved at vælge et koncept, som du selv synes er sjovt. I Jyhad kan man alligevel ikke konstruere et uovervindeligt Deck.

#### NIXON DECK - DET POLITISKE DECK

Hvis du godt kan lide at spille den politiske, manipulerende type, der bekæmper sine modstandere uden nogensinde at røre dem, er der masser af gode muligheder.

**CRYPT:** Du skal have vampyrer med *god Presence* - **Toreador** og **Ventrue**, og helst de mest renblodede - **Prince** eller **Justicar**. Det er dyre vampyrer, så du har bedre chance for at få etableret din magt, når der er flere spillere. Du er meget sårbar i kamp, så man kunne krydre sit Deck med **Brujah** - men fysisk vold er så frygteligt uforholdsmæssigt.

**LIBRARY:** Det er dyrt at spille politisk, og du skal helst have både *Short Term* og *Protracted Investments*. En *Information Highway* er også god til at få de tunge drenge hurtigere i spil. Du skal selvfølgelig have mange politiske kort, og derfor er du nødt til at have en del kort, der kan påvirke en afstemning: *Bribes* (hvis der er flere spillere), *Bewitching Oration*, *Pulling Strings* etc. Der er ikke plads til mange kampkort, så *Peace Treaty* og *Majesty* til nedrustning og kampstop er en god hjælp.

**NOTER:** Det er især sjovt at spille et politisk Deck, hvis der er så mange spillere, at du kan lave alliancer og underhåndsaftaler. Giv dig god tid, og hold dig fra kamp, så du kan spinde dit konspiratoriske net i fred.

## MIKE TYSON DECK - DET VOLDELIGE DECK

Hvis du satser på en hård og hurtigt udslettelse af fjenden, skal der vold på drengen! Slå dem for de slår dig - og slå dem så hårdt at de ikke slår igen. Det virker bedst, jo færre spillere, der er.

**CRYPT:** Rocker-vampyrerne, **Brujah**, er selvfølgelig selvskrevne, men **Tremere** kan også udfylde funktionen. De kan blandes, men de er sejere hver for sig. Til gengæld bliver de meget sårbare overfor *Consanguineous Condemnation*, der rammer alle medlemmer af een klan.

**LIBRARY:** Ca. 70% skal være kamp-orienterede kort - den ene halvdel baseret på *Potence* og den anden på *Celerity*. **Brujah** er svage i *Intercept*, og skal helst udstyres med f.eks. *Sport Bike*. Våben er selvskrevet udstyr. Mange vil sikkert undre sig over, at jeg især vil anbefale det billige *Bastard Sword* - men med en *Trap* eller lignende kan du pludselig hakke modstanderen 6-8 point skade. Salami! Rockere arbejder bedst i flok, så hav en *Effective Management* på hånden.

**NOTER:** Da det skal gå stærkt, skal man helst have en hel del yngre vampyrer med. Så kan man også tillade sig at slå en irriterende modstander ihjel. Man er sårbar overfor *Bleed*, så man skal satse på hurtigt at fortidspensionere modstanderne.

## GREENPEACE DECK - DET DYREVENLIGE DECK

Min egen favorit vil altid være et miljøaktivist Deck. Det kræver at du har følelse for de kære, forsvarslose dyr, men det er en delikatesse for Disney-meets-Schwarzenegger typerne.

**CRYPT:** **Gangrel** - naturligvis. De er rimeligt alsidige i sig selv og har adgang til seje *Retainers* og *Allies*. Hvis du vil være lidt mere hårdtslående, kan man kombinere med **Brujah** - men det er jo nogen skide storby-tåber.



**LIBRARY:** *Gangrels Protean - Stealth* og kamp, og *Animalism - Block* samt lidt kamp, giver en alsidig og effektiv dækning. Kort som *Cal's Guidance* og *Rat's Warning* giver ekstra muligheder for *Block*, og *Backways* skal bare ligge og give *Stealth* - indtil nogen er så led at destruere den. **Gangrel** skal især leve højt på ubehagelige *Allies* udstyret med *Ranged Weapons*. Den seje varulv, *Renegade Garou* med en *Assault Rifle*...Ouch! **Gangrel** fungerer som *Guerrilla*-soldater, der udfører enkle, velrettede angreb og forsvinder sporløst igen.

**NOTER:** Dette Deck er primært sjovt at spille, hvis du tør at satse på at få de rigtige kombinationer ned. Selvfølgelig er det risikabelt at satse på den hårde vampyr, *Wynn* med en *Flamethrower*, *IR-Goggles* og *Owl Companion* - men hold kæft hvor er det sejt, når det lykkes.



Det sidste spørgsmål er, hvor mange kort man skal tage med i sit Deck. Et godt råd er aldrig at tage flere med end man strengt taget har brug for. I lange mange-spiller spil, kan man selvfølgelig sagtens få brug for en masse kort, men jo større er chancen for at sidde med en ubrugelig hånd.

Det samme kan siges om vampyrerne. De 12 vampyrer man mindst skal have med i sin *Crypt* er som regel mere end rigelige. Det er sjældent at der kommer mere end 5-6 vampyrer med, så hvorfor have een mere i *Crypt*. Man kommer blot til at sidde og trippe efter den *Prince* man mangler for at få politisk flertal, eller den *Auspex*, der kunne have stoppet et *Bleed*.

Du har uendeligheden foran dig, og du kan selvfølgelig udarbejde dit effektive vinder-Deck gennem noje overvejelse, men det gælder først og fremmest om at have det sjovt, og det perfekte Deck opstår først efter mange, mange prøvetimer i arenaen.



## STYRKE & SVAGHEDER

Alle vampyrer har styrke og svagheder. Styrkerne repræsenteres ved såkaldte "Disciplines" - svaghederne ved manglen på samme.

- † **ANIMALISM:** Evnen til at kommunikere med dyrene. Generelt kamp-orienteret.
- † **AUSPEX:** En overnaturlig opfattelsesevne. Du kan opdage og forhindre modstandernes handling.
- † **CELERITY:** Hastighed og behændighed. Kamporienteret, men med hurtighed fremfor styrke.
- † **DOMINATE:** Mental undertrykkelse og manipulation. Svag i kamp, og kræver hårdfor støtte.
- † **FORTITUDE:** Modstandsdygtighed og sejhed. Nedsætter skade, og kan også selv gøre ondt.
- † **OBSCURE:** Et slør over al bevægelse og handling. Man sniger sig udenom fjenden og udfører undergravende handlinger.
- † **POTENCE:** Overnaturlig styrke. Råstyrke er den simpleste volds metode. Står dog svagt alene.
- † **PRESENCE:** Udstråling og personlighed. Til diplomaten og politikerne, men magtesløs i kamp.
- † **PROTEAN:** Evnen til at ændre udseende og form. Man undgår modstanderen og er effektiv i kamp. Besiddes dog næsten kun af *Gangrel*.
- † **THAUMATURGY:** Vampyrernes magiske evne. Også en volds-disciplin, der kan suge og stjæle fjenders blod. Besiddes hovedsageligt af *Tremere*.
- † **BLEED:** At undergrave en anden *Methuselahs* magt, med enten vold, hærværk eller politiske midler. Dette er ikke en *Discipline*, men alle vampyrer har denne evne - nogle har bonus.

*Disciplines* bestemmer hvilke handlinger en vampyr kan udføre, og man står uden bevægelsesmuligheder, hvis kortene ikke passer til ens vampyrer. Heldigvis er der flere kort, der ikke kræver *Disciplines*. Hav altid et par stykker på hånden!

# Warhammer Quest

## reportage

Af Christian  
P. K. Sørensen

Billeder fra "Warhammer Quest" © Games Workshop 1995.

Anmeldereksemplar leveret af Games Workshop.

Ny kæmpebox fra Games Workshop - den største til dato. Ikke mindre end 2,5 kg og en ordentlig bunke figurer. Hero Quest på stoffer?

### GW'S NYE FORÅRS-SATSNING

Warhammer! Allerede ved ordets nævnelse er befolkningen delt i to: for og imod. Dem der er imod kan lige så godt holde op med at læse her - de vil alligevel ikke kunne lide det. Dem der imod tænkte orcer, store sværd, vold, farverige papstykker, spisebord-dækket-af-figurer eller noget andet i den retning, kan godt begynde at glæde sig. De får nemlig det hele til overflod i GW's nye forårs-satsning.

Ved første øjekast kan Warhammer Quest godt minde en del om **Hero Quest**, og der lægges heller ikke skjul på, at det er her spillet har sine rødder. Forskellen ligger i udførelsen. **Warhammer Quest er simpelthen alt hvad Hero Quest burde have været.** Paprikkerne der udgør spillepladen er usædvanligt flotte og der er for en gangs skyld rigeligt! Figurerne er et kapitel for sig. Det er med slet skjult stolthed at GW gør opmærksom på, at det er den tungeste æske de nogensinde har lavet, og de har da også fået stoppet ikke mindre end 91 figurer ned i den! Disse er alle af plastic og **meget flot støbt.** Det er ikke mange år siden at det ville have været umuligt at opnå den fine detaljering, men nu ville man næppe kunne se om de var af plastic eller metal, hvis de "blot" blev malet.



Regelhæfterne (der er 240 sider i alt) kan godt virke en smule skræmmende, men på vanlig GW-vis er de **meget pædagogisk opbygget** og kender man andre af deres spil, måske særligt Hero Quest, vil man finde det særdeles nemt at gå til. Grundreglerne er overstået på 16 sider - resten er valgfri. Det anbefales dog kraftigt at få så mange af disse regler med som muligt, da spillet ellers hurtigt bliver lidt kedeligt. Det nye element er, at de forsøger at snige en vis grad af "rolle-

spil" ind ad bagdøren. Det kalder de det i hvert fald (her skal man nok huske på, at de også beskriver Space Hulk som 3D-rollespil). Idéen er, som i de tidlige D&D eventyr, at der (surprise, surprise) også findes en verden udenfor dungeon'en og at man her kan købe, sælge, træne og blive snydt mellem eventyrene i grotten. Dette rollespil foregår som en serie terningslag på nogle ret fantasifulde tabeller (og det er ikke ironisk ment!). **Det er måske ikke hvad man normalt ville forstå som rollespil, men som spilmekanik virker det fint.**



Der lægges også op til en vis grad af rollespil under selve spillet. Ikke sådan at forstå at man kan tale sig ud af en kamp eller forhandle med orc-vagten. Idéen er, at der udpeges en spiller, der dirigerer spillerne gennem grotterne og sørger for et element af uforudsigelighed i kampene. Eventuelt kan han også bruge flotte tillægsord til at beskrive omgivelserne med, men det er blot spil for galleriet - det er hverken mere eller mindre end et brætspil.

Dette kunne godt lyde en smule negativt, men hvis man tager det for hvad det er, så synes jeg Warhammer Quest er et udmærket spil. I virkeligheden var det **oprindelige D&D** jo ikke meget mere end et brætspil uden bræt. Det drejede sig primært om kamp og mindst halvdelen af alle monstre var "wandering monsters" der åbenbart ikke havde noget bedre for. Det var først med expertsættet at verdenen udenfor grotten åbnede sig, og indtil da havde man jo været rigeligt tilfreds hvis blot der var nogle orker at banke. Der er noget uskyldigt og uforpligtende over dette, og det er i høj grad dét WQ drejer sig om.

Hvis dette var en almindelig anmeldelse så ville WQ få 3 1/2 rotte. I stedet vil jeg nøjes med at sige at hvis man trænger til noget andet end Space Hulk, så er dette måske svaret. ■



**Vi har:**

Spil, figurer,  
bøger, magasiner,  
maling, pensler og  
meget mere.

Vi sender gerne  
pr. postordre.

Bestilling inden  
kl. 12.  
sendes samme dag.

Bestillinger over  
500 Kr.  
er portofrit.

**Hobby House**  
Nørregade 51  
8000 Århus C.  
Tlf. 8612 0062

# indenfor

# murene ...

på klostret Cara Vitae

fortalt af Kasper Risbjerg Eskildsen

illustreret af Pernille H. Jensen & Jesper Ejsing

## BAGGRUND

Kloge mennesker har ofte søgt væk fra den ydre verden for at søge indsigt og ro. Men andre opsøger dem jagt på viden og hjælp. Denne artikel er ingen undtagelse, som vi kaster et blik **Indenfor murene.**

## INDLEDNING

Dette er tredje del i vores serie om Middelalderen. Som dem Fønix 5 og 6, beskriver den England i 1320'erne som set af en italiensk handelsmand. Du må selv "oversætte" indholdet, hvis du vil bruge artiklen til andre verdener og perioder.

*Til tider forekommer denne menneskets sidste tid som en unødvendig byld på historiens legeme. Menneskets synd og råddenskab overskygger ganske det Guds lys, der burde varme vores indre. Foråret 1328 var for mig en sådan tid. Englands mudrede veje og pjaltede indbyggere var blevet for stor en belastning for min sjæl såvel som mit legeme. En uges rejse fra London brød jeg sammen og feberen fik sit tag i mig. Min oppasser var forstandig nok til at bringe mig til det nærmeste kloster, Cara Vitae.*

ORA ET LABORA, bøn og arbejde, var slagordet for klostrene i Middelalderens Europa. Overalt fra Finnmarken til Sicilien blev der grundlagt nye klostre. Munkene, de kutteklædte stridsmænd, drænede moser, ryddede skove og nedlagde landsbyer for at få plads, og specielt i det nuværende Italien, Frankrig og England prægede de landskabet.

Munkene udråbte sig til Guds engle, budbringerne om det nye Jerusalem, vejen til frelsen. Samtiden så på dem med både begejstring og foragt. Nogle stormænd forærede dem formuer og sendte deres sønner til klosterlivet, mens andre kynisk udnyttede munkene i magtspil og intriger.

Inde i klostrene blev livet styret af hellige leve-regler, og munkene forsøgte at leve et gudsfrygtigt liv uden at lade sig forstyrre af den kaotiske verden udenfor. Men munkene var afhængige af omverdenen, og for at få fred og faste indtægter påtog klostrene sig mange forpligtelser.

*Den lærde mand vidste ... hvor obskur sandheden er, hvor dybt den ligger begravet, hvor langt fra de dødeliges blik den er nedsænket i dybet, hvor den kun vil tillade de få, med hvor meget arbejde den kan nåes, hvorledes det lykkes for næsten ingen, hvorledes den er gravet op med besvær og så kun stykke for stykke.*

– Andreas af Skt. Victor, ca. 1170.

## KLOSTERET OG VERDEN UDEFOR

Munkene kom hurtigt til at spille en betydelig rolle i lokalsamfundet. Klostrene havde som regel betydelige jordbesiddelser og fungerede derfor som herremænd på linie med deres verdslige kollegaer. Men folk kom også til klostrene af andre årsager.

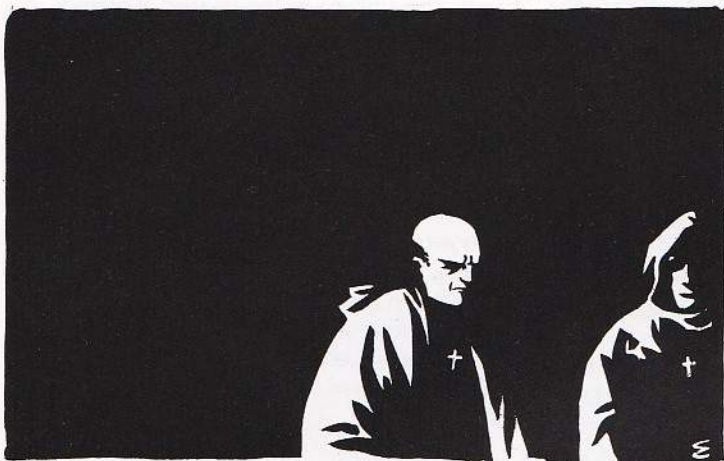
På klostreskolerne blev adelens børn og unge undervist i latin, Biblen, videnskab og almen dannelse. Egnens syge blev behandlet i infirmeriet, og de fattige fik almisser ved porten. De velhavende kunne leve deres sidste år i munkenes pleje, og adelens døtre blev anbragt i nonneklostre til de kunne giftes bort.

Klosterbrødrene kunne også indgå i egnens religiøse liv, som at afholde sjælemesser over de døde og at prædike i visse sognekirker. Det vigtigste for den rejsende var dog nok, at der på næsten alle klostre fandtes et gæstehus.



## BRØDRENE PÅ CARA VITAE

Ligesom bygninger og dagligdag, går munkenes embeder igen fra kloster til kloster. Men da mennesker er forskellige, bliver klostrene det også. Syv af de vigtigste brødre beskrives nærmere - med den viden som klosterbrødrene har om hinanden. Men klostrets gæster kender kun embederne (beskrevet i kursiv) og skal bruge tid på at forstå personerne bag, hvis de ønsker at forstå Cara Vitae.



### ABBEDEN

*Abbeden er klostrets leder. Han er udvalgt blandt munkene, men de fleste af hans opgaver rækker udenfor murene. Abbeder deltager i store kirke-møder og får også diplomatiske opgaver fra pave og kongemagt.*

**Petrus** har ikke selv valgt sin gerning. Hans mor måtte lade livet for at føde denne vanskabte skalling. Faren så straks, at drengen ikke ville egne sig som kriger, hvorfor Petrus blev gemt væk i klostret.

Hans slægt er blandt de mest indflydelsesrige i kongedømmet. Den har ansvaret for klostrets grundlæggelse, og mange af Petrus' forfædre er begravet her. Da Adrianus ikke længere ønskede at være abbed, blev Petrus indsat for at tækkes hans mægtige slægt. Da han på ingen måde selv ønskede dette ærefulde hverv, forsøger han nu blot at undgå problemer og lader broder Matthaues om at styre flokken.

### PRIOREN

*Prioren er abbedens højre hånd og stedfortræder. Undertiden tror en prior, at han selv er en abbed. Dette gælder for eksempel den højadelige broder Matthaues.*

Som lille udmærkede han sig i klostret ved sin store kunnen udi kirkefædrenes skrifter og ydmyge levned. Han kan til enhver tid citere enhver punkt i Biblen. Matthaues hævder altid idealet frem for virkeligheden, særligt når han møder modstand. Han ynder at bruge kirkefædrenes skrifter til at kritisere andre, når noget går galt.

Abbed Petrus har valgt Matthaues som prior, fordi han er den mest arbejdsomme af brødrene. Matthaues' blanding af galskab, geni, trods og foretagsomhed betyder at alle på klosteret prøver at undgå ham. Han ser sig selv som en martyr, klostret ikke kunne leve uden. Dette er dog ikke helt i tråd med munkenes ideal om ydmyghed.

## KÆLDERMESTEREN

*Kældermesteren har ansvaret for klostrets forråd, marker og anden fast ejendom. Han står for handel med omverdenen og styrer lægbrødrenes arbejde.*

**Simon** kom til klostret for snart 10 år siden og har han vundet alle munkene for sig (Matthaues tror dog at han skjuler noget). Man kan ikke undgå at holde af ham - på samme måde, som man ikke kommer uden om at synes om en gammel trækokse.

Før Simon påtog sig den hvide kutte, var han møllersvend. Gennem arbejdet mødte han munkene og hørte om deres liv i ydmyghed og ro med Jesu kærlighed. Da møllen blev solgt, var der ikke længere plads til Simon. Han valgte i stedet at blive munk, og arbejdet som kældermester passer ham fint. Simon kender hver enkelt fad og gryde, som var det gamle venner, og han er vellidt blandt lægbrødrene.

### SAKRISTANEN

*Sakristanen bestyrer klostrets altersølv, relikvieskrin og messeklæder. Han har også ansvaret for dagens timeplan.*

**Robert** er en lille rund mand, der ser ud som om, han har set for dybt i altervinen. Han har været munk, fra han var spæd, og for ham er munkelivet blot en række hjemmevante ritualer - og verden udenfor en uforståelig uorden.

Hver dag pudser han alterkarret, så han kan spejle sig i det. Og om vinteren pudser han stolt abbedens støvler. Men ansvaret for messeredskaber og timeplan er alt, hvad han kan overskue. Da Matthaues engang beordrede Robert til at lave en liste over sakristiets indhold, skabte det kaos i en uges tid, indtil abbeden opdagede fejlen.



Klostrene drev ofte handel med omverdenen. Uld, huder, øl og vin var typiske handelsvarer og nogle klosterbryggerier var kendt vidt og bredt for deres udsøgte drikke.

Cara Vitae er et cistercienser-kloster. Cistercienserne er en af de tre store ordener af klostermunke (de to andre er benediktinerne og clunysiensere). Livet på klostrene følger den dag i dag de samme regler, der er beskrevet her.

I 1200-tallet opstod de vandrende munkeordener, hvoraf franciskanerne og dominikanerne er de mest kendte. De vandrende munke prædikede for folket i stedet for at isolere sig.

## DYREBAR VIDEN

I deres indre kamp mod Antikrist, støttede munkene sig til den viden, der fandtes i bøger af kirkens fædre og klassiske forfattere. Bogen var ikke hver mands eje. Alle bøger skulle afskrives i hånden, og klostrene var derfor rejsemål for de videbegærlige - men den fremmede skal arbejde for at få adgang til samlingerne.

Biblioteket på Cara Vitae tæller lidt under 50 titler - en betydelig bogskat - i en sand babylonsk forvirring af sprog. Foruden kirkefædrenes skrifter og flere latinske bibeloversættelser er der bøger om landbrug, urtekendskab og arkitektur, om både verdslig og kirkelig ret og desuden et par værker om helgeners levned. Bøgerne skal give munkene den lærdom, de skal bruge til prædiken og håndværk. Mere særpregede værker er dog også endt i klosteret i årenes løb.

Enkelte bøger udgør "klostrets hukommelse", men de er svære for fremmede at få adgang til:

**Klosterkrøniken:** En krønike over de begivenheder, der udspinder sig omkring og i klosteret. En værdifuld kilde til information om snart sagt alt, fra historien om klostrets grundlæggelse til detaljerede beskrivelser af stedets venner og fjender.  
**Brevbogen:** Kopier af klostrets modtagne og afsendte breve. Samlingerne var populært læsestof i klostercellerne, men de mest kompromitterende breve var sjældent offentligt tilgængelige.  
**Klostrets annaler:** Større klostre førte som regel regnskab med, hvad der skete i resten af verden. Annalerne havde form af korte notitser ud for hvert årstal og var suppleret med farverige krøniker over landets historie.

## KANTOREN

*Kantoren er leder og forsanger i munkenes fælles bønner.*

Tidligere var **Adrianus** abbed. Han var en streng og retfærdig fader for menigheden. Men kort efter hans tiltræden rodede han sig ud i en hård strid med biskoppen om retten til gæstgiveri på klostret.

Selvom Adrianus fik medhold af ærkebisp, konge og pave, bøjede bispen sig aldrig. Han bandlyste munkene og truede med at brænde klostret ned. Til sidst bad Adrianus sine brødre om at fratage ham embedets tunge byrde. Kapitlemødet valgte at efterkomme hans ønske og indsatte i stedet Petrus, fordi denne havde gode forbindelser.

Man bemærker kun Adrianus ved kortjenssten. Han lyser op, når han udfører *opus dei*, Guds gerning forherliget gennem fælles bøn og korsang, men ellers er han en skygge af sig selv. Mere end en gang har en novice fundet ham grædende foran alteret.

Munkene elsker ham for hans gode gerninger og hans dyd. Flere af dem har valgt ham som skriftefader.

## PORTNEREN

*Portneren er klostrets ansigt til omverdenen. Han bor et stykke fra klostret og har også ansvaret for, at de unge munke ikke bevæger sig uden for klostrets grund.*

**Gregorius** er den ældste i klostrets flok. Han er glad for at bo i portnercellen ved munkekanalen en kilometer fra klostret, hvor han kan sove i ro fra munkenes snorken.

Han har taget rollen som mægler for alle sognets problemer. Han giver de sultne børn mad, forliger ægtefæller og giver bønderne råd om landbrugsdrift. Hvis han opdager, at nogen er blevet uretfærdigt behandlet, kan han forfølge sagen i årevis fra sin portnercelle. Det lykkedes ham engang at få omlagt et kongeligt vejbyggeri, der truede fire fribønder.

## BIBLIOTEKAREN

*Bibliotekaren er - meget overraskende - klostrets bibliotekar, der har ansvaret for at passe på de værdifulde bøger.*

**Edward** kom til klostret en vinteraften og spurgte om vand og brød, og hans oprigtige tale overbeviste munkene om, at han måtte være en hellig mand. Han blev optaget i ordenen og fik ry for at være flittig og underdanig. Men han henfaldt til melankoli og gråd, så snart han skulle løse en opgave.

Det viste sig, at Edward var tidligere gøgler. Herfra stammede hans omskiftelige sind - og evne til at fortælle gode historier. Det var først efter moden overvejelse, at abbeden besluttede at gøre Edward til bibliotekar. Adrianus har derfor det ærefulde hverv at sikre, at munkene får de rigtige bøger.



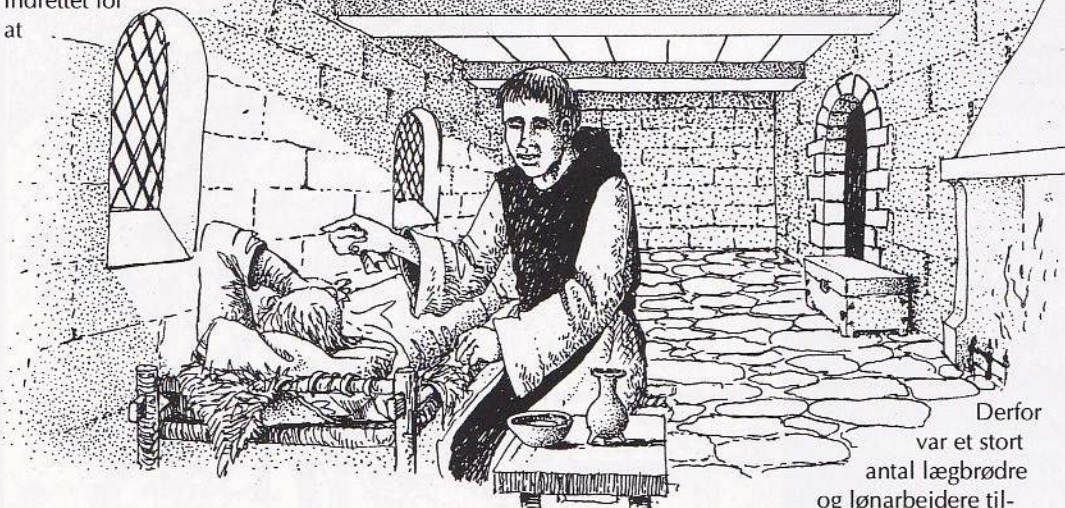


Mit første syn, da jeg vågnede fra min febevildelse, var en smilende munks glatragede ansigt. Af hans sort-hvide dragt forstod jeg, at jeg var blevet bragt til en af cistercienser-ordenens klostre.

Rummet var hyggeligt og lunt, en behagelig varme strømmede fra en pejs i hjørnet, men bortset fra et simpelt trækors over sengens hovedgærde bar væggene ingen udsmykning. Udenfor blandede støjen fra forgården sig med den monotone sang fra aftenbønnen.

### DET INDRE LIV

Den indre frelse var klosterlivets egentlige mål. Klosteret var den sikre ramme for hver enkelt munks indre kamp. Den fælles ensomhed gav mulighed for støtte hos de andre, når man var i tvivl og bange. Klosterlivet kan ikke forstås uden at vide dette. Bygningerne, det daglige liv og rangordenen var indrettet for at



hjælpe munkene i deres kamp for frelsen.

I de fleste klostre levede munkene efter Benedikt af Nurcias Munkeregul. Endnu før solen stod op samledes brødrerne til morgenbøn i kirken, og ved solnedgang gik de sammen til sovesalen. Alle fik besked om deres opgaver på det daglige møde i kapitelsalen. Hvis der var problemer i klosteret, blev det også fremlagt her.

Munkene brugte tre værktøjer for at opnå frelsen. Hvert enkelt ord i Biblen blev opfattet som et budskab fra Gud, der skulle behandles med ærefrygt. De lærte møjsommeligt skriften udenad og mediterede over dens betydning for at få et glimt af den storhed, der lå bag. Og gennem bønner hyldede de Herren og søgte hans svar. Læsning, meditation og bøn tog ialt 8 timer af en munks hverdag.

Desuden arbejdede brødrerne 6 1/2 time i døgnnet. De afskrev bøger, plejede de syge, underviste og sørgede for driften af klosteret.

*Mens jeg endnu lå svag i min feberdøs, opsøgte en af klosterets novicer mig. Med sin gustne hud, fedtede hår og hakkende tale virkede han på ingen måde som nogen opmuntring på mit martrede indre. Med sig bragte han et afskallet rejsealter, hvorpå en frygelig scene var afbildet. Det forestillede den døde Jesu med store åbne kød-*

*sår. Novicen mente, at jeg kunne finde lindring for mine pinsler i Jesu smerte! Jeg sendte dumri-  
annen væk efter mere urteafkog.*

### ET LUKKET SAMFUND

Munkene havde brug for faste rammer for at kunne hengive sig det åndelige liv, så brødrerne havde forskellige vigtige embeder med abbeden i spidsen (se afsnittet "Munkene på Cara Vitae"). Der skulle også arbejdes hårdt i markerne, kontakten til den lokale adel skulle holdes ved lige, og udsendinge skulle fjernt omkring for at bringe bud og drive handel.

### LEVEREGLER

Munkenes leveregler blev først formuleret af Skt. Benedikt af Nurcia i år 529, da han grundlagde benediktiner-ordenen. Der findes en dansk oversat og kommenteret

version  
fra 1929.

### YDERLIG INFO

Hvis du er interesseret i at vide mere om klosterlivet, kan vi anbefale følgende bøger:

"Atlas over danske klostre" af Holger Garner, København, 1968.

"Munkeliv i Løgum Kloster" af Olga Bartholdy, Løgum, 1973.

Derfor  
var et stort  
antal lægbrødre  
og lønarbejdere til-  
knyttet klosteret.

Den største gruppe på klosteret var lægbrødrerne, de skæggede og arbejdende følgesvende. De stammede ofte fra fattige kår og havde deres egne leveregler med betydeligt flere arbejdstimer. Lægbrødrerne levede adskilt fra de andre munke, og de læste eller mediterede ikke, men lærte i stedet vigtige salmer udenad.

*Efter en uges ophold i min kedsommelige celle lykkes det mig endelig at finde en fornuftig person på dette selvhøjtidelige sted. Klosters kældermester var en mand af format, med god forstand på købmandsskab. Dette muntrede mig så meget op, at jeg både slap af med min feber og fik solgt de sidste af mine italienske varer.*

Selvom munkene forsøger at leve i en lukket verden, har andre mange grunde til at opsøge klosteret. Søgen efter viden, helbredelse eller beskyttelse leder folk fra alle lag gennem klosterets port, hvor de møder munkenes strenge leveregler.

Klosterbrødrerne kan virke sære og til tider skræmmende. Det er svært for fremmede at gennemskue, hvad det er, der styrer klosterlivet. Munkene er ikke altid lige hjælpsomme, og deres motiver kan være svære at forstå. Faktisk kan den fremmede nemt komme i tvivl om, hvad det egentlig er, der foregår indenfor murene.

## URTEGÅRDEN

Klostre var et centrum for Middelalderens lægevidenskab, og i deres urtegarde blev forskellige lægende urter dyrket. I Nordeuropa var følgende lægeurter almindelige:

### *Skvalderkål (aegopodium podagraria)*

Almindeligt anvendt som afføringsmiddel, men kan også bruges til kålretter, supper og salater. Desuden bruges den som dyrefoder.

### *Almindelig katost (malva silvestris)*

Bruges som skvalderkålen mod forstoppelse og i mad. Siges også at kunne lindre smerte og læge sår, helbrede en syg blære, fjerne bylder i hovedet og modvirke bistik.

### *Mørk kongelys (verbascum nigrum)*

En plante med sære evner. Påstås at kunne udrense ond væske, hjælpe mod lårsmerter og fodsår og fjerne skab.

### *Svaleurt (chelidonium majus)*

Aristoteles beretter, hvorledes svalerne, når deres unger havde syge øjne, hentede saft fra svaleurt for at helbrede dem. Derfor brugte man afkog af planten blandet med honning til helbredelse af øjensygdomme. På grund af den gule saft, brugte man roden kogt med eddike mod gulsot.

### *Kulsukker (symplytum officinale)*

Bruges til udvendige skader og sår. Ifølge myten skulle der, hvis man kogte to stykker kød i dens saft, ske det mirakuløse, at de vokser sammen.

### *Bulmeurt (hyocyamus nigra)*

Opfattes nu som en giftplante, men regnedes i Middelalderen som en god lægeplante. Man blandede dens blade med kastaniegrød, og brugte det som omslag på bylder. Saften dræber de orme, der giver tand- eller ørepine. Spist virker bulmeurten søvndyssende, mens et eddike-afkog hjælper mod rindende øje, og saften helbreder sår.

### *Skarntyde (conium maculatum)*

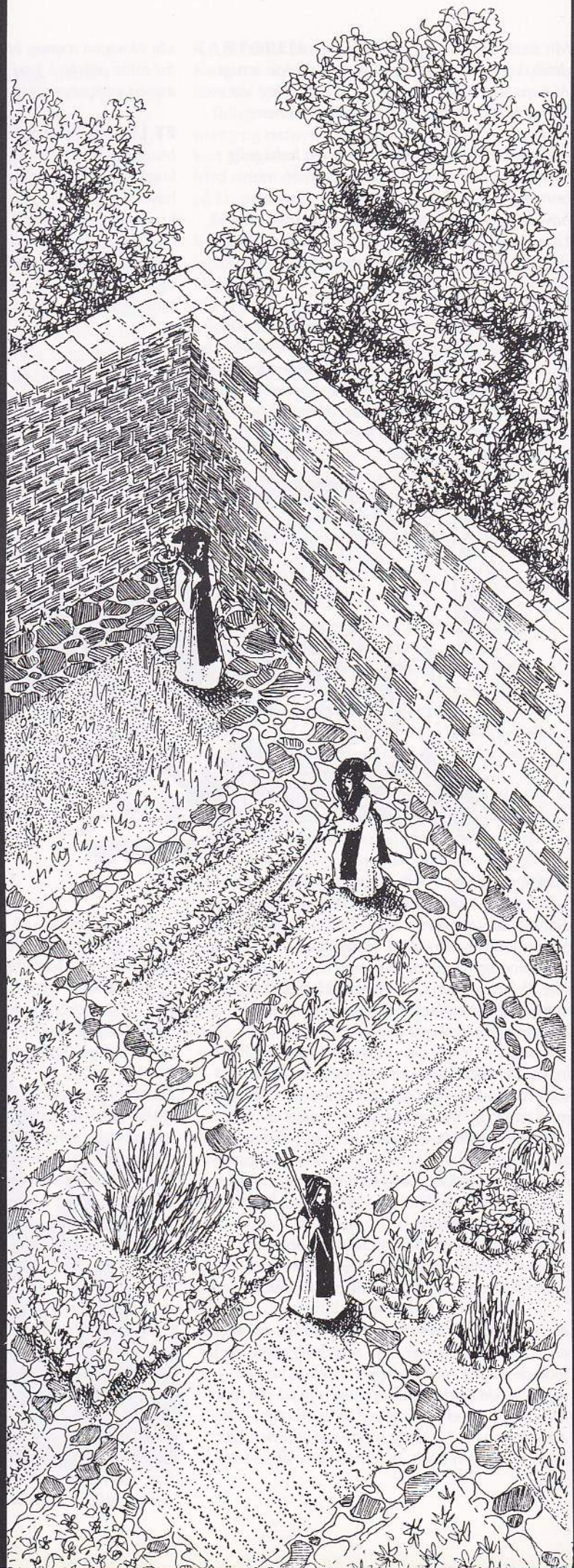
En stærkt giftig plante, der i sandhed skal behandles varsomt. Men gnedet på øjnene kan den bruges mod hududslæt og tåreflod. Blandt med talg og kviksølv skulle den kunne helbrede syge fødder, og det har måske også interesseret den omsorgsfulde abbed, at dens saft gnedet mod penis hæmmer lysten til kvinder.

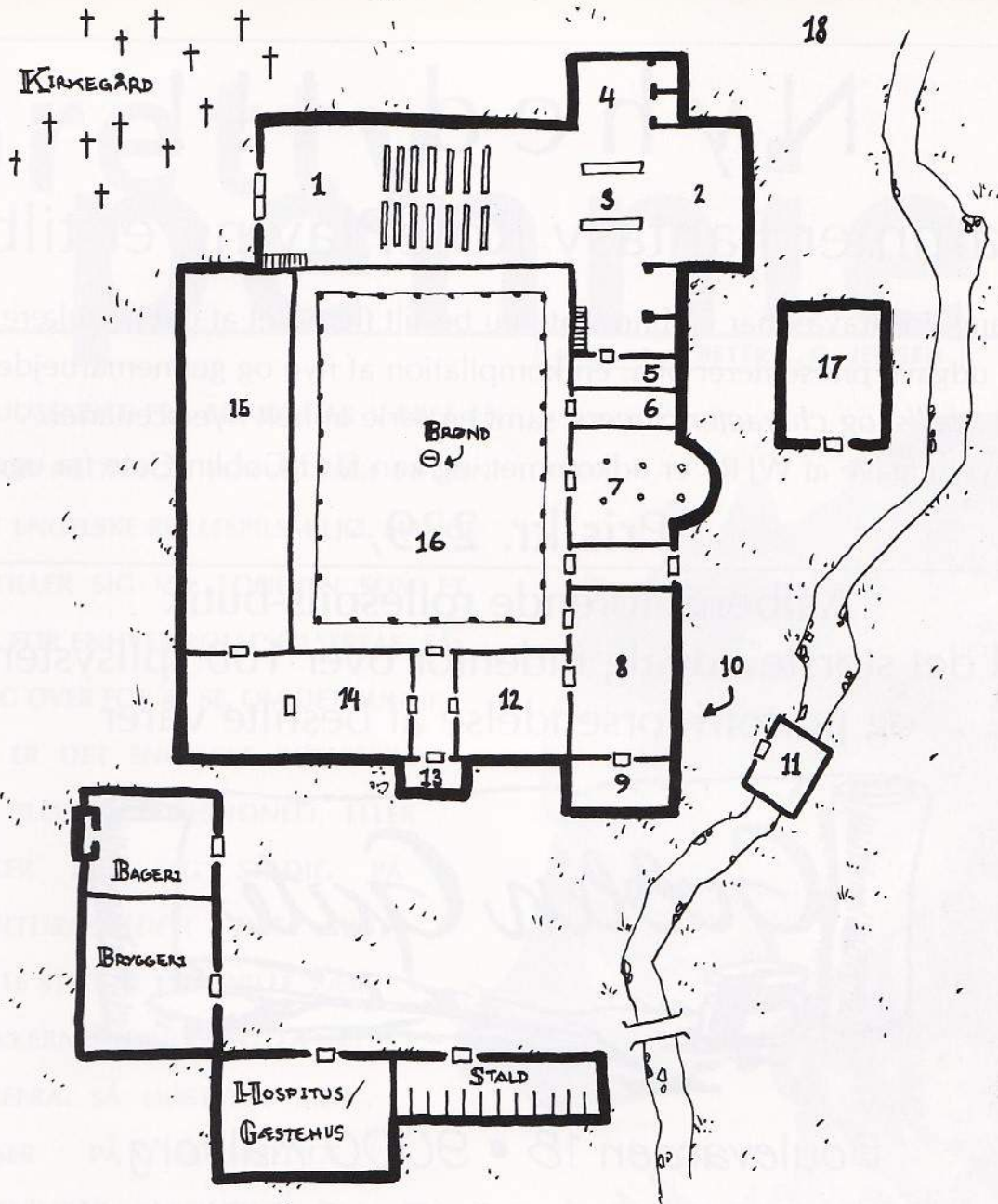
### *Ambra (atemisia ambrotana)*

Hvis skarntyden ikke slog til mod kødets lyster, kunne ambra også tages i brug. Derudover kunne den blandt andet dræbe spoleorm, og med edikke få den der taler i søvne til at tie. Har en behagelig duft og bruges derfor som røgelse i kirkerne.

### *Humle (humulus lupulus)*

Munkenes humleøl var mere berusende end det tynde sprøjt, bønderne i Nordeuropa drak. Men humlen kunne også bruges som blodrensende middel, og til at uddrive den gule galde, helbrede betændelser og bekæmpe gulsot.





## MURE OG RUM I "LIVETS HJERTE"

Cara Vitae - Livets Hjerter - ligger afsondret fra verden udenfor. Man skal begive sig forbi portnercellen, en kilometer gennem enge, over åen Stour for at komme hertil. Cara Vitae ligner de fleste andre europæiske klostre. En spansk eller dansk munk ville nemt kunne finde rundt her. Alle rum har en klar funktion og bliver benyttet hver dag.

[1] **Kirken:** Klosters kirke ligger med spidsen mod øst, så dagens første solståler oplyser alteret under morgenbønnen.

[2] **Alteret:** Klosters centrum, smukt dekoreret og belagt med guld. Under alteret gemmer munkene benene af klosters fædre og et relikvieskrin med en af den hellige Skt. Thomas Becketts tænder.

[3] **Koret:** Munkenes arbejdsplads i kirken. De tilbringer en stor del af dagen her på deres faste pladser. En trappe fører direkte op til dormitoriet.

[4] **Kapellerne:** Bederum for individuel bøn, indviet til forskellige apostle og helgener - blandt andre Jomfru Maria og kirkefaderen Skt. Augustin. Disse helgener beskytter klostret og hjælper munkene på deres vej mod frelsen.

[5] **Sakristiet:** Her bevogtes klosters messeredskaber under opsyn af sakristianen.

[6] **Armariet:** Klosters bibliotek, hvor bøger og andre værdigenstande bliver opbevaret.

[7] **Kapitelsalen:** Her mødes munkene hver morgen til møde.

[8] **Calefactoriet:** Varmestuen, hvor de sidste timer inden aftenbønnen bliver brugt til højtlæsning af opbyggelige skrifter. Rummet er normalt klosters eneste opvarmede og bliver derfor også benyttet som skrivestue.

[9] **Novicernes rum:** De nykomne, der endnu ikke har aflagt klosterløfte, lever for sig selv indtil deres optagelse i ordenen.

[10] **Dormitorium:** Varmen fra calefactoriet bliver ledt videre op på første sal, hvor munkene sover i deres celler.

[11] **Latrinet:** Lokummet. På grund af lugten ligger det på afstand af resten af østfløjen.

[12] **Refectoriet:** Spisesalen hvor dagens måltider bliver indtaget under påhør af oplæsning fra opbyggelige skrifter. Om sommeren får munkene to måltider, men resten af året kun et enkelt. Klosterregelen påbyder, at man ikke må spise kød fra firfodede dyr; i fasten må man endda nøjes med fisk.

[13] **Lavatorium:** Vaskerummet, hvor munkene vasker sig før spising. Derudover vasker de også hinandens fødder rituelt engang om ugen som tegn på ydmyghed.

[14] **Køkkenet:** Her har lægbrødrene tjeneste.

[15] **Vestfløjen:** Helt forbeholdt lægbrødrene. Her er også udgravet en kælder til at opbevare fødevarer og lignende. Stuen bliver benyttet til lægbrødrenes spisesal, og førstesalen er deres sovesal.

[16] **Klostergården:** Omkranset af en søjlegang, under hvilket det meste af munkenes aktivitet udfolder sig i sommermånederne. De tidligere abbeder ligger begravet her.

[17] **Infirmeriet:** Her passes de syge, der opsøger klostret.

[18] **Klosterhaven:** Her dyrker munkene urter til madlavning og lægebrug.

# Nyhed !!!

## Warhammer Fantasy RolePlaying er tilbage.

Efter lang tids fravær har Goblin Gate nu bestilt flere sæt af det populære spil. Den nye udgave præsenterer bl.a. en kompilation af nye og gennearbejdede regler, *spells*, og *character careers*, samt en serie af helt nye scenarier.

Den nye udgave af WFRP er udkommet, og kan fås i Goblin Gate fra uge 16.

Pris kr. 239,-

Aalborgs førende rollespils-butik  
med det største udvalg indenfor over 100 spilsystemer  
og portofri forsendelse af bestilte varer

Call of Cthulhu

Shadowrun



Rolemaster

Merp2nd Ed.

Boulevarden 18 • 9000 Aalborg

Tlf. 98 13 13 24 • Fax 98 13 45 24 hele døgnet

### Trading Cards

Blood Wars Starter	kr. 79,-
Blood Wars Booster	kr. 25,-
Ehelons of Fury Starter	kr. 75,-
Dixie "The Bullrun"	kr. 75,-
Star Trek Starter	kr. 75,-
Star Trek Booster	kr. 25,-
Star of the Guardians Starter	kr. 69,-
Star of the Guardians Booster	kr. 20,-
Galactic Empires prim.ed. basic deck A	kr. 59,-
Galactic Empires prim.ed. basic deck B	kr. 59,-
Galactic Empires Booster	kr. 18,-
Illuminati NWO Starter	kr. 69,-
Illuminati NWO Booster	kr. 20,-
Jyhad Starter	kr. 75,-
Jyhad Booster	kr. 20,-
Spellfire Booster (så længe lager haves)	kr. 12,-

### TURNERINGSTILBUD

D. 5. - 7. Maj afholder ARL en  
Trading Card Weekend i Aalborg  
I den anledning har vi følgende tilbud

Magic T.G. Starter	kr. 50,-
Magic T.G. Booster	kr. 15,-
Magic Fallen Empires	kr. 10,-

På andre Trading Card-pakker  
gives der 20% rabat på turneringen

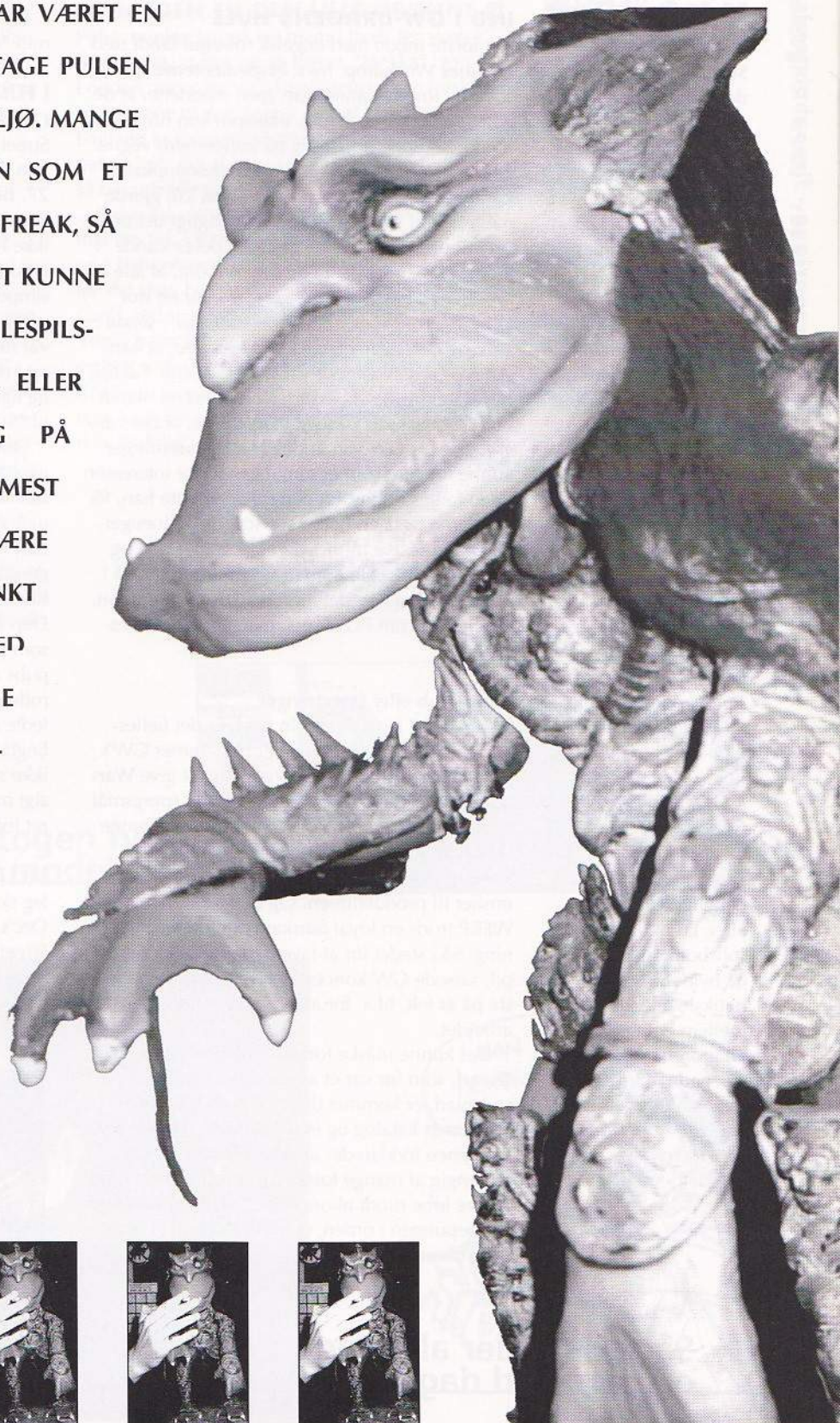
Turneringen afholdes på Tornhøjskolen,  
1. Præmie: 1 stk. Black Lotus

for yderligere informationer: ring!

# pretty pennies

skrevet af PETER C. G. JENSEN

JERES UDSENDTE FRA FØNIX HAR VÆRET EN SMUTTUR I LONDON FOR AT TAGE PULSEN PÅ DET ENGELSKES ROLLESPILSMILJØ. MANGE FORESTILLER SIG VEL LONDON SOM ET MEKKA FOR ENHVER ROLLESPILSFREAK, SÅ JEG TOG OVER FOR AT SE, OM DET KUNNE PASSE. ER DET ENGELSKES ROLLESPILSMILJØ BLEVET PROFESSIONELT, ELLER BEVÆGER DET SIG STADIG PÅ *SUBCULTURE-STADET*? DET MEST OPLAGTE STED AT LEDE VILLE VÆRE I BUTIKKERNE, HAVDE JEG TÆNKT HJEMMEFRA. SÅ Udstyret med adresser på forskellige forretninger i London - nærmere bestemt: Games Workshop, Future Zone og Orc's Nest - gik jeg fuld af håb og gå-på-mod ud i det regnfulde London for at søge efter lykken.





## Stuart i Future Zone. Hooligan forklædt som hippie?

tekst til BILLEDE

De største blade på markedet er hver for sig talerør for diverse store firmaer. Gør det ikke deres indhold enormt stereotyp og ensformigt? Lawrence hævdede hårdnakket, at når folk har forskellige præferencer, er det også bedst for dem at kunne læse et blad, som handler om netop deres foretrukne niche. Og ikke indeholder al mulig udenomssnak.

Oplyst, men ikke overbevist drog jeg videre på min "quest".

### I FULD FART - UD!

I **Future Zone**, 50m længere nede af Oxford Street (hvilket godt kan være langt at gå, når regnen står ned i tykke tove), talte jeg med **Stuart**, 27. Besøget dér viste sig at være noget af en fuser. Mit umiddelbare indtryk var, at de egentlig ikke havde ret mange spil på hylderne, og Stuart forklarede hvorfor. Ejerne af **Future Zone** synes simpelthen, at **computerspil** er en større satsning værd, så i virkeligheden mente Stuart ikke, at der var meget fremtid for rollespil hos **Future Zone** - og i øvrigt var han også ligeglad, han havde nemlig lige sagt ja til et job i det engelske modstykke til "SuperBrugsen" til £5.000 mere om året!

Stuart vidste ikke rigtigt noget om GW, men til gengæld kunne han fortælle lidt om klubber og uafhængige blade. Det viste sig, at det eneste uafhængige blad, som jeg havde kendskab til - **Last Province** fra Skotland - var gået ind, men til gengæld var et nyt blad, **Valkyrie**, på markedet. Klubberne kunne Stuart også fortælle mig om. Den største er "The Guild of Melee and Magic", som bl.a. arrangerer **Magic-aftener** på lokale pubs rundt omkring, og desuden har diverse rollespilsarrangementer. Jeg havde fundet det, jeg ledte efter. Der er et uafhængigt rollespilmiljø i England, men særligt imponerende kan man vist ikke sige, det er. Det er i hvert fald forholdsmæssigt meget mindre end det danske. Desillusioneret forlod jeg forretningen i stor hast.

### LILLE, GRIM, GRØN OG DEJLIG

Jeg skulle ned af de små sidegader for at finde **Orc's Nest**, væk fra det store hovedstrøg Oxford Street, hvor de to andre forretninger lå. Jeg snakkede med Lisa på 25 og Peter på 37, som også ejer stedet. Peter var gået ud efter pizza, så jeg lagde ud med at spørge Lisa, hvordan det kunne



## reportage

Store penge på spil i det pulserende London!

### 3 FORRETNINGER I LONDON

**Games Workshop**  
The Plaza, 116-128  
Oxford Str.

**London W1R1PA**

Dette var den første af GW-koncernens mange detailbutikker, og på trods af dens forholdsmæssige ringe størrelse er den et mekka for enhver GW-freak. Butikken minder mere om en BR-lege-tøjs forretning end en rollespilsbutik.

**Future Zone**  
100 Oxford Str.  
London W1R1PA

En del af en kæde, som var tidligere ejet af Virgin-koncernen, men blev afhændet til Rhino House.

**Orc's Nest**  
6 Earlham Str.  
London WC2

Endelig det jeg ledte efter. En rigtig rollespilsbutik med kranier på hylderne og et butikslokale klemt ned mellem en haelebar og en grønthandler på en sidegade til en sidegade. Se, det er et rigtigt lille sub-kulturforetagende, som vor mor lavede dem.

### IND I GW-DRAGENS HULE

Mit første møde med engelsk rollespil fandt sted i **Games Workshop**, hvor ekspedienterne var søde og imødekommende, men meddelte, at de ikke måtte tale med mig, eftersom kun hovedkontoret kunne udtale sig på koncernens vegne. Efter en smule overtalelse og et telefonopkald kunne vi dog snakke frit. **Lawrence**, 26, gjorde meget ud af at understrege, hvor vigtigt det er for GW at have en god kontakt med deres kunde kreds. Ja, han fremstillede det som om, at alle - producent, ekspedienter, kunder - var én stor familie. "Folk skal kunne lide spillene!", sagde han, og berettede med julelys i øjnene, at han skam også selv yndede at spille GW-spil. Faktisk bliver det meste af personalet rekrutteret blandt butikernes faste kunder. Han mente, at det væsentligste for GW var, at de enkelte forretninger kunne fungere som et samlingssted for interessen i den fælles hobby. På den måde, mente han, fik kunderne også en bedre service, og "tilhængerne" kunne blive introduceret til de nye spil og komme til at spille dem med deres venner. Så i følge Lawrence er det altså ikke ussel mammon, det handler om i GW-regi, men snarere fællesskabet.

### Fællesskab eller forretninger

Fællesskab? Jeg havde min tvivl. Er det fællesskab og ikke forretninger, der bestemmer GW's politik? Hvorfor havde GW så valgt at give **Warhammer Fantasy Roleplay** kniven - et spørgsmål, som jeg ved i derude i de små hjem nok kunne tænke jer et svar på. Ifølge Lawrence er det væsentligt for GW at følge med i kundernes ønsker til produktlinien. Og desværre manglede WFRP trods en loyal fanskare den brede opbakning. Så i stedet for at lave både rolle- og figurspil, satsede GW koncen treret på at blive de bedste på ét felt, bl.a. for at få et større udbytte af arbejdet.

Det kunne måske forklare hvorfor **White Dwarf**, som før var et alment-dækkende rollespilsblad, er kommet til at ligne en blanding mellem et katalog og et regel-hæfte, tænkte jeg. Lawrence forklarede, at **White Dwarf** før var afhængig af mange forskellige producenter for at kunne løbe rundt økonomisk. Nu, hvor GW har pengepungen i orden, er bladet så blevet rettet mod deres egne kunder.

Sådan ser der altså ud ... en grå og regnfuld dag i **Games Workshop**.

tekst til BILLEDE

løbe rundt for Orc's Nest, en uafhængig forretning, når selv større kæder som Future Zone er tæt på at opgive ånden? I første omgang gad Lisa faktisk ikke rigtigt at snakke med mig, men da hun øjnede chancen, begyndte hun at tale om store kontra små forhandlere i al almindelighed. Lisa sagde, at store forhandlere meget nemt kan misbruge markedsmekanismerne. Her kommer Lisas opskrift på, hvordan man kan smadre en lille lokal forhandler. 1) Find en lille by med en lille butik 2) Lad dem aftage dine produkter og yd dem den bedst mulige service. Så opbygger du en god kundekreds i området. 3) Åbn en af dine egne forretninger på den anden side af gaden, hvor du sælger dine egne produkter til dumpingpriser.. og VUPTI! Så er den lille forhandler død.

### Rigtige rollespillere vil have orcer

Orc's Nest ligger i det vældige London og har ikke disse problemer. Vi gik over til at snakke om deres stil og deres kunder. Når Orc's Nest har overlevet, hænger det i høj grad sammen med en kundekreds, som overraskende nok, bl.a. på grund af Orc's Nest's reklame i **Dragon Magazine**, dels består af turister, som bærer en stor del af omsætningen. Dels af såkaldt "gamle nørder", som ikke gider købe spil i en forretning, der ligner BR. Netop det, at Orc's Nest satser på de seriøse spillere, og f.eks. knapt nok sælger GW-produkter, er i følge Lisa en styrke: "Interessen for rigtigt rollespil stiger med alderen. Faktisk hjælper GW rollespilmiljøet, fordi det introducerer folk til spilverdenen. Når de så bliver ældre, mister de interessen for GW og går over til rollespil. Det er ikke GW-spillene i sig selv vi har noget imod, men [...] deres kritikløse forhold til det at arbejde med rollespil."

Da jeg spurgte hende om, hvad hun mente med den sidste bemærkning. Lisa illustrerede hvorledes Orc's Nest efter egen mening er kritiske ved at have en holdning til det de sælger. "Nu f.eks. spillet **Blood** handlede udelukkende om vold og at nedgøre kvinder. Sådan noget lort vil vi ikke sælge. Det var simpelthen for sygt!" Derefter blev hun igen nødt til at hellige sig arbejdet. Der var nemlig en del kunder (også) den dag - på trods af vejret.

### HJEM IGEN TIL DEN LILLE GRØNNE Ø

Puha, tænkte jeg på vej hjem i flyet. Jeg syntes ikke rigtigt, at der var så meget "Mekka" over London, men der var vist alligevel visse forskelle fra den ene til den anden side af Nordsøen. I England er rollespil simpelthen blevet "business". Som det sker i så mange andre brancher, så har udviklingen givet de store kæder overtaget.

Ifølge Lawrence fra GW var det kun et spørgsmål om tid, før den første GW-butik slår dørene op i **København**. 1d20+10 måneder gav han os, før det sker. Nu får vi også snart en "Hard Rock Café" ved siden af Tivoli, så mon ikke også at Virgin pænt følger med. Eftersom de også har en stor *rollespils-branch*, så må vi jo se, om Kazoom, Fantask og alle de andre er rede til at tage kampen op. En ting er sikkert - det bliver ikke kedeligt.

### VALKYRIE

Engelsk rollespilsblad, £2.25. Oplag: 2.000. Udkommer 1/md. Nr. 2 (af foreløbigt 2) indeholder bl.a. et scenarie til Kult, artikler til Street Samurai, Traveller og Magic, anmeldelser, etc. Og så er hele bladet trykt hvidt på sort!

## Lisa og Peter i Orc's Nest. Ham med hatten er Peter.

tekst til BILLEDE



## My man, Lawrence. Fotogen fyr - måske skulle han blive model?

tekst til BILLEDE



# anmeldelser

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

anmeldelser • seksoghalvtreds

Det skal på det kraftigste understreges at hverken de to anmeldelses-redaktører, MGS & CPKS, eller FØNIX-redaktionen som helhed er ansvarlig for de enkelte anmeldelser, da disses indhold helt og holdent står for den specifikke anmelders egen regning.

LÆS: Vi påstår ikke at vi er enige i alt hvad de forskellige anmeldere skriver – men heller ikke at vi er uenige....

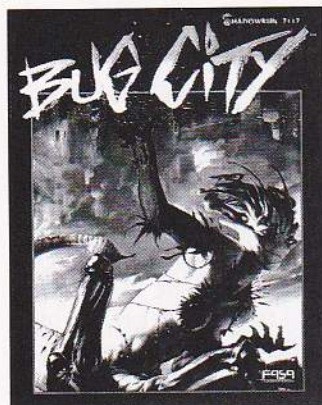
## kort nyt

**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 AD&D:

**City Sites**  
TSR Inc.  
98 sider, 120 kr.  
Leveret af Bog & Ide

En ting der kan sætte kulør på Æn rollespilsværden og gøre den mere realistisk, er gode beskrivelser af de steder spilpersonerne møder undervejs. **City Sites** er bygget op af forskellige lokationer som spillelederen kan bruge i et bymiljø. Til hvert lokation er der en tegning af stedet set udefra, oversigtskort med tilhørende beskrivelser, de tilstedeværende personer og forskellige ideer til eventyr. Ideen er god, dog halter det med udførelsen. De forskellige steder er sådan set interessante nok, men desværre er eventyr-ideerne for det meste uinspirerende og ubrugelige.



### BUG CITY

Udvidelse til **Shadowrun**.  
Redigeret af Tom Dowd, m.fl.  
FASA Corp.  
160 sider, 180 kr.

Anmeldt af **Matias Stuvén**

Lad mig med det samme slå fast at det her drejer sig om **insekter** og **Insect Spirits**. Så, nu behøver jeg ikke komme med indviklede forklaringer om Det Frygtelige, der terroriserer De Uskyldige. Der er udgivet adskillige supplement, bøger og scenarier om disse væsener, som ingen rigtig ved hvor kommer fra. Man ved dog at nogle af dem påkaldes af **Insekt Shamaner**. Derudover ved man, at insect spirits eneste mål er at reproducere sig selv, hvilket de skal have menneskelige eller meta-human kroppe til. Det' det og så'n er det.

**Bug City** bygger videre på den Shadowrun-novelle, **Burning Bright**, som beskriver det handlingsforløb der leder op til de katastrofale følger denne novelle har på Chicago anno 2055. At Chicago invaderes af insect spirits, en del af Chicago sprænges af en formodet atombombe, at byen indhegnes og bevogtes er blot nogle af disse følger, som viser en by i forfald, hvor den stærkeste hersker og den svage bliver til et insekt.

**Bug City** er en fantastisk flot illustreret kampagneudvidelse, der helt lever op til de høje forventninger folk normalt har til et FASA produkt. Størstedelen af illustrationerne forestiller billeder taget med et vidvinkel kamera, hvilket giver en god fornemmelse af realisme. Man føler man sidder og bladrer igennem en beskrivelse af en post-holocaustisk verden, hvor frygten gennemfører alle aspekter af de personer's liv, som tilfældigvis forblev indespærret da muren kom op.

Problemet er bare, at denne kampagneudvidelse lægger op til en helt anden måde at spille Shadowrun på, end den de fleste kører. Der skal åbenbart lægges vægt på den fælles fjende, som alle skal hjælpe til med at få ryddet af vejen. Det kunne jo være at det en dag var spillerne selv, der havde brug for hjælp. Det er Shadowrun med horror-elementet (Læs: EarthDawn anno 2055) smidt ind og det virker en smule påtaget.

Anmeldereksemplar leveret af FASA Corp.



### ENCYCLOPEDIA MAGICA VOL. 1 & 2

Generisk AD&D-supplement.  
Redigeret af Slade og Doug Stewart.  
TSR Inc.  
415 sider, 250 kr.

Anmeldt af **Michael G. Schmidt**

I en tid hvor andre firmaer spytter nyskabende og anderledes produkter på gaden i en lind strøm, har TSR atter en gang besluttet sig for at gå imod strømmen og dyrke deres egen "lille" sub-kultur. Dette er der dog ikke noget specielt nyt ved, et faktum den "nye" AD&D 3rd Edition og de utallige genudsendelser af D&D-sættet også vil cementere, MEN... denne gang, med udgivelsen af 3-binds føljetonen, **The Encyclopedia Magica**, (EM) er det simpelthen lykkedes dem at nå nye højder indenfor manglende originalitet.

3 læderindbundne bøger, hver på 415 sider, der beskriver hver eneste "magic item" opfundet i AD&D-universet - med stats, billeder og henvisninger til det produkt det først dukkede op i! Det må da være det mest nørdede man nogensinde har hørt om!

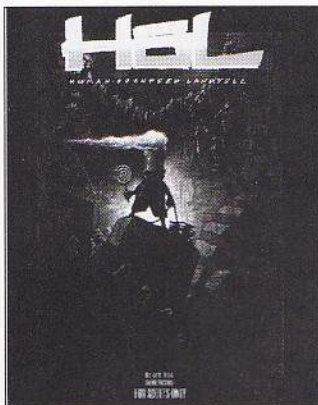
Inden folk begynder at råbe og sige, "at nørddebatten er død", etc, vil jeg lige tilføje, at jeg faktisk også synes dette er den sejeste AD&D udgivelse TSR nogensinde har udgivet. For det er da det ultimative trip for enhver små-grådig AD&D spiller at have sit eget indkøbs-katalog med alt hvad hjertet kan begære af magiske ting - et par bøger, hvor han kan slå det mystiske sværd op, spillederen gav dem (mens han smilede lusket), og et par minutter senere råbe: "Rør det ikke, venner! Det er Morfo's Sword of Utter PC-Destruction -6! Hold jer væk, og lad præsten kaste et Remove Curse spell først!".

EM er genialt - absolut ikke nyskabende, originalt eller anderledes - men alligevel genialt. Hvis blot man opfatter det som hvad det er - et opslagsværk, som man ikke rigtig har brug for (for hvem fanden har brug for 1200+ siders magiske ting?), men som er meget sjovt at ha' stående på hylden. Og som af udseende ligner de spell books man altid selv prøvede at lave, da man spillede AD&D i sine unge dage...

Anmeldereksemplarer leveret af TSR Lmt.







## H.Ö.L.

### NYT ROLLESPIL -

#### Kun for Voksne!

Af Chris Elliott,  
Daniel Thron &  
Todd Shaughnessy.  
*Black Dog  
Game Factory.*  
??? sider, 150 kr.

Anmeldt af  
**Rasmus Rasmussen**

Dette er ikke et almindeligt rollespil. Forfatterne bag spillet er ikke normale mennesker, og **HOL** henvender sig faktisk mest til syge hjerner. Forsiden minder mest om **Steen og Stoffer på syre**, og det at hele bogen er håndskrevet gør det ikke bedre. Sproget er beskidt og tonen er grov, alt sammen understøttet af tegninger der kunne være taget fra en undergroundstegneserie fra 70'erne. Har man svært ved det engelske sprog, er man under femten eller har man en høj moral, bør man helt sikkert holde sig fra dette spil.

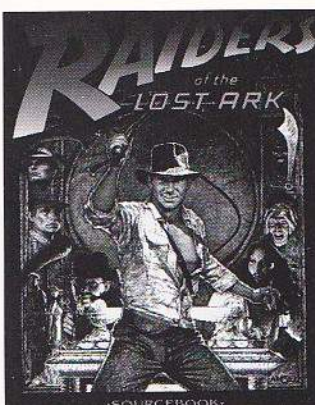
Handlingen udspiller sig i en mørk fremtid hvor mennesket har erobret universet og dannet **Confederation Of Worlds (COW)**. Ledet af kejser **Rupert IX**, styrer COW universet med jernhånd. Der er sjældent krig mellem planeterne, men til gengæld er ting som bøger og film forbudt.

I denne glade og fredelige verden (sådan da), er der ikke plads til psykopater, kriminelle, pædofile eller andre afvigere fra det normale. Så de bliver allesammen dumpet på planeten **HOL**. Spilpersonerne er sådanne mænd (for der er kun mænd på **HOL**), der bare ikke passer ind i den normale verden. De må så klare sig på denne intergalaktiske losseplads så godt de kan. Og så er der selvfølgelig en hel bunke skumle typer, som de kan få på nakken - fra **Fleshtenders** der elsker at lege med folks gener, til **små grimme dyr med meget store tænder og fast-food præster**.

Systemet er dejligt let, og der bruges kun almindelige terninger. Alle handlinger, fra at flygte fra en sulten kæmpesnegl til at tilintetgøre planeter med en **Mondo Megagøb**, udføres på samme måde. Måske vil det genere nogen, at der ikke er regler for hvordan man laver spilpersoner. Til gengæld er der nogle inspirerende eksempler (hvad med at spille Elvis?), og så må man selv digte videre derfra. Meget i spillets ånd. Reglerne er, som resten af bogen, morsomme at læse.

Personligt synes jeg **HOL** er overfedt, sejt og **til at komme i bukserne af** (sådan da). Har man beskæftiget sig med rollespil i et stykke tid, kan man more sig over alle de små spydigheder - særligt overfor det dér spil der lyder som "Truncheons & Flagons". Uanset om du er til psykovold og små grimme dyr eller ej, kommer man ikke udenom at **HOL** er nyskabende og et længe ventet pusterum for sindssyge rollespillere. Men det er ikke for begyndere og AD&D-freaks!

#### Anmeldereksemplare leveret af Fantask



## RAIDERS OF THE LOST ARK

### Indiana Jones supplement.

Af Peter Schweighofer.  
*West End Games.*  
160 sider, 250 kr.

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

Efter en middelmådig start (grundbogen) og et lovende tilløb (Rising Sun), er **West End** nu ude med source-bogen over den første Indiana Jones film. På dens 160 sider rejser man fra Perus jungle til Nepals bjerge; besøger de støvede arkiver på Marshall College og udforsker Cairos arken, mens man undgår dødsfælder, nazierne varme bly og husker at beholde hatten på. Udover de 160 sider får man yderligere 16 sider med flotte farvebilleder fra de mest memorable filmscener.

Bogens syv kapitler er alle krydret med et flot opbud af s/h billeder, nogle inspirerende kort, samt *stats* på de mest interessante personer. Hver enkelt lokation bliver beskrevet af en hovedperson fra filmen. For eksempel fortæller dr. Jones selv om den sydamerikanske jungle, Sallah om Cairo osv. Det betyder, at vi ikke bare får alt at vide om hvad man kunne se på filmen, men også får en masse baggrunds viden om stedet. Indy giver os f.x. alle sine tips om hvorledes man overlever i junglen og hvorfor Hovitoerne er en god stamme at undgå, mens Marcus Brody giver os en tilbunds gående og inspirerende analyse af hele legenden bag **Pagtens Ark**.

Filmens heltinde Marion (Amy Irving - jeg drømmer stadig om dig...) får også givet sit besyv med omkring livet i Nepals bjerge og giver samtidig *clues* til hvad hendes far arbejdede på, da han døde - masser af scenariemateriale. Den lede stymper Belloq deler sine dagbogs notater med os. Særligt her får vi nogle virkelig gode kort og fine eventyr idéer. Sallah gør det i *sit* kapitel klart hvorfor Cairo nødvendigvis må være det fedeste sted at sende sine spillere på eventyr. Og sidst, fortæller Colonel Dietrich om livet på en tysk U-båds base og om diverse hemmelige planer. Her dukker Indy også op for at fortælle de (i følge ham) mest anvendelige fraser på tysk, bla. *kann ich eine Pinkelpause machen?*

Et af kapitlerne er helliget et såkaldt solitaire. I mange rollespil bliver dette brugt til at give en nemt tilgængelig forståelse for spillets stil og i langt de fleste tilfælde mislykkes det - bigtime! I **Raiders** lykkes det derimod perfekt. Alt i alt er dette en pragtfuld bog. Ikke alene er den utroligt velskrevet, flot illustreret og meget anvendelig - den er også 100% trofast over for myten og mod-siger på intet punkt noget andet Indy-materiale og det gør den til et *must* - også for Indyfreaks der ikke spiller rollespil.

#### Anmeldereksemplare leveret af West End Games



**r o t t e n**

På grund af en overvældende læserstorm fra Ronni's fanklub 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 advarselmærkat.

**1 Rotte**  
 Et super-dårligt, talentløst produkt, hvis indhold skrider af 70'erne og en fanatisk tilbedelse af Gary Gygax. 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 forsøgt...

**2 1/2 Rotter**  
 Det almindelige, gennemsnitlige, standard produkt. Ingen overraskelser her.

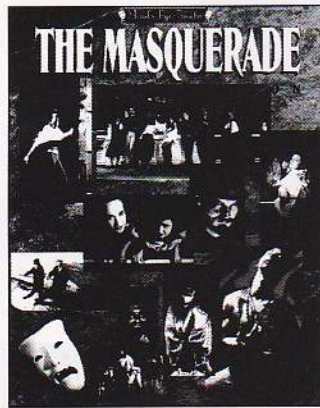
**3 Rotter**  
 Så begynder det at ligne noget. Over standard - afpudset og gennemarbejdet. Men ikke det mest innovative man set.

**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.



**THE MASQUERADE 2ND ED.**

Supplement til Mind's Eye.  
 Af forskellige fra White Wolf Inc.  
 White Wolf Inc.  
 165 sider, 180 kr.

Anmeldt af Rasmus Rasmussen

Efter en anden-udgave af næsten alle andre White Wolf produkter, er der nu kommet en andenudgave af The Masquerade. Det er en bog der beskriver hvordan du kan spille live Vampire, med alt hvad dertil høres. Bogen giver en komplet (omend noget forkortet) beskrivelse af vampyrernes samfund, og kræver altså ingen forkendskaber til Vampire eller WoD.

Masquerade er et godt gennearbejdet produkt med kun ganske få skønhedsfejl (se side xx, osv). Bogen er udelukkende illustreret med fotos af live-rollespillere. Det er for så vidt fint nok, men billederne er hverken særligt spændende eller af høj kvalitet. Alt er forklaret så alle kan følge med, og der er mange små idéer til eventyr spredt på de mange sider. Men det har også sine svage sider.

At alt forklares til mindste detalje, gør hurtigt bogen kedelig at læse. Efter min ydmyge mening kunne bogen have været 25 sider kortere, uden at det ville have gjort spillet dårligere. For alt i alt er The Masquerade en god lille sag, med en masse gode intentioner og idéer.

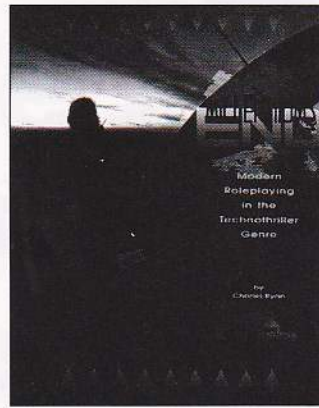
Bogen indeholder regler og guidelines til at skrive såvel som at køre scenarier. Der er også regler for, hvordan man kører en kampagne. Reglerne fungerer udemærket, men kan i visse situationer virke uoverskuelige og mudrede.

Systemet fungerer ved at man byder "Traits" mod hinanden, når man vil lave en udfordring. Disse Traits er i virkeligheden en række tillægsord der beskriver spilpersonens evner. Hvis du ikke har dine engelske tillægsord i orden, vil du få brug for en god ordbog. Når man har budt, skal man se hvem der vinder udfordringen - og findes der en simplere metode end at bruge den gode gamle: Sten, Saks, Papir?

En anden ting der er værd at hæfte sig ved er, at denne andenudgave primært er rettet mod folk der vil køre større spil (dvs. mere end tyve mennesker). Selv om der flere steder er råd og idéer til mindre spil, bærer bogen præg af dette.

Alt i alt henvender The Masquerade sig til begyndere der vil køre en kampagne for mange spillere. Dem er der nok ikke så mange af, og det er bogens fejl. Men har man lyst til at køre et live kongresscenarie, eller er man Vampire-fan og kunne tænke sig at prøve noget nyt, så er Masquerade værd at læse.

Anmeldereksemplar leveret af Faraos Cigarer



**MILLENNIUM'S END**

NYT technothriller rollespil!  
 Af Charles Ryan.  
 Chameleon Eclectic Ent.  
 200 sider, 200 kr.

Anmeldt af Michael G. Schmidt

Det er ikke hver dag man får et rollespil stukket i hånden, der stolt proklamerer, at det er baseret på nutidens sejeste technothriller-bøger og -film. Faktisk kan jeg tælle det antal gange det er sket for mig på to fingre - og dette er den ene af dem. Det første var Top Secret-spillet fra TSR, der trods ihærdige tilnærmelser til James Bond-fans aldrig rigtigt slog an - hverken her eller i USA. Og det andet er så Millenium's End (ME) - Chameleon Eclectic debut-spil fra 1992. CEE er for tiden aktuelle med horror-spillet Psychosis, som vi anmelder i næste nummer af Fønix.

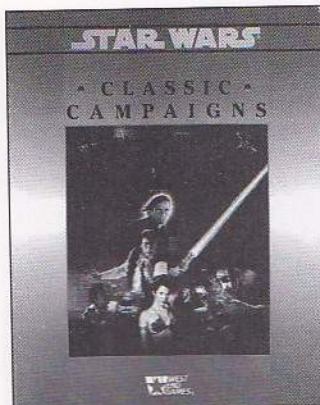
Baggrunden for Millenium's End er år 1999 - en meget nær og truende fremtid. Spillerne arbejder alle for BlackEagle - en corporation der har specialiseret sig i espionage og andet "undercover" arbejde. Verden er som taget ud af Rising Sun eller de nyeste James Bond-film - dvs. fyldt med skumle spioner, glamorøse hemmelige agenter og hvor alt (og alle) er korrupt. Det er ikke en verden befolket med overnaturlig horror, med mystik og magi, men snarere en velkendt, og alligevel anderledes, baggrund for et spil der lægger op til at lege privatdetektiv, spion eller elite-soldat. Og det er især her Millenium's End scorer point i forhold til andre spion-rollespil; baggrunden er utrolig velskrevet, interessant at læse og stinkende realistisk! Fra spionens utallige gadgets, til transkriptioner fra hemmelige missioner - det hele er så gennemført, at man næsten ønskede de lavede det til en film.

Noget af det mest nyskabende ved ME er dets kamp-system. I stedet for den sædvanlige "jeg gør 10 HP skade på bueskytte-orc'en", bruger man i ME såkaldte attack overlays (transparenter med en cirkel, hvori en masse tal er skrevet) og tegninger af mennesker. Hver eneste gang man angriber finder man ud af hvor meget man rammer med og konsulterer derefter overlays'ne. Man finder den der passer til det våben man benytter, f.eks. "projektil angreb 100-300 meter", placerer den over en tegnet figur af det man angriber (en række følger med bogen - ellers er det let at tegne dem selv) og VUPTI! så ved man hvor man rammer. Smart, ik?

Hvis man i lang tid har tørstet efter en rigtig spion-kampagne - med alt hvad den indebærer - kan man godt holde op med at lede. Løb straks ned i den lokale butik og køb ME. Jeg lover dig - du bliver ikke skuffet...

Anmeldereksemplar leveret af CEE





## CLASSIC CAMPAIGNS

### Star Wars-supplement.

Af Paul Murphy, Bill Smith og Ed Stark.

West End Games.  
96 sider, 150 kr.

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

For længe siden ... - faktisk var det i '87 - udkom Star Wars rollespillet for første gang og året efter kom *Campaign Pack*. Senere kom *Gamemaster Kit* i '91, men i lang tid har begge supplementer været umulige at opdrive. Specielt det første Campaign Kit husker jeg som en af mine bedste rollespilsoplevelser (som GM i hvert fald). Nu er begge samlet i én bog, *Classic Campaigns*, og titlen holder - i hvert fald det meste af vejen.

Den første del af bogen indeholder alt hvad Campaign Pack'en gjorde - blot i en lettere opdateret udgave. Indledningsvis får vi en indføring i spillederens spændende verden. For folk der har spillet i årevis er dette måske nok en smule trivielt, men det er dygtigt skrevet og hver eneste gang jeg læser det, kan jeg ikke lade være med at tænke "Jeg véd det jo godt, men benytter jeg mig også af det?" Faktisk synes jeg som regel at dette er det mest spændende afsnit i alle rollespilsbøger, fordi det afspejler forfatterens intentioner med produktet, og fordi man aldrig er så klog, at man ikke kan lære noget nyt.

Dernæst følger "Long Shot" kampagnen. Den giver grønne rebel aspiranter alt hvad de har brug for og er dygtigt konstrueret. Bipersonerne er interessante og udnytter mange af de særlige muligheder Star Wars giver. Man får foruden et (udmærket) køreklart scenarie også en grov skitse af kampagnens videre forløb som med lidt arbejde kan blive en særdeles "Star Wars'et" oplevelse.

Bogens anden kampagne er fokuseret omkring oprettelsen af en rebel-enhed i et lille system. Først får man en grundig gennemgang af systemet der gemmer på flere hemmeligheder end almindeligvis - bl.a. et tophemmeligt Imperials projekt - og dernæst en introduktion til hvordan de opbygger deres enheder. Selve kampagnen er i starten koncentreret om at oprette en sådan enhed, men skifter ret hurtigt fokus til det Imperialske projekt. Hvis alt går vel skulle det gerne ende med at rebellerne tager sig af projektet, og kampagnen får et distinkt "full-circle feel". Fedt!

Begge kampagner er absolut anbefalelsesværdige, men fungerer kun optimalt hvis man tager det hele med. Det vil sige, at de godt kan være svære at benytte sig af hvis man allerede har etableret sin kampagne. Men hvis man ikke ved hvor man skal starte er de storartede. Det har på det sidste skortet på nye SW-udgivelser, men skal man genoptrykke, så er dette absolut en klassiker.

Anmeldereksemplar leveret af West End Games



## THE PLANES OF LAW

### AD&D Planescape-kampagneudvidelse.

Af Colin McComb.  
TSR Inc.  
224 sider (7 hæfter og 5 plancher),  
250 kr.

Anmeldt af  
**Martin S. Winther**

*Planes of Law* er det andet af de store supplementer til *Planescape*. Det første var *Planes of Chaos* der beskæftigede sig med multiversets kaosplaner. Som den skarpsindige læser har fattet, så omhandler *Planes of Law* dermed Lovplanerne. I alt beskrives 5 planer der på hver deres egenhændige måde er en definition af regelrette og lovlydige multiverser. Dermed ikke sagt, at planerne repræsenterer alt det der er godt. For som *Planes of Law* forklarer, er afgrænsningerne af hvad der er godt og ondt ganske anderledes end f.eks. på Kaosplanerne, hvor det hele bare er ondt.

Den første bog er henvendt til Spillerne, og er en kort og præcis gennemgang af hvad spillerne kan finde på deres rejse rundt på de ydre planer.

**Mechanus** er et uendeligt maskineri af tandhjul, urværk og snoretræk. Orden og logik er de fremherskende træk. Her findes love for alt; det ikke at kende til dem er ikke nogen undskyldning. **Mechanus** er en af de mest abstrakte, men også mest velskrevne planer i hele sættet.

**Baator** er det mest berygtede multivers. Alt er ikke som det ser ud til og selvom der er love, så bruger væsnerne på planeten dem som løftestang til at pleje deres egne interesser.

**Arcadia** er multiverset hvor godhed og lykke går op i en højere enhed. Og Hvo den som truer den harmoni. Den sande troende viser vejen, og knuser alle ikke-troende fjender. Bagefter sidde vi alle i kløvermarken og drikker honningmælk.

På **Mount Celestia** forenes dyder som retfærdighed, venlighed og nåde. Her er der en plads for alle de ædle sjæle og dem der mener de er det. Alle stræber mod at nå det højeste mål, Den himmelske by. De der hverken kan eller vil, finder andre mærke-sager og dør helt modigt i kamp.

**Acheron** er Lovplanernes paradoks. Her findes regler for ondskab og svigefuldhed. Alle skal slutte op om en leder og følge ham i evig strid mod alle andre. **Acheron** er så absolut det mest absurde rollespilsprodukt jeg endnu har læst.

244 sider plus de store plancher er meget lidt materiale om så meget og jeg har da også kun berørt en brøkdel af det. Men hvad der er vigtigt for dig at vide er, at *Planes of Law* faktisk er et rigtig godt stykke værktøj. De giver en god stemning og en del mere brugbare informationer end *Planes of Chaos*. Og hvad der er endnu vigtigere; de leverer nogle gode eventyroplæg, der gør sættet til et godt køb til prisen.

Anmeldereksemplar leveret af TSR Lmt.



## white wolf

### Buttery

#### Wholesomeness

100,00  
Det første supplement til HÖL (anmeldt i dette nummer), fyldt med ubrugelige tabeller, ulæselig tekst og generel plat toilet-humor. Inkluderer også **Freebase**, en 16-siders illustreret Live-rollespils parodi. KØB DEN - eller DØ!

### Changeling:

#### The Dreaming

250,00  
Et Storyteller-spil der henvender sig til folk med lyst til nutids-fantasi. Samtidig det sidste kapitel i Storyteller-sagaen. Træd ind i en verden hvor mytiske eventyr og magiske vidundere eksisterer side om side med den "almindelige" verden.

### Fragile Paths:

#### Testament of the

#### First Cabal

90,00  
Til Mage: **The Ascension**. En bog hvor tekst, billeder og layout blandes sammen til en sammenslynget uformelig masse - i stil med **The Book of Nod** til Vampire.

### The Quick

#### and the Dead

120,00  
Til **Wraith: The Oblivion**. Et supplement der indeholder information om de hjemsogende ånder i **Wraith**, bedre kendt som **the Restless Dead**.

### Savage Attack

80,00  
Traditionen tro er dette en spillers guide til **Rage** - kortspillet der beskæftiger sig med varulvenes blodige verden.

## f a s a

### Horrors

180,00  
Et supplement til **Earth-dawn** der for første gang indvier spillere og spillere i de monstrosø væsner kendt som horrors' natur og aktiviteter.

### House of the Sun

50,00  
En **Shadowrun**-novelle af Nigel Findley.

### Tactics of Duty

50,00  
En **Battletech**-novelle af William H. Keith, jr.

### Aztlan

180,00  
I **Shadowrun**-universet er **Aztlan** en af de mest hemmelighedsfyldte af alle nationerne. Ikke mange kender dens snavsede vasketøj, men ved hjælp af denne bog kan du blive en af de få! En grundig gennemgang af dens befolkning, geografim, historie, økonomi, etc.

tsr inc.

**AD&D Player's Option Rule Book: Combat & Tactics**

Den første af et sæt på to bøger, der hver især indeholder optionelle og detaljerede regler til det nye AD&D-sæt. Denne bog beskæftiger sig kun med kamp - fra kritiske hits, rustnings-ødelæggelse & reparering til kampsport og nyt udstyr. En "må ha"-bog for AD&D-spillere.

**Castle Sites**

Castles, castles, everywhere... og alt hvad en spiller behøver for at kunne skabe sine egne realistiske slotte & borge.

**Thief's Challenge 2**

En-spiller scenarie, der dog kan modificeres til 2-3 spillere.

**BIRTHRIGHT: Legacy of Kings Campaign Setting**

Den nye kampagneverden til AD&D, hvori spillerne regerer over kæmpemæssige lande i en verden revet i stykker af krig.

**Spellbound: Thay, Rashemen and Aglarond**

Dette boks-sæt beskæftiger sig med de to magibaserede kulturer, Thay og Rashemen, og det mystiske land, Aglarond, der regeres af Simbul - en af de Syv Søstre!

**Mark of Amber CD Adventure**

Et CD-scenarie til AD&D Mystara i stil med **Hail the Heroes & Night of the Vampire** (se anmeldelsen i Fønix nr. 6).

**The Factol's Manifesto**

Til AD&D Planescape! En deluxe guide til de 15 forskellige Factioner - og deres ledere, de mystiske Factols.

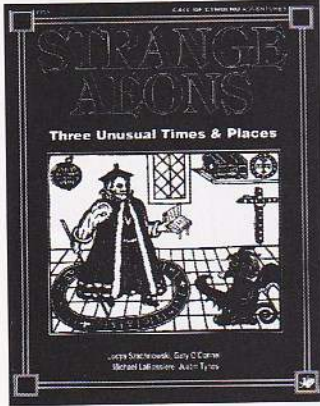
**Chilling Tales**

En samling af korte Ravenloft scenarier, i stil med the **Book of Crypts**.

s.j.a.c.k.s.o.n

**Illuminati: New World Order Blank Cards**

20 stk. fuldstændigt tomme INWO kort, du kan bruge til at skabe dine egne kort - eller som erstatninger for de kort i dit deck, der simpelthen er for værdifulde til at blive spillet med! Hvor smart...



**STRANGE AEONS**

3 scenarier til Call of Cthulhu. Af Lucya Szachnowski, Gray O'Connell, etc. Chaosium Inc. 86 sider, 100 kr.

Anmeldt af Paul Hartvigson

Call of Cthulhu-eventyr er oftest henlagt til historiske miljøer som 1920'ernes USA og 1890'ernes England - men rædslen bør kunne udspille sig i alle epoker. Strange Aeons indeholder tre blik ind i andre perioder - i form af "one-shot"-eventyr med prægenererede spilpersoner.

To eventyr udspiller sig omkring år 1600. "Garden of Earthly Delights" foregår i Spanien i 1597 - vore helte er medlemmer af inkvisitionen, som skal undersøge forlydender om en jomfrufødsel. Spilpersonerne manipuleres for meget for min smag, men de skal træffe nogle frydefuldt hårde valg i deres arbejde for Herren.

Der er seks år og en verden til forskel når man går til det muntre - men pestruede - London i 1603. "King of Shreds and Patches" har kendte bipersoner som William Shakespeare og Necronomicon-oversætteren John Dee - et eventyr for Call of Cthulhu-kultister. Det er velopbygget, sproget rammer tidens stil, og er det af bogens eventyr, der bedst "åbner" en ny tidsperiode.

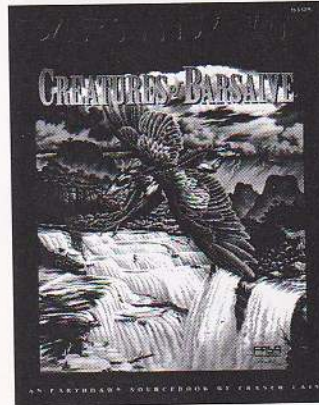
"Blood Moon" foregår til gengæld på FNs månebase år 2008. Det er hårdtslående Science Fiction á la Aliens og The Thing. Eventyret er et godt bud på et genreskift til Call, understøttet af gakkede spilpersoner og bipersoner, samt et fyldigt appendiks med rum-fartøjer, -udstyr og -karrierer.

Strange Aeons består af tre gode eventyr, på højde med gode danske spiltrafeventyr. Dog er tilberedelsen skuffende: Illustrationerne er direkte pinlige (langt under Fønix-niveau). Forfatterene har en slem vane med at retfærdiggøre handlingen i forhold til Cthulhu-mytologien snarere end at fokusere på, hvordan man bedst påvirker og skræmmer spillerne. De anbefalede spilpersoner er også noget flade.

Endelig mangler der ambitioner: det ville have været oplagt at samle periode-oplysningerne for de to anno 1600-eventyr i én sektion med et par siders regler, tidsbilleder, særlige karrierer og person-ark for perioden. Eventyrene kan nemt give blod på tanden til at spille videre i den periode. Men nej - de skal være "one shots" ligesom datidens sortkrudtpistoler.

I en målrettet Call-Keeper's hænder kan Strange Aeons - trods manglerne - åbne døre til andre og dunklere tider. Men så skal han vel at mærke udføre det arbejde, Chaosium burde have gjort.

Anmeldereksemplar leveret af Bog & Ide



**CREATURES OF BARSAIVE**

Earthdawn supplement. Af Fraser Cain. FASA Corp. 120 sider, 150 kr.

Anmeldt af Martin S. Winther

Creatures of Barsaive er som titlen antyder en monstermanual til Earthdawn-universet. Bogen er indholdsmæssigt holdt i den sædvanligvis høje Earthdawn kvalitet. Hvert enkelt væsen er beskrevet ud fra en personlig og ganske underholdende synsvinkel. Det er nemlig en ældgammel drage, der til tider bittert og andre gange muntert, beretter om Barsaives magiske væsner.

Hvad der gør CoB ekstra interessant er, at FASA går TSR i bedene og kommer nu med deres egne definitioner på væsner vi længe har kendt fra D&D- og AD&D-universet. Beskrivelsen af den måske nok så kendte shadow er specielt saftig, men også basillisk er god.

Men hvor TSR bare har produceret en røvfuld forskellig monstre, til at dække ethvert behov og så lidt til, har FASA istedet valgt at sætte fokus på nogle helt nye og unikke. Nogle af dem kunne godt fungere som horrors, så godt er de beskrevet. Dog kan det til tider irritere mig at FASA, netop i jagten på disse unikke væsner har siddet og nærlæst "den store indsektbog". Mange af væsnerne er så krible, krable, maddike-agtige at jeg næsten rækker ud efter min fluesmækker og Kill-It spray. Ikke at det ikke er originalt, bevares.

Samtlige væsener er sat i sammenhæng med den allerede godt beskrevne og ganske spændende Earthdawn mytologi. Det giver hvert enkelt væsen ekstra identitet, at de indgår i en sammenhæng. Dette understøttes yderligere af, at der efter hvert væsen er skrevet et eventyr-oplæg der så kan bruges til introduktion af væsnet; hvilket jeg virkelig synes er glimrende. Med den historie og det potentiale hvert enkelt væsen repræsenterer er de i sig selv et eventyr værdigt. Selvom 50 væsner ikke lyder af meget for den prisbevidste forbruger, så er det da rart at vide at ingen af dem bare er kanonføde. Et enkelt "monstereventyr" i ny og næ kan være ganske forfriskende.

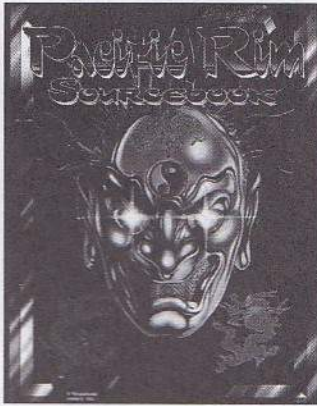
Som afslutning på bogen bringer FASA en række ekstraregler, samt overvejelser om hvad man kan bruge bogen til. Disse regler udbygges og klarificerer en smule reglerne fra Earthdawn grundbogen, og de er både korte og brugbare.

Alt i alt må man sige at Creatures of Barsaive holder hvad den lover. Det er en monstermanual med en masse monstre. De er interessante at læse, spændende at sætte i brug og giver yderligere en flig af den store mytologi bag Earthdawn universet. Men så heller ikke mere.

Anmeldereksemplar leveret af FASA Corp.



200,00  
130,00  
70,00  
300,00  
250,00  
180,00  
200,00  
100,00  
EIF



### PACIFIC RIM

Kampagne-udvidelse til Cyberpunk 2020. Af Chris Pasquarrette og Paul Duncanson. R. Talsorian. 160 sider, 120 kr.

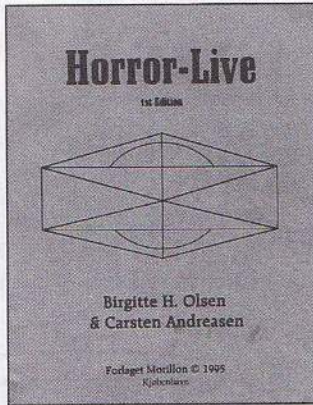
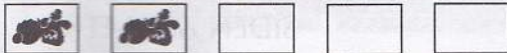
Anmeldt af Michael G. Schmidt

I rækken af supplementer, der beskriver forskellige verdensdele i CP-universet, er vi nu nået frem til "kanten", **The Pacific Rim** (dvs. Japan, Korea, Kina, Sydøst Asien og Australasien).

Kort fortalt, er bogen inddelt i en række afsnit, der hver især beskæftiger sig med de forskellige landes kultur, økonomi og historie. Korte artikler, skrevet af fiktionelle "eksperter", blandet med interviews og kommentarer den lokale befolkning, leder en gennem bogen, der skal foregive at være første nummer af "The PacRim Journal" (en form de også benyttede sig af ved **Solo of Fortune** og **Rockerboy**). Ydermere er bogen krydret med reklamer og citater, og man skulle derfor tro, at den var det ultimative atmosfære-guf for en træet referee der trænger til nye græsgange.

Men, nej, som det også var tilfældet med **Solo of Fortune II**, falder det hele lidt til jorden. Det er bare ikke Cyberpunk nok! Reklamerne er tamme, og meget 90'er-agtige. Artiklerne er for tørre, og uden den "edge" som gør Cyberpunk interessant at læse. Og, selvom de folk der har forfattet bogen er eksperter på hver især deres områder, er det bare ikke interessant at læse 160 siders historie - når man har købt en rollespilsbog. Hvis man vil vide noget om Asien er mit bedste bud stadigvæk at se **Akira** eller **Legends of the Overfiend** en 5-6 gange. Se - dét er Cyberpunk!

Anmeldereksemplar leveret af R. Talsorian



### HORROR-LIVE!

Et nyt dansk live rollespil! Af Birgitte Hollgaard og Carsten Andreasen. Forlaget Morillon. 72 sider, ??? kr.

Anmeldt af Christian P. K. Sørensen

**Horror-Live** er et lille hæfte (A5) der indeholder et bud på hvordan man spiller live-rollespil i horror genren. Det er lavet helt på amatørbasis og bærer da også præg af dette, men har alligevel (eller måske netop derfor) en dejlig frisk tilgang til emnet.

I hæftets første del gennemgås de grundlæggende regler, der meget hurtigt kan overskues. Dernæst følger afsnit om magi, monstre, udklædning, scenarie-idéer og en masse andet. Det er unægteligt en smule rodet og der er ikke noget der bliver uddybet i væsentlig grad. Dette synes jeg taler til hæftets fordel. Kendskab til rollespil tages mere eller mindre selvfølgelig og de spiller ikke plads på i lange fortænkte sætninger at vende og dreje koncepter som contact og non-contact, farlige våben og godt rollespil. De slår simpelthen fast at "...sådan er det med det. Slut!" For ikke-rollespillere vil hæftet nok være en temmelig uforståelig omgang men for os indviede er der om ikke andet inspiration at hente. Jeg tog mig selv i flere gange under gennemlæsningen at tænke: "Det dér ville jeg have gjort anderledes", og det er vel det der er pointen med at udgive et sådant hæfte. Det kan godt være at det ikke ligefrem er det perfekte spil de har lavet, men det virker som om de har tænkt "Hvis der ikke er nogle andre der vil, så gør vi det sgu' bare selv!", og det er fedt. Hatten af for folk der prøver.

Anmeldereksemplar leveret af Semper Ardens

### west end

**Indiana Jones: Lands of Adventure**  
Endnu et supplement til Masterbook-spillet, **Indiana Jones**. Denne gang drejer det sig om at opdage byer, udforske lande, møde spændende mennesker - kort sagt, opsøge eventyret hvor det end befinder sig.

**Star Wars Alliance Intelligence Report**  
En samling af nogle af de meste frygtede væsner i galaksen.

**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.

**BEDST I TEST:**

**FØNIX**

EXTRA COLOR ULTRA MAXI TOTAL  
HELT NY & FORBEDRET UDGAVE!!!



ØH, JEG HAR  
FUNDET EN  
PLÆT...



**10 UD AF 9 HUSMØDRE  
FORETRÆKKER FØNIX!**

I BLINDTEST SES DET TYDELIGT,  
AT NY FORBEDRET FØNIX GIVER  
FYLDE OG TRYGHED. BETAL NU,  
KØB I MORGEN!

DEN NY FORBEDREDE UDGAVE  
FØLES, LUGTER OG SMAGER  
BEDST. STOFFET ER MILJØ-VEN-  
LIGT OG SKABT AF FRITGÅENDE  
SKRIBENTER.

HAV ALTID FØNIX PÅ KØL VED  
SIDEN AF MÆLKEN.

JEG FØLER  
MIG MEGET  
TØRRE!



Overførsel fra Girokontonummer



**GiroBank Indbetaling**

**Kvittering**

Underskrift iht. underskriftsblad

Beløbmottagers Girokontonummer og betegnelse

Beløbmottagers Girokontonummer og betegnelse

Indbetaler

**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 759/5087

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

+01<

+1644793<

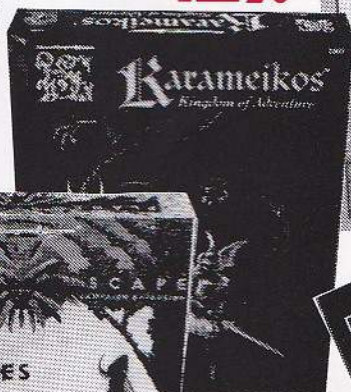
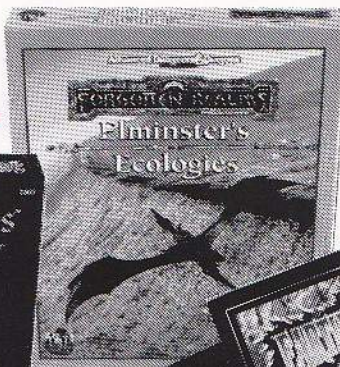


**Planescape:**  
Planes of Law  
Planes of Chaos  
Normalpris 199,-  
NU pr. stk.

**149.-**

**Forgotten Realms:**  
Elminster's Ecologies  
Normalt 179,-  
NU pr. stk.

**129.-**



**Karamaikos:**  
Kingdom of  
Adventure  
Normalt 199,-  
NU

**149.-**

**Gurps:**  
CthulhuPunk  
Normalt 129,-. Intro

**99.-**

**AD&D:**  
Monstrous Compendium  
Normalt 199,-. NU

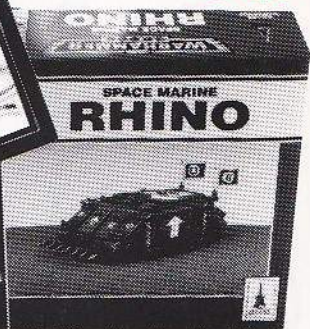
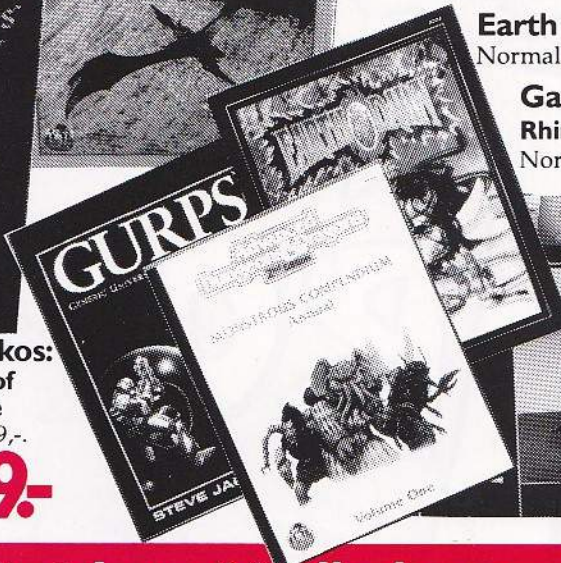
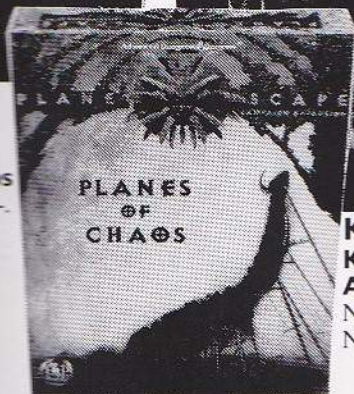
**99.-**

**Earth Dawn**  
Normalt 199,-. NU

**149.-**

**Games Workshop:**  
Rhino  
Normalt 99,-. NU

**59.-**



På trods af vejret har vi indledt en  
**FORÅRSRENGØRING!**  
Her er et udpluk af hvad kosten ramte...



**World  
of Darkness:**  
Gypsies  
Normalt 149,-  
NU

**99.-**



**Wraith:**  
Grundbog  
Normalt 179,-  
NU pr. stk.

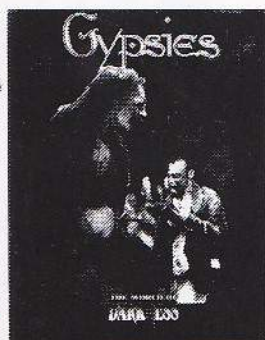
**99.-**

**Atlanta**  
Normalt 149,-  
NU pr. stk.

**99.-**

**Haunts**  
Normalt 149,-  
NU pr. stk.

**99.-**



**Mage:**  
Grundbog  
Normalt 179,-  
NU pr. stk.

**99.-**

**The Book of Madness**  
Normalt 149,-  
NU pr. stk.

**99.-**

**The Book of Shadows**  
Normalt 149,-  
NU pr. stk.

**99.-**

**Akashic**  
Normalt 79,-  
NU pr. stk.

**59.-**



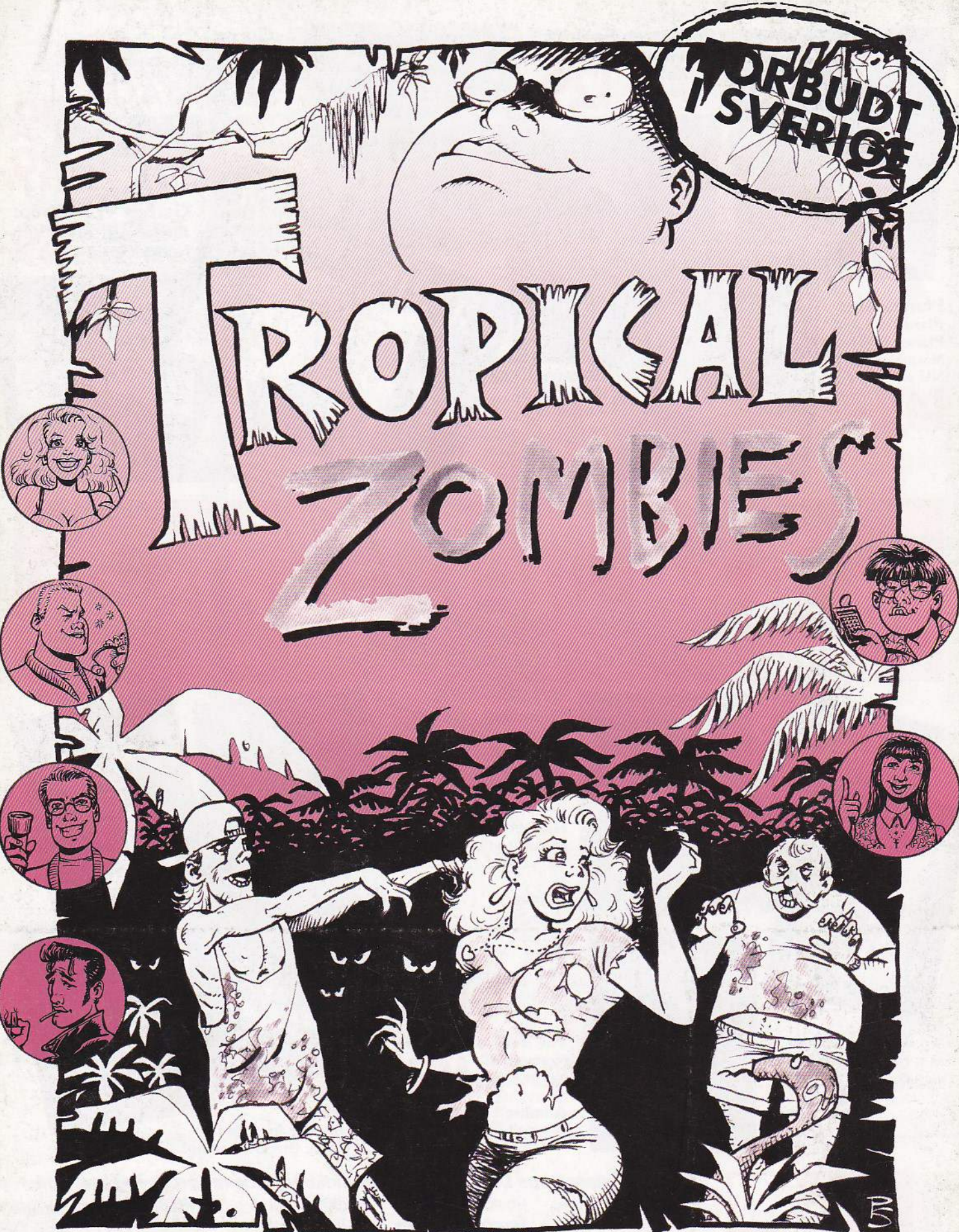
Officiel  
sponsor for DM i  
Magic the Gathering!



**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

TORBUDT  
I SVERIGE



RÆDSLERNES GRØNNE ZOMBIE-HELVEDE FYLDT MED SEX - VOLD - HÆRVÆRK

FØNIX FILM PRÆSENTERER EN BLOMFELDT PRODUKTION EN HENRIK SYLOW FILM "TROPICAL ZOMBIES OF THE DEEP JUNGLE" JONATHAN GHEEK  
JANET GOODGIRL MICHAEL GOODGUY MARY-LOU BIMBEAU JD SOM SIG SELV DUNC SOM SIG SELV MANUSKRIFT H. SYLOW ILLUSTRATIONER P. SCHMIDT