

ROLLESPILSMAGASINET

FØNIX

Nr. 10 · 2. årgang · Oktober/November · 1995 · Kr. 35



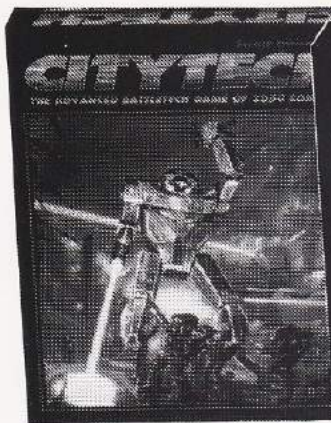
COPENHAGEN BY NIGHT

Om et andet og
mørkere København

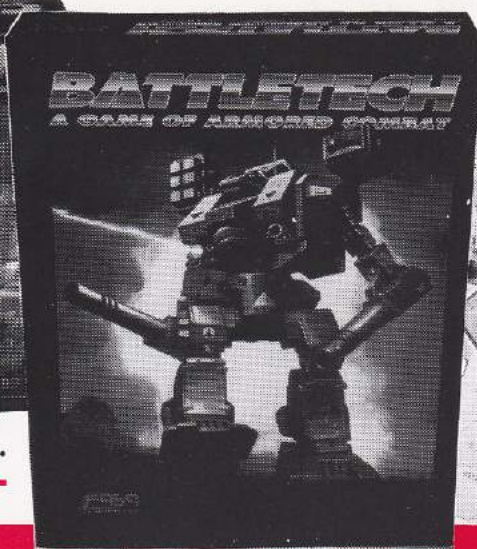


MAGIC

Reportage fra det nyligt-
overståede VM i USA

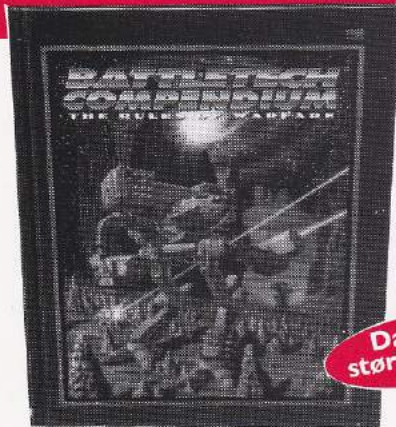


Battletech 3rd.
kr. **199,-**



100 TONS OVERKILL! KONTROLLERET AF INGEN ANDRE END DIG!

Velkommen til Battletech Universet hos Bog&idé!



Rules of Warfare
kr. **169,-**

Vi har alle figurer fra Ral Partha til Battletech på lager!

Figurer
Pr. stk. fra kr. **2995**

Til foreninger!
Ønsker du hjælp til at lave en turnering? Præmier, diplomer, regler etc. Ring på tlf. 45 87 04 45! Spørg efter Robin eller Roland.

Danmarks største udvalg!



MechWarrior
Battletech rollespil kr. **129,-**

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



Bog & idé Postordre
E-mail:
Bog & idé
Bog & idé
Bog & idé
Bog & idé
Bog & idé
Amager Bog & idé
ClemensBro Bog & idé
Flensborg Bog & idé
Nytovr Bog & idé

Postbox 1054
bobooks@aix1.danadata.dk
Lyngby Storcenter 54
Rødovre Centrum 116
Vestergade 59-61
Rådhusortvet
Kongengade 33
Amager Centret 103
Åboulevarden 50
Stændertorvet 4
Nytovr 1

2800 Lyngby
2800 Lyngby
2610 Rødovre
5100 Odense C
7100 Vejle
6700 Esbjerg
2300 København S
8000 Århus C
4000 Roskilde
9000 Ålborg
Tlf. 45 87 04 45
Tlf. 45 87 04 45
Tlf. 31 41 04 85
Tlf. 66 11 40 33
Tlf. 75 82 05 44
Tlf. 75 12 11 77
Tlf. 31 54 36 66
Tlf. 86 13 39 55
Tlf. 42 35 00 08
Tlf. 98 11 66 11

[leder]



LUFTEN VAR TYK AF SEX CHRISTIAN P. K. SØRENSEN

FØNIX ER FLYTTET og det er noget rod! I to år har vi haft to adresser: en på Nørre Allé og en på Olufsvej, men nu har vi taget konsekvensen og er flyttet sammen (vi sover i hver sin seng, okay?). Den nye adresse finder du til højre, og for fremtiden er det den adresse du skal bruge, når dit blad ikke er kommet eller når du sender breve til brevkassen - og dem sender du jo en masse af, ik? Dovne hunde!

Flytningen medførte en del besværligheder: Post der ikke kom frem, blade der ikke blev sendt ud og - værst af alt - hvor fanden lå den lokale burgerjoint? Med forsigtige skridt begav den uansvarlige redaktør og jeg os ud i den Københavnske nat. På trods af postnummeret (1900 Frederiksberg C) befandt vi os snart efter på Vesterbro. Klokkeren var to om natten, luften var tyk af sex (på kontant basis), mænd med guldkæder og mobiltelefoner, og tomme pizzabakker, men var der nogen burgersteder? Næh - fuck you very much! Jeg mener, helt ærligt, vi befandt os i hjertet af København - hvordan kan sådan noget ske?

Slukørede begav vi os hjem (det var først dagen efter at vi opdagede at Seven Eleven lå lige om hjørnet) og i vanlig overmodig stil tog vi en "lille" genvej. Det skulle vi aldrig have gjort! Næppe var Vesterbrogade forsvundet ud af syne før vi indså, at vi ikke anede hvor vi var. Gaden var mørk og tom så langt øjet rakte. En bleg måne kastede lange skygger over den våde asfalt, mens et vindue klappede i en fjern baggård. Vi gik forsigtigt videre ad den smalle gade og dér, mellem to huse, kunne vi i det fjerne skimte rådhusårnet. Dets ur lyste som en tvilling til månen, og bekræftede at vi faktisk stadig var i København, og ikke i en nutidig version af Ravenloft. Næh, dette var Københavns andet ansigt. Et mørkt, faretruende ansigt. Det var Copenhagen by Night!

Heldigvis slap vi hjem i levende live, og kunne fra vores gigantiske penthouse lejlighed (3 værelser med køkken og bad... og kabel-TV!) betragte det hele lidt fra oven. Rådhuset, Vor Frue kirke og Tivolis fyrværkeri. Det var som om at det man om dagen kendte ud og ind (vi hænger en del ud i Vor Frues...), efter mørkets frembrud ændrede udseende og blev til noget farligt, noget spændende - og det er lige præcis hvad dette nummers special feature handler om. Copenhagen by Night er et forsøg på at fremstille København i en helt anden sammenhæng end normalt. Før i tiden var jeg selv overbevist om at det var umuligt at lave noget fedt, hvis det ikke foregik i guds eget land, men de sidste par år har lært mig noget andet. Se blot på "En Ung Mand med Ambitioner", "Kaspersen og Koch" og nu "Copenhagen by Night". Vi mangler måske stadig "Dø Hårdt - mareridt på SAS-hotellet", men "Riget" og til dets "Nattevagten" viser vejen. Hvis man har de rigtige briller på (og alle rigtige mænd bruger briller, ikke?) er København mindst ligeså godt som alle andre steder til at placere sit scenarie i. Faktisk er det tankevækkende at langt de fleste scenarier foregår i USA, på trods af at landet kun har 200 års kulturhistorie at trække på. Hvis amerikanerne kan få noget ud af det, så må mulighederne være uendelige i verdens ældste kongedømme, gamle Danmark.

Undskyld min pludselige patriotisme, men husk på at dette trods alt er Fønix 10 - et slags jubilæum nærmest - så mens vi gør klar til de næste 10 numre: Gud bevare Danmark - så klarer vi resten!

Christian P. K. Sørensen

UDGIVER

Firmaet Phoenix
ISSN: 0909-007X

ANSV. REDAKTØR

Mikkel K. Sørensen
Vodroffsvej 21, 4. th
1900 Frederiksberg

Telefon 3122 3852
Fax 3315 9025 / 5377 6291
E-mail Michael.G.Schmidt@online.pol.dk
schmidt@corit.ihl.ku.dk
WWW http://www.daimi.aau.dk/
~kroll/fonix/fonixhp.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

RHUSREDAKTION

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

TEGNERE

Palle Schmidt, Jesper Ejsing, Niels Bach, Toke Nygaard, Peter Willumsen

FOTOGRAFER

Christian P.K. Sørensen, Mette Finderup, MacWarehouse

ANMELDERE

Michael G. Schmidt, Christian P.K. Sørensen, Martin S. Winther, Rasmus Rasmussen, Peter C. G. Jensen, Kenneth Hvilson, Thomas Bregnegaard, Paul Hartvigson, Sanne Pedersen

FORSIDE

Jesper Ejsing

TAK TIL

Jan Kjær, Jill M. Lucas, Keith Winkler, Mike & Lisa Pondsmith, Hal Mangold, Charlie Krank, Schar Niebling, Paul Brown, Scott Haring, Bill Olmesdahl, Dana Blankenship, Charles Ryan, David Landers, Moz, Radiohead, Neal & Dave, Wizard, Inquest, I-d, Face, Torpedo, Alessi, Illums Bolighus, Q, Steen, Björk, Suede, Swans, Peter, Gubi, Mille, MacWarehouse, Beverly Hills Pizza, Knorr, 3M Klæbepuder, AGFA, Lazer-Z, Pædopilo, Kenneth, Thomas & Thomas, og, ej at forglemme, MacWarehouse.

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 trademarks ejet af de firmaer, der producerer de pågældende produkter. Brug af disse uden angivelse af trademark-status skal ikke tages som en udfordring til denne.

ABONNEMENT (SE SIDE 61)

Kr. 150 for 6 numre

Biblioteker og foreninger
Kr. 200 for 6 numre

"Ja, vi kan faktisk godt andet end at skrive reportager..."

[ind

FASTE TING

Uigepå og hårdt. hver gang.

06 NYHEDER

redigeret af Christian P. K. Sørensen & Michael G. Schmidt.
De mest løse rygter, den mest ondsindede sladder, den mest djævelske voldspornografi - alt vil være at finde på disse sider... ucensoreret!

12 CENTRALEN

ved Mette Finderup & Kristoffer Apollo. Hvad er der på spil i Danmark? Spot på foreninger, kongresser, happenings og de mere-eller-mindre interessante personligheder i dansk rollespil.

18 SPILTRÆFANMELDELSER

ved Kristoffer Apollo. Denne gang bringer de vise m/k nyt fra TRoA X, Calling All Heroes 4th Edition og Côt-Dôme i Lyngby!

28 BREVKASSEN

ved Rasmus Rasmussen. Stedet hvor alle de savlende rollespillere kæmper om at få oplæst deres hyldestbreve til Ronni, vores allesammens familie-venlige pornorotte. Derudover er vi stolte af at kunne præsentere Fønix Forum - hvor DU kan få svar på selv DINE mest åndssvage spørgsmål!

10 TEMA-ANMELDELSE: AD&D

af Martin Stachowski. Gammel vin på nye flasker? En Fis i en Hornlygte? Den mest moderne, trendy og 90'er-agtige udgave af verdens største rollespil? Læs Fønix, før du gør noget forhastet...

20 GALLERI: TOKE NYGAARD

Det er gråtoner, det er dystert, det er en DAAAAARK ung mand med masser af talent. Et talent du vil få masser af glæde af i Fønix fremover.

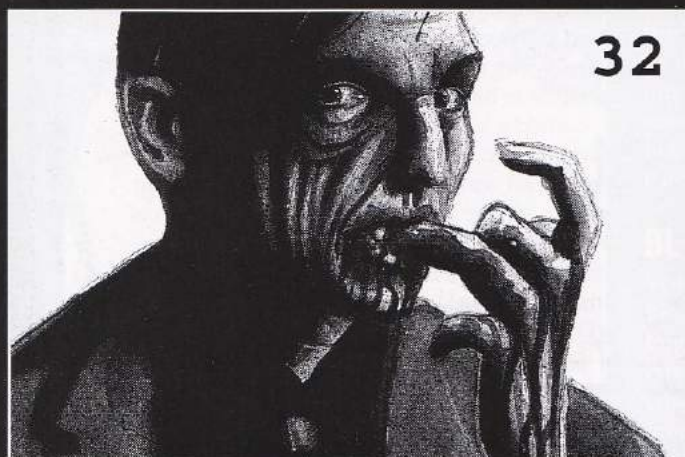
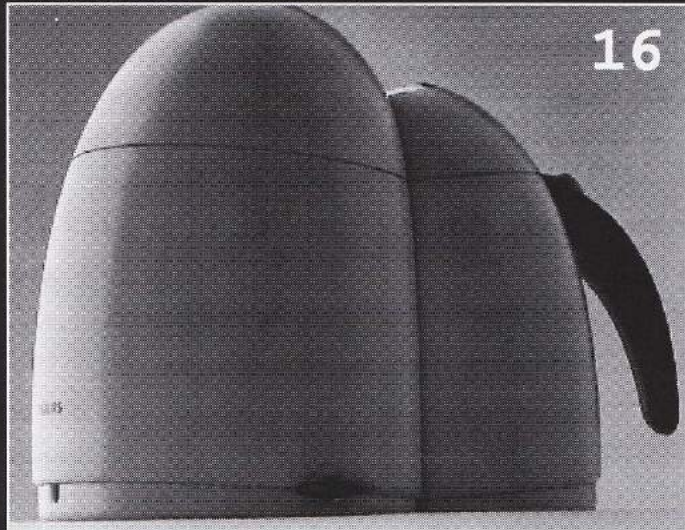
56 ANMELDELSER

redigeret af Michael G. Schmidt og Christian P. K. Sørensen. Den sædvanlige rotte-uddeling af de sædvanlige mennesker. Denne gang retter vi vort kritiske blik mod en skønsm blanding af både nyt & godt, gammelt & dårligt - kort sagt alt hvad en indkøbslysten rollespiller har brug for!

I dette nummer: Changeling, Miskatonic University, The Dark Stryder Campaign, Buttery Wholesomness, RoboRally, Projekt A-KO, Neo-Tribes, The Last Supper, The Cairo Sourcebook,



hold]



SCENARIER

med ekstra ansjoser, tek

BLIND TILLID 22

en ny Røverhistorie af Palle Schmidt. Dine frygtløse eventyrere må vinde de brutale røvers tillid - før de kan forråde den! Et fantasy-eventyr med svig, lumske planer og masser af roverhistorier.

COPENHAGEN BY NIGHT 32

redigeret af Paul Hartvigson og Merlin Mann. Mens nogen sover de uskyldiges søvn, er andre på vej ud i natten - ud for at jage... En kæmpe baggrundssektion om vor egen hovedstad inspireret af Vampire og The World of Darkness.

Læs alt om nattens København: historien, kvartererne, indbyggerne og de, der lever af at udsuge dem. Med bidrag fra bla. Troels Chr. Jakobsen, Rasmus Rasmussen, Peter C.G. Jensen og Jakob Schmidt-Madsen.

ANDET

og 2 liter light cola.

DET FORLØSENDE SLAG 42

af Ask Agger. Mens våbenkapløbet er i gang overalt, rejser rigtige helte og skurke sig ad asken og giver hinanden et godt gammeldags lag tæsk. Det handler om blod, sved og spænding. Sagen er bank

NYE BOLLER PÅ SUPPEN 52

af Mads Andreas Sørensen. Et spiltræf: 4-6 timers spillblokke, stramme tilmeldingsregler, kun det sjov du selv laver og dyrt som bare f..... - ikke på Pentacon. Læs om et projekt, der vil tænke nyt og ændre måden at gå på kongres.

HVOR DE SORTE LOTUSER GROR 08

af Jesper "Manne" Thrane. En magisk, medlevende og autentisk rejsebeskrivelse fra kulminationen på verdens største Magic-gathering: Verdensmesterskabet i USA. Det er næsten som at være der selv...

LEMMING - SAMLINGEN 46

af Peter Dyring-Olsen og Merlin Mann. Så er det her! Det ultimative spil til alle danske terning-narkomaner! Vi ved godt, du har lommen, tasken og skuffen fuld af terninger i tusindvis af ækle farver - nu har du noget at bruge dem til.

[sex til

NYHEDER

Redigeret af Christian P.K. Sørensen
og Michael G. Schmidt



En typisk dansk kvindelig rollespiller. Læg især mærke til det afventende udtryk og de markerede, fremskudte brystpartier.

KØBT OG BETALT

Dem der siger at penge ikke kan købe alt, bør finde et nyt sted at handle! Beviset får man på Pentacon, der i år forsøger sig med gratis adgang for piger, mens drengene får lov til at slippe skillingerne. Konklusionen må være at Penta-gutterne har gjort regnskabet op og er kommet frem til, at de har råd til at undvære indtægten fra de mange-rolle-spilspiger-man-støder-på-overalt-og-som-ikke-er-til-at-slippe-for, eller sagt på en anden måde: "Hey piger - far betaler!"

Er det bare et billigt score-trick fra conarrangørernes side? Prøver de virkelig at købe sex?

Hvis det er tilfældet har jeg kun én ting til overs for dem og deres slags: RESPEKT!!!

NIGEL D FINDLEY LEGAT

Som man kunne læse i sidste Fønix, døde en af branchens mest afholdte free-lancere, Nigel D. Findley, d. 19/02 i år, kun 35 år gammel. På Sunquest con'en i USA indstiftede man fornylig en **Memorial Award** i hans navn. Yderligere vil man på en auktion kunne købe signerede eksemplarer af de nominerede produkter, og indtægterne vil gå til **Nigel Findley Legat Fonden**, der kan søges af studerende. Det er en flot måde at huske en dygtig mand på og vi vil bringe yderligere info om denne fond i næste nummer.



NORDISKE MESTERSKABER I MAGIC

Efter det netop overståede 1. VM i Magic (se reportage andetsteds i bladet) er luften allerede fuld af rygter og løse idéer om et nordisk mesterskab. **Thomas fra Faraos Cigarer** luftede idéen om et mesterskab efter den amerikanske skabelon med storskærme og hele molevitten. Det skulle selvfølgelig koordineres med VM, så der var omtrent et halvt år mellem begivenhederne.

Samtidig kan man i Alter Ego, Sleipners Nyhedsbrev, læse om et tilsvarende initiativ - nemlig en nordisk con, der skal gå på omgang mellem de tre nordiske lande (hvad blev der af Finland?). Med deltagere fra hele norden kan dette ikke andet end at blive interessant og inspirerende. Måske var det en idé at lægge de to initiativer sammen?

Du kan være sikker på at vi følger op på en evt. nordisk con. Check Centralen i kommende numre.

salg?]

DUK DIG TERNINGERNE ER KASTET

Regeløst mig her, terningeløst mig der, anarki alle vegne! Snart kan man ikke vise sig offentligt med sin samling af selvlysende terninger uden at rollespillets autonome kommer farende og kører dem igennem en gronthakker.

Nu er der dog endelig håb forude, idet TSR, de ufrivillige verdensmestre i dårlig smag, har gjort det igen: Vi skal allesammen til at spille **Dragon Dice** - et fedt spil der består af terninger. KUN terninger. Og fuldstændigt som i Magic: The Gathering findes et væld af forskellige terninger som man kan samle og bytte - over 120 slags, lover de... Terninger repræsenterer kolossale hære, monstre og andet godt og for at bidrage til forvirringen kommer der endda også et computerspil til det. En ting er at spille med terninger, men at gøre det på computer? Hmmm...

Apropos computere, så vil en god del af vore læsere nok kende det Doom-på-stoffer agtige **Descent**. Til vinter kommer der CD-rom'en "Descent into Undermountain" der er et cross-over mellem "Undermountain" boxen til Forgotten Realms og Descent spillet. **Jim Ward fra TSR** siger, at det bliver et orgie af billeder og lyd, og hvis bare spillet er halvt så godt som Descent var, så får han ret.



Stil: Citra © Frank Miller 1994

NEKROLOG

Vores amerikanske (lille)søster-magasin, **White Wolf Inphobia**, er ganske uforventet afgået ved døden. Nummer 59, som endnu ikke er udkommet i Danmark, bliver det sidste i rækken af dette hæderkronede rollespilblad. Mere om det i næste nummer af Fønix!

NECRO HVAD FOR NOGET

Gamle rotter og andet godtfolk vil måske kunne huske det gamle spil **Confrontation** fra White Dwarf. Det var et Space Hulk/WH40K agtigt spil der foregik i bunden af de gigantiske Hiveworlds og handlede om blodige kampe mellem banderne der. Til jul kommer GW's nye, store satsning: **Necromunda**, som er en udbygning af det gamle Confrontation. I en æske af samme voldsomme dimensioner som Warhammer Quest, er det en bekostelig affære man skal indlade sig på, men hvis Space Hulk og Confrontation er noget at dømme ud fra, kunne det blive et rigtig julehit.

BLOOD BOWL DØDT

Ved dette års uddeling af Origins priser for de bedste udgivelser i '94, blev **Blood Bowl** kåret som de bedste miniature regler. Spillets designer, **Jervis Johnson**, må have fået en klar opfattelse af udtrykket "skæbnens ironi", eftersom GW har droppet al support af spillet pga. de nye regler. Ifølge vores velorienterede kilde, **Karsten fra Kazoom**, var Jervis selv utilfreds med resultatet af sine anstrengelser. Han forsøgte i den ny udgave at dreje spillet over på at spille bold, men opnåede desværre det stik modsatte.



Stil: Citra © Frank Miller 1994



fra rollespilsgiganten TSR's nyeste satsning - en ny kampagne "Kliktoria" til AD&D 2 1/2 Edition - hvor de især går efter at dre publikum. Pige ikke inkluderet i sættet.

WHO ARE YA GONNA CALL

I den endeløse række af oplagte rollespil-til-kortspils-konverteringer, kommer Chaosium's **Cthulhuspil: MYTHOS**. Til alles store overraskelse gælder spillet om at bevare sin sanity så længe som muligt, i kampen mod de ultimativt onde splip-sploper og hvad der nu ellers findes af Lovecraft'ede monstre. Spillet skulle være ude i marts 1996, og placerer Chaosium i den store gruppe af spilproducenter der har indset hvordan man tjener penge.

Det eneste firma der effektivt er ude af betragtning, er stakels **West End Games** med deres oplagte Star Wars linie, eftersom konceptet allerede er købt og udviklet af et andet firma. Star Wars Trading Card spillet bliver i øvrigt spået en placering blandt de allerstørste og skulle være på gaden ca. i slutningen af Oktober. Beam it up, Scotty...

Thelonite Druid

2



Summon Cleric

1: Sacrifice a creature to turn all your forests into 2-3 creatures until end of turn. The forests still count as lands but may not be tapped for mana if they were brought into play this turn.

"The magic at the heart of all living things can bear awe-inspiring fruit."

—Kulets of Hallowed, Elder Druid

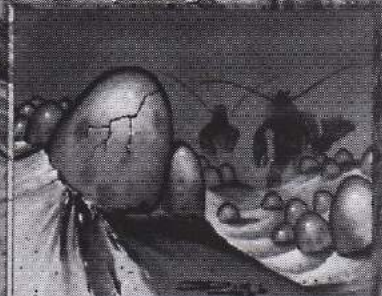
Illus. Margaret Organ-Kean

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

1/1

Homarid Spawning Bed

2



Enchantment

1: Sacrifice a blue creature to put X Camarid tokens into play, where X is the casting cost of the sacrificed creature. Treat these tokens as 1/1 blue creatures.

Illus. Douglas Shuler

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

HVOR D LOTUSER

DET SIDSTE ÅRS TID har jeg været grebet af Magic-dillen. De fleste har nok hørt om spillet, men jeg vil alligevel lige fortælle kort om det; det er et såkaldt "trading card game", hvor man køber nogle kort, bytter lidt med hinanden. Derpå samler man ca. 60 af dem i en bunke (et såkaldt deck), finder en der har gjort det samme og prøver at slå ham ihjel – inden for spillets rammer naturligvis.

Det transatlantiske eventyr startede i foråret. Jeg deltog i københavns mesterskaberne i Magic, og en delt femteplads var nok til at kvalificere mig til slutspillet om danmarksmesterskabet i Odense en måned senere. Heldet var med mig (det er det tit) og jeg vandt. Indtil næste år kan jeg nu smykke mig med titlen som danmarksmester i Magic: the Gathering, men hvad der var endnu bedre – det udløste en billet til verdensmesterskaberne i Seattle, Washington.

REJSEN

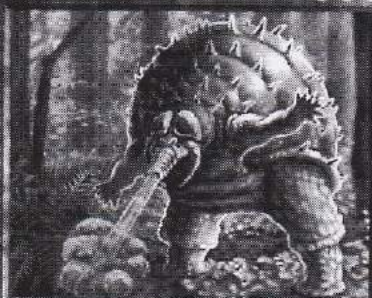
En tidlig onsdag morgen i august mødte vi op i Kastrup lufthavn. Vi var fire vindere: Svend, Lille Michael, mig selv fra Kbh. og Peter fra Esbjerg. Vi rejste sammen med Thomas fra Faraos Cigarer der, sammen med Bog & Idé og Wizards of the Coast, betalte vores tur til staterne.

Efter en lang og begivenhedsløs rejse nåede vi, næsten et døgn senere, frem til Seattle. De ni timers tidsforskel gjorde, at det var det var sent om aftenen, da vi ankom til vores hotel. Nu kan selv luxushoteller i mellemklassen godt kludre i det, men, efter at have hilst på en japaner i underbukser, lykkedes det os at finde vores værelser.

Klokken tre om natten, efter at have sovet et par timer, vågnede jeg frisk som en havørn. Nå, men vi fanatikere har ikke svært ved at få tiden til at gå, så jeg satte mig til at konstruere et deck, d.v.s. sammensatte kort til turneringen, noget vi Magic-nørdere kan få ganske meget tid til at gå med. Da Michael, som jeg delte værelse med, langt om længe vågnede, lokkede jeg ham til at spille en times tid, før vi gik ned og spiste morgenmad. Hele VM-arrangementet foregik på hotellet, så i de næste fire dage gik vi kun udenfor hotellets område, når vi skulle over og frekventere diverse burger- og pizzabarer.

Thorn Thallid

1



Summon Fungus

During your upkeep, put a spore counter on Thorn Thallid.

1: Remove three spore counters from Thorn Thallid to have it deal 1 damage to any target.

"The cooling climate forced the Elves to experiment with new food sources."

—Sarpadian Empires, vol. I

Illus. Heather Hudson

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

2/2

Mindstab Thrull

1



Summon Thrull

If Mindstab Thrull attacks and is not blocked, you may sacrifice it to force the player it attacked to discard three cards. If you do so, it deals no damage during combat this turn. If that player does not have enough cards, his or her entire hand is discarded.

Illus. Richard Kane-Ferguson

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

2/2

Combat Medic

2



Summon Soldier

1: Prevent 1 damage to any player or creature.

"Although Icaru's Combat Medics borrowed much of their knowledge from other societies, their skills were their own."

—Sarpadian Empires, vol. VI

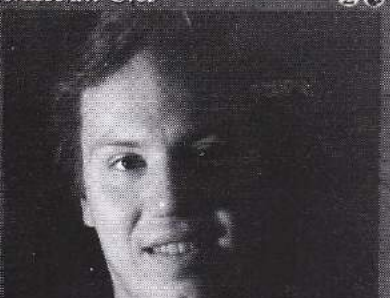
Illus. Edward Beard, Jr.

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

0/2

Brasslaw Orcs

2



Summon Orcs

Cannot be assigned to block any creature of power greater than 1.

"Brasslaw's were typical Orcs—quick to laud their own prowess in battle, quick to jeer at their opponents, and quicker still to run away when things started to look slightly dangerous."

—Sarpadian Empires, vol. IV

Illus. Dan Frazier

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

3/2

Icarian Javelineers



Summon Soldier

Basal Thrull

2



Summon Thrull

Skrevet af Jesper "Mann" Thrane - Alle billeder © WotC 1995

E SORTE GROR

PÅ RUNDTUR

Den første dag gik bl.a. med at blive vist rundt på Wizards kontorer. Jeg ved ikke hvordan andre "billion dollar" virksomheder kører, men jeg har altid forestillet mig noget i retning af dengsedrenge med slips, mapper og vandkæmmet hår. Dem var der ikke nogen af her - det hele virkede mere som en legeplads, hvor de voksne har vendt ryggen til.

Senere blev vi samlet til et briefing møde, hvor vi fik at vide hvordan arrangementet ville forløbe. Fredag var det **sealed deck turnering**, lørdag **type II turnering**, begge dage kørte som **Swiss-tournaments**, søndag skulle de otte, der var blevet bedst placeret, spille tredje og afgørende runde om VM-titlen efter **cup-systemet**.

Vi var 72 deltagere fra 20 forskellige lande, Europa, Amerika og Australien, steder hvor folk har penge til så dyr en hobby. Det hele foregik i en international atmosfære. Om aftenen hang dem der var gamle nok i hotellets bar, og spillede Magic over en kop øl, mens resten sad rundt omkring på hotelværelserne trænede på livet løs.

TURNERINGSSTART

Så blev det fredag og turneringen gik i gang. Der blev som nævnt lagt ud med sealed deck turnering. Vi fik en time til at pakke kort ud og udvælge hvilke vi ville spille med. De fleste kampe foregik i en god stemning, men enkelte tog det hele for højtideligt. Dagen sluttede jævnt for os, vi havde vundet halvdelen af vores kampe. Ikke godt nok, så vi havde noget at indhente næste dag, hvis der skulle være dansk deltagelse i finalerne.

Om aftenen var der gallamiddag. Vi sad sammen med det norske hold, som var nogle ualmindelig flinke fyre. Endelig levede WoTC op til mine fordomme og havde taget jakkesæt og slips på - det så dog ud som om, at de havde været ude og leje de fleste af dem. Da de var halvvejs i talerækken kom jeg til at se mig om, og opdagede, at halvdelen af deltagerne var gået... op for at spille Magic på værelserne. Spillet succes er overvældende.

DAG II

Lørdag var det type II turneringen. Det gik stejlt op og ned for mig hele dagen, og de fire første kampe havde følgende resultater 3-0, 0-3, 3-0, 0-3. Dagen endte ligesom den foregående med

at vi alle vandt halvdelen af vores kampe. Ikke overraskende endte vi midt i feltet - det eneste lyspunkt var, at nordmændene endte længere nede end os.

Det var helt tydeligt at det var verdenseliten der var samlet her. Det var f.eks. nok at vinde 2/3 af sine kampe for at placere sig mellem de 8 bedste i slutspillet, hvilket fortæller noget om den jævnbyrdighed der var. De, der var klar til søndagen var: to amerikanere, to italienerne, en franskmænd, en finne, en østriger og en svejtsjer. Vi havde i løbet af dagen set en del snyd, specielt fra Team USA's side, men ingen af dem, der gik til finalerne, var dog blevet grebet i noget kompromitterende.

DEN STORE FINALE

Søndag var alle sejl blevet sat, og en kæmpe kongressal var blevet lejet til lejligheden. Der foregik alt muligt: div. Magic turneringer med gode præmier, bytteområde, tegnere der signerede kort, udklædte folk. Hovedbegivenheden foregik på en scene i den ene ende af rummet. Publikum kunne følge med i slagets gang på to storskærme, der var opsat til lejligheden. Jeg sad ude i foyeren det meste af dagen. Der var endnu en storskærm og her var der kommentatorer på. Det var faktisk sjovt at sidde 50-100 mennesker sammen og se Magic, som var det tennis det drejede sig om. Til min, og en del andres, udelte fornøjelse blev begge amerikanere slået ud i hver sin semifinal. Tilbage var nu en franskmænd og en svejtsjer. Det var en tæt og spændende finale, som endte med at svejtseren kunne trække sig tilbage som verdensmester, og tage imod den regn af gaver WoTC lod regne ned over ham. Et slag på tasken er præmier for ca. 25-35.000 kr.

GAME OVER

Dagen efter var det hele forbi. Vi skulle videre til Gen-Con om onsdagen, så indtil da tog vi sammen med nordmændene ind til centrum af Seattle, og fandt et billigere hotel - nu skulle vi jo også selv til at betale gildet. Moore Hotel var noget af en omvæltning, fire mand pr. værelse, tapet der hang i låser, vandhaner der dryppede. Jeg ved ikke rigtigt hvorfor, men det var faktisk meget hyggeligere end luxus-hotellet.

Det var først nu, at vi så det egentlige USA, med overflod og fattigdom side om side. Vi fik spist på orientalske restauranter og kigget på pistoler hos pantelånerne. Det var sjovt at se nordmændene - de var fuldstændig rablende Magicnorder. I Norge er det ret svært at få fat i gamle, sjældne Magickort, så den første dag storkede vi rundt for at finde en forretning der solgte den slags. Til sidst fandt vi en der havde et begrænset udvalg. Efter at de havde købt kassevis af nye kort, faldt de i snak med en fyr der hang i butikken, og det endte med, at vi gik hjem til ham og spillede resten af eftermiddagen.

Alting får en ende, og om onsdagen drog nordmændene hjem og vi skulle, på nær Peter, videre til Milwaukee hvor Gen-Con afholdes. Alt i alt var det en virkelig god tur vi havde. Gen-Con var også sjovt, men det er en anden historie.

reportage

- en rapport fra verdensmesterskaberne i Magic: the Gathering.

SEALED DECK TOURNAMENT

Alle deltagere får udleveret nogle uåbnede pakker med kort. Til VM fik vi to starter-pakke, fire Fallen Empires boosters, en Ice Age og en Fourth Ed. booster. Så åbner man sine pakker og har derefter en time til at konstruere et deck man vil spille med. Det er forbudt at bytte eller tage kort med hjemmefra. Hvis nogen skulle forledes til at tro, at kun heldet afgør hvem der vinder, kan det godt tro om.

TYPE II

Det er kun tilladt at tage kort med fra nyeste grundserie og fra de to senest udgivne expansions. Det er med andre ord kun tilladt at bruge kort der stadig er i handelen. På den måde begrænses tendensen til, at det er den rigeste der vinder.

SWISS TOURNAMENT

Alle deltagere spiller i alle runder, og man får hele tiden en modstander der har nøjagtigt lige så mange points (sejre) som en selv. Det gør at alle spiller nogle lige og spændende kampe.

CUP SYSTEMET

Hvis man taber en kamp er man ude, og til sidst er der kun en tilbage, nemlig vinderen. F.eks. starter man med 32 spillere og spiller en kamp. Så er der 16 tilbage, 8 tilbage, 4 o.s.v..

VERDENSMESTERENS DECK INCL SIDEBOARD

Det var sort/hvid/blå med Racks, Icy Manipulators, Zuran Orb, Disrupting Scepter, Animate Dead, Mind Twist, Dark Ritual, Hymn to Torach, Land Tax, Disenchant, Terror, Dark Banning, S.T.P., Hypnotic Specters, Sengir Vampire, Gloom, Sleight of Mind, Stromgall Cabal, Pestilence, C.O.P. Red & Black, Balance og Magical hack.

MIT DECK INCL SIDEBOARD

Hvidt og en smule blå med ti White Knights, Order of Lightbur, Order of the White Shield, Savannah Lons, Sierra Angels, Dreams of the Dead, S.T.P., Scull Catapult, Land Tax, Zuran Orb, Balance, Disenchant, Aerenson's Aura, Icy Manipulators, Armageddon, C.O.P. Red, Sleight of Mind, Blue Elemental Blast, Power Sink og Unstable Mutation.

Advanced Dungeons

AD&D 3RD edition
tema-anmeldelse

- Player's Handbook
- Dungeon Master's Guide
- Player's Options: Skills & Powers
- Player's Options: Combat & Tactics

Skrevet af
Martin Stachowski

Alle billeder
© TSR 1995

*I anledning af en ny udgave tager vi **Advanced Dungeons & Dragons** op til revision. Hvorfor er det så udbredt, hvad er dets kvaliteter og ikke mindst hvad er dets mangler? Martin Stachowski har læst den nye udgave.*

AD&D har i 20 år, med både dets kvaliteter og mangler, været med til at skabe hobbyen og dets mange afarter. Mange tilfredse spillere fortsætter med at købe udvidelser og regelbøger. For dem er AD&D det bedste, det mest originale og det mest tilgængelige.

Andre bliver trætte af det ensformige univers, tendens til powerplay (spil med overseje karakterer og ubegrænsede ressourcer) og begynder at lede efter noget andet og mere. Ikke alle der er utilfredse har de samme begrundelser, men fælles for dem alle er, at de går over til, eller selv udvikler, andre systemer. Derfor er der de seneste 10 år, vokset en underskov frem af titler der har forsøgt at gøre AD&D rangen stridig, som det absolut mest udbredte rollespil. Men på trods af **Vampire**, **Call of Cthulhu**, **VP** og **Magic: The Gathering** har AD&D med TSR ved roret ikke mistet taget i unge rollespillere. Andre har solgt meget, men TSR har ikke solgt mindre.

I 1995 udsendte TSR endnu en udgave af deres regelsæt. Tredie-udgaven sammenfatter regler på en moderne måde. En lang række af de regler der, siden andenudgaven blev sendt på markedet i 1989, er kommet til, er blevet tilføjet



og rettet. Alle bøgerne har fået nyt MEGET OVERSKUELIGT layout og nye illustrationer. Der er fire bøger ialt, hvoraf to er gamle kendinge, nemlig **Player's Handbook** og **Dungeon Master's Guide**. De to nye bøger har betegnelsen **Player's Options** og undertitlerne: **Combat & Tactics** og **Skills & Powers**.

PLAYERS HANDBOOK

Den væsentligste bog af de fire der udgør grundstenene i den nye udgave. Som titlen antyder omhandler den alle regler vedrørende karaktererne. Deres opbygning, deres evner, udstyr, muligheder i kamp og eventuelle magiske evner. **Player's Handbook** fremstår som et enormt gennemarbejdet materiale. Man får hurtigt sat sig ind i sine muligheder og begrænsninger.

DUNGEONSMASTERS GUIDE

Grundbogen for spillederen giver alle nødvendige regler for at kunne køre en rollespilssession, klart og enkelt.

...ad&d 3rd edition

udgiver: tsr inc.

genre: fantasy

udgivelsesdato:

sommeren 1995

størrelse: 4 bøger á

tilsammen 960 sider

pris: 250⁰⁰ (ph),

200⁰⁰ (de andre)

bedømmelse: 5 rotter

& Dragons

Den følger opbygningen fra Player's Handbook nøje. Hver gang en regel er forklaret i Player's Handbook, bliver den gentaget og ekspanderet i Dungeon Masters Guide. Specielt kampsektionen er der gjort meget ud af.

Det imponerende ved DM Guiden er i høj grad den mængde af regler, der bare passer sammen.

PLAYERS OPTIONS COMBAT AND TACTICS

Denne bog indeholder emner såsom miniature kamp, udvidede kampmuligheder, kamp i stor skala, specialisering, kamp uden våben, critical hits, våben og rustninger, belejrings krig og monstre i kamp.

Combat & Tactics øger kvaliteten af kampe. Specielt **Critical Hits**-afsnittet er nye toner fra TSR, der ellers hidtil har bandlyst sådanne regler. Combat & Tactics er fyldt med så mange gode ting at den står som en virkelig god nyskabelse i den seneste udgave.

DEN ÆLDSTE DEN STØRSTE MEN OGSÅ DEN BEDSTE?

PLAYERS OPTION SKILLS AND POWERS

Denne bog sammenfatter hele Proficiencies-systemet fra Player's Handbook og har udbygget det betydeligt. Et særligt pointsystem er blevet lavet således at hele systemet er blevet langt mere fleksibelt; konkret betyder det, at karaktererne kan laves langt mere interessante og nuancerede.

Derudover indeholder bogen regler om nye karakter-racer, og særlige kendetræk ved dem vi allerede kender, karakter kits (udvidelser til de enkelte karakterer), nye våben proficiencies, nye magiske skoler samt psionics.

AD&D NU

Samlet må det konkluderes at Advanced Dungeon & Dragons, selv efter 20 år, har formået at udvikle sig til også at være et moderne rollespil der rækker frem til årtusindskiftet. Reglerne hænger bare sindssygt godt sammen. Man behøver kun at bruge det man har lyst til, men de regler man så vælger at bruge fungerer bare. Både spillere og spillede ved hvad det er de har at holde sig til. Systemet kan bruges til enhver type kampagne og man bestemmer stort set selv hvilke regler der følger med. Overbevisende, og måske lidt overraskende, bevarer AD&D, med denne nye udgave, pladsen som et af de bedste rollespil på markedet.

Både for begyndere og garvede rotter vil Advanced Dungeon & Dragons være en sikker investering.



CENTRALEN

VED M FINDERUP OG K APOLLO

Efter sidste nummer af Fønix trak **Paul** Hartvigson sig som ansvarlig for Centralen. Han trængte til en pause, og den skal være ham velkomment. Nu er det så os, **Mette** Finderup og **Kristoffer Apollo**, der vil forsøge at holde øje med, hvad der foregår rundt omkring. Vi har valgt at dele Centralen op i tre underafdelinger: **Kongreskalenderen**, hvor du finder oplysninger om forskellige rollespilstræf; **Kort om Kort**, hvor vi vil prøve at holde rede på landets Magic-turneringer og **Rygtespalten**, der er hjemsted for alt det, der ikke hører hjemme i de to andre kategorier.

CENTRALEN VIL VIDE DET

Er du ved at lave en spilkongres eller en Magic-turnering - eller er der andet, du synes, læserne af Fønix bør vide?

Så fortæl os det (helst i god tid) - vi skal nok give det videre. Skriv eller ring til:

■ Kristoffer Apollo, Gudrunsvvej 68 2.th., 8220 Brabrand, tlf. 8625 9199

■ Mette Finderup, Vestergade 6B 1., 8000 Århus C, tlf. 8618 2218

KONGRESKALENDEREN

Stunt-kursus... DM i scenarierkrivning... Fisk-turnering... live TF2V... der er sgu snart ingen grænser for, hvad kreative arrangører kan finde på for at trække folk til. Det er blevet efterår - og dermed tid for en række jyske kongresser, plus den store gamle i København...

DARKPART V 6-8/10 på Skærbæk Skole

"Vi laver en lille hygge-con," siger arrangørerne af Jyllands sydligste spilstræf (Skærbæk ligger midtvejs mellem Ribe og Tønder). Darkpart er en typisk jysk mini-kongres - målet er at samle 60-70 mennesker fra den lokale klub (RSK) og oplandet.

Til gengæld udmærker kongressen sig ved kun at satse på rollespil. Det traditionelle højdepunkt er Call of Cthulhu-scenariet lørdag aften, og derudover er der bl.a. interaktivt AD&D, hvor to hold kæmper mod hinanden, plus en genopførelse af actionscenariet "De Professionelle" fra Fastaval 95 - med sorte jakkesæt, solbriller og spillere hentet udefra.

■ **Koordinator:** Kim Andersen, tlf. 5343 8566 (Manden bor i Holbæk, men laver kongres i Sønderjylland. Vi ved ikke, hvordan han bærer sig ad).

PLACEBO CON 6-8/10 på Bankagerskolen i Horsens

Denne kongres blev omtalt som Mytomania i Fønix 9. I mellemtiden har den skiftet navn, men konceptet er stadig en psykiatrisk afdeling - og det har givet inspiration til såvel en række sygelige scenarier som et live-scenarie.

Placebo-Con præsenterer også det første "DM i scenarierkrivning", hvor deltagerne får 15 timer til at skruer en historie sammen - og det bedste resultat får en præmie (måske kan man vinde en grim pokal).

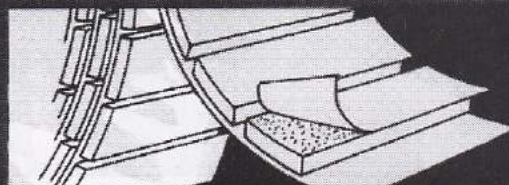
■ **Tilmelding:** Fristen er for længst overskredet, når Fønix udkommer - men man kan kontakte Morten Ildahl på tlf. 7561 5688 (rolle- og brætspil) eller Hannibal Hansen på tlf. 8618 9570 (Magic).

VIKING CON 13-15/10 på Tårnby Gymnasium i København

Landets største kongres forsøger i år at gøre mere for spillerne. Arrangørerne har lånt folkeskolen ved siden af gymnasiet og håber derved at kunne undgå at placere to rollespilshold i hvert lokale. For første gang skaffer kongressen også selv spillere - det skulle give flere mulighed for at spille.

Rent organisatorisk er Viking Con altså begyndt at hente inspiration fra andre kongresser, og det ser ud til, at især rollespillerne får fordel af det. Rollespilssiden byder i øvrigt på alt fra AD&D til Amazing Engine - i både traditionelle og eksperimenterende scenarier. Der er også to live-scenarier; de arrangeres af Eventyrernes Kreds og Semper Ardens i fællesskab.

Scotch Klæbepuder



100 stk. dobbeltklæbende »Scotch« udstansede klæbepuder - fremstillet specielt til permanent opklæbning af plakater, skilte, sæbeholdere, tæpper og mange andre ting. Klæbepuderne er nemme at fjerne og genbruges.

Viking Cons stolthed er og bliver dog brætspils-siden, der klart er den bedste blandt danske kongresser. I år er der bl.a. en turnering i det nye Colonial Diplomacy, og der er også både figur- og kortspil på programmet - fx. Warhammer Battle, Magic og Jyhah.

■ **Tilmelding:** Annemette Wolff, tlf. 3325 5010. Men det er ikke tvingende nødvendigt at melde sig til - Viking Con yder nemlig impuls-deltagere service ved at holde spillpladser åbne for folk, der ikke er forhåndstilmeldt.

PENTAICON

19-22/10 på Kirkebakkeskolen i Vejle

Den mest spændende kongres i Danmark. Så nemt kan det siges.

Pentaicon er flyttet fra Billund til Vejle - og tænker nyt i stor stil. Hele spiltræffet er bygget op som en middelalderby, der samtidig er rammen for det live-scenarie, der løber over alle fire dage (med et nyt "kapitel" hver dag). I byen finder man desuden mængder af spændende tilbud:

Der er en stribe kurser på programmet: Fx. underviser en klovn i mimik og kropssprog, en stuntman lærer stunt-tricks fra sig, og svenske Stefan Björling fortæller om, hvordan det er at skrive for Chaosium (dem med Call of Cthulhu).

Et lokale gøres til cyberspace-rom - et fælles computerrum, hvor deltagerne kan lege med grafik, musik og demoer.

Og endelig kan man selvfølgelig også spille rolle-, bræt- og kortspil. Der er kun én spilperiode om dagen - så scenarierne kan spilles færdig uden stress.

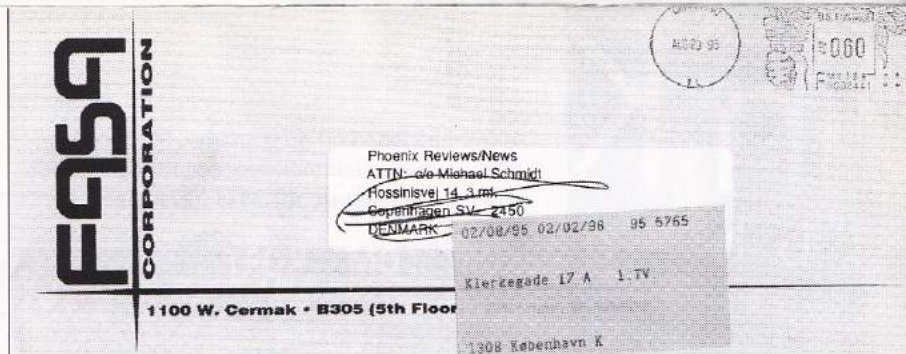
Pentaicon har lagt et loft på 200 deltagere. Vores bud er, at pladserne allerede er optaget, når disse linier læses. Men måske tager vi fejl.

■ **Tilmelding:** Erik Børsting Hansen, tlf. 7533 8071.

LIVE TALES FROM THE FLOATING VAGABOND

20-22/10 i København

... et anderledes live-scenarie. Det må det blive. Udgangspunktet er en traditionel middelalderhistorie - men det er ikke godt at vide, hvad der sker, når der tilsættes ting fra den vanvittige TF2V-verden. Arrangørerne spreder rygter om, at Darkwing Duck, Julemanden og The Space



Nazis vil smutte forbi. Og at man bl.a. kan få lov til at spille De Tre Små Grise. Arrangørerne er bl.a. fra Semper Ardens - og vanviddet udspiller sig formentlig i Hareskoven.

■ **Tilmelding og svar på spørgsmål:** Anders Tychsen, tlf. 4817 0052.

FISKECON PART III

24-26/11 i Skive

"Koncepter er jo så moderne - så vi har taget fire," siger Bo Thomassen (også kendt som Store Fisk - han som står i direkte kontakt med Tusindårsfisken). De fire spilperioder har hvert sit koncept, der påvirker både scenarierne og arrangørernes påklædning.

Koncepterne er Mørkets Sjæl (horror), Krig, Herfra Til Evigheden (fremtid) og Den Fiskoide Zone. Om det sidste siger Bo Thomassen: "Vi vil gerne have, at det hele går i fisk". Så det bliver en periode med vand og hav - og en turnering i kortspillet Fisk (!). Hvis man har lyst, kan man allerede komme torsdag - hvor FiskeCon starter med Master Blaster, en aften hvor scenarieforfattere og spilledere kan snakke og spise god mad sammen. Det skulle blive hyggeligt - ligesom resten af kongressen.

■ **Koordinator:** Bo Thomassen, tlf. 9757 6389.

EFTER NYTÅR

I januar ser **Conclusion** dagens lys i Randers, arrangeret af den nystiftede forening **Ametyst**. De vil have en kongres, hvor forfatterne tør lægge et budskab i deres historier - og hovedtemaet er racisme. **Conclusion** søger scenarier - nærmere oplysninger kan fås hos **Danni Börm**, tlf. 8643 7668.

Måneden efter (16-18/2) er det tid til den første **Hong-Con** i Års. Konceptet er slammede hongkongske film, og arrangørerne kræver, at alle kommer udklædt - det er jo sikkert en fremragende lejlighed til at rende rundt i gi, kimono eller skummelt jakkesæt. **Hong-Con** søger også scenarier - her skal man tale med **Rasmus Rytter**, tlf. 9862 3313.

Og endelig er der **Calling All Heroes 5th Edition** i Aalborg i slutningen af januar. Ålborgenserne laver traditionelt kongresser med masser af spiltilbud, og **Calling All Heroes** regner da også med

EFTERÅRETS TO MODPOLER

I Efterårsferien ligger to kongresser, der er som nat og dag. Viking Con er den gamle, etablerede, der er svær at ændre på - mens Pentaicon er den nye, dynamiske med de alternative idéer.

Fønix har interviewet arrangørerne af begge spiltræf. Læs mere på side 53.

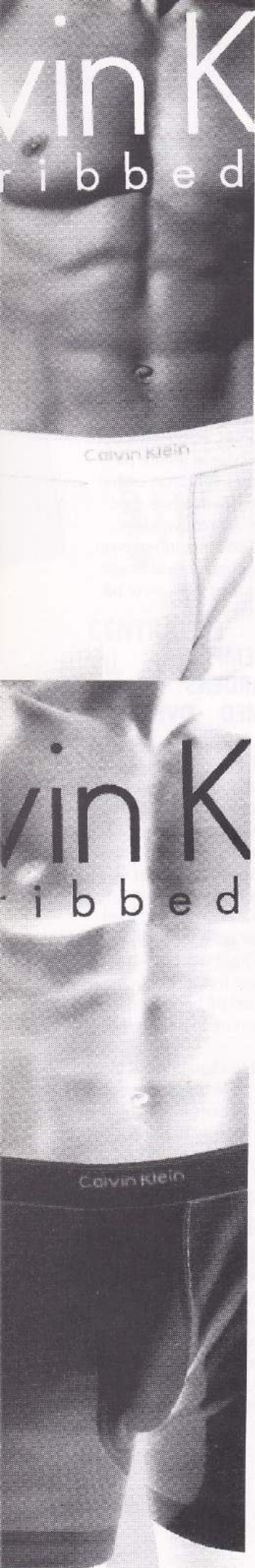
SEMPER ARDENS ER MED OVERALT

Foreningen af live-rollespillere blev stiftet i København, men blander sig efterhånden over det meste af landet. **Semper Ardens** laver hver måned et stort live-scenarie i Hareskoven - og hjælper også forskellige kongresser med at lave live. De er bl.a. med på både Pentaicon og Viking Con.

■ Du kan få mere at vide om **Semper Ardens** hos Jacob Worm, tlf. 3582 8702.

SLEIPNER ER FLYTTET

Eller rettere: Landsforeningens formand er flyttet. Han har nu følgende adresse og nummer: Jesper Skou Pedersen, Ankersgade 3 st.th., 8000 Århus C, tlf. 8619 0803.



at byde på flere end 40 scenarier. Plus live Vampire og en stor figurmalingskonkurrence. Koordinator er **Jan Madsen**, tlf. 9813 3728.

KORT OM KORT

Denne del af Centralen er rettet til Magic-fans, og derfor har vi valgt at bruge jargonen. Så for tvivl ikke, hvis der er noget af det nedenstående, du ikke forstår - glæd dig i stedet over, at du endnu har en last til gode...

BRÆTSPILS OG MAGICCON

10-12/11 på Katrinebjergskolen i Århus

Magic-turneringerne er dette spiltræfs hjørnesten. Der er syv af dem, og den hårdeste er en Type I-turnering, hvor vinderen får en Mox. Men der er først og fremmest mulighed for at spille Magic på seks anderledes måder:

Nemlig i turneringerne i **Emperor** (hold på tre spillere), **1-korts Magic** (decks på 80+ kort med max. ét af hvert), **Battle Magic** (alle er med i ét spil - men man må kun angribe ham til venstre), **Magic Worlds** (for hvert spil trækkes to "verdenskort", der gælder for begge - fx. Mana Flare og Kismet), **Magic Uden Held** (uden library, men med 30 kort på hånden fra start) og **Skyskraber** (man vinder taberens deck og blander det ind i sit eget for næste runde!). Her er der et antal booster packs til vinderne - plus en Arena til vinderen af Magic Worlds.

Brætspilsdelen er for hardcore-spillere. På programmet er tunge spil som Empires in Arms og World in Flames - så der er virkelig mulighed for at nikke mentale skaller.

- **Tilmelding og svar på spørgsmål:** Michael Stehr Nielsen, tlf. 8613 2601 / 8618 5938 (Magic), eller Mikkel Ploug, tlf. 8620 2662 (brætspil).

Der er også Magic-turneringer på Placebo-Con, Viking Con og Pentacon. Se under Kongreskalenderen.

EFTER NYTÅR

I januar kommer der endnu en udgave af **The Battle** i Aalborg - den store Magic-turnering med de store præmier, hvor der også er bræt- og figurspil på programmet. Kontakt **Søren Parbæk**, tlf. 9814 5631.

RYGTESPALTEN

CONTRAVENTUM LAGT PÅ IS

Western-kongressen Contraventum Mingit bliver ikke til noget foreløbig - for Københavns Kommune nægter at låne Contraventum en skole.

"Det virker, som om de ikke rigtigt tager os alvorligt," siger koordinator Sune Schmidt-Madsen: "Måske fordi vi ikke har en forening i ryggen - eller fordi arrangørerne er under 18 år."

Derved overtræder Københavns Kommune Folkeoplysningsloven, der siger, at enhver, der vil lave aktiviteter for unge, kan bruge kommunale lokaler - men det er kommunen åbenbart ligeglad med...

KULTURBYEN LOKKER

I 1996 er København europæisk kulturby, og alle sejl sættes til for at lave så meget kultur som muligt i hovedstaden. Rollespil er selvfølgelig også kultur - så følgende spil-begivenheder er lige nu undervejs:

Ud af dragens skygge

Foreningen Erebor laver tre arrangementer under titlen Ud af dragens skygge. To af dem er live-scenarier; det første skal afvikles om foråret på Middelgrundsførtet (på havnen) og er et fantasy-scenarie for unge spillere; det andet foregår i Cisternerne i Søndermarken om efteråret - hvor de dybe betonhuller bliver ramme for en cyberpunk-fortælling. Og endelig vil Erebor om sommeren sætte et telt op i Frederiksberg Have, hvor man kan komme og spille - eller bare få noget at vide om rollespil.

- Du kan kontakte Adam Bindslev på tlf. 3929 9669, hvis du vil give en hånd med.

"Der skal være et ordentligt sted at gå i byen"

Med det motto laver en gruppe københavnere fire sammenhængende barer, der også skal være et kulturelt forum. De vil bl.a. lave et live-scenarie i sci-fi-miljø, der skal køre hver lørdag i juni og juli. Til det formål har arrangørerne bl.a. brug for bipersoner, der ikke bliver trætte af at spille det samme scenarie uge efter uge.

- Interesserede kan kontakte Morten Vogelius på tlf. 3333 9687.

FASTAVALS FORFATTERKURSUS

27-29/10 i Århus

Forberedelserne til Fastaval 96 (det århusianske spiltræf) er i gang. En af dem er den årlige forfatterweekend, som foreningen Fasta afholder for at lade scenarieforfatterne udveksle erfaringer (og for at lokke dem til at skrive scenarier til Fastaval).

På programmet er et grundkursus for begyndere, forskellige workshops (fx. om brugen af bipersoner) - og selvfølgelig en effektiv idé-brainstorm.

- **Tilmelding:** Scenarieansvarlig Christian Nørgaard, tlf. 8618 3643. Deadline for tilmelding af scenarier til Fastaval 96 er d. 1/12.

KURSUS I MADLAVNING

18-19/11 i Århus

Nej, vi er ikke kommet til at loade FOF's kursusfolder ind, da vi layoutede bladet... Kurset arrangeres af Landsforeningen Sleipner, og undervisningen drejer sig om madlavning til større arrangementer - fx. spilkongresser. Underviseren er Sanne Pedersen, der de sidste to år har præsteret at servere en velmagende tre-retters middag for 350 mennesker på Fastaval.

Det koster 100 kr. at deltage, men du skulle kunne få støtte til både deltagegebyret og rejsen til Århus hos din kommune.

- **Tilmelding og andre oplysninger:** Sanne Pedersen, tlf. 8619 0803.



Boulevarden 18 9000 Aalborg
Tlf 98-133724 : Fax 98-134524

Vi Køber Og Sælger Magic Kort

Vi Har Mere End 1.000 Forskellige
Rollespilsbøger

Mange Forskellige Brætspil



Video Film / Bøger / Magasiner / Kort og Meget mere

Hver Dag Fra Klokken 19.00 og til
Klokken 09.00 næste dag er vores BBS
åben. På telefon nummer 98-134524

HUSK Vi Sender Altid Porto Frit

DET FÆLE KLUBLIV

skrevet af MADS ANDREAS SØRENSEN

reportage

■ Alessi is
our friend
Layouteren

Alle billeder
© Alessi &
Philips 1995

Hvad blev der af de gode gamle dage, hvor man sad fem mand på et indeklemt værelse ved et bord så småt, at man kun kunne rulle terninger med raflebæger? Nu er danske rollespillere gennemorganiseret i klubber og landsforening. Men ikke alle. Der er stadig dem, der skyr...
DET FÆLE KLUBLIV!

"Der er ikke noget, der hedder gode eller dårlige rollespillere. Derfor kan man ikke sige, om man bliver bedre af at spille i en klub"

Søren er rollespiller. Det har han været i ni år. Han er også medlem af rollespilklubben Fasta i Århus. Men han spiller ikke rollespil i dens lokaler.

Det gør han til gengæld sammen med nogle venner hjemme hos sig selv. Christoffer er en af dem, han spiller med, og han bryder sig absolut ikke om tanken om at underkaste sig en klub.

"I et klublokale har man ikke sin friskmalede kaffe i et skab bag sig. Og man kan ikke hive et par bøffer op af fryseren og invitere gutterne på aftensmad, hvis de nu har fortjent det."

"Jeg spiller for at gå på eventyr. For at lege. Regler og organisationer ville bare komme i vejen", siger han.

De to sidder ved spillebordet i et af Fastas store spillelokaler. De er begge vel inde i tyverne og har lyse, nordiske krøller. I otte år har de sammen udforsket et par fantasy-verdener eller tre.

For at deltage i interviewet har Søren afbrudt et spil Illuminati. Kortspillet er en af grundene til, at han trods alt er medlem af klubben. Hans medlemskab skyldes i hvert fald ikke en ubetinget begejstring for det blomstrende miljø:

"Der går nogen rundt med nogle frygteligt forkvaklede ideer om, hvad rollespil skal være. Jeg overhørte en gang en samtale mellem to medlemmer, der diskuterede, hvordan pistoler virker i rollespil. Det brugte de hele aftenen på. Og den slags er ikke sjældent her. Det virker direkte afskrækkende på mig."

Desuden generer det dem begge, at alle spiller med alle. *"Mange spillere er med i alt for mange kampagner. Det gør, at spillet mister sin intensitet og spillerne deres koncentration",* mener Søren. *"Hvis vi ikke har spillet i 14 dage, lyser vores spil af intensitet."*

På den anden side er han heller ikke blind for, at der er visse ulemper ved altid at spille med den samme gruppe. Men de er temmelig godt opvejet af fordelene.

"Hvis man spiller med den samme gruppe i lang tid, kan man trække på deres oplevelser. På den måde kan man give et ekstra krydderi ved at lade spillerne møde gamle fjender og venner", siger han.

FRI OS FRA DET FÆLE KLUBLIV

På trods af både skræmmende regeljunkier og de mange gnistløse kampagnefræsere, er det på en måde det sociale, der får Søren til stadig at betale sit kontingent.

"Det gode ved at have en klub er netop det at kunne komme et sted, hvor man kan udveksle tricks og ideer med andre spilleledere. Det er lærerigt at høre om de andres problemer og godt at kunne bidrage med sine egne erfaringer", siger han.

Hele gruppen overvejede faktisk også en kollektiv indmeldelse, da de pludselig stod uden et sted at spille. Men tanken blev dem for meget, og de satte i stedet en succesfuld redningsplan i værk. Derved undgik de det fæle klubliv.

FORANDRING FRYDER IKKE

Selv om fastanerne årligt betaler den nette sum af 500 kr. i kontingent, så nægter både Søren og Christoffer, at penge skulle have noget som helst med klubmodstanden at gøre.

Det er snarere tanken om at skulle forlade den tryghed, der ligger i virkelig at kende sin gruppe, der holder dem tilbage. Efter otte år i én gruppe, forudser Christoffer, at det kunne give visse problemer pludselig at skulle kommunikere i en anden.

"Hvis vi stoppede med at spille i vores gruppe i dag, ville jeg måske lade mig lokke med ned i klubben", siger han. *"Men jeg ville hele tiden tænke tilbage og blive irriteret over, at de spiller anderledes, end vi gør i vores gruppe"*.

For Søren og Christoffer handler rollespil om at hygge sig sammen med vennerne. Ikke om at arrangere spilltræf eller missionere rollespillets fantastiske anvendelsesmuligheder ud til omverdenen.

ROLLESPILLERE FOREN JER

Klubber er ikke kun for "regeljunkier" og "kampagnefræsere". Det mener to fremtrædende danske rollespillere, der kommer fra to ret forskellige klubber.

LIVSSTIL LEG OG RIGE ONKLER

"Hvis jeg af en eller anden grund skulle flytte et sted hen, hvor der ikke er en rollespilklub i forvejen, ville jeg uden tøven starte en."

Susanne Rasmussen er en lyshåret, fynsk kvinde på 31. Hun arbejder på en skole, er mor til to og bor i en lille midtfynsk kommune ved navn Glamsbjerg. Hun har også haft tid til at starte landsforeningen Sleipner. Og så er hun kasserer i den lokale klub, BBOC.

Men hvad er det, der er så fantastisk ved en klub? Hvorfor bruger spillelystne mennesker som Susanne så meget tid på at stable den på benene?

"Det er utroligt inspirerende at være sammen med andre rollespillere", forklarer Susanne ivrigt.

"Når vi får nye medlemmer, der indtil da kun har spillet ét spilsystem i én gruppe er deres umiddelbare reaktion - Nøøj, findes det også? og - Kan man virkelig gøre sådan? I en klub får man nye impulser og der sker hele tiden nye ting."

WEIRDOS

Derudover laver de ikke ret meget i klubben, man ikke kan gøre sammen med vennerne hjemme på værelset. De snakker frem og tilbage om kortspil, oplevelser på spilltræf, nye spilsystemer og gamle klubblade. Ind imellem arrangerer de også video- aftener for deres medlemmer. Forskellen er vel, at det foregår på deres sted, og ikke i mors lejlighed - en nødvendighed et sted som Glamsbjerg.

"I vores lille kommune er rollespil stadig ukendt og anderledes. Folk kender ikke til det, og det virker mystisk på folk her fra egnen", siger Susanne.

MASTODONT MED TIDSØDELÆGGEREN

Midt i Århus' pulserende centrum ligger FASTA. Danmarks største og vel nok mest velrenommerede klub for rollespillere.

I klubbens lokaler finder man indtil flere opslagstavler, der er dækket af en større kalenderlignende tingest. Den viser, hvilken gruppe der har "booke" hvilket lokale til hvilken kampagne. Ironisk nok hedder tingesten "Time-spoileren".

Klubbens formand hedder Mikkel Ploug. Han er en sindrig, ung mand på 24, der ved, hvad det drejer sig om i hans klub.

"Stemning er alfa og omega i vores klub. Hvis det rare forsvinder, forsvinder vores medlemmer, og grundlaget for klubben smuldrer."

Det er ellers ikke just forfald man tænker på, når man træder ind i FASTAs lokaler. Man kan boltre sig i ikke mindre end fire spillelokaler, og der er et stort rum til brætspillerne, med rigelig plads til flere grupper. Derudover er der - selvfølgelig - en stor sofastue til hygge og generalforsamlinger. Det er dyrt, men så får medlemmerne også det, de vil have.

"Rollespil er mere livsstil end hobby for mange af vore medlemmer", fortæller Mikkel. *"De foretrækker at gå ned i klubben frem for at sidde derhjemme og se fjernsyn. Det betyder enormt meget, at man har et sted at gå hen, hvor der altid er nogen, der har lyst til at lege",* siger han.

ER DET VIRKELIG ROLLESPILLERE

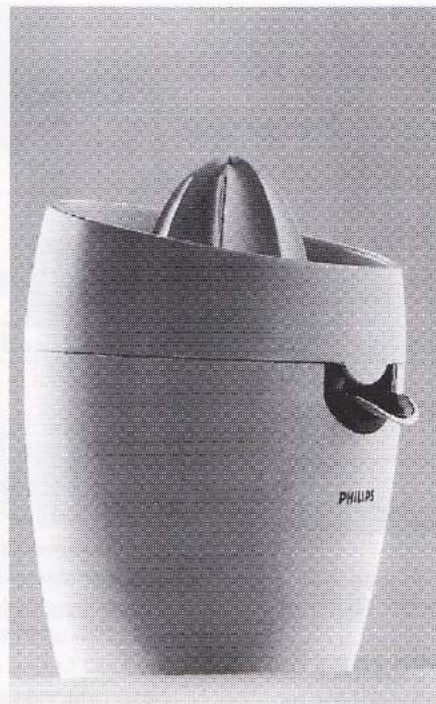
I Mikkels klub må man også gøre noget aktivt for at holde på medlemmerne.

"Vi har kørt et par emne-weekender - en slags små interne spilltræf, med spil over det samme tema. Det plejer at kunne samle 20 - 25 spillere. Den slags er vigtigt for klublivet. Ellers dør det ud", mener formanden.

HVIS BARE VI ALLE VAR RIGE

Ikke alle fastanere er lige glade for klubben. Specielt ikke det der med at betale kontingent. Enkelte mener, at hvis de ikke kommer så ofte i klubben, skal de ikke betale så meget i kontingent som alle de andre. *"Det er altid et problem at få folk til at betale kontingent til tiden. Ind i mellem kommer det da også til udtryk på generalforsamlingen. Men det ender som regel med, at folk hellere vil bevare klubben end gå ned i kontingent. Det er dyrt at køre en klub."*

I øvrigt mener Mikkel ikke, det er så hulens altafgørende, om man er medlem af en rollespilsforening. *"Selvfølgelig skal der være plads til dem, der ikke gider spille i en klub. Det væsentlige er, at man som rollespillere står sammen. Og giver omverdenen et så rigtigt billede af rollespil som muligt."*



I BBOC forholder tingene sig lidt anderledes.

"Vores medlemmer bruger klubben anderledes end man gør i de store byer", siger Susanne. *"I storbyerne er klubberne kulturelle centre. Sådan er det slet ikke her. De fleste af vores medlemmer 'går til' rollespil ligesom de går til fodbold eller badminton".* Hun vil endda sige, at netop de medlemmer spiller rollespil, fordi der er en klub og ikke omvendt. *"Hvis vores klub lukkede, ville de holde op med at spille, og i stedet koncentrere sig om de andre ting, de går til",* siger hun.

spiltræf

ANMELDELSER

redigeret af KRISTOFFER APOLLO & METTE FINDERUP

reportage

Fotografier af
Mette Finderup

SPILTRÆF ANMELDERE SØGES

Vi vil stadig meget gerne i kontakt med nye folk, der har lyst til at anmelde spiltræf for os. Især sjællænderne holder sig tilbage.

- Kontakt:
- Fønix, Århus:
- Vestergade 6B I,
- 8000 Århus C.

HER I SENSOMMEREN begynder con-arrangørerne at tørre sveden af panden, stoppe softicen i lommen, starte i skolen og læse lektier??? Næh, de starter i stedet højsæsonen for spiltræf. Denne gang byder vi på en sjællandsk luksusoplevelse og to traditionelle Aalborg kongresser, der lå så tæt, at det næsten ikke kunne betale sig at rulle soveposen sammen ind imellem.



TROA X

Aalborg d. 18-20 august
Anmeldt af Jens Baadsgaard,
Vindblæs

TROA X bar tydeligt præg af at være en jubilæums-con: der var tjek på alting. Indkvarteringen forløb som på alle spiltræf. Der var en del tumult, da alle mente, at de burde være de første til at få deres tilmelding, og at deres t-shirt skulle være XL i stedet for XS (for vi rollespillere har ikke polioarme. Det er en skrøne!). Da folk endelig havde fået deres tilmelding, så de efter, om de havde været så heldige at komme med på con'ens store trækplaster: Warhammer-scenariet "Revenge of the Snotlings". Jeg var heldig, så hele min week-end var reddet, og intet kunne ødelægge den... med mindre de da lige aflyste scenariet, men det gjorde de heldigvis ikke.

Noget af det, der undrede mig mest var de mange store mennesker, der løb rundt i sorte trøjer med ordet "Junta" påtrykt. De var allesammen tre meter høje og to meter brede. Kun een fra denne junta, en Søren Parbæk, havde normale kroppsproportioner. Senere fik jeg at vide, at det var TROA's bestyrelse, og at de hverken var rockere eller udsmidere, men bare allesammen spillede amerikansk fodbold.

Som noget nyt var der sat computerskærme op, hvor man ved hjælp af joystick kunne "bladre rundt" i menuer og se alle arrangementerne. Hvilket hold, man var på, hvilke ting der var aflyst - og billeder af alle de to meter brede mænd sammen med lister over, hvad de hadede og elskede. Det var en ret nuttet idé.

Selvfølgelig var der også diverse boder på con'en. Blandt andet havde Landsforeningen Sleipner en stand. De var glade for at hjælpe folk som mig, som intet kunne fatte!

Af de tre lovede live-scenarier blev kun de to til noget, nemlig et vampire-scenarie og så vores allesammens Mafia, der dog lukkede ned før tid på grund af manglende deltagelse. For få deltagere var også grunden til at "Moon Basell", der blev spillet første gang på ARL-con måtte aflyses. Live-vampire var til gengæld en succes. De eneste, der måske kedede sig lidt, var de arme dødelige, der havde det med at ende som ofre for vampyrernes tørst. Det var et smukt træk, at



vampire og Mafia arbejdede sammen, så FBI folkene i de to arrangementer lappede over. En anden god idé var, at vampyrerne kunne bide "almindelige" con deltagere for at få deres "livseliksir". Det var ret forvirrende for de "u-indviede", når der kom en betændt, sortklædt person hen til dem med ordene "jeg behøver dit blod". Som en ekstra bonus bliver live-scenariet kørt videre på en senere con; dog kun for TRoA medlemmer - smart salgstrick!

En ting, der sprang i øjnene, var de mange, der sad og nørkede diverse kortspil, hvilket jeg synes er afskyeligt, da jeg selvfølgelig aldrig selv kunne finde på at tage et magic kort til mig. Dette djævelens værktøj på vor jord! Denne vederstyggelighed, der dagligt forpester utallige sjæle, sås overalt på skolen. Der var ikke en krog, hvor der ikke sad mimrende mennesker og savlede over ny erhvervede kort. Frygteligt. Sørgerligt. Ynkeligt at folk ikke har mere karakterstyrke end så!

Det var efter min mening den bedste con i Aalborg indtil videre. Alle, der kan lide velfungerende og hyggelige spiltræf, skulle tage at dukke op... altså såfremt, der bliver gjort noget ved de alt for få snotlinge-scenarier, og den urimelige bedømmelse af dem... det MÅ være valgfusk, at det ikke vandt mere end bedste master og bedste hold i sin spilleblok!



CAL CON

4th Edition
Aalborg 4-6 august
Af Peter Jones, Viborg

På Calling All Heroes fik man hurtigt fornemmelsen af, at con'en kørte som en velsmurt maskine. Der var ikke mange åbenlyse problemer med organisationen. Det betød, at det blev en con med en rigtig fed stemning, hvor man kunne se et pænt antal folk sluge et utal af koffein-piller for at holde sig vågne og nyde hvert sekund af træffet.

Endnu engang kunne man spille Mafia, og det så som altid festligt ud med mange udklædte deltagere og maniske arrangører. Desværre var con'en så godt arrangeret, at der kun var få, der gik rundt og sumpede uden noget at lave. Det er dem, der plejer at spille Mafia, så der var et noget svingende deltagerantal.

Meget mere er der ikke at sige. Det var bare endnu en Calcon [Calgon? Er det ikke en tandpasta? - Mich.] i serien - dog bedre end dens forgængere. Det var sjovt og hyggeligt, men lad det være sagt, at der stadig er megen plads til forbedring og



nyskabelse. Men om de så vælger at lave noget om, er jo det store spørgsmål.

For som de selv siger: "Man ved, hvad man får på Calling All Heroes".



CONDOME

28-30/7 i Lyngby
anmeldt af Søs Uth
"I'm too old for this shit!"

På kongres igen. Jeg var rigtig ond i sulet, da jeg tog afsted til ConDôme i Lyngby. Jeg vidste, at jeg om søndagen ville have tilbagelagt 5342 kilometer i lange skolegange; at jeg ville have 6-årige Annes tegninger og skoleskemaer. At min ryg ville smerte efter 3 timers søvn på et ondt gymnastiksalsgulv; at jeg ville have ondt i røven af at balancere på børnehaveklassens stole; og at min mave ville være i opløsning efter en dødelig overdosis af chips og colaer. Jeg havde fået nok. Jeg er for gammel til det hårde kongres-liv.

ConDôme 95 blev afholdt i et betonkompleks på størrelse med det indre København. Der var 30 grader i skyggen, men til gengæld var modtagelsen afslappet, colaen på køl, og der var lækre kæmpesofaer, hvor folk hang ud.

Gymnastiksalen var droppet til fordel for 3,75 gratis madrasser pr. mand i en kølig gang, og spillelokalerne viste sig at have hvide, tomme vægge og møbler i voksenstørrelse. Og det blev bedre og bedre: gratis is til colaen hele weekenden, saftige T-bone-steaks på grillen, masser af morgenmad, brusekabiner og en kiosk der solgte smøger og Instant Noodles. Og midt i det hele små gårde med sol og springvand.

ConDôme er en kongres i fede rammer, og med masser af plads. Der var hvad der skulle være af rolle- og brætspil, men vigtigere: der var ingen stress, intet kaos, ingen panik, ingen jagten rundt efter næste periodes spil - bare en luksus, afslappet stemning. De ansvarliges motto må have været: "Ja, ja... det kigger vi på".

Jeg er et dovent luksus-dyr - mit motto er: Komfort på Kongres. Og derfor tager jeg til ConDôme igen næste år. ▀



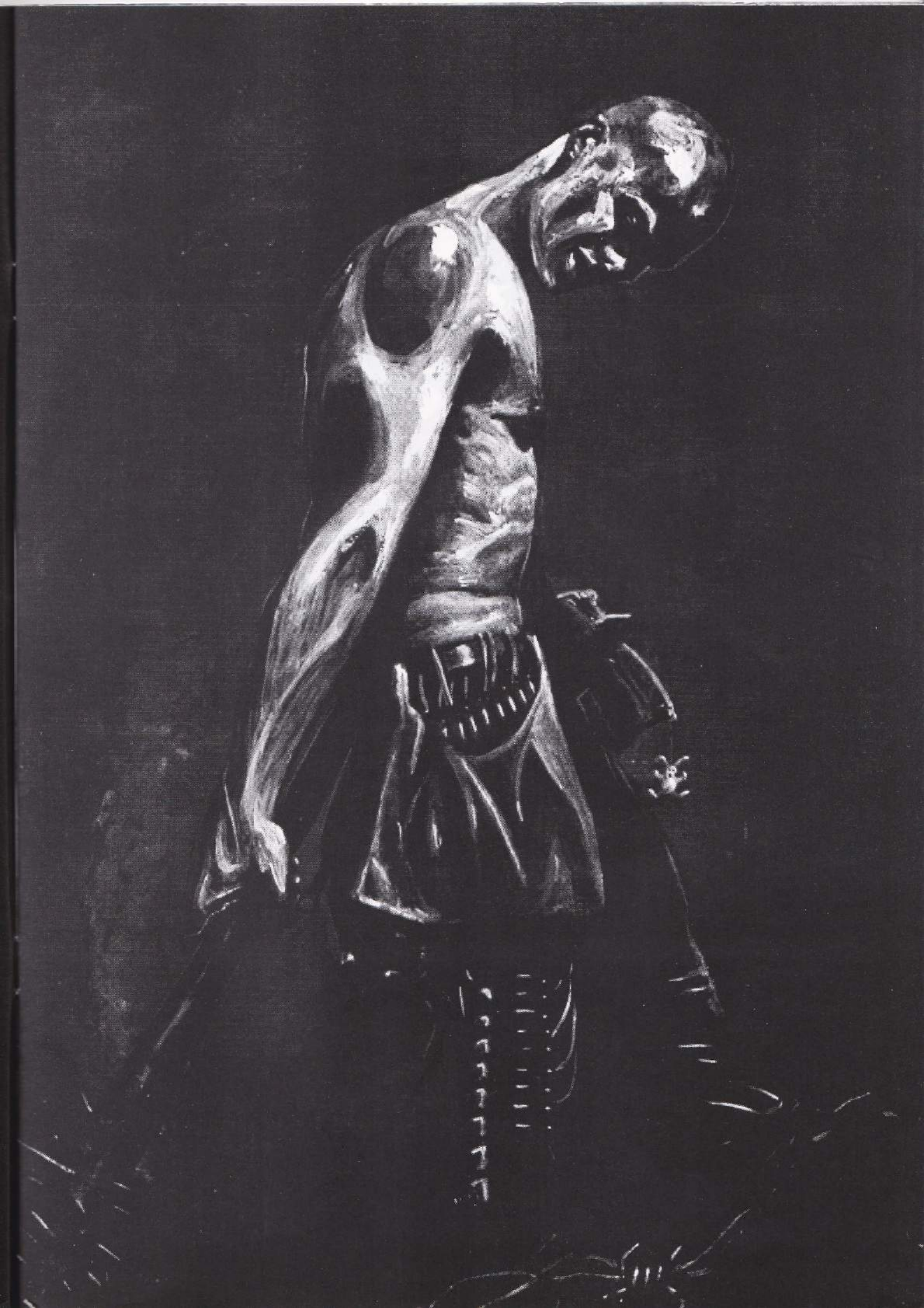
GALLERI



TOKE NYGAARD, blandt "venner" kaldet "mandslingen" er 22 år gammel og elsker pizza med ansjoser. I sin fritid holder Toke af at slappe af eller gå til fester og bare være sammen med vennerne. Hans favorit-musik er **East 17**, **Take That** og **2 Unlimited**, og hans idol er **Danny DeVito**. Tokes talent er fremelsket af Jesper Ejsing - siger Jesper. Men spørger man Toke, forholder det sig en smule anderledes. Om Toke og Jespers forhold er andet og mere end platonisk er svært at sige, men det er hændt mere end en gang, at man har fundet dem i samme seng. Toke har engang ramt Jesper på brystvorten med en Paintball-kugle - **Painball**, kalder de det.

Toke synes bare, rollespil er super.







BFI

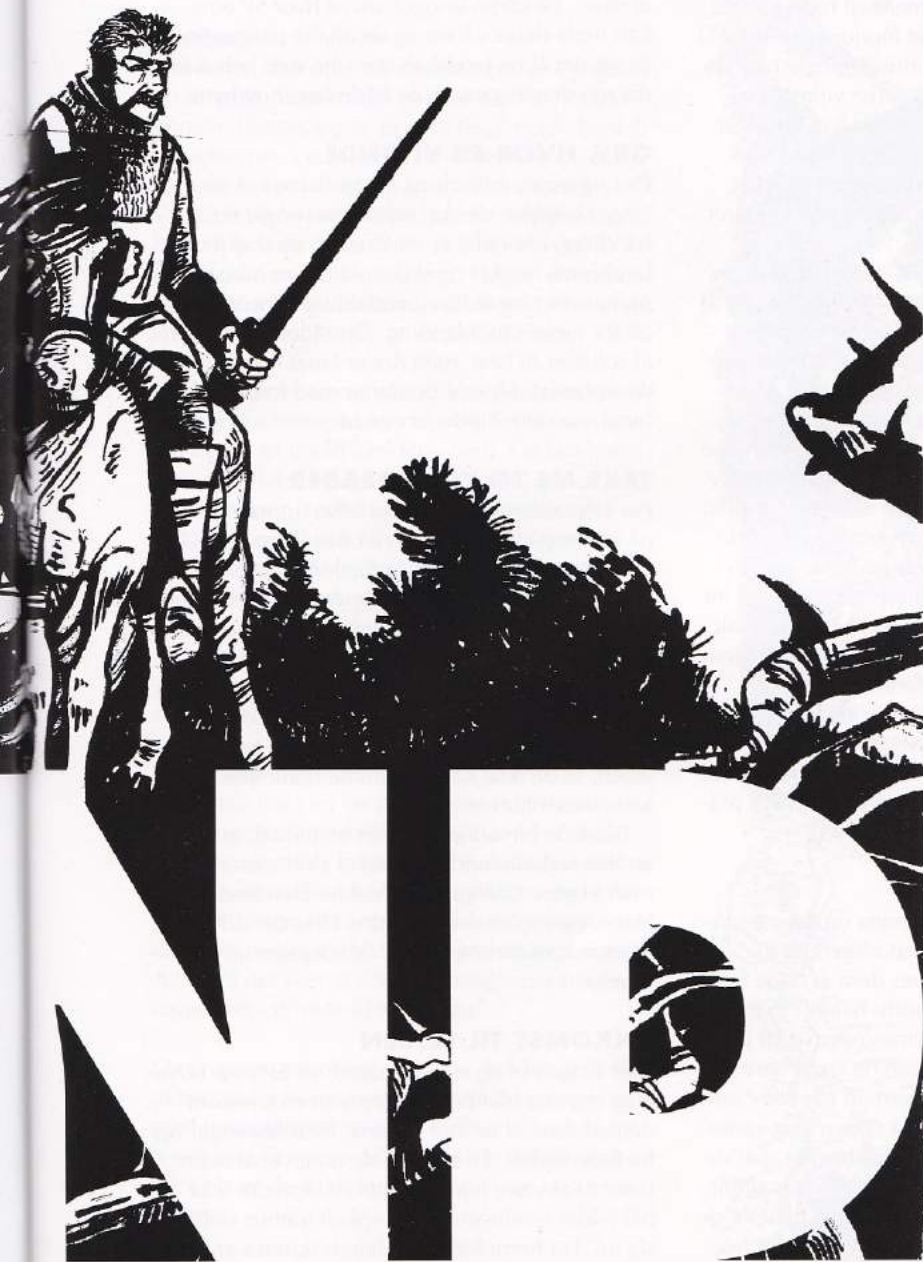
scenarie

Et scenarie til AD&D
og andre fantasy-spil

Af Palle Schmidt
Redigeret af C.P.K.S.
Illustreret af Niels Bach

*Med stor tak til Lars
"Mungo" Nielsen, i
hvis Warhammer-
kampagne jeg selv
udgav mig for at
være en fæl røver
for mange år siden.*

TILL



En røverbande hærger egnen. For at afsløre deres skjulested, må en lille gruppe modige mænd infiltrere banden og siden forråde den. Alt er dog ikke sort og hvidt, og bandens tillid kan ikke forrådes før den er vundet...

Scenariet centrerer om en moralsk konflikt mellem bandelederen McKennas idealistiske motiver og bandemedlemmernes hårdhændede metoder, og SP'erne bliver tvunget til at tage stilling. McKennas højre hånd, den tidligere byvagt Sullivan, vil ligeledes blive tvunget til at tage et valg, da han er begyndt at tvivle på bandens metoder. SP'ernes opførsel kan indirekte være med til at påvirke Sullivans beslutning. Det er vigtigt at få spillerne til at føle at McKenna virkelig stoler på dem, så de rent faktisk føler at de forråder nogen. Hvis de aldrig vinder bandens tillid, er det jo en nem beslutning at forråde den. Der er med vilje ikke nogen der er ubetinget gode eller onde i dette scenarie. Det bedste rollespil opnås i den grå zone hvor spillerne tvinges til selv at tage stilling til hvad de mener er rigtigt og forkert.

SPILSTART

Spilpersonerne har rejst i lang tid og alle er trætte og støvede. Byen, der meget vel kunne være Krangor, venter med dens kroer og badehuse forude. Ved toldporten vil alt SP'ernes bagage blive gennemsøgt, og de vil blive bedt om at lægge deres våben på et bord i et rum, mens de selv skal udfylde papirer i et andet. Det virker som ren rutine, og højtråbende individer der nægter at være med på spøgen, vil blive mødt med undrende blikke og sure miner fra de bureaukratiske toldere. Efter disse formaliteter vil SP'erne blive bedt om at vente i et helt tredje rum, stadig uden våben. Døren bliver smækket og låst efter dem, og snart kan de høre råb og støvletramp udenfor. De stakkels eventyrere vil blive hevet udenfor af ca. 30 bevæbnede soldater, under høje råb fra mængden. Det er umuligt at få at vide hvad det hele går ud på, men det virker som om SP'erne er arresteret. De vil blive bragt direkte til fængslet, hvor de vil få lov at sidde i et par timer.

- En skjald på et æsel synger sine hjertekvaler ud, ofte afbrudt af æslet. Antastes han, vil han tilbyde at synge for folk, og beklage sig over tabet af sin elskede Gwendolyn. Han vil påstå han ingen penge har, men har en del guld gemt i sin lut.

- 3 røvere er ifærd med at kaste omkring med en ung pige. De griner højt og skiftes til at flå stykker af hendes kjole. Det er ganske tydeligt, at hun ikke synes det er morsomt. Røverne lader sig ikke sådan kanofle, men de har intet med McKennas bande at gøre. De vil dog kunne fortælle, at landsbyen Rødemølle vrirler med McKennas folk. Pigen er datter af en lokal skovfoged, der kunne være god at have som ven.

- En 10-årig knægt med en fiskestang, der løber ved synet af fremmede. Knægten far er bondemand, og deltids-medlem af McKennas bande.

- En hestevogn med arrogante lavadelige og deres smukke elskerinder, der koket lader sig røve, mens fyrene skælder ud. En enkelt pompos laps vil måske slå fra sig. Kort efter at de har røvet vognen, kommer 4 soldater dundrende til hest. Man kan flygte, eller slås (og måske komme til at dræbe et par soldater).

Bønderne i området bør spilles lettere stupide og underdanige. De er vant til at blive kostet rundt med. Ikke mange vil sige to ord om McKenna, idet de frygter hans hævn. I de fleste landsbyer er der deltidbandsmedlemmer eller sympatisører, så det vil hurtigt rygtes hvis man går og stiller spørgsmål.

UFRIVILLIGE FRIVILLIGE

Efter noget tid, vil SP'erne blive bragt til et kontor i militærforlægningen, hvor de vil blive mødt af en optimistisk herre ved navn oberst Cuwain. Han vil spørge til deres baggrund og evner. Jo mere SP'erne fortæller, jo mere vil hans ansigt lyse op. Arrestationen var et fupnummer for at få det til at se ud som om SP'erne er nogle behårede kriminelle. Det skulle jo gerne virke ægte. Han vil blive meget forbavset når han hører, at ingen har sat SP'erne ind i planen. Han vil beklage meget, og straks byde på vin og frugt som en slags kompensation, mens han forklarer planen.

En større røverbande, ledet af en mand der kalder sig McKenna, hænger egnen, og på grund af en nært forestående konflikt med en naboegn, har byen ingen midler til at sætte en større eftersøgning igang. Alle hidtidige forsøg på at finde bandens skjulested har været frugtesløse, og man regner med at banden samarbejder med lokalbefolkningen. Cuwains plan, som han selv er ret stolt af, er at lade en flok ukendte håndlangere infiltrere banden, og melde tilbage når de har fundet lejren. SP'erne var de første egnede der passerede igennem byporten. Cuwain vil forklare, at han frygter banden har spioner overalt, og det er derfor kun ham selv og enkelte toldere ved porten der kender til planen.

Pludselig vil der lyde en høj klirren fra bag en dør. "Åh nej! Min kones vase!", vil Cuwain udbrude. "Den senator Silvius er da noget af det mest klodsede! Ja, okay, han kender også til planen, men han sladrer ihvertfald ikke!"

DEEP UNDERCOVER

Der er en stor dusør på McKenna og flere andre lovløse, og disse penge vil naturligvis gå til SP'erne, hvis det skulle lykkes dem at finde lejren. Ydermere vil de få et større beløb i lomme penge til at starte med. SP'ernes opgave vil bestå i at rakke lidt omkring på egen og terrorisere lokalbefolkningen, lave et overfald eller to - selvfølgelig uden at gøre skade på nogen - og vente på at blive kontaktet af banden. Herefter skal de forhandle om at komme med i McKennas slæng. Når de har været i banden længe nok til at vinde tillid, skal de melde tilbage til Cuwain hvor lejren er, og han vil sende soldaterne ud. De nærmere omstændigheder kan aftales med Cuwain, f.eks ville det være en god idé at aftale en post hvor SP'erne kan lægge beskeder. Desuden vil der blive hængt efterlysningsplakater op med SP'ernes navne (som tolderne noterede), for at sikre at McKenna bider på.

ET TILBUD DU IKKE KAN AFSLÅ

Cuwain forventer, SP'erne accepterer det generøse tilbud. Faktisk har han ikke overvejet, at de ville sige nej. Han vil forklare, at "det kan da ikke lade sig gøre". Nu har alle i byen jo set dem blive anholdt, så kan de da ikke bare sådan komme ud igen med det samme. Hans folk er allerede igang med at sprede rygter om hvor farlige og morderiske SP'erne er!

Når alting er i orden, vil Cuwain give SP'erne nøglen til deres celle, sammen med et kort over komplekset med en planlagt flugtrute. Cuwain ved bedre end nogen anden hvor fængslets svage punkter er, og hvordan man kommer uset ud af byen. På kortet er også anvist hvor SP'erne kan finde deres våben og de aftalte penge. Snart ligger det åbne landskab igen for vore heltes fødder, og denne gang er de både jæger og bytte.

ORV, HVOR ER VI ONDE

Der ligger en udfordring for spillerne i at planlægge hvordan de skal agere som nogle farlige banditter. Området er en landegn med spredte landsbyer, marker og skove, så der er masser af muligheder for at lave overfald og lignende uden alt for megen indblanding. Området afpatuljeres af soldater til hest, men der er langt imellem deres besøg. Se side-borderen med forslag til hvad man kan møde på egnen.

TAKE ME TO YOUR LEADER

Før eller siden vil McKenna blive opmærksom på røverne-in-spe, og de vil blive kontaktet. Det vil formentlig være den småfede Sullivan der kontakter SP'erne første gang, og forhandle "fusionen". Tilbudet er simpelt: "Slut jer til McKenna eller forlad egnen. Ellers får I bank til I dør". SP'erne vil blive eskorteret til lejren af Sullivan og et par andre, for at møde McKenna. De vil blive bedt om at have bind for øjnene hele vejen, så de ikke kan bedømme retningen. Det kan ikke diskuteres...

Bindene bliver fjernet efter en halv dags ridt, i en lille snavset landsby, med et stort gæstgiveri midt i byen. Gæstgiveriet hedder Den Røde Hane, og ejes af den fedladne Elias der ud over at være krofatter også lejer bondepiger ud på timebasis.

ANKOMST TIL LEJREN

Efter et krus øl og et lille måltid, vil SP'erne blive fulgt over en lille bro og igennem en uvejsom dunkel skov til en stor lysning, hvor røg stiger op fra flere lejrbål. En klippehule omgivet af hegn lader til at være lejrens centrum. Spredte telte og bål fylder lysningen, og et enkelt træhus skiller sig ud. I et fjernt hjørne af lejren skimtes en mindre teltelejr, og nogle dyrebåse.

DE LOVLØSE

McKenna

McKenna er er bandens officielle leder. Han er en karismatisk barskt udseende mand med et skarpt blik, og et veltrimmet fuldskæg. McKenna er tidligere bonde, men hans gård blev taget fra ham på grund af skatter og en høst der slog fejl. Han er en meget bitter mand, der bebrejder "systemet" for alle de ulykker der er overgået ham, inklusive hans kones død. McKenna mener, at landet skal gives tilbage til dem der dyrkede det, og bystyret skal væltes. På trods af sine idealistiske motiver, er McKenna ikke i stand til at styre alt hvad banden går og laver. I praksis er han en vaklende leder, magtesløs uden sine mænds opbakning. Banden er mere interesserede i guld end i et idealistisk bondeoprør. McKenna

na tilbringer det meste af sin tid i sin hytte, hvor han planlægger sine træk som en anden general. Gennem eventyret vil McKenna (forhåbentlig) få mere og mere tillid til SP'erne, og det er vigtigt at de får det at mærke.

Røverne

Banden er delt op i mindre grupper, alle ledet af en sergent. Sergenterne er dem der har været i banden længst, og de er som regel nogle behårede veteraner. Lucas er en rødhåret kæmpe uden sans for humor, Rudolfo er en fortrukken krybskytte, Scully er en skallet, arret mand med solbrændt hud og gode evner som knivkaster, William er doven men intelligent, "Ugle" er en lille psykopat med rådne tænder (Sullivan; se senere).

Ynkryggene

Ynkryggene er en mindre flok udskud, fattiglemmer og tyveknægte, der nu arbejder for McKenna, der til gengæld beskytter dem. De laver alt lortearbejdet; f.eks. passer de dyrene, graver latriner og passer landbruget. De regnes som det rene pak, og holder til en separat teltlejr i den sydvestlige del af lejren. Vil man understrege bandens tvivlsomhed kan man lade ynkriggene blive tævet og misbrugt af de rå banditter mens SP'erne ser det. McKenna selv er ikke tilhænger af den slags grove løjer, men har svært ved at stoppe det uden at miste respekt.

Local hero

McKenna har i en vis grad allieret sig med lokalbefolkningen, der dækker over bandens medlemmer. Den lille landsby Rødemølle benyttes af banden som sekundær base, hvilket byen nyder godt af. Det er hos krofatter Elias eller byens glædespiger de fleste af bandens erobringer ender. Alt hvad der sker af uregelmæssigheder i byen rapporteres direkte til McKenna.

Da gruppen ankommer, stimler den brogede flok af barske lovløse sammen om dem og følger dem med mistænksomme øjne. Sullivan går ind i hytten et øjeblik, mens SP'erne bliver nidstirret. Kort efter bliver de kaldt ind i hytten, hvor McKenna venter.

McKenna fremstår som en stor bistert udseende mand med et gennemtrængende blik. I sin hytte vil han informere de nyankomne om reglerne som er strenge men rimelige: Det er forbudt at forlade lejren uden tilladelse fra McKenna. Det er forbudt at bruge våben mod nogen i lejren. Det er forbudt at skade træerne (heksen...). Sergenternes ordrer skal følges; De kan kendes på deres røde skjorter. Det er forbudt at stjæle mere end man kan bære. Alt bytte skal afleveres til mig her i hytten, og I vil sidenhen få jeres andel. Det er forbudt at skade ynkriggene eller bønderne, undtagen i selvforsvar. Det er forbudt at dræbe nogen der er ubevæbnede. Det er forbudt... (find selv på flere).

McKenna vil sende bud efter Nifinger, som han forklarer vil være deres "skygge" det første stykke tid. Det er ligeså meget for SP'ernes skyld, da



PERSONER

Sullivan

Sullivan er en småfed, overlegen fyr, der er meget hurtigere end han ser ud til. Han vil oftest være at finde for sig selv, hvor han passer bælet eller holder opmærksomt øje med nyankomne. Sullivan taler ikke meget, men bruger man tid på ham, vil han kunne fortælle, at han er tidligere leder af en flok lejesoldater. Det er kun en halv sandhed. Sullivan blev lejesoldat, fordi han blev smidt ud af byvagten, efter at være blevet afsløret som korrupt og uærlig.

Sullivan er efterhånden ved at få sin tvivl ved bandens metoder og specielt McKennas evne til at kontrollere de rå børster, og han pønser på at kunne overtage hans plads. Hans anden plan er at forråde hele banden, og på den måde vinde tillid hos byvagten igen. I øjeblikket grubler han over, hvad der er mest fremtid i. SP'erne kan muligvis være med til at påvirke hans beslutning i retning af at forråde banden, f.eks. ved at stille spørgsmålstegn ved unødigt vold. SP'erne repræsenterer den sunde fornuft, medmenneskelighed og usekvisk opførsel - værdier som Sullivan nok lidt har glemt. Er SP'erne ivrige efter at virke "røver-agtige" vil Sullivans menneskelighed ikke blive vakt, og han vil formentligt blive hos banden til det sidste.

NB: Sullivans dilemma bør ikke være synligt eller tilgængeligt for SP'erne, men fungere som sub-plot.

Nifinger

Nifinger er en lille, rynket, krumbojet mand med uglet hvidt hår og en let halten. Han mangler venstre pegefingert, som han har tabt i et kortspil engang. Nifinger virker altid venlig, og går ofte og klukker for sig selv, mens han ryster på hovedet over "de unge lomler". De fleste i lejren anser ham for at være senil, hvilket ikke er helt ved siden af. Trods sin alder, er Nifinger stadig stærk og dygtig med et våben, og når han lægger arm med rekrutterne får hans trætte øjne en ny glød. Han vil aldrig være beæbnet, men kan til enhver tid indgyde respekt med sin lige højre eller et beskidt kneb. Under SP'ernes ophold, vil han som regel nisse omkring i hælene på dem, lære ungerne brydetricks, eller være at finde i tærd med at spille dagens bytte væk ("Vil du ha' en finger med i spillet? Hi hi hi!"). Nifinger er den eneste der kender til Sullivans rigtige baggrund, da de var lejesoldater i samme kompagni.

nogle af de mere garvede røvere lugter blod, når de ser nye rekrutter.

DAGENE I LEJREN

SP'erne må blive i banden et par dage for at vinde McKennas tillid. Desuden har de ingen anelse om hvor de er, og ingen vil fortælle dem det. Den nærliggende landsby kunne være et spor, men den bliver ikke omtalt som andet end "landsbyen". Det er derfor nødvendigt at "spille med" indtil man har orienteret sig, både på den ene og den anden måde. Her følger en tidsplan for et par dage. Det er naturligvis kun forslag.

DAG 1:

Aften/nat

Kortspil og almen snak omkring bælet. Benyt lejligheden til at introducere SP'erne til bandemiljøet.

DAG 2:

Morgen

Eksersits på pladsen foran hulen. Dette foregår ved, at alarmklokken ringer lige efter solopgang, hvilket skaber stort kaos og tumult. Alle de søvndrukne røvere vælter omkring og forsøger at blive kampklare, og melde sig ved hulen. Når alle er samlet, vil McKenna bebyrde: "For langsomt, mine herrer! Godt det kun er en øvelse! 100 armbøjninger til alle!". De søvnige røvere vil alle makke ret på nær én, der mener hærdisciplinen er urimelig. Trodsigt kigger han McKenna lige i øjnene hvorefter han trasker bort - to-tre røvere følger trop. Ingen siger noget men McKenna er tydeligt ydmyget. Efter eksersitsen er der morgenmad og hvil.

Aften

McKenna kalder SP'erne ind til sig for at snakke. Gennem en halvåben dør, kan man skimte Heksen i færd med et eller andet underligt. McKenna lukker diskret døren, og spørger SP'erne ud om deres baggrund, og hvad de synes om hans lille "projekt", denne gang i et venligt tonefald. Han vil herefter kalde på Nifinger, og bede ham tage SP'erne med ud på en lille opgave. En lokal bondkone, hvis mand er medlem af banden, mistænkes for at have en affære. Nifinger og SP'erne skal aflægge hende en venlig visit, mens manden er ude på togt.

DAG 3:

Morgen

Morgenmad og generel lystig stemning. Lucas' slæng fik et godt udbytte af nattens togt, og bliver rost af McKenna. Op ad formiddagen tager en flok ind til landsbyen for at feste - SP'erne kommer ikke med.

Eftermiddag

Sløv stemning pga. varmen. Al samtale forstummer, da Heksen forlader McKennas hytte, går igennem lejren og forsvinder ind i skoven. Det er umuligt at følge efter ham, da sporene ender i skovbrynet. En rablende ynkryg vil ævle om, at Heksen er i pagt med skovens onde ånder og kan se alt hvad der sker.



Aften

SP'erne tages med ud på deres første togt, i selskab med Sullivan og en halv snes andre røvere. En karavane vil passere et par timers ridt fra lejren, og røverne vil lægge sig i baghold. SP'erne vil blive placeret på samme side af vejen som Sullivan. Da karavanen ankommer, opdager Sullivan, at den har fået følgeskab af en vejpatrolje. Et diskret uglehyl advarer røverne i den modsatte vejside, og karavanen passerer. Straks efter iværksætter Sullivan en ny plan, hvorefter røverne rider et par km til en lille landsby for at vente på karavanen der. I byen skjuler nogle af røverne sig i stalden, mens resten (inklusive SP'erne og Sullivan) rider videre for at afskære karavanen senere på ruten. Efter karavanen har gjort holdt et par timer, rider den videre, stadigt beskyttet af soldaterne. Ved en bakke har Sullivan planlagt et baghold. Alle soldaternes saddelemme er blevet skåret halvt igennem, så de vil falde af under pres, hvilket sker når hesten stejler. Sullivan vil fremdrage et par haler fra klapperslanger, som han vil kaste ud foran hesten, der sender deres ryttere rutsjende ned af bakken under megen vrinsken. Under overfaldet bør SP'erne have mulighed for at redde en af røvernes liv, og bevise deres værd i kamp. De bliver nødt til at træffe nogle hurtige beslutninger, hvis de vil undgå at slå soldater ihjel uden at afsløre deres loyalitet..

NB: Hvad hvis Cuwain leder karavanen? Hvad hvis han bliver taget til fange? Hvad hvis spillerne pludselig står ansigt til ansigt med ham, mens alle røverne ser på? Hvad hvis han bliver slået ihjel? Du er spillederen og du bestemmer..

DAG 4:

Morgen

SP'erne kommer tilbage fra overfaldet og hviler sig. Evt. sårede behandles i sygeteltet.

Eftermiddag

Nifinger underviser i bueskydning, og dræber en ynkryg ved et uheld, hvilket han morer sig gevaldigt over. Sullivan holder sengen på grund af et maveonde. I virkeligheden grubler han over hvorvidt han skal forråde McKenna eller ej. Heksen viser sig kort.

Aften

SP'erne kaldes ind i McKennas hytte, hvor han



vil byde på brændevin og rose dem for deres indsats. De får tildelt deres del af byttet. Efter en kort sludder, vil han nævne, at nogle af gutterne tager ind til byen i aften, og at SP'erne er velkomne til at tage med. Hans sidste kommentar er: "Jeg stoler på jer - I er gode nok!"

Denne bytur vil være en god lejlighed til at stikke af, eller for en af SP'erne at smutte et par timer, for at lægge besked til soldaterne. Lad spillerne planlægge nøje, hvordan de kan slippe væk mens røverne er fulde, skaffe heste osv. Det bedste vil være, hvis en eller to kan slippe ubemærket væk, og vende tilbage senere, da McKenna ellers vil blive mistænkelig - Heksen kan hjælpe med at informere om SP'ernes flugt.

MØDESTEDET

Det formodes at SP'erne har aftalt en form for post, hvor de kan lægge beskeder til oberst Cuwain. Måske møder den enlige SP Sullivan umiddelbart efter at have lagt besked. Måske kan Sullivan da fortælle, at det er lidt sent at sladre, da han allerede i eftermiddags gav besked til den nærliggende milit. Der er store troppebevægelser i området på grund af den nylige konflikt, og der er hundredevis af soldater på vej til lejren i dette øjeblik. Her må den enlige SP afgøre, hvorvidt han vil advare sine kammerater, eller håbe på det bedste.

KLIMAKS: 3 MULIGHEDER

Røvtur

Har Sullivan allerede tilkaldt militsen, vil lejren blive stormet i løbet af få timer, landsbyen vil blive hærgnet og brændt, og alle tilstedeværende blive indfanget som kvæg. SP'erne kan tigge og bede, men soldaterne er ligeglade. De kaster dem i spjældet sammen med resten af røverne. Spørger man efter oberst Cuwain, vil man blot få at vide, at Cuwain var en af de første der faldt i slaget mod naboenen ("*I hate myself. I want to die*", Kurt Cuwain - red.). McKenna er den første der bliver hængt...

Er SP'erne allesammen stukket af, har de en rimelig chance for at slippe fri af eventuelle naturlige militære angreb. Til gengæld kan de risikere at rende ind i Heksen, der dog ikke vil genere dem ret meget (men lad dem gerne svede lidt). Heksen er ret ligeglad med McKenna og banden. Han ser bare nødt, at nogen brænder hans

skov ar. Hvis dette sker, vil han blive et stort problem for SP'erne sidenhen!

Happy End

Er man en lidt flinkere spilleleder, kan man belønne spillerne for deres indsats, ved at lade Cuwain være i live, eller ved at lade en rar tolder komme gruppen til undsætning i fængslet. Det har dog en vis charme, at lade den eneste der kender til den hemmelige mission være ude af billedet.

På-et-hængende-hår klimaks

Sullivan har nedkaldt himlens vrede over lejren og der er soldater og tumult alle vegne. Måske ved SP'erne at Cuwain er død, i og med han blev dræbt under et overfald de selv var med til? Det ville give dem en ret god fornemmelse af at være på skideren. De angribende soldater går tydeligvis ikke ind for at tage fanger, så SP'erne må kæmpe sig vej ud af kaos for igen at være på egen hånd. Da de ved, at de bliver jaget som lovløse, må de forklædt forsøge at snige sig ind i byen, for at finde senator Silvius, der er deres eneste håb. Uanset hvad, bliver de opdaget og nu går den vilde jagt gennem byens gader, hvor SP'erne må løbe spidsrod mellem soldater for at nå frem til senators hus. Jagten ender i senators have, hvor han er ved at drikke te, da de forpustede SP'ere pludselig kommer brasende med halvdelen af byens våbenføre mænd i hælene. De hårdt prøved SP'ere har nu cirka 2 sekunder til at forklare sagen, før de bliver spiddet af 50 armbrøstpil. Senatoren vil tålmodigt lytte, og formentlig benåde dem i sidste øjeblik - især hvis SP'erne er velformulerede og husker episoden med Cuwains kones vase (se "ufrivillige frivillige"), som kun de jo kender til. Pyha, man bliver helt svedt.

NYE EVENTYR

Alt efter hvordan SP'erne tackler alle disse problemer, går de enten en strålende fremtid som lovløse i møde, modtager belønningen for at optrevle banden eller rådner op i spjældet. Det sidste gør de naturligvis kun, indtil en eller anden militærperson får bevilling til at tage en gruppe egnede fanger med ud på en selvmordsmission for at redde byen, der nu er under belejring. På den igen...

Han vil dog ikke komme ud med det, med mindre man virkelig vinder hans tillid, eller vinder informationen fra ham i kortspil. Nifinger er trofast mod McKenna, og vil sladre om forræderi.

Heksen

Heksen er en midaldrende mand med langt sort hår med enkelte grå stænk og et verjbidt ansigt. Han har små plirrende grå-gule øjne der synes at følge med i alt. Heksen fungerer som vagtpost for de lovløse. Han er sjældent i selve lejren, men i skovene, hvor han siges at vide alt hvad der foregår. Hans evner kan variere alt efter hvilken kampagne eller spil man spiller. Dog har han en magisk evne til at "teleportere" i skoven, som er kilde til hans magi. SP'erne bør aldrig vide hvor de har Heksen, blot at han er "et sted derude - og han holder øje med os!". Heksens rolle i historien er som bremsekloks for overmodige SP'ere der vil snigmyrde McKenna den første nat. Hvis de opfatter Heksen som en uhyggelig troldkarl med ubegrænsede evner, betænker de sig forhåbenligt. Du kan også bruge Heksen som "sladrehanke" hvis SP'erne absolut skal diskutere deres planer i skoven (træerne har ører!).

BREVKASSEN

RASMUS R

4X-HASTIGHED!

Power User[®] CD-ROM Drev

Side 6. Motorshkuffe, pladsbesparende design.

NYE LAVE PRISER!

1.499,-
(1.074,-)

Fasta DTP Pakke - 490,-
Med 2 CD-ROM! (693,-)



Fedt

Jeg sidder tomhændet og skal lave brevkasse. To dage før deadline vælter brevene pludselig ned i rotte-

Sur røv

hullet. Og nu er det meningen jeg skal skrive noget sjovt... Mens Merlin er på ferie med konen

og den lille. Og Ronni er stadig på rekreation i Jylland. Alt jeg har tilbage er jer. Og hvem er I så? Først stifter vi bekendtskab med

liidt

Paul A. Nissen fra Aabenraa, som skriver et langt brev. Derfor har det været nødvendigt at beskære det. Men jeg har

pointe

forsøgt at grave en frem.

FØNIX DEBAT TIL FØNIX

■ Forskellen på terrorister og

præmenstruelle er, at du kan

forhandle med terroristen.

- Rotten

■ MacWarehouse is

our friend too

- Layouteren

Jeg har just købt et nummer af Fønix, hvori der er debat om rollespil med eller uden terninger, regler osv. Dertil har jeg følgende at sige [...]

At skifte klub er en stor omvæltning, jeg håber, at den ikke foregår for mange, som den er foregået for mig. Fra at have været vant til at spille med regler, terninger og figurer osv. i Fasta, er jeg nu kommet ind i en meget lille klub, som for tiden hovedsageligt kører systemløst. [...]

Mange der har prøvet at spille både med og uden regler vil opdage, at det de faktisk kunne lide, var at **spille** et spil og ikke så meget at være en **rolle**. Fjerner man regler, terninger, figurer osv. så bliver der nærmest kun **rollen** tilbage. Man er altså endt i **improviseret teater** og kunne så gå videre og sætte sig til at spille Holbergs Komedier. Forskellen er da, at der er en fastlagt handling. Men er det en rollespilsklub man har, eller er det en teaterforening? Måske burde nogle medlemmer overveje, om de var mere til teater.

Den anden del af kernen i problemet ved systemløst "spil" er, at GM afgør, om din person klarer sig i scenariet. [...] F.eks. oplevede jeg i vores kampagne [...] Vi fik altid hugget vores penge [...] vi fik selv de fleste bank. [...] Vi fik skyld for andres ugeringer osv. [...]

Der var langt til gamle spilledages højlevels, helteagtige, magiombruste PC'ere, der ikke lod sig jokke på af hverken byvagter, monstre eller gamemastere. [...] Om man får magt [afhænger] altså af GM i langt højere grad i systemløst spil. [...] Hvordan vil man i systemløst spil efterligne forskellen mellem en level 15 og en level 20 magiker fra AD&D? Hvad er forskellen mellem meget dygtig og meget, meget dygtig i dag? Hvad er den på næste spilledag? [...]

Jeg vil påstå at folk kan vælge systemløst spil f.eks. fordi man er for doven til at lære regler. Eller fordi man ønsker flydende **rollespil** og ikke så meget **spil**. [...]

Hvis man i en klub koncentrerer sig om systemløst spil, så køber de enkelt heller ikke ret

mange materialer. Det kan føre til, at danske butikker så ikke mere gider handle med rollespilstilbehør. Kort efter vil der ikke være noget at få og så vil klubberne lukke på stribe, (...)

Jeg synes faktisk, at nogen burde være mindre kræsne og bare gå igang med at spille og have det sjovt.

Venlig hilsen,
P. A. Nissen



DEBAT, SPØRGSMÅL ELLER ANNONCER KAN SNAIL-MAILES TIL

FØNIX BREVKASSE
C/O MIKKEL K **SØRENSEN**
21
VODROFFSVEJ 4. TH, 1900 FREDERIKSBERG

ELLER E-MAILES TIL OS PÅ

MICHAEL_G._SCHMIDT@ONLINE.POL.DK

KÆRE PAN

Jeg tror du glemmer noget. De fleste der spiller rollespil, spiller udenfor klubmiljøet. Derfor vil der altid være et marked for rollespilstilbehør. Resten af dit brev vil jeg lade stå et øjeblik...

V.H. Rasmus

Jeg har fået vejret tilbage, og vil nu, heltemodigt, kaste mig ud i endnu et vredt indlæg. Vi har faktisk fået to indlæg om samme emne, så også de har måttet beskæres. Det handler om sidste nummers debatindlæg - frem med spanden!

TIL RASMUS KJÆRBOE OG ANDRE

Dit brev giver mig kvalme. Hvis du synes at langt de fleste regler i AD&D er oldnordiske og at der er alt for mange, hvorfor har du så ikke lært at overse de fleste regler eller ændre en lille smule på dem, som almindelige garvede rollespillere har lært? Man kan faktisk godt vælge at ignorere regler, men det har din lille og regelorienterede hjerne vel ikke opdaget. [...] Faktisk er AD&D reglerne ikke værre end Storyteller, GURPS, Basic Roleplaying osv.

Måske er journalisterne bare uheldige og runder ind i folk der kun spiller fantasy, ellers er dem der snakkes med bare de forkerte folk, [...] eller også er det bare et bundt Ekstra Blads-folk der synes at sværd-svingende barbarer sælger bedst. Jeg tror mest på det sidste, nemlig at journalisterne bare vil have fat i ting der sælger, så de kan beholde deres arbejde. Jeg synes da også at når man nævner rollespil overfor andre, skal rollespil stå for ikke kun fantasy men alle genrer. Men at flippe helt ud over AD&D og det ulogisk og latterligt, fordi det er det eneste der bliver snakket om i aviserne, er bare for meget. [...]

Til sidst. Os der spiller AD&D, spiller det fordi de godt kan lide at være helte der kæmper for det gode og nedkæmper det onde. Hvis du hellere synes om at være skizofrene psykopater, så er det også fedt. Nogle er for fantasy og andre er imod. Indse det. Din grund til at lægge AD&D på hylden er latterlig. Alt i alt skal vi ha' gjort det klart for almindelige danskere at rollespil også er andet end fantasy og Dungeons & Dragons, men AD&D skal også være en del af det.

Hilsen
Kåre Kristiansen

Kåre lader til at være en meget vred mand, hvilket er helt ok med mig. Men her et tip til fremtidige breve: Brug korte sætninger! Og lad os så komme videre.

ET SURT OPSTØD

Højest ærværdige
Rasmus Kjærboe,
I Fønix 9 kom du med et

Writter 1200 giver
720 x 360 dpi
kun 1.992,-
Apple

Power User Syd
88c MB Dr...

surt opstød over AD&D. Nu ligger det sådan, at jeg er voldsomt træt af sure opstød. De er af det onde og smager grimt. Derfor har de også gerne den virkning umiddelbart at udløse endnu et, hvis man prøver at fordøje et... Således dette brev.

I dit indlæg gøre du opmærksom på, at du synes, at AD&D er et "ulogisk og latterligt system" og bruger meget plads på at specificere hvorfor, og du delagtiggør gavmildt os andre i, at AD&D hænger dig langt ud af halsen. Jeg har kun én kommentar: "Nå!" Hvad fanden rager det os læsere, at AD&D hænger Rasmus Kjærboe langt ud af halsen? Hvor er relevansen? Hvad skal vi bruge det til? [...]

Jeg vil bede dig og alle andre, der bliver ved med at hale debatten om dansk rollespil ned på det usle plan, i åbenbart ynder at operere på, om pænt at droppe de handlingslamrende og uvæsentlige diskussioner om nørder og elite i dansk rollespil, om hvilke systemer, der er fede eller ej og om dem i Århus er sejere, end dem i København. det er den slags evindelig kvævleren, der er med til at forgifte miljøet i dansk rollespil, som Paul Hartvigson meget ramdende udtrykker det andetsteds i nr. 9.

Lad os i stedet koncentrere os om, hvordan vi fører rollespillet videre som medium og sælger varen til "den brede menighed". Lad os sammen springe ud af skabet. Det er på tide; og her er efterhånden godt klamt og trangt herinde. Lad dette være det sidste sure opstød i dansk rollespil, og lad os se at komme videre.

Gør fred, ej krig. Ærbødigst,
Kasper Nørholm.

Al den vrede. Jeg kan næsten ikke klare det mere... Men vent, var der ikke noget positivt til sidst. Hvad var det med at sælge varen til den brede menighed? Hvordan skal vi gøre det? Og hvem er vi egentlig? Du nævner Paul i forbindelse med din afvisning af Rasmus' brev. Her er Pauls kommentar.

503 processor
harddisk
ROM
tur
rat

KUN
9.992,-
(12.499,-)

nr. APC CPU 2399

DOUBLER +
UTILITIES

Køb begge
for kun

490,-
(619,-)

Now
littles

Spørg efter varen.
Elev RNN 1106



ROLLESPIEL BØR DISKUTERES

Kasper N. nævner en masse diskussioner, som han helst var fri for.

Men - hvis rollespil er værd at bruge tid på, så er det også værd at diskutere.

Bare det foregår på den rigtige måde.

Det er historien det kommer an på, javist, men dermed kan man

ikke afvise en diskussion af spilsystemet. I AD&D skal personerne slå ihjel og stjæle for at få XP og dermed komme frem i verden - og det påvirker historien, som jo er den vigtigste. Det kan du og dine spillere selvfølgelig blæse på - men kun når i én gang har diskuteret, hvad I synes er godt og dårligt.

Hvordan påvirker AD&D-reglerne historien i en AD&D-kampagne, eller hvordan påvirker reglerne historien? Det er da en vigtig diskussion!

Paul Hartvigson

Til jer der ikke allerede har brækket sig, vil jeg nu bringe nummerets sidste sure opstød. Lad mig sige det med det samme: Hold da kæft hvor er der mange sure læsere. Det er fint at i brokker jer - men skriv nogen flere konstruktive breve! Der er ingen der vil læse flere opstød og jeg gider heller ikke synke flere. Tag jer sammen.

Ras.

KÆRE MERLIN OG RASMUS

Kodeordet for i dag: Intriger!

I de sidste få år er det internationale spilmarked blevet oversvømmet af de mere eller mindre stereotypiske "play-the-monster" spil, hvor magt-

44MB OG 80MB DISKE!
1.992,-
(2.490,-)
44MB diskette fra kun 249,- (112,-)
Læst disk
Side 19.
NR 28
TOP SÆLGER!
Nu også til Mac!
DOOM II
Et til runder med action!

kampen og det evindelige svindleri har været centrum. Det er helt fint, så længe det holder sig indenfor de rammer det blev skabt til. Men gennemsnitsrollespilleren har en uheldig tendens til at videreføre "rygstikkeriet" til andre spil, hvor det måske ikke helt var hensigten at det skulle være.

Nu kan man ikke spille et ganske almindeligt (A)D&D scenarie uden at måtte holde de andre, som skulle forestille at være ens venner, på afstand så de ikke stjæler ens to formularer og bruger dem på at slå ens ridedyr ihjel (bare for at være sikker. Man ved jo aldrig om Dødens Håndlangere missede en enkelt hævngrig ånd). Det kan godt være lidt trættende, at alle tilsyneladende pludselig bliver sindssyge når spillet starter.

Peter Green

KÆRE PETER

Tak for et kortfattet brev. Jeg er enig i at man bør tænke på den genre man spiller i, og ikke bare spille det samme hele tiden. Men hvis folk vil spille sindssyge i AD&D skal de vel have lov til det? Så længe alle ved spillebordet er enige om hvad de spiller, kan jeg ikke se noget forkert. Hvis det er dem du selv spiller med, der er problemet, jamen så prøv da at snakke med dem om det.

Rasmus

FØNIX FORUM

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

SPACEHULK ENTUSIASTER EKSENTUSIASTER SE HER

Da jeg efter lang tids søgen, har måttet indse at den sidste udvidelse til Spacehulk "Genestealer" er umulig at fremskaffe, rådede en flink ekspdient i Hobby House mig til at sætte en annonce i dette blad. Jeg vil gerne i forbindelse med alle der selv er interesseret eller kender nogen der er villige til at sælge denne sidste udvidelse "Genestealer".

Hvis du er interesseret i at blive fravristet "Genestealer" så ring eller skriv.

René Bodholdt
Turkisvej 7
8700 Horsens
Tlf: 75 64 33 54
(ml. 15 og 19)

OG EN RETTELSE

I sidste nummers Black Jack Battle Wagon står der under foto og modelbygning, at jeg skulle have lavet den. Det er forkert. Der skulle stå Gert Rasmussen. Og så var der en fejl i vejledningen:

Der står at man skal lime hjulene fast på en 2 cm tyk træklods i bunden. Dette er noget sludder. Træklodsens bruges til at lægge under vognen, mens du limer hjulene på. På den måde bliver tanken holdt i samme højde, så hjulene bagefter sidder lige. Vi beklager denne fejl (og (rensning af produktet, dvs. skub det hele væk)).

Rasmus Rasmussen

Når Rasmus Radiomus ikke laver Fønix, ses han ofte siddende på hovedbanegården, elefantøl i den ene hånd, en slidt kopi af HÖLi den anden, grinende manisk af de forbigående.

PowerPac tasker
troligt billige... PowerPac alle PowerBook's og deres
590,-
(738,-)
Side 39.
To-knaps Mus
200,-
(258,-)
PowerBook 150
GRATIS!
4/250 kun
7.390,-

7.390,-
(9.238,-)
Side 12.
PowerBook 150 4/250
7.390,- (9.238,-)
PowerBook 540C 4/320 (er vist) 28.990,- (36.238,-)

Apple Stylus
1.990,-
Apple
NER
YPE-

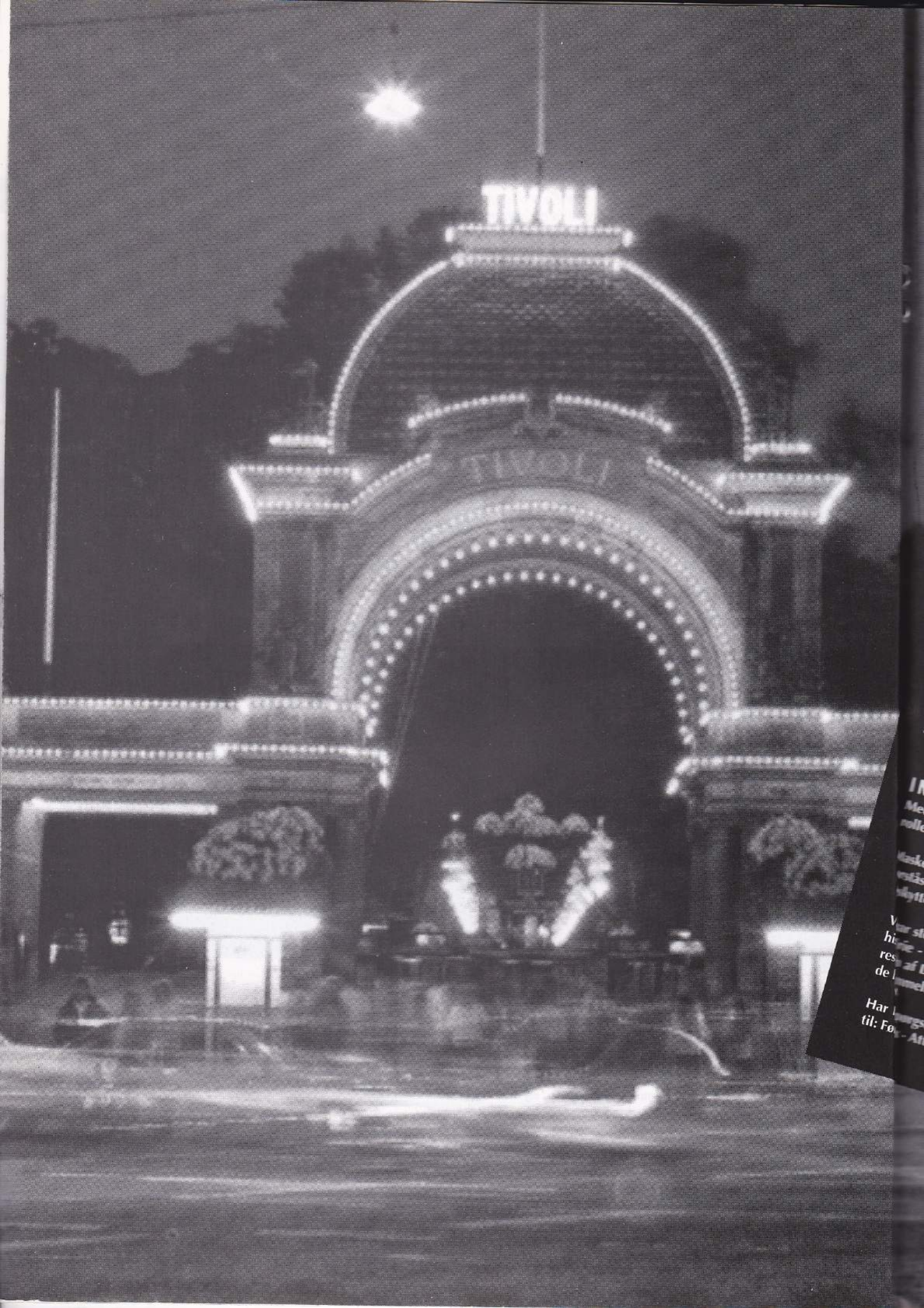


FANTASK

Kom og besøg vores stand på Viking Con 14
Vi garanterer at der vil være nogle helt specielle Con-Tilbud, samt en masse skæg og ballade!
Mød f.eks. forfatteren af bogen *Rollespil*, eller manden bag *Galaksens Herskere...*
Er du så uheldig at du ikke kan komme til Viking-Con, så kan du jo besøge vores butik:
Skt. Peders Stræde 35. 1453 København K.

Vi sender også pr. postordre, og du kan ringe, skrive, faxe eller sende din bestilling
via e-mail!

Tlf.: 33 93 85 38 (Spil & Figurer)
Tlf.: 33 11 85 38 (Bøger & Tegneserier)
Fax: 33 13 85 01
E-mail: Fantask@datashopper.dk



TIVOLI

IN
Me
olle
Misko
esäs
lytt
V
hi
res
de
Har
til: Fo - An

COPENHAGEN BY NIGHT

Du er sgu' da lie kommet ind med 4-toget!

Det kunne du sgu' bare ha' sagt i forvejen. Jeg troede du var dum - og så er du bare fra Jylland. Fra Norge siger du? Det er sgu' lige meget. Men nu er du ikke bonderøv længere. Nu er du København. Så må du sgu' undskylde jeg gav dig en røvfuld lige før - jeg troede faneme jeg kendte dig i forvejen. Lad mig give dig et par gode råd - når du nu er ny i byen. Lad os lige få noget at drikke, jeg kender lige stedet!

COPENHAGEN by DANMARK Mørket

FACADER

Du er ikke ude på landet længere. Du kan sgu' ikke spilde tid på alle mulige idioter. Det kan godt være I taler dybt med jeres mad ude på landet - men nu er du én af os. Derfor har du et fjæs du sætter op overfor verden. Spil smart, hurtig, hård. Så ryster du røvhullerne af på nul tid. Og hvis der er nogen der virkelig vil dig noget, så skal de nok få fat i dig.

Dit fjæs - det beskytter dig ansigt. Det er lissom at have en sekretær. De kan bestille tid ligeså tosset de vil. Du bestemmer om du vil tale med dem. Du skal også respektere mig. Hvis jeg ikke vil tale med dig - så skal jeg være fri. De skal ikke komme løbende og prøve at råbe mig op eller frelse mig eller noget. Hvis en Københavner mærker, at han ikke kan ryste dig af, bliver han grov. Men find dit eget fjæs. Vi kan lugte en fupmager langt væk.

INTRODUKTION

Med Mørkets Maskespil erklærer forfatterne deres kærlighed til København. Vi vil også vise at rollespil kan foregå i Danmark og på dansk.

Maskespil i Mørket er inspireret af Vampire™ og andre spil fra White Wolf - men det kan forstås og nydes af alle intelligente rollespillere. Spiltekniske oplysninger er udeladt for at beskytte Fortællerens frihed (og på grund af manglende plads, tid og lyst).

Vi har stoppet de næste sider med bystemning, bipersoner, klima og kvarterer, gammelt had, historie - og politik: noget der altid forpester livet i det lille land. Vi har udeladt en masse: de seneste årtiers indvandrere, hvad der foregår på "Riget" - og hemmeligheder de er camoufleret i teksten.

Spørgsmål - eller ideer - eller hemmeligheder fra Nattens Verden, så kan I sende dem til: Att. Mikkel K. Sørensen · Vodroffsvej 21, 4. th · 1900 Frederiksberg.

FORFATTET AF

- Paul Hartvigson (PH)
- Rasmus Rasmussen (RR)
- Peter C.G. Jensen (CG)

Med bidrag fra Merlin Mann (MM),
Jacob Schmidt-Madsen (JSM) og
Troels Chr. Jacobsen (TC)



KØBENHAVN VÅGNER OP TIL NATTEN

af PH

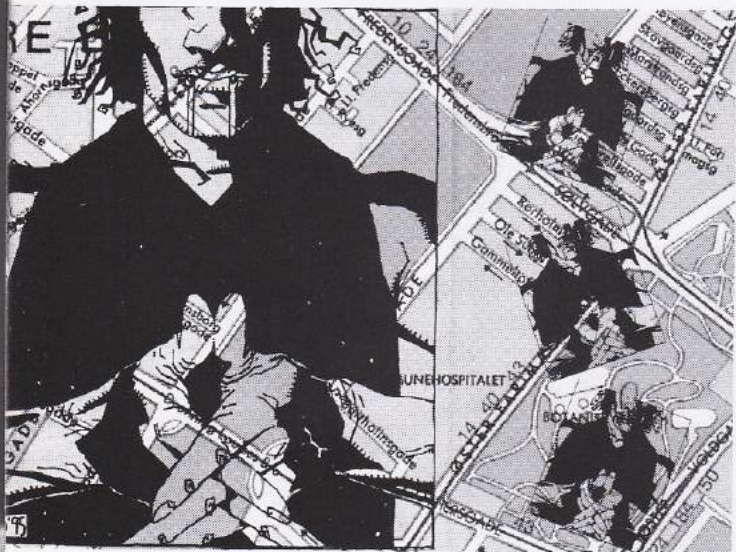
■ "Snart maser nattens gletcher - parkerne tomme - kroppene drejer mod kulden"
Søren Ulrik Thomsen, "City Slang"

Den Københavnske nat er fuld af skikkelser. Flimrende, myldrende - dem på arbejde - dem ude på sjøv. Og dem der er på jagt. Blandt de varmblodede vandrer de andre - på jagt.

De holder øje med de levende - deres bytte. Men de holder også øje med hinanden.

Vagtsomme øjne i nattens København.

scenarie



København ligger på grænsen. Grænsen mellem hvor man kan leve hele året. Og det bestemmer hvordan livet er i København. Årstidernes skiftende former for liv såvel som u-liv.

UDSUGNINGS STATEN

Velfærdsstaten er den vigtigste brik i vampyrenes magtspil i København. Systemet kontrollerer og kortlægger samtlige levende. Velfærdsstaten bygger på gensidigt ansvar mellem øvrigheden og den enkelte: folket betaler skatter og holder lovene og staten tager sig af dem. Fra fødsel til død vandrer de gennem børnehaver, skoler, fagforeninger, socialkontorer og sygehuse. Slotsholmen har styr på alle dødeliges liv - også hvad de gør i fritiden. Og ofrene er samlet på hospitaler, institutioner, alderdomshjem, så blodet er let at gå til.

Der er to slags mennesker i velfærdsstaten. Dem der arbejder sig selv ihjel - og dem der finansieres af staten. De første har ikke tid til at kigge efter vampyrer. Og de andre har ikke råd. Hvis en bistandsmodtager eller arbejdsløs skulle begynde at snuse, får de meget hurtigt et brev fra Systemet. Sådan holder vampyrerne magten.

Sommernatten er smertefuld kort, men dragende sød. Københavnernes blod bruser af kraft - og ingen bekymrer sig over et bid eller to i sommernatten. Tøjet er så kort, at det kan være svært at sætte sine bidmærker diskret. Jagten er hastig som en dans. Men hårdt er det ikke at blive grebet af rusen og bliver overrasket af solen.

Vinteren byder på lang og rolig jagt. Arbejdsdagen begynder og ender i mørke. Før solhverv er København eet stort spisebord - tid for julefrokoster og sidespring - alle tænder løber i vand.

Men der er også hårde tider. Særligt i den grå tid når lyset vender glædesløst; når københavnerne er trætte, og deres blod er uden sus. Da er u-livet dødt.

Men så overskrides atter en grænse. Og foråret suser atter i blodet. Da er livet i Danmark atter godt.

Forholdene er ekstreme for vampyrer. Derfor er de fleste, der bor her, født på disse breddegrader - årstidernes skiften minder om det liv de ikke føler mere.

KØBENHAVN LIGGER PÅ GRÆNSEN

Grænsen mellem småstad og storby. Og det former livet i byen.

Alle kender alle blandt nattens folk. Men byen vågner op og bliver døgnåben - hvor du kan blive væk i mængden selv midt om natten. En by hvor hundredevis af sprog tales. En by, hvor ingen vender hovedet på grund af tøj eller hudfarve. En moderne storby, hvor den fremmede kan blive væk i mængden.

Derfor er København også en by, hvor magtens greb bliver mere og mere usikkert. Dele af byen er revet løs og sætter sig op mod magten. Vanerne og stemningen har ændret sig.

KØBENHAVN LIGGER PÅ GRÆNSEN

Den grænse mellem vest og øst, som langsomt forsvinder. København ligger nu på den åbne landevej fra Østersøen, Baltikum, Rusland, Asien. I et halvt århundrede var porten lukket. Nu ved ingen mere helt, hvad der passerer herigennem.

Længe har København været den sikre forpost for Camarillaen - vampyrenes store råd. Fyrsten her har været et vågent øje for de magtfulde i Nattens Europa, som har holdt øje med fælles fjender - og har udvekslet oplysninger.

Men de tider er snart ovre - og nu kommer tiden for den frie jagt.

KØBENHAVN LIGGER PÅ GRÆNSEN

Grænsen mellem **Freden** og **Fejden**. Vampyrernes lov er at holde fred, men i de skjulte fører de Fejden. I København har Fyrsten tøjlet sig selv og sine undersåtter - levende og udøde.

Fredens jerngreb har holdt i hundredevis af år. Men nu har blodet flydt i Københavns gader. Oprøret er spillet ud mod magten.

MAGTEN MAGTEN af PH

Magten i nattens København tilhører de vampyrer, der vil styre i det skjulte og ikke herske ved åben frygt. Alle sværger ved de love som **Camarillaen** - vampyrenes råd - har nedlagt.

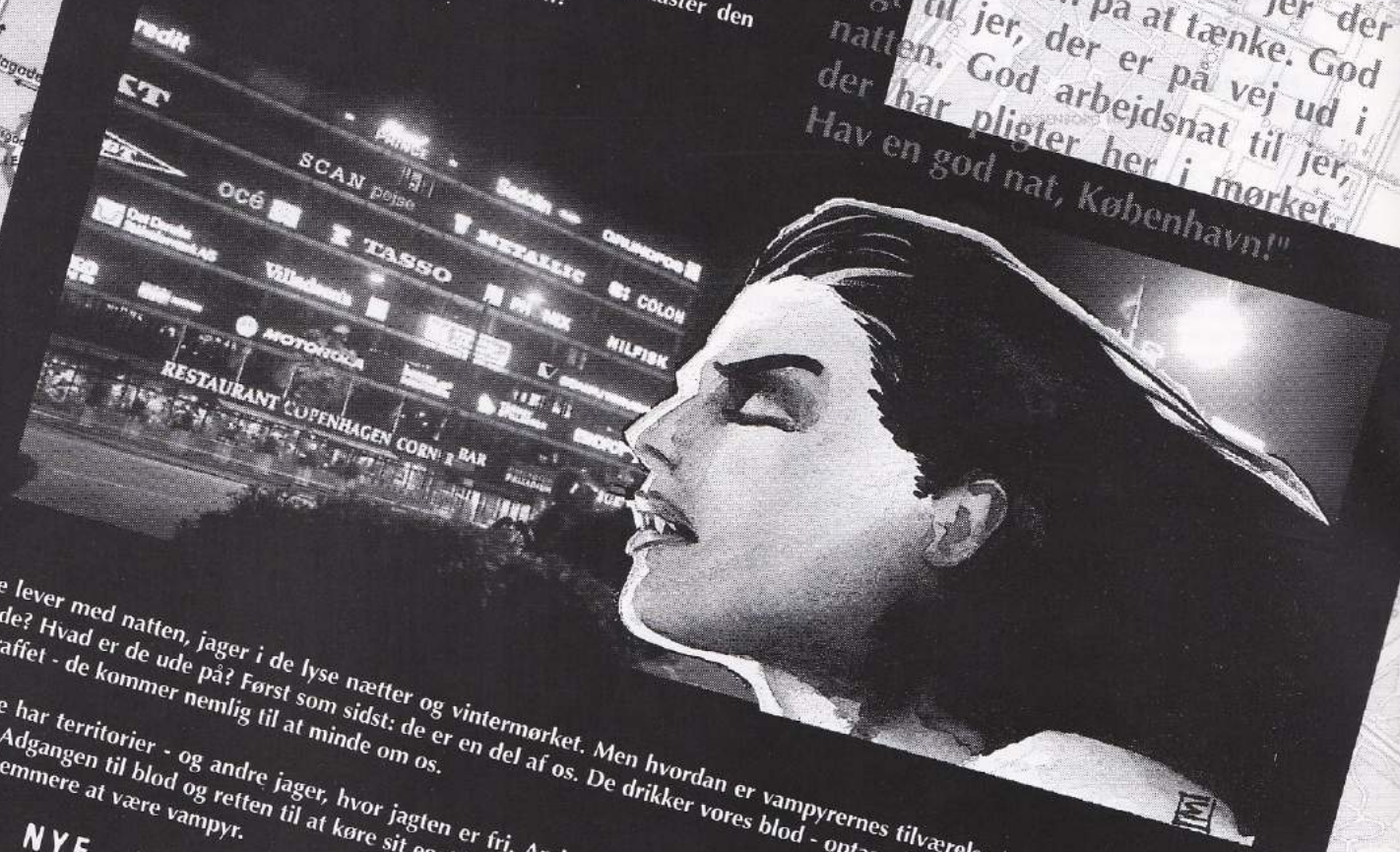
København er nok den by, hvor Camarillaens love og retningslinier bedst er blevet overholdt i de sidste flere hundrede år. Byen huser ikke en stærk stat med stor væbnet magt. De Ældste i byen mestrer derimod diplomatiets og kompromissets kunst.

Den vigtigste lov er **Maskeraden**; at vampyrer camouflerer deres eksistens og gerninger. Og dette er drevet til fuldendelse i København. Udsugningen af de levende er allestedsnærværende og konstant. Men den er også yderst diskret.



Længe har København været småstad. Men nu myldrer den af fremmede folk. Længe har København ligget som en grænsepost. Men nu er vejen til De Store Lande åben. Det har syntes som en evighed, syntes at det aldrig vil komme igen. Som sommeren, umulig i den grå vinter. Men blodet bruser atter i udtømte årer. Fintfølelse næsbor vibrerer. Fremmede kommer til. Noget er i gære. Blodsommeren nærmer sig. Nattens folk venter i usikker spænding. Den første sten er kastet - hvem kaster den næste. Og hvem vil da kæmpe sammen?

"Velkommen til Nat-kanaler. God opvågning til jer, der dyrker de mørke timer og byens mørke sider. Fred til jer der bruger natten på at tænke. God jagt til jer, der er på vej ud i natten. God arbejdsnat til jer, der har pligter her i mørket. Hav en god nat, København!"



De lever med natten, jager i de lyse nætter og vintermørket. Men hvordan er vampyrernes tilværelse i København? Hvordan er de? Hvad er de ude på? Først som sidst: de er en del af os. De drikker vores blod - optager vores safter. Og der gør de ikke ustraffet - de kommer nemlig til at minde om os.

Nogle har territorier - og andre jager, hvor jagten er fri. Andre jager ikke, men lever på deres flokke. Men blod skal de alle have. Adgangen til blod og reften til at køre sit eget løb - begge dele er genstand for politiske spil. Men samtidig er det ved at blive nemmere at være vampyr.

DET NYE KØBENHAVN

- Men jagten er nemmere nu end nogensinde. Det er ... en del år siden jeg var her sidst og indsuge ... stemningen. København er lige ved at blive en af de byer der ikke sover. Du kan bare drive rundt i den Indre By og på Broerne. Hele døgnet er der farten af liv.
- altid et værtshus, hvor du kan møde folk og få en over tørsten
- altid en åben disco for dem der vil score
- altid en pitabar eller pølsevogn at stå i kø ved og få en bid
- altid kød til salg på Istedgade og Halmtorvet
- eller steder til dem med mere pikante appetiter
- altid sprittere og junkier, for dem der ikke er kræsne med deres selskab.

Mange af folk der æder, drikker og horer hele natten - folk du kan mænge dig med. Så skulle fandt da gide æde institutionsmad! Flammen brænder til 5-6 tiden, hvor de første morgenstede åbner - lige tiden til en sidste opstrammer blandt de søvndrukne arbejdslaver om natten. Ja for selvfølgelig er der mere gang i den om sommeren. Men om vinteren er der ingen tid til at nyde mørket.

"Ingen undslipper systemet". Jeg klarer mig fint.

HVOR MANGE VAMPYRER

En tommelfingerregel er en vampyr for hver 100.000 dødelige. Det ville give under 20, og vi VED at der er flere - mindst 50 i selve København - og ca. 20-30 i oplandet (Jylland, Fyn og Skåne).

TAK TIL

Københavns Rådhus
Hovedstadsregionens Statistiske Kontor
Absalon

Baseret på research fra det virkelige liv



Alle de vampyrer, der er velkommet af Fyrsten får også anvist sikre steder at skaffe blod på - til gengæld mod at de stiller med en vis modydelse - oplysninger, tjenester, eller hjælp til at opretholde magten. Det er det mest velsmurt og gennemførte system, som Camarillaen nogensinde har bedrevet noget sted. Baronen kalder velfærdsmodellen "det fælles bedste".

FJENDER AF DET FÆLLES BEDSTE

Ikke alle vampyrer elsker systemet. Nogle har brug for den frie jagt for at være sig selv. Andre siger at de vanærer deres bytte ved at holde det fanget - og at de også mister følingen med det virkelige liv blandt mennesker. Andre tvivler på Slotsholmens ædle motiver.

Et ondt rygte siger at de vampyrer, der modtager blod på anviste steder selv er under kontrol: at de er fedekalve for endnu ældre vampyrer.

SLOTSHOLMEN

Når Nattens Folk taler om "systemet", siger de ofte Slotsholmen. Her ligger Christiansborg, Børsen, det Kongelige Bibliotek og Thorvaldsens Museum. Og tæt på ligger Nationalbanken, samt Overformynderiet, hvor Fyrsten mødes med sit råd.

HVOR ER DIT TEGN

Alle som kommer til byen får et tegn - og "Slotsholmens" nidkære agenter elsker at oppasse ukendte vampyrer og kræve at se om de må være der.

HØVDING

En Brujah, der er en af de ældste aktive vampyrer i Skandinavien. Han kæmpede i sin tid mod kristendommen - idag kører han Harley.

GAMMELT LORT

2/3 af boligmassen er fra før 1940. Kloaksystemet falder sammen. København sidder med alkoholikere, pensionister og dovne unger fra resten af hovedstadsregionen - og hele landet.

KVARTERER I KONGENS KØBENHAVN

af MM, PH og RR

■ "Det vrirler med små oaser - ligefra Christiania op til Hotel Plaza"
C.V. Jørgensen, "Storbybeduinen"

DEN INDRE BY

Dette er det København alle kender. Det er turisternes, pendlernes og politikernes København. De krogede gader mellem Rådhuspladsen, Nørreport og Østerport var engang hele København - med 130.000 indbyggere, da voldene blev sprængt i 1852, og byen emmede af liv. Med byfornyelsen er forretninger og firmaer rykket ind - og måske kun tredivetusinde bor her.

Du skal kende din vej forbi turisternes København for at komme på færtens af den "Indre By". Om natten er det tydeligst ved Rådhuspladsen og starten af Strøget - der er overrendt af jyder, forstads-teenagere og folk der venter på natbussen. Selv i mørke er Nyhavn lidt forloren - og om dagen er den fortovscafé og frokoststue.

Lad være at tro på noget som den Indre By prøver at bilde dig ind. Men slap af - og nyd den alligevel. Her er gode ting til salg, her er de raffinerede cafeer. Her kommer Københavnerne for at blive set - og for at lyve for hinanden - og mere sig med det et par timer.

Selvom gaderne går som i middelalderen, er husene fra de sidste par hundrede år. Vampyrerne er faktisk den befolkningsgruppe, der mest trofast holder fast i den Indre By.

VESTERBRO

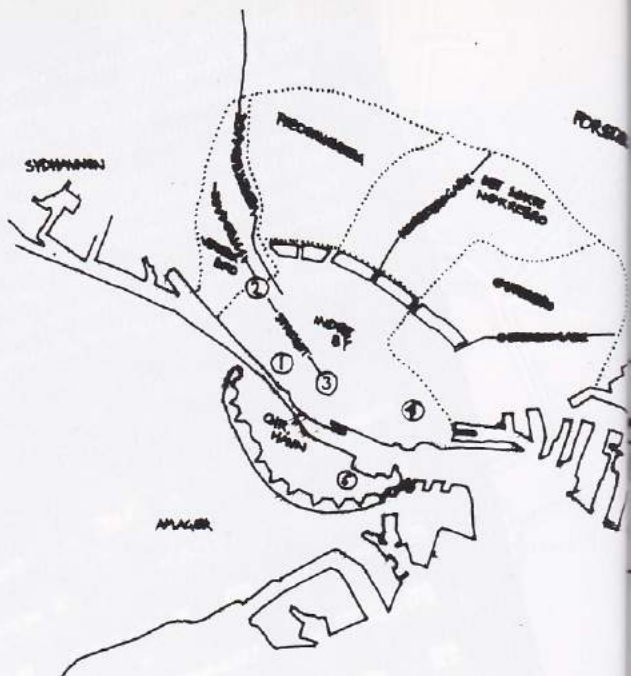
Når man hører slemme ting om København i de danske medier, er det ofte Vesterbro man hører om. Vesterbro har rygte for at være et slum-kvarter med junkier og ludere på hvert gadehjørne - hvilket også er sandt, men der er også et stærkere sammenhold blandt beboerne end noget andet sted i København. Selvom byfornyelsen de sidste par år har vasket meget skidt af facaden, er Vesterbro tættest på den gamle københavnske stemning med værthuse og mennesker, der kender hinanden.

En almindelig aften på Vesterbro har liv i alle afskygninger, og Istedgade er et godt sammentræk af hele Vesterbro. I den ene ende er der plastikfisse og metadon, og i den anden, friske chilier og nyslagte lam. Man kan finde næsten alle slags butikker på Istedgade, og her er mennesker døgnet rundt.

For vampyrerne er Vesterbro også et specielt kvarter, og mange kommer her for at skeje ud. Men samtidig er det et dårligt sted at jage. Du kan aldrig være i fred, og Vesterbro er et af de mest politipatroljerede områder i København.

NØRREBRO

En del af de hundrede år gamle arbejderboliger er efterhånden blevet tyndet ud og erstattet af



socialt boligbyggeri, men man bor stadig tæt på Nørrebro. Beboerne består mest af enlige, studerende og indvanderer-familier, og det er efterhånden blevet samlingssted for autonome.

Om natten byder Nørrebro på masser af ballade, især mellem Rantzausgade og Sankt Hans Torv, hvor politiet ofte må stoppe slagsmål på de mange værtshuse og caféer.

Nørrebro er fyldt med skumle baggårde og halvtomme grunde, og er derfor et attraktivt sted for vampyrer. Der er masser af liv, særligt i weekenden, hvor der altid er mindst fire steder med livemusik.

ØSTERBRO

Ambassadekvarteret er spækket med villaer og kæmpe herskabslejligheder fra århundredeskiftet, men omkring Trianglen er et liv af studerende i lejede værelser vokset op, og caféerne trives godt i området.

Den tætte beliggenhed på Hellerup og placeringen af diplomatiske institutioner tiltrækker mange potentielle gulddrenge, men som mere jordnære alternativer byder Østerbro også på lægeforeningshuse og den hyggelige Brumleby.

For den sultne vampyr er både Fælledparken og de temmeligt dystre havnekvarterer omkring Nordhavn station fremragende jagtmarker.

AMAGER

"Lorteøen" er en større del af København end de fleste københavnere vil indrømme. Amager er hjemsted for Kastrup Lufthavn, Bella Centret og Prøvestenen. Det er nok den del af indre København der er mest forstadsagtig. Amager har kolonihaver, betonklodser og en del villaer. Her bor alle slags mennesker fra alle sociale lag.

På Amager bor to slags mennesker: dem som føler sig som **Ama'rkane** og dem som glæder sig til at flytte. De unge ser ofte meget hip hop-agtige ud, og øen har fostret mange "store" rappere. Miljøet støttes især af et imponerende udvalg af ungdomsklubber.



FYRSTEN

af PH

For hver by af betydning, har vampyrerne en fyrste. Han eller hun bestemmer, hvem der må bo i byen, og hvilke nye vampyrer der må skabes.

Rane Torstensøn var en ufredens mand i levende live. I 1328 reddede "Høvding" bondelederen fra halshugning og tilbød ham evig kamp som en del af den krigeriske vampyr-klan Brujah. Snart ledte Rane modstanden mod Svarte, Københavns oprindelige fyrste - udsuger

Flere gange blev han snydt for sejren, men efter opgøret i 1660 blev Rane tilbudt fyrsteværdigheden. Og han glædede sig til stærk og mandig død. Men i sine 335 år ved magten har han kun set liden krig - og mange kompromisser. Hans kyndige rådgivere såsom Baron og Slotsholmens administratører sørger altid for at undgå ufred. Rane er lille og senet - og hans øjne er altid vagtsomme. Bonde er han, og han føler sig ikke sikker sammen med andre end jævne folk. Og dem er der ingen af hans nærmeste rådgivere der er. Rygtet siger, at der skulle otte andre vampyrer til at holde Fyrsten fra at gå på gaden den 18. maj 1993. Så meget længtes han efter kampen.



BARONEN

af TCJ

Baronen er Fyrstens rådgiver, og det mest lysende talent i Nattens København. Han taler for den gyldne middelvej, og som Ventrue af den gamle skole dyrker han politik som en kunst. Han fødtes i Danmark-Norge, sidst i 1600-tallet, og brugte det meste af 1700-tallet på at rejse Europa tyndt og samle vid, viden og værdier. Sin anseelige formue viderefører han gennem skjulte fonde. Hans store passion er fornuften - en passion som bl.a. ledte

til velfærdsmodellen, da det viste sig upraktisk at styre de dødelige med frygt. Han nærer afsky for vampyrer, der bryder maskeraden eller bringer systemet i fare. I sit dødelige liv har han blandet sig i alle sider af livet, og han evner i sit u-liv at omgås med vampyrer af alle klaner. Intrigant vil bringe Baron i største affekt. Sandt er det dog, at han har været fristet, for Baronens overlegne indsigt taber fra tid til anden tålmodigheden med den brutale og bondesnu Fyrste. Når det sker trækker Baron sig tilbage til sit fristed, en velrenommeret kostskole i provinsen.

Sådan er byen, alle har deres spil kørende og er på vej steder hen for at gøre noget. Nå de krydser hinanden sker der ting - ingen kan forudsige noget - men de prøver. Hvorfor tror du at jeg fortæller dig det her?

HVOR STARTER KØBENHAVN

"Hovedstadsregionen" fylder det meste af Nordsjælland - det er provins med bondegårde, og byer som Helsingør og Roskilde, der er byer i deres egen ret. Her bor 1,7 millioner mennesker. Storkøbenhavn er kontinuerlig by og forstad:



1.150.000 millioner. København og Frederiksberg kommuner: 555.000 indb. "Byen": Indre By - Vesterbro, Indre Øster, Nørre- og Frederiksberg 180.000 indb. Der er to vigtige grænser: Storkøbenhavn - altså der hvor man ikke er ude på landet, og Byen - altså der hvor man seriøst kan gå i byen. Alt mellem de to er "forstæderne". Og Hinsidan ligger den beboede del af Skåne med 600.000 ind. osv.

KOMPROMISSETS KUNST

Stemningen skiftede. Hvem skulle tro at Rane skulle blive en fredens fyrste? Men hans rådgivere fik ham på det spor. Efter Fyrst Svarte og Kong Christian IV herskede har magten haft andre mål end storhed og hæder.

De Ældste i København havde fået at de levede på andres nåde, og de lærte kunsten af bøje sig for den stærkere magt. Måden er uden ære - men ikke uden virkning. Fred betød velstand - Palæerne op ad Bredgade vidner om den tid magten holdt landet ude af krige. Et par af beboerne er de oprindelige bygherrer.

De Ældste i København har søgt freden. Derfor har de også spillet en stor rolle som mæglere i vampyrernes Europa. Nok blev landet Danmark reduceret i magt. Men Byen København voksede og undgik store hærgende hære. Den hæder fortjener Fyrstens vise rådgivere.

"Hvilken magt har jeg?", klager Fyrst Rane.
"Hvilken Fyrste har hersket længere?", modspørger Baronon.
"Hvilken Fyrste har større magt over sine undersåtter, hvilken Fyrste har mindre behov for at gribe til vold?"



De lokale natåbne værtshuse er forbeholdt lokalbefolkningen. Ingen tager til Amager for at gå i byen. Til gengæld huser Amager det største udvalg af naturområder i det nærmeste København. Her er både den vildtvoksende fælled og Amager Strand, der især om sommeren trækker folk til udendørs musikarrangementer. Det er et godt sted at se på varerne, og der er masser af øde og uforstyrrede steder, man kan trække sig tilbage til, hvis man får bid.

CHRISTIANSHAVN

Selvom det ligger på Amager, har Christianshavn selvstændig status. Der er masser af små knejper omkring kanalerne og det er nærmest en forsørret udgave af Nyhavn.

Christianshavn kendes især for sit "grønlænder"-torv, hvor man let kan falde i snak med elefantbajer-svingende personer. Der er mange rigtigt gamle huse på Christianshavn, og især Vor Frelser Kirke er et smukt syn. Tårnet er lukket om natten og giver en fantastisk udsigt for en fredssøgende vampyr. Området er også rigt på unge mennesker - især tiltrukket af Christiania.

CHRISTIANIA

Selv om det ikke officielt er en bydel, kan man godt kalde Christiania et særligt kvarter. De bosiddende er en blanding af arbejdsløse og arbejdende, enlige og familier, men det lokale sammenhold er uhørt stærkt.

"Staden" består af to markante sider: den kendte med hash-handel, spille/spise-steder, den velrenomerede falaffel og en vrimmel af turister; og den mere ukendte med afsidesliggende, selvbyggede huse og et stærkt selvstændigt samfund.

Christiania er et fristed, også for vampyrer. Stedet er åbent for alle, så længe de holder lav profil. Der er jagtforbud på Staden gennemtruffet af Magnus Persson, den eneste fastboende vampyr og Christianias "beskytter".

FREDERIKSBERG

Midt i København ligger Frederiksberg - en forstad, der altid har nægtet optagelse i Københavns kommune, og derfor stadig har eget rådhus. Her finder man mest velhavende og pensionister, og kommunen har indrettet det sådan, at det kun kan betale sig at bo der, hvis man tjener penge.

Frederiksberg har f.eks. Zoo og Frederiksberg Have, som er en af byens største parker. Desuden huser bydelen en lang række teatre og er derfor et favoritkvarter for byens Toreadorer. Men som de siger: Man skal kende nogen, der kender nogen, for at få en lejlighed på Frederiksberg.

FORSTÆDERNE

Nord for København ligger Whiskeybæltet (med Strandvejen osv.), hvor alle dem der tjener godt, men ikke vil bo i det trafikkerede København, holder til. På vest og sydvestsiden finder man Hvidovre, Farum, Brøndby Strand, Ishøj osv.

Disse forstæder varierer mellem villakvarterer, indkøbscentre og betonblokke. Her er for det meste trøstesløst og kedeligt. Syd for byen er der ikke så tæt befolket. Her finder man alle dem der ikke helt havde råd til at flytte til Nordsjælland.

HISTORIEN

af PH

■ "Glemmer du, så husker jeg"
Müller og Folke, "Glemmer du så husker jeg"

Først jeg så København var det bare et skident fiskerleje i skyggen af en lusket lille borg, og her stank af lort og rådne sild. Men her var skibe - og fremmede mødtes. Det var i dét skidne fiskerleje at jeg blev, hvad jeg er idag.

FYRST SVARTE

Den gamle fyrste var Svarte. Ingen kan fortælle dig, hvilken blodlinie han tilhørte, men han støttede ideen om Maskeraden fra først den dukkede op. Og København var i sandhed Svartes maske. Han var kriger og hersker - men i hjertet var han spiller. Han bragte København fra at være en udørk på vildmarkens grænse til kanten af storhed - og til afgrundens rand. Nu taler de ikke om ham mere.

Han herskede over kongerne - og han gjorde kongeriget Danmark til sin beskyttelse. Han fik lavet Øresundstolden, og brugte den til at snuse i alle laster mellem Øst og Vest. Han lå i kamp med Hansestæderne og deres fyrster og kæmpe med "De Grå" i Sverige.

Ja, han herskede over kongerne - og de blev hans masker. Fyrst Svarte var frygtelig som fjende. I 1520 drog Christian II af Danmark mod Sverige og tog Stockholm. Trods løfter om frit lejde flød den svenske adels blod fra Stortorget ned i Mälaren. Men der var også andet - og ældre blod - der randt den dag.

Og fra den dag var fjendskabet mellem Danmark og Sverige også et fjendskab mellem Nattens folk. "De Grå" erklærede blodsjagt på Fyrst Svarte.

Københavns vampyrer frygtede også Fyrsten efter den dag - men kun Rane turde kæmpe imod. Han drog med protestanternes hær mod København. Men Svarte snørede ham. I 1536 overtog han hæren og brugte trosskiftet til at gøre op med de af sine allierede, der styrede den katolske kirke.



HVOR SKAL DU BO HENNE

Det er som du vil. Jeg har boet over det hele. I et slammehul på Vesterbro. I en herskabslejlighed på Frederiksberg, og et palæ oppe ved Amalienborg. For nylig boede jeg hos et gammelt ægtepar i en lille hus i Brønshøj. Hvis det er lige op over, kender jeg en fyr ude på Staden der gerne hjælper i en periode. Du kan også hænge ud med de autonome på Nørrebro - hvis du da kan finde dem.

Slotsholmen skal have din "adresse" - det er meget smart at have et andet sted også.

ÅR MAN HUSKER

De fleste af disse årstal står indgraveret i væggen i den store sal på Københavns Rådhus.

- 1167 Bisb Absalon bygger borg på Slotsholmen
- 1368-9 Hansetædernes flåde afbrænder byen
- 1429 Kongen lægger Øresundstold på alle skibe
- 1440 København bliver kongeby
- 1479 Universitetet grundlægges
- 1536 København erobres. Danmark bliver protestantisk
- 1604-42 Anlægsarbejder under Christian IV (Christianshavn, Nyboder osv.)
- 1659 Svensk belejring og storm på København, der bliver slået tilbage.
- 1711&28 Pest og Storbrand
- 1722 Ludvig Holberg bygger teater
- 1794-95 Store brande
- 1807 Englænderne bombarderer København og tager flåden, brand
- 1852 Voldene nedlægges. Brokvarterene anlægges
- 1870-90 København bliver industriby
- 1903 Socialdemokraterne overtager borgmesterposten
- 1940-45 København undgår ødelæggelser under besættelsen
- 1950+ København vokser vildt ud i Nordsjælland
- 1971 Slumstormere grundlægger Fristaden Christiania
- 1980'erne Stigende konflikt mellem politi og BZ'ere osv. Kulminerer i: største gadekampe i over 100 år ...sker der noget?
- 1993
- 1996

HVOR ÆDER DU

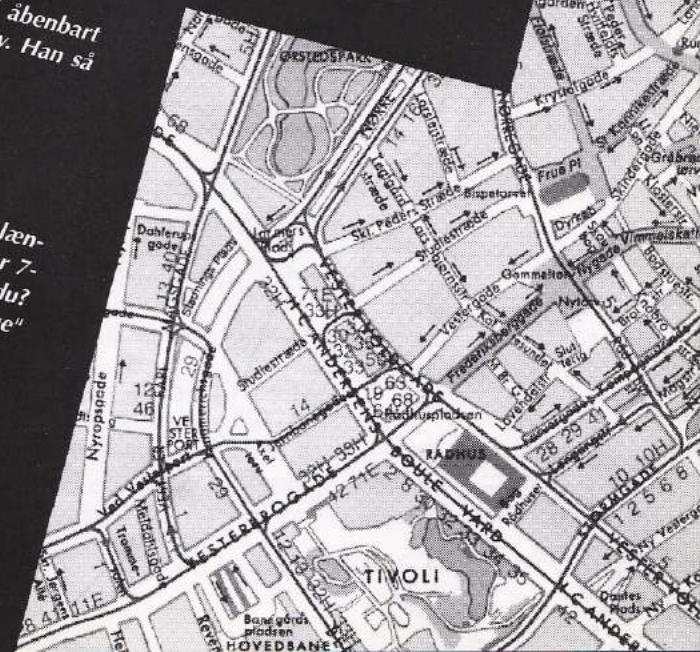
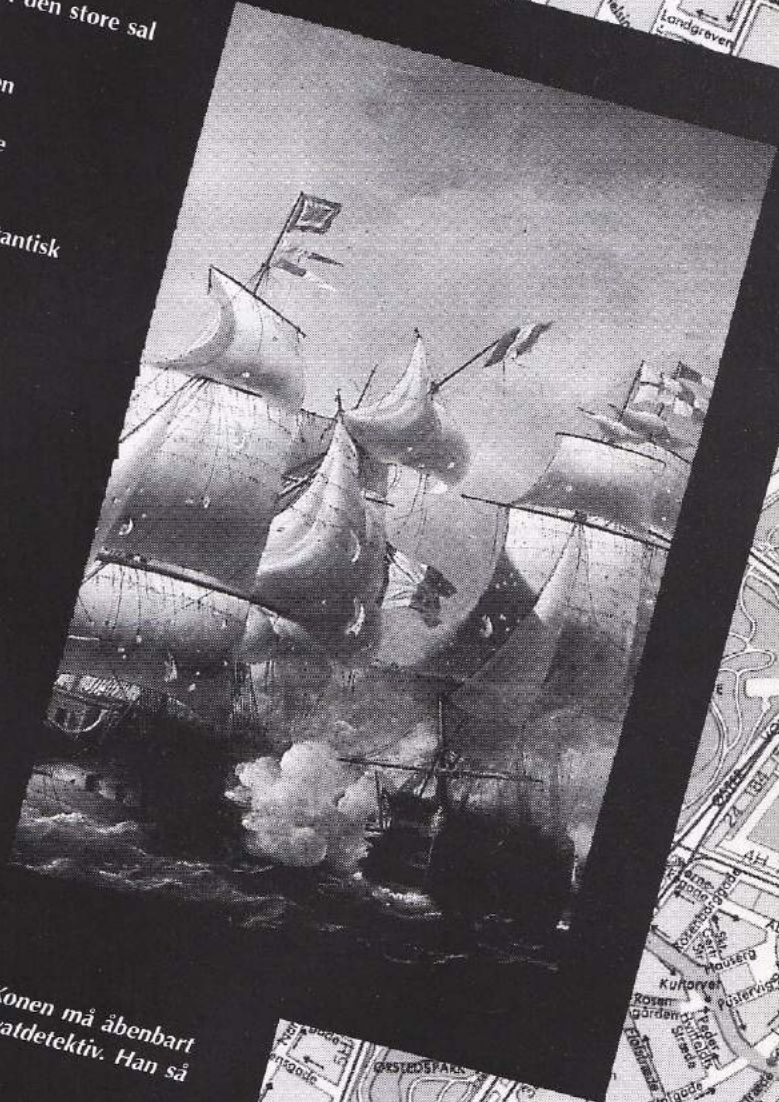
Jeg kendte en fyr der drak af den samme jogger hver nat i Dyrehaven. Konen må åbenbart have undret sig over at han altid var træt bagefter, så hun hyrede en privatdetektiv. Han så meget - jeg blev nødt til at hjælpe med at rydde op.

Han er de nordlige forstæder.

POLITIK

Så tror du sniger dig uset. Næj... natten har tusinde øjne. Fyrsten kan rase som et blændlys - men Slotsholmen har øjne over alt. Og så er der liiige for nylig kommet de der 7-ELEVEN butikker. Åben hele døgn og kameraer. Hvem ser ud af de mekaniske øjne, tror du? Hør... hvad Københavnerne taler om. Er det Tremere - eller er det de såkaldt "dødelige" oldemødre?

du siger mig, HVORFOR jeg sætter et fjæs op...



DE NYE

I løbet af de sidste få årtier, er der kommet et ryk-ind af nye befolkningsgrupper - og de har også deres vampyrer - mange af dem er fra de uafhængige klaner - Assamitternes dræbere og de vandrende Ravnos. Eller Lasombra og Tzimce, der støtter den forbudte Sabbat, Camarillaens fjende. Hidtil har de holdt sig i baggrunden. Kommer det til en magtkamp, er der ingen der ved, hvor de vil kaste deres vægt.

ETNISKE GRUPPER STORKØBENHAVN BYEN

De vigtigste grupper (Storkbh./Kbh./Frb.)

Skandinaver	10.000/5.700
Vesteuropæere	13.400/8.400
heraf Britter	5.500/3.500
Ex-jug	7.500/5.000
Div. arabere	5.300/3.300
Tyrkere	16.000/6.100
Iranere	2.600/1.500
Pakistanere	5.500/3.500
Øst-asiater	3.800/2.400
Nordamerika	2.700/1.700
Nordafrikanere	4.000/2.700
Andre afrikanere	3.400/2.200
Ialt	81.400/47.200

I Københavns Kommune er 9% udlændinge. På Nørre/Vesterbro 15-16% udlændinge - 25-30% af de 0-18-årige. Og så er danskfødte indvandrerbørn ikke medregnet. København er en flerkulturel storby.

OPGØRET

Fyrst Svarte søgte stadig at gøre sin by til en mægtig stad. Han blev lige så overmodig som kong Christian IV, der byggede, festede, førte krig - og tabte. Nogle år efter kongen var død som en udslidt mand, mistede Svarte magten. Det var vel i 1659 - da "de grå" stod med den svenske hær udenfor København.

Endelig rejste Rådet i København sig mod Svarte. Een nat under belejringen var der sære skygger og sværds slag - og en ildebrand. Pludselig var Rane fyrste - og "de grå" trak den svenske hær væk.

Ingen har siden set Fyrst Svarte. Nogen siger han blev givet til De Grå. Andre siger at Rådet delte hans blod - mod lovene. Måske slap han bort - nogle har hvisket de har mødt ham senere.

Een ting er sikkert - Rane fik aldrig krydset klinger med sin dødsfjende. Da han dukkede op på Slotsholmen parat til at dræbe, tilbød rådet ham Fyrsteværdigheden. Han valgte hæder og ikke hævn. Hans klanbrødre ude i verden har bitre ord at sige om dén sag.

POLITIK I OG OMKRING KØBENHAVN

af PH

Byer - ikke lande - udgør vampyrernes politiske virkelighed. Men alle fyrstebyer har deres oplanede. Og Fyrsten i København har uddelt myndighed til sine støtter i Malmø, Fredericia, Århus og Odense (Ålborg er en anden historie). Deres loyalitet har dog ikke været prøvet i lang tid.

KØBENHAVNS RIVALER

I hele sin eksistens har Fyrstemagten i København skullet tage sig af rivaler og allierede i hele Nordeuropa. Og striden udsprang oftest af spørgsmålet om søvejen mellem Øst og Vest.

NORDTYSKLAND: I sen-middelalderen lå Fyrst Svarte i strid med Ventrue-styret i Hansesæderne - særlig Lübeck og Hamburg. I det 19. århundrede var København lige ved at blive underordnet Hamburg - men under anden verdenskrig fik fyrsten af Hamburg i den grad problemer, og København kunne frigøre sig fra grebet. Men i dag sker der mere i Hamburg end nogensinde. Og Hamburg ruster sig til den magtkamp der vil komme, når Berlin atter har en fyrst og ikke to.

SVENSKERNE: "De Grå" er Gangrel og Tremere-vampyrer i Sverige, i en alliance, der blev skabt i kampen mod varulve. I sit forsøg på at undervinse dem, gjorde Fyrst Svarte dem til sine dødsfjender. "De Grå" er ansvarlige for at gøre svenskerne lydige og kampvillige.

SKT. PETERSBORG: Efter Zar Peter den Store i 1703 lagde sin ny hovedstad ved Østersøen, har der været god forståelse mellem Fyrsterne her og København, der har tjent som Petersborgs livlinie til Vesteuropa. Deres støtte var særlig stærk da

Brujah-klanen kontrollerede Sovjet, og Lenin-grad, som byen hed den gang. Men efter omvæltningerne for et par år siden, kan Fyrst Rane ikke regne med den gamle alliance.

LONDON: ... under Ventrue-klanen er en noget forfalden magtfaktor. Magten her slår ned på de små - når de er ved at blive for store. Det skete i 1807, men siden har København haft fred fra den side.

KLANERNE I KØBENHAVN

af PH og CG

Vampyrer har kun een forfader - og de regnes efter hvem af Kain's "børn", de nedstammer fra. Men ikke bare blodlinie, men også bopæl former deres liv. Dette er, hvad man siger om de største klaner i Københavns nat.



Brujah: Krigerklanen hersker i denne fredens by men deres søskende i udlandet vrisser, at nogen har stjålet deres tænder og puttet blår i deres øjne - at de er blevet magtens slaver som det skete med Brujah-klanens russiske del.



Ventrue: Herskerklanen udpeger ikke fyrsten her. Men få vampyrer af denne konservative blodlinie vil sige at København er dårligt regeret. Men som Ventrue-fyrsten i Marseilles sagde engang: "Vi er skabt for at herske - ikke for at administrere andres magt".



Toreador: I kompromissernes land har Kunstnerklanen ikke haft held til at markere sig siden dengang de var Fyrst Svartes beundrere. Og i dag regnes de for at være Harlekíns hemmelige støtter. Deres største fordel, i et magtspil, er nok at ingen har taget dem alvorligt meget, meget længe.



Gangrel: København er mellemstation for mange vandrende medlemmer af Rovdyrklanen. Men de fleste holder sig til de yderst vidstrakte forstæder. De blander sig sjældent - men når de gør det, bliver deres vilje oftest fulgt.



Nosferatu: De Uhyrlige samler viden, spreder rygter og øver indflydelse i det skjulte - mere end de selv eller andre klaner nogensinde ville indrømme. Gennem kontrol med kommunaladministrationen har de ydet en stor indsats for at København har nået sin nuværende grad af forfald.



Tremere: Det der normalt holder Trolddoms-klanen fra at øve for megen magt er at rivalerne fra Ventrue er mindst lige så paranoide - og oftest har magten. Men i København nyder en håndfuld af Tremere-vampyrer frihed uden ansvar. Og rygterne forbinder dem med meget af det skumle, der sker i København for tiden.



Malkavian: I København er der en stor befolkning af Galningeklanens vampyrer, der nyder Københavnernes blod og trives med deres personlighed. Mange af dem skifter personligheder med årstiderne - og driver andre vampyrer til vanvid. Men ofte dukker der en kold ligegyldighed op hos dem, som skræmmer de andre vampyrer.

Dette er det klassiske, traditionelle "vampyrbillede" i København. Men der er sket noget det sidste korte stykke tid, som får betydning for Nattens København. Og vi almindelige dødelige kommer kun til at opleve det i glimt.

ROTTEN

af JSM

"Rotten" er en lurvet eksistens, som modtog vampyr-kysset i en baggård på Vesterbro vinteren 1971, hvor hans Skaber fandt ham - udsultet, paranoid og rystende fra eftervirkninger af et dårligt trip, som han ikke kunne komme ned fra igen.

Rotten driver sine forretninger fra en kælder i den samme baggård: de består af alfonseri, narkohandel og afkrævning af beskyttelse fra kiosk- og grill-ejere i området - gennem sine håndlangere, der er junkier, og ikke bekymrer sig om "Rottens" udseende. Han holder sig normalt udenfor stridigheder i under- og vampyrverdenen, men er altid villig til at sælge oplysninger og sprede rygter.

Rotten er mørk i huden, med et spidst og deformt ansigt. Han bærer altid en mølædt afghanerpels og et utal af guldringe. Han jager junkier i natten for at blive høj af deres blod.

PLOT-IDÉ:

Rotten kom for nylig til at tømme en luder for blod. I hans rus, kom hun til at drikke af hans blod. Senere blev hun fundet og bragt på lighuset. Men i løbet af natten forsvandt liget - og aviserne skriver om "Vampyren i Absalonsgade". Fyrsten er rasende, og rotten er gået endnu længere under jorden - eller fra "miljøet" - en af spillerne kan være fra presse, politi - eller fra "miljøet". Spillerne kan være den gangagne luder. Hvis de allerede er vampyrdem kan være den forsvundne nyfødte vampyr og dens Skaber - måske for at indkassere belønning fra Fyrsten, måske for at redde hende fra den endelige død.

HARLEKIN

af TCJ

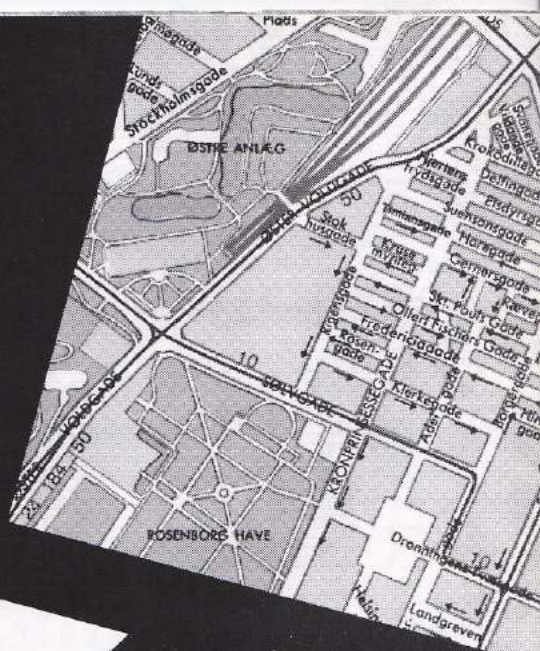
Frygtet barn har mange navne: Arlekin, Chillian, Roi de Lune eller blot Narrefyrsten er noget, denne gådefulde vampyr er blevet kaldt. Han taler et flydende dansk og virker bekendt med byens forhold, men han viser sig sjældent i København. Når han gør er det gerne omkring Skt.Hans, mellem Jul og Helligtrekonger - eller ved Fastelavn. Han er en forklædningskunstner og dreven intrigemager. Tilsyneladende er hans eneste mål at vende op og ned på stor og lille, stærk og svag og sandt og falskt.

Han har været en tilbagevendende aktør de sidste tohundrede år, med svingende hyppighed. Ofte har hans optræden medført uforudsete omvæltninger og kostet uheldige vampyrer udødeligheden. Flere har gangene været hvor hans narrefest endte i hans egen tilsyneladende undergang på bål eller i hav - senest da Christiansborg Slotskirke brændte under karnevallet for et par år siden. Men han er altid vendt tilbage med en ny maske.

Fyrsten synes altid at stå magtesløs overfor narrens gækkeri, som om narren kendte ethvert af fyrsten træk, og han er i stand til at undgå at Baronens afslører ham.

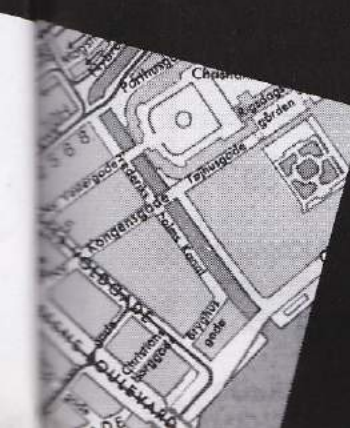
PLOT-IDÉ:

"Arlekin" poserer som berømt italiensk instruktør, Cesare da Luna - og han opsætter dramaet "Maskespil i Mørket" med erotisk-politiske overtoner. Men skuespillerne er udvalgt til at sminkle og opføre sig som nogle af Københavns spidser - både levende og (ud)døde. Det er på kanterne af Maskeraden, og meningerne er meget delte - et par gale Toreadors og flere Malkavians kan være på at "udødeliggøre" de skuespillere, der særligt godt forstår at parodiere de kendte karakterer. Fortæller kan du "opfinde" nogle vampyrer, som dine spillere ville være særlig gode til at spille (og spille). Spillerne kan være ... skuespillere selv. De kan arbejde for fyrsten med det formål at fange Narrefyrsten - eller de kan være blandt de vampyrer, der ønsker at spille. Skal fortsætte.



OPRØRET

Siden ca. 1970 er forholdet mellem myndighederne og nogle af Københavnerne blevet anstrengt. Konflikterne omkring Christiania, BZ-bevægelsen og de Autonome har givet "systemets" fjender blod på tanden. Hvem står bag? Mere om det i en senere artikel...



Hacker-Thomas blev trukket over dansegulvet af sin skrigende blære. Døren blev sparket op, lynlåsen flået ned, svinet hevet frem og trykket lettet. "Ahhh!" nynnede Thomas, for han havde ikke bemærket "Benknuser-Benny" bag sig. Som en skruestik lukkede den behårede hånd sig om den tynde hals og Thomas' ansigt fløj mod pissoirets hvide porcelæn.



Skrevet af Ask Agger
Illustrationer fra bogen "An Illustrated Introduction to the Martial Arts".



Hacker-Thomas blev trukket over dansegulvet af sin skrigende blære. Døren blev sparket op, lynlåsen flået ned, svinet hevet frem og trykket lettet. "Ahhh!" nynnede Thomas, for han havde ikke bemærket "Benknuser-Benny" bag sig.

Som en skruestik lukkede den behårede hånd sig om den tynde hals og Thomas' ansigt fløj mod pissoirets hvide porcelæn. "Sa' jæ ik' at du sku' holde snitterne fra fars data!" tordnede Benny, men Thomas hørte intet, for hans øre var allerede fyldt med urin. Det lyder ikke af meget, men det lugter rigtig grimt, da hans hoved blev flået op af pisserenden og Benny pressede ham hårdt op mod muren.

- "Vent! Dræb mig ikke! Jeg har opdaget noget stort!" gispede Thomas, da hans hoved blev flået op af pisserenden. "Nå, så det har do! Spyt ud eller du er færdi!" Thomas hev efter vejret, rykkede helt tæt på Benny og hviskede: "Du sveder faktisk ikke så meget af en buttet pige at være!"

- "Hvaba!" gryntede Benny og tabte kæben i undren. Resolut spyttede Thomas en hvidgullig kugle ind i Benknuserens gab, og mens han desperat søgte at hoste delikatessen op af luftrøret, vred Thomas sig fri. Nu var det bare om at spæne - så snart han havde givet Benny det forløsende slag...

det forløsende slag



Vent! Dræb mig ikke. Jeg har opdaget noget stort! gispede Thomas, da hans hoved blev flået op af pisserenden. Na, så det har do! spyt ud eller du er færdi! Thomas hev efter vejret, rykkede helt tæt på Benny og hviskede: Du sveder faktisk ikke så meget af en buttet pige, at være Hvaba! gryntede Benny og tabte kæben i undren. Resolut spyttede Thomas en hvidgullig kugle ind i Benknuserens gab og mens han desperat søgte at hoste deli-

TÆV ET GODT VÆRKTØJ

Alle kan deltage i et slagsmål - helten stikker en lige højre, professoren bruger sin spadserestok og heltinden sine negle. Selv den mest ynkkelige splejs kan losse skurken i bolcheposen. En anden fordel er, at der stilles så godt som ingen krav til omgivelserne.

For spillederen er slagsmålet et fleksibelt redskab, der kan bruges uden de store risici. Spillerne kan påføres et nederlag uden alvorlige konsekvenser, og skaden kan næsten altid gøres god igen. Man undgår både myndigheder og bedemænd. Spillerne kan eksempelvis slås med en biperson, som de senere skal samarbejde med - svært, hvis kampen var med pistoler. Slagsmål er også gode til interne opgør spillerne imellem. Konflikter kan køres op og forløses uden drastiske følger.

Et andet vigtigt argument er den store variation. Alle kneb kan bruges i et slagsmål, og med lidt opfindsomhed er der åbnet for rigtig mange situationer. Med en pistol er spørgsmålet højest om du vil skyde efter hovedet eller benet - variationen er begrænset, da det mest effektive er tydeligt. I ubevæbnet kamp er det sværere at sige, hvad der er mest effektivt, og derfor bliver de realistiske valgmuligheder meget større - "Skal jeg sparke, slå, holde ham eller forsøge at finde en flaske".

Et sidste og væsentligt argument for slagsmål er nærheden. Afstandene er så korte, at man kan se frygten i modstanderens øjne, man lugter hans sved og man kan tilsvine hans mor. Man kan lettere forholde sig personligt til sin modstander. Vil du fremkalde en voldsom reaktion hos spillerne og skabe en modstander de aldrig glemmer, så kør et hårdt og brutalt slagsmål med detaljer og verbal tilsvining. Der er også mere ære på spil i et slagsmål. En ting er at være blevet skudt - en kæberasler, det kalder på hævn!

Slagsmål kan også gøres til både en finere kunstart eller en sportsgren. Kendskab til disse nærkampskunster er også et ekstra krydderi til kampagnen - men husk at krydre med omtanke.

HVORDAN SLÅS MAN

Alle rollespilssystemer har regler for slagsmål, men hvis du vil fremhæve realismen eller bruge slagsmålet som virkemiddel, bliver du som regel nødt til at tage sagen i egen hånd. Her er nogle bud på hvordan slagsmål fungerer i virkeligheden, så du kan lade dig inspirere til at gøre dine kampscener mere realistiske. Når du kender baggrunden, kan du også lettere gøre det så fantasifuldt og glamourøst som du og dine spillere lyster.

SLAGSMÅLET

De fleste slagsmål finder sted om aftenen i forbindelse med øl, f... og hornmusik. Ofte kommer slagsmålet som en overraskelse for begge parter, og derfor er det tit den, der slår først, som går af med sejren.

Omgivelserne og omstændighederne for et slagsmål er meget forskellige fra bokse-ringen eller gymnastiksalen. Man er beruset, stiv i ledene, har stramme cowboy-bukser på, står

usikkert på glatte sko, og er omgivet af andre mennesker og ting. Spark er som regel ret ineffektive en glad lørdag aften. Generelt er det kun lave spark mod benene og skridtet, samt knæspark, der er anvendelige.

Det kan alt i alt dårligt betale sig at slås på længere afstande, og derfor gør det folk, der er gode til nærkampe, mere effektive i en selvforsvars-situation. Den, der forstår at bruge omgivelserne (bardisken, væggen etc.) og diverse improviserede våben (flasker, glas, nøgler etc.), har en stor fordel.

DE MENNESKELIGE GRÆNSER

Så snart mennesker benytter vold, overskrider nogle normer og grænser, der ligger dybt i os alle. Blot det at give en lussing er et stort skridt for mange, og de fleste skal presses før de slår.

Det er vigtigt, hvor langt man vil gå i et slagsmål. Hvis alle grænser er brudt, har selv almindelige mennesker mulighed for at forvolde ekstrem skade. Næsten hvem som helst kan stikke en finger gennem et øje eller få genitalier til blods. Heldigvis har vi indre begrænsninger, der gør det svært eller umuligt for os. Personer uden disse grænser, er dem vi kalder psykopater.

FRYGTEN OG PSYKEN

Mennesker har en iboende frygt for vold og den viser sig med det samme, når der er optræk til slagsmål. Man kan lugte frygten, der sætter adrenalin i omløb og får hjertet til at gå amok. Evnen til at vinde et slagsmål hænger sammen med evnen til at beherske sin frygt tilstrækkeligt. Mange mennesker lammes i situationer, hvor de faktisk havde en chance.

Raseriet følger med frygten, og det kan give det nødvendige mod, selvom det ikke giver større evner. Aggressiviteten giver også ekstra styrke og reaktion, men man skal være øvet for at beherske den, så den kan bruges konstruktivt.

Indstillingen og opmærksomheden betyder meget. Hvis man er "tændt" kan man handle hurtigt og med stor reaktionsevne. Et normalt menneske kan f.eks. slå op mod fem gange hvert sekund, hvis indstillingen er i orden.

Trænede kæmpere, f.eks. boksere, der er vant til at kæmpe ved turneringer, har en væsentlig fordel under slagsmål, fordi de har erfaring med at beherske frygten og bruge aggressiviteten. I mange tilfælde vil en person med kamp-erfaring kunne banke en teknisk dygtigere modstander, hvis denne har mindre praktisk erfaring. Men turnerings-kæmpere er vant til at kæmpe under ordnede og regelrette forhold, hvilket gør dem sårbare overfor bisse-tricks og usportslig optræden.

Når der er optakt til slagsmål, så overvej hvordan spillere og bipersoner rammes af frygten. Tjeks i willpower, psyke eller moral kan bruges alt efter hvilket system, der anvendes. Konkurrence-kæmpere eller garvede slagsbrødre bør have store fordele. Frygtens indvirkning skal tillægges stor betydning og bør indvirke på initiativ, færdigheder og overblik.

BAGGRUND

Slagsmål er et redskab med rige anvendelsesmuligheder og stor smidighed.

Du kan styre konflikter, så de kan bruges af hvem som helst, hvor som helst.

Slagsmål er blod, sved og spænding.

ANGREB OG TEKNIKKER

Der er et utal af måder at tæske sin modstander på, og det ville være nytteløst at beskrive alle typer angreb eller forsøge at bestemme hvilke, der er bedst. Generelt er alle angreb effektive så længe de rammer.

Groft sagt er der to måder at angribe på:

1) Sats på eet eller kun få meget kraftfulde angreb, som gerne skulle afgøre kampen med én enkelt træffer.

2) Angriber man med en strøm af hurtige angreb, der ikke i sig selv er effektive, men som samlet har stor effekt.

Det afhænger af udøveren, hvilken metode, der er bedst, men typisk kræver de kraftfulde angreb stor dygtighed.

AFSTANDENE

Man stiller sig ikke bare op foran hinanden og slår. Faktisk er afstanden det væsentligste element af alle. En kamp kan inddeles i fire afstande:

■ **KICKING-RANGE:** Man kan ikke umiddelbart nå hinanden, medmindre der bruges lange spark med stor rækkevidde. Det er sjældent at det første spark går ind, men det skaber plads til opfølgende angreb og bruges derfor som indgang.

■ **BOXING-RANGE:** Her kan man nå hinanden med normale slag og spark.

■ **TRAPPING-RANGE:** Her er man så tæt på hinanden, at normale slag og spark bliver vanskelige eller direkte ubrugelige. I stedet kan knæspark, brydegreb, låse, albuestød og andre bissekneb bruges.

■ **WRESTLING-RANGE:** Modstanderne kæmper nu på jorden, hvor holdegreb og forskellige låse er de mest effektive teknikker.

Alle øvede kæmpere har foretrukne afstande, og en kamp bliver ofte afgjort til fordel for den, der kæmper på sin optimale afstand. Evnen til at skifte afstand er derfor afgørende. Kampe i en bokse-ring starter på kicking-range, men et normalt værtshus-slagsmål begynder ofte på boxing-range eller trapping-range, hvor de to kæmpende står tæt op af hinanden.

Afgør hvilken afstand kampen indledes på og hold løbende rede på afstanden. Rul tjeks i slagsmåls-færdigheder for at afgøre hvem, der bestemmer afstanden.

OVERRASKELSE

Selv garvede kæmpere mangler reaktionerne til at stoppe et helt uventet angreb. Hvis offeret ikke ved, at der vil komme et angreb, skal vedkommende klare et quickness/hurtigheds-tjek eller et tjek i sin slagsmål/martial arts-færdighed for overhovedet at kunne reagere på angrebet.

Tænk stadig på situationen og kæmpernes tilstand. Alkohol virker for eksempel både godt og dårligt. Den styrker aggressiviteten og undertrykker frygten, men reaktionen og overblikket sløves. Stramme bukser, kolde led og våde brosten gør spark til en vanskelig affære.

VÅBEN

Selv uskyldige genstande som kuglepenne eller glas er frygtelige våben, hvis man ved hvordan de bruges. Flasker er også farlige, men det værste er kniven. Det er ekstremt svært at gøre noget mod en kniv - kun hvis kniv-bæreren trumler frem er der en god chance, ellers ser det sort ud. En dygtig knivkæmper går efter arme og hænder, så modstanderen langsomt forbløder og uskadelliggøres. Mod sådan en modstander er der ikke andet at gøre end at tage flugten.

SKADE

Det er svært at lave regler for konsekvenserne af et angreb. Effekten af et slag i ansigtet kan være alt lige fra et blåt mærke til kraniebrud og



muligvis døden. Særligt knæ-spark og albuestød er meget voldsomme. Husk også, at karate-udøvere og bokkere slår ufattelig hårdt. Det er til gengæld sjældent, at folk dør under slagsmål, medmindre de lemlæstes efter de er faldet om. En person, der bevidst ønsker at dræbe, kan dog være yderst ubehagelig og angribe halsen og struben.

AFSLUTNING

I rollespil er slagsmål en leg, men ude i virkeligheden er det grumt alvor, der hvert år koster mange forligheden eller livet. Hvis luften stinker af frygt, så skid på stolthed, ære og macho-nøkker og løb alt hvad du kan! - Det er mit råd.



UDVALGTE KAMPKUNSTER

AIKIDO:

Samuraiernes stilart, der overfører sværdteknikker til våbenløst brug. Kendt fra filmflødebollen Steven Segal. Man udnytter angriberens kraft mod ham selv. Ser flot ud, men kræver stor træning. Aikido er effektivt på trapping-range, men uden stor dygtighed er det svært at klare en kompetent modstander. Passer til intellektuelle typer.

CAPOEIRA:

Udviklet af afrikanske slaver og inddrager elementer af dans. Da hænderne var lænkede bruges primært spark og kampositionen er lav. Man sidder ned eller står på hænder og sparker derfra. Kampe i Capoeira foregår til musik og er et meget spektakulært skue. Effektivt til selvforsvar, da kamp mod en liggende/siddende modstander er overraskende.

DEN FILIPPINSKE TRADITION (ARNIS, KALI OG ESCIMA):

Udgangspunkt i våbenteknikker (sværd, knive og stokke). Traditionen lægger vægt på overlevelse og inddrages af diverse elite-enheder bl.a. De Grønne Baretter. Egner sig til selvforsvar uden regler. Der lægges også stor vægt på kamp med knive og improviserede våben, samt brug af omgivelser.

FRENCH-CANE:

En gammel fransk sport med stramme regler, hvor man kæmper med lange stokke. Alle slag udføres som store cirkler med låst håndled, hvilket tager kraften af slaget. Ikke meget bevendt som selvforsvar, men udstyret med en billard-kø eller spadsrestok kan stilen dog bruges. Primært et kuriosum.

JU-JITSU/JU-JITSU/JI-JITSU:

Effektive stilarter, primært til selvforsvar. Der bruges håndledslåse, kast og stranguleringer. Yderst effektiv i selvforsvar. Forcen ligger på trapping- og wrestling-range. Udøverne kommer hurtigt ind på livet af modstanderen. Problemet kommer med flere modstandere, eller modstandere, der kan bryde. Kan læres af enhver på aftenskoler. Benyttes af politiet.

KARATE:

Stammer fra den japanske ø, Okinawa. I dag en stor familie af skoler. Fælles er fokus på hårde teknikker, der skal uskadeliggøre med få angreb. Hyppigst med spark og lige stød. Den mentale side er væsentlig med streng disciplin, meditation og Kiaii-brøl. Stilen er uflexibel og et nemt offer for brydere og kamp på trapping- og wrestling-range. Ophbygger til gengæld dræberinstinkt og koncentration. Ekstremt slagkraftig.



KUNG FU:

Kinesiske stilarter, der oprindeligt udspringer fra Shaolin klosteret. Stor spændvidde fra offensiv stil med høje spark, til en defensiv stil med snævre håndteknikker.

WUSHU: spektakulær blanding med akrobatik. WING CHUN: snævre håndbevægelser; korte afstande; effektivt som selvforsvar. Legendariske Bruce Lee trænede Wing Chun. Stilarterne er generelt effektive. Bredden er stor, og der er en stil til enhver type spillerson.

MOUH-THAI (THAI-BOKSNING):

Thailandsk bokse-variant, hvor de kæmpende må sparke og bruge knæ og albuer. Stilen er varieret og til selvforsvar, en af de mest effektive. Stor kamperfaring gør en thai-bokser til en frygtelig modstander på alt andet end wrestling-range. Kun de ivrigste vesterlændinge har mod til at følge den behårde træning.

SAVATE:

Fransk gentleman-sport, hvor almindelig boksnings suppleres med spark. Inkluderer flagrende armbevægelser. Adskiller sig fra kick-boksnings ved at sparke med tæerne. Traditionelt benyttes sko med metalsnuder. Effektivt på kicking- og boxing-range; boksnings giver et solidt udgangspunkt og suppleres med lave spark. Kan som konkurrence-sport give solid kamperfaring.

TAE-KWON-DO:

Koreansk stilart; populær som konkurrence-sport. Er centreret om hurtige, høje spark med stor kraft. Forcen er kicking- og, til dels, boxing-range. Som regel ubrugelig på trapping-range - og høje spark er usmarte på et fyldt dansegulv. Passer til sportsmanden og motionisten.

HVAD ER MEST EFFEKTIVT

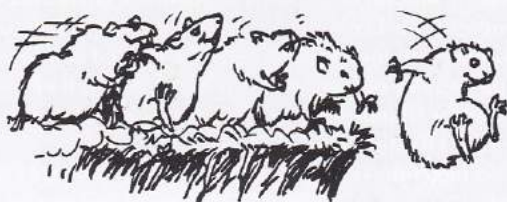
I USA har man afholdt åbne turneringer, hvor kæmpere fra forskellige stilarter kæmpede stort set uden regler. Turneringen blev vundet med en brasilianske version af jui-jitsu, kaldet Gracie-jujitsu. Når chancen bød sig, stormede kæmperen sin modstander og kom ind på trapping-range - en svaghed hos de fleste andre stilarter. Modstanderen blev fældet og uskadeliggjort på gulvet. Der har været kritik af resultaterne, men de viser, at stilarter som karate og tae-kwon-do har store svagheder på korte afstande.

LEMMING SAMLINGEN



ET TOTALT TÅBELIGT TERNINGESPIL OM SMÅ, KORTHALEDE
GNAVERES HÅRDE, MEN SPENDENDE HVERDAG...

Light



- Originalt Koncept
- Basis Lemming
- Peter Dyring-Olsen

- Expert Lemming
- Merlin P. Mann

- Illustrations Lemming
- Palle Schmidt

DELTAGERE

1-25 (26 bliver lidt for rodet)

ANBEFALET IQ

Under 85

ADVARSEL

Bør ikke spilles i spirituspåvirket tilstand. Hjernen kan tage permanent skade.

LEMMINGER er små, meget korthaalede gnaver med seriøse selvmords-tendenser. Fra tid til anden - de såkaldte lemminge-år - samler de sig i store flokke og begiver sig ud i vanvittige massevandring, der altid fører dem til høje klipper, som de uden tøven kaster sig ud fra. Dette tåbelige dyr er hovedpersonen i **LEMMING - Samlingen!**

SPILLETS BAGGRUND

Hver spiller kontrollerer en flok lemminger, der skal forsøge at overleve og formere sig i en barsk, dødbringende verden - i skarp konkurrence med andre flokke, der alle stræber efter verdensudbredelse. Kun een flok kan blive bestandens retmæssige grundlag. Bliver det din..?



LEMMING BASIS REGLER

[Sværhedsgrad: Ubegavet Chimpanse]

HVORDAN STARTER MAN

Sæt dig ned med et meget stort antal 6-side-
de terninger. Tag ca. halvdelen til side - dette
er din Flok, som du kan navngive efter behag.
Resten af terningerne er Arvemassen, som man
skal forsøge at få andel i. Hvis I er flere spillere,
skal alle have det samme antal til at starte med.

HVORDAN SPILLER MAN

Lemming kører i sæsoner. Hver sæson gennem-
går spillerne samtidigt følgende procedure:

- Kast alle dine lemminger (altså terninger...).
- Se hvad du har slået - og saml 1'ere for sig og 6'ere for sig. Se bort fra andre udfald (se dog **LEDER-LEMMINGER**). Effekterne er:
1'ere: DYB SORG! Disse stakkels lemminger er bukket under for det hårde liv og er søgt til de hinsides græsgange. Vip disse terninger ud over kanten af bordet - de er ikke længere i spil.
6'ere: TOTAL JUBEL! Disse lemminger har med held kastet sig ud i kåd elskovsleg og nedkommer hver med ét nyt, pelset medlem til stammen. For hver 6'er må du tage en terning fra Arvemassen over til din Flok.
- Spilleren med færrest lemminger (træk lod, hvis der er flere) kaster to terninger. Hvis udfaldet er to ens, ligger sæsonen i et...
Lemminge-år! AAAARG!

En lemming i flokken har fået storhedsvanvid, og begynder at vandre mod "Det Fantastiske Lemming-Land". Alle spillere kaster deres terninger (altså lemminger) og alle, der ikke falder ud som 5'ere eller 6'ere går hjernedødt med i massevandringen. De vipkes ud over bordkanten og er ikke længere med i spillet.

NB! To lemminge-år kan ikke ligge lige efter hinanden. Har det været lemminge-år den ene sæson, skal man derfor ikke slå for det sæsonen efter.

- Begynd en ny sæson fra pkt. 1.



LEDER LEMMINGER

Hver flok har en leder, der er specielt sej. Vælg en terning du kan genkende til at bære dette hverv. Lederen har visse evner, så når du slår sæsonens terninger, har følgende slag også effekt:

- **2'ere:** Ved hjælp af sin overtalende personlighed lokker lederen en lemming fra naboflokken (den til venstre for dig - spiller du alene, tager du een fra Arvemassen) over til din flok.
- **5'ere:** Lederens charme og sædskvalitet er høj i år, og således har han befrugtet TO af sine mange elskerinder. Læg derfor to terninger fra Arvemassen til din flok.
- **3'ere og 4'ere:** Ingen effekt.

Hvis lederen dør, kan du udpege en ny leder fra næste sæson.

HVORDAN VINDER MAN

Spiller man Lemming med sig selv, gælder det ganske simpelt om at undgå at blive udsløttet og tilegne sig hele Arvemassen. Spiller man flere personer er der flere muligheder:

- Man aftaler at gennemspille et bestemt antal Lemminge-år, og den største flok vinder.



- Man spiller til kun een flok er tilbage - nemlig vinderen (sørg for at have god tid...)
- Man spiller til hele Arvemassen er opbrugt, og den største flok vinder.

I tilfælde af uafgjort spilles ekstra omgange, indtil der findes en vinder - **There Can Be Only One... Lemming!**

LEMMING EXPERT REGLER

[Sværhedsgrad: Begavet Chimpanse]

HVORDAN SPILLER MAN EXPERT LEMMING

Når du er blevet fortrolig med reglerne til Lemming, kan du gøre spillet endnu mere

udfordrende med Expert Lemming. Selve spillet fungerer på samme måde, men du kan tilføje een eller flere af de følgende ekstra-regler alt efter behag. Bemærk dog, at Expert-reglerne kun kan bruges, hvis man er flere spillere.



HELTE LEMMINGER

Under et Lemminge-år bukker flokkens svageste under, men af de, der overlever, er der altid een, der er blevet stærkere - de kaldes... Helte!

Efter hvert Lemminge-år samles hele Arvemassen derfor i en pose, hat eller anden ugenomsigtigt beholder. Hver spiller, der stadig har overlevende lemminger i sin flok, trækker een terning, som nu repræsenterer en Helt. Helten må ikke blandes med resten af flokken, og dens farve afgør hvilken slags Helt den er. Her er foreslået 4 forskellige - dem må I justere efter de terninger I spiller med (I skal helst bruge terninger i flere forskellige farver).

ARNOLD (Sort): En rigtigt kriger-helt. Når du har slået for sæsonens resultat, kan du slå for Arnold på følgende tabel:

- 1'er: AV! Arnold røg i totterne på en aggressiv grævling. Vip ham ud over bordkanten.
- 2, 3 & 4'ere: Intet specielt.
- 5 & 6'ere: GRRR! Arnold går over til en rivaliserende flok (du vælger selv) og sparker en tilfældig lemming ud over bordkanten (brug tommel- og pegefinger).

WINSTON (Blå): En politisk helt. Efter sæsonens resultat, slår du for Winston på følgende tabel:

- 1'er: SKANDALE! Winston afsløres i pinligheder og hopper selv ud over bordkanten.
- 2, 3, 4 & 5'ere: Intet specielt.
- 6'er: SUCCES! Winston går over til en rivaliserende flok (du vælger selv) og smører tykt på. Flokken kastes og alle 1'ere følger Winston tilbage til din flok.



SPECIELLE LEMMINGE ÅR

Det er ikke altid vandre-dillen, der griber disse smådyr. Nogle gange er det andre vanvittige idéer de får i hovedet. Hvis der er Lemminge-år, skal I checke resultatet:

- **To 1, 2 eller 3'ere:** Et almindeligt Lemminge-år. Se Basis-reglerne.
- **To 4'ere:** REGNDANS! En lemming har lokket flokken til regndans, hvilket resulterer i en flodbølge. Alle spillere stiller deres lemminger op i en række nøjagtigt på kanten af bordet. Spilleren til venstre placerer hovedet 25cm (hav lineal klar!) fra flokken. Han må nu, uden at bevæge hovedet, puste alt hvad han kan imod flokken, og alle, der drætter på gulvet, er døde!
- **To 5'ere:** PARTY! Lemmingerne har holdt årtiers fede fest - men alle, der ikke formerede sig, blev så fulde, at de ikke kan formere sig sæsonen efter. Næste sæson skal du stadig slå for deres resultat. Hvis de slår 1 dør de nemlig alligevel - og hvis de slår 6, har de holdt branderten ved lige og kan heller ikke lave noget sæsonen efter.
- **To 6'ere:** HØJE AMBITIONER! Alle lemmingeflokke vil bygge verdens højeste gnaver-tårn. Efter tur skal alle spillere stable deres terninger efter følgende procedure:
 - 1) Den mindste flok starter med at lægge een af sine lemminger foran sig. Det samme gør alle andre efter tur. Turen går venstre om.
 - 2) Nu kan spillerne placere yderligere en terning ovenpå den foregående, hvis de vil. Stadig efter tur og venstre om.
 - 3) Pkt. 2 fortsætter indtil enten:
 - a) En lemmingestabel vælter. Flokken er ude af konkurrencen, og alle lemminger, der ryger på gulvet er døde.
 - b) En spiller vælger at stoppe sin stabel og håbe på at alle andre braser sammen inden runden er omme.
 - 4) Hvis en hel runde køres igennem UDEN nogen lægger lemminger til deres stabel - ELLER kun een stabel er tilbage - vinder den flok, der har den højeste stabel på bordet. Vinderen må tage en lemming fra hver af de andre flokke - dog højst det antal han selv har stablet.

NB

Hvis nogen skubber til bordet, bliver de straks diskvalificeret! Runden starter forfra for de andre og synderen må bøde med at slå en terning og hente...

- 1 eller 2'er: Burgere
- 3 eller 4'er: Pizza
- 5 eller 6'er: Grillkylling

..til alle andre. Ovenstående kan ændres til henholdsvis Cola, Chips og Slik, hvis selskabet allerede har spist.

SIGMUND (Rød): En terapeutisk helt. Under et Lemminge-år skal du kaste Sigmund og så overtaler han 1-5 lemminger til at blive hjemme. På en 6'er går han selv med i Vandringen - og ud over bordkanten.

JOHN (Hvid): En seksuel helt. Efter sæsonen er kastet, slår du for John på følgende tabel:

- 1'er: SYGDOM! John har fået en dårlig. Vip ham ud over bordkanten.
- 2, 3 & 4'ere: Intet specielt.
- 5'er: SCORING! John har fået ram på tøserne i flokken. Kast din flok endnu en gang. Alle 6'ere formerer sig.

- 6'er: ORGIE! John er ikke til at styre. Han befrugter alt, hvad han kan få fat i. Både din egen flok og begge dine sidemænds skal kastes igen. Alle 6'ere formerer sig.

SEJE LEDER LEMMINGER

Ledere bliver mere og mere rutinerede. Hver gang en leder overlever en sæson skal spilleren kaste ham. Hvis resultatet er et lige tal, er han blevet sejere!

Når en leder bliver sejere, bliver hans terning større - først bliver han en otte-sidet, næste gang en 10-sidet og til sidst en 12-sidet. Det betyder at han bliver bedre til at overleve, da chancen for at slå 1 bliver mindre.

Desuden får han ekstra leder-evner - han slår stadig som almindelige ledere (se Basis-reglerne), men nogle af de høje resultater har også effekt:

- 8'ere: CHARME-TROLD! Lederen lokker en sød lemming fra op til 3 rivaliserende flokke (du vælger selv) til at komme over til sin egen flok.

- 10'ere: SEX-UHYRE!

Lederen befrugter de lemminger i sin flok, som har slået 5'ere i denne sæson.

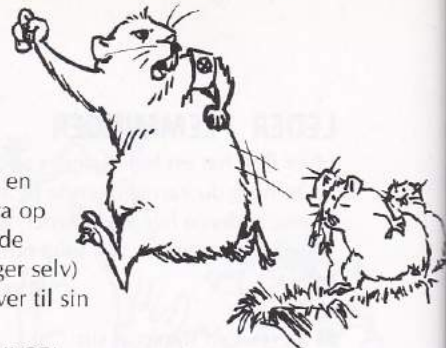
- 12'ere: GAL PROFET! Lederen starter et Lemminge-år for en rivaliserende flok (du vælger selv hvilken). Hvis I spiller med specielle Lemminge-år, skal han slå en terning og se på følgende tabel:
1,2 eller 3'er: Almindeligt lemminge-år
4 eller 5'er: PARTY!
6'er: REGNDANS!

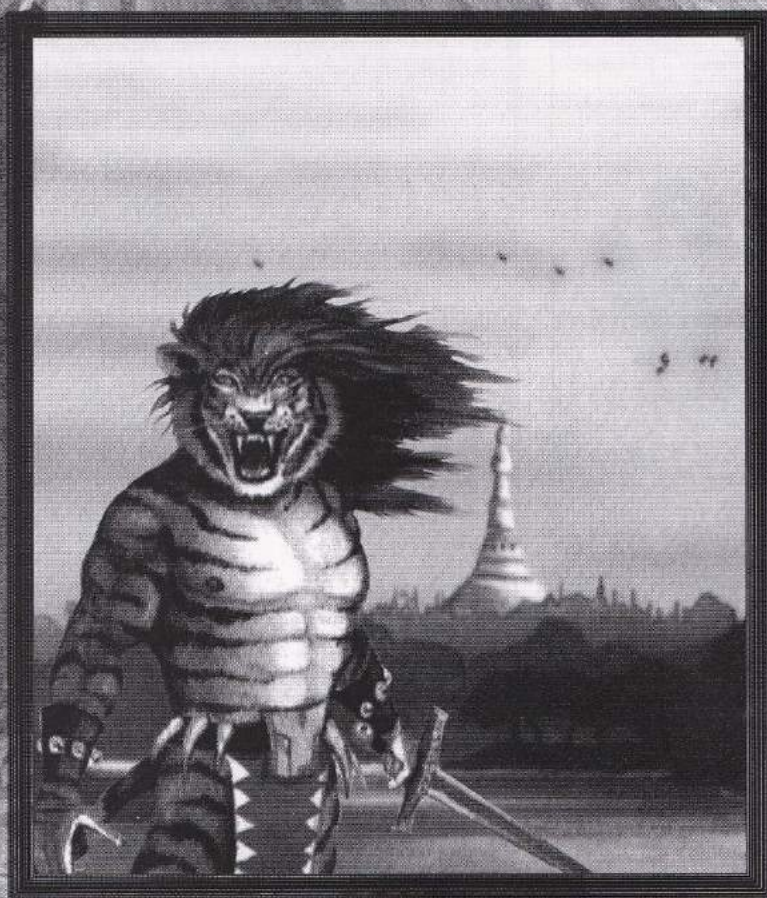
ET SIDSTE FIF

Til at starte med kan Lemming virke totalt kaotisk, og det går enten for hurtigt eller for langsomt. Men hemmeligheden bag spillet er at finde balancen i antallet af terninger. I skal altså selv eksperimentere jer frem til det terningeantal I synes det er sjovest at spille med.

HVAD SKAL DET ENDE MED

Vi forudser at Lemming bliver den helt nye spiller-dille. Vi ser masser af specielle Lemming-terninger, T-shirts og tøjdyr. Vil du være med på moden, så hiv alle dine gamle terninger med til din næste spilleaften eller dit næste spiltræf. Så får I helt sikkert en masse idéer til ekstra-regler, og vi vil vældigt gerne høre om dem. Send dem derfor til Fønix - gerne sammen med en beskrivelse af dine største oplevelser med...
LEMMING! Gnav en god dag...





Vi Har:

**MAGASINER,
SPIL,
FIGURER,
BØGER,
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. Denmark

Telefon 8612-0062 Fax 8613-2025

Secondary Peter
 Frandsen Snogeb
 æksvej 140, 2.8
 8210 Århu
 ARL Aalb
 espilsgade
 n Laurser
 9400 Norr
 9862 33
 ASORK Rasm
 Rytter 6600
 9862 33
 Kristian Hy
 bægebæk
 9830 Tars
 12 Av
 Thomas Ni
 Tingvejen
 Silkeborg
 8682 79 78
 BBOC
 Per Fischer
 5620 Glan
 6472 38
 BORG
 Kent M. Han
 Duevej 12
 8500 Grenaa
 8632 42 52
 Bornhol
 merne Lars Vensild
 Storegade 29
 3700 Rønne
 5695 41 91
 Bridge to
 the Unknown
 Michael Dreier
 9894 91 36
 Cauldron
 Ivan Bager
 Munkegade 12 B
 6000 Kolding
 7554 18 81
 Concurrer
 Ole Kaimmer
 Mollegade 108
 5700 Svendborg
 CONSIM
 Sten Bøgh Madsen
 Peberhaven 3, st.th
 2730 Herlev
 Dare
 Kristian Schmidt
 Ndr. Ringgade 102, st.th
 8200 Århus N
 8616 02 02
 Das Fisk
 Bo Thomasen
 Åkjærsvvej 19, Breum
 7870 Roslev
 9757 63 89
 Det Ukendte
 David Pihl
 Vinkelgade 15
 5900 Rødkøbing
 6251 40 29
 Domsday
 Lasse B. Christensen
 Bindeledet 31
 8981 Spentrup
 EREBOR
 Bettina Nielsen
 Gml.tofngade 16, kld.tv.
 1355 København K
 3315 05 56
 ERGO
 Frank Jørgensen
 Muslingevej 61
 6710 Esbjerg V
 Eventyrernes Kreds
 Sebastian Gundel
 Kronprinsessej, 57 D, 203
 1306 København K
 3312 19 39
 Fairytale
 Thomas Møller
 Sindingsgade 50
 8620 Kjellerup
 8688 38 49
 Fantasy Inn
 Martin Norling
 Pottelgade 2, st.th
 2200 København N
 3139 59 48
 FARP
 Mads Jensen
 Strandvejen 15
 9560 Hadsund
 FASTA
 Jesper Skou Pedersen
 Snogebæksvej 140, 2.8
 8210 Århus V
 8615 13 18

Motorola proudly presents
 your television models
 for 1950

HERE IS A WORD OF THE MOST ADVANCED ENGINEERING AND DESIGN
 WHICH INTERESTS YOU WITH THE LATEST INFORMATION AND
 WHICH WILL BE A MAJOR TELEVISION MODEL.
 TO OBTAIN A COMPLETE LIST OF THE LATEST TELEVISION MODELS
 PLEASE WRITE TO: MOTOROLA COMPANY, CHICAGO, ILL.
 MOTOROLA - A GLORIOUS NAME IN HOME ENTERTAINMENT...

[F Ø N I X K L U B L I S T E]

R E I D I G A E R L E T G R E E N
 M S C H M A I D T
 K I L O D E S S E R S L E I P N E R B Æ K
 C M 3 T L F A B L K @ O N L I N E
 P P A O R L B E D K
 D E N N E L I S T E E R P E T
 S T O V I D O U F R I G T I G H E D
 A 7 V I D E O R I G I N A L S
 I D E R A G B N R S S A E R N E S
 F I G T I G H E D
 A L L E Æ N D R I N G B E D E S
 T I L L E J E L S T I L
 M E L D T T I L :
 F Ø N I X
 A T T S C H M I C H A E L
 G . S C H M I D T
 K L E R K E G A D E 1 7 A .
 T T V .
 1 3 0 8 K B H . K
 F O N : 3 3 1 5 9 0 2 5
 F A X : 5 3 7 7 6 2 9 1
 M Æ R K K U V E R T E N
 " K L U B L I S T E "

Sleipner - Formand	Jesper Skou Pedersen	Snogebæksvej 140, 2.8	8210 Århus V	86 15 13 18
Sleipner - Kasserer	Søren Parbæk	Magisterparken 339	9000 Aalborg	98 14 56 31
Alucinary	Peter Frandsen	Snogebæksvej 140, 1.4.	8210 Århus V	
ARL	Martin Laursen	Vestergade 25, 2 sal	9400 Norresundby	98 19 22 09
ASORK	Rasmus Rytter	Dr. Holmvej 33	9600 Års	98 62 33 13
ATANI	Kristian Hyttel	Bægebækvej 35	9830 Tårs	98 98 81 12
Avalon	Thomas Nielsen	Tingvejen 84	8600 Silkeborg	86 82 79 78
BBOC	Per Fischer	Ådalen 17	5620 Glamsbjerg	64 72 38 16
BORGO	Kent M. Hansen	Duevej 12	8500 Grenaa	86 32 42 52
Bornholmerne	Lars Vensild	Storegade 29	3700 Rønne	56 95 41 91
Bridge to the Unknown	Michael Dreier			98 94 91 36
Cauldron	Ivan Bager	Munkegade 12 B	6000 Kolding	75 54 18 81
Concurrer of The Realms	Ole Kaimmer	Mollegade 108	5700 Svendborg	
CONSIM	Sten Bøgh Madsen	Peberhaven 3, st.th	2730 Herlev	
Dare	Kristian Schmidt	Ndr. Ringgade 102, st.th.	8200 Århus N	86 16 02 02
Das Fisk	Bo Thomasen	Åkjærsvvej 19, Breum	7870 Roslev	97 57 63 89
Det Ukendte	David Pihl	Vinkelgade 15	5900 Rødkøbing	62 51 40 29
Doomsday	Lasse B. Christensen	Bindeledet 31	8981 Spentrup	
EREBOR	Bettina Nielsen	Gml.tofngade 16, kld.tv.	1355 København K	33 15 05 56
ERGO	Frank Jørgensen	Muslingevej 61	6710 Esbjerg V	
Eventyrernes Kreds	Sebastian Gundel	Kronprinsessej, 57 D, 203	1306 København K	33 12 19 39
Fairytale	Thomas Møller	Sindingsgade 50	8620 Kjellerup	86 88 38 49
Fantasy Inn	Martin Norling	Pottelgade 2, st.th	2200 København N	31 39 59 48
FARP	Mads Jensen	Strandvejen 15	9560 Hadsund	
FASTA	Jesper Skou Pedersen	Snogebæksvej 140, 2.8	8210 Århus V	86 15 13 18



FBO	Anders Just	Bjerregårdsvej 2, st.mf.	5000 Odense C	65 90 80 87
FORK	Michael Heilemann	Fælledvej 20	9900 Frederikshavn	98 43 30 61
"HUSET"	Uffe Weber	Skt. Knudsvej 7	1903 Frb. C	
FRN	Daniel Sejr	Kofoed Ankers Vej 89, 1.tv.	3060 Espergærde	32 96 36 41
GARP	Klaus Hansen	Grøndalsvej 10	9500 Hobro	98 52 00 46
Ginnugagap	Gunnar Nielsen	Toftevej 34	6470 Sydals	74 41 50 35
Grindsted RSF	Dennis Grøn	Åmosevej 5	7200 Grindsted	75 32 24 30
Guder og Genfærd	Jens H. Nielsen	Svineballevej 40, Sondrup	8350 Hundslund	86 55 04 86
Hall of Imagination	Lars N. Dirksen	Bøgeparken 39	6230 Røde Kro	74 66 19 80
Hero	Michael Meyer	Dueoddevej 6F, kld	7400 Herning	97 11 61 57
Immortals	Steen Johansen	Mellemager 30	5750 Ringe	62 62 30 90
Jacta Est Alea	Steffen Lerke	Østergade 51, 5.th.	7100 Vejle	75 82 82 69
Kløvedal	Morten Jørgensen	Ørkildsgade 38, kld	5700 Svendborg	62 20 13 81
Kongerslev RSF	Palle Rune Jensen	Jyllandsgade 11	9293 Kongerslev	98 33 14 58
Kbh. Simulationspillere	Ole Zeister	Falkonervænget 29, 5.th.	1952 Frederiksberg	C35 37 61 25
Lich	Danni Börm	Kornagervej 18	8900 Randers	86 43 76 68
Magnet	Steen Alcor	Sundgade 18 B	6400 Sønderborg	74 48 56 85
Midas	Michael Mogensen	Aksel Munksvej 4	8550 Ryomgård	86 39 41 78
Mytomani	Jens Peter Andersen	Frydsvej 34	8700 Horsens	75 60 86 56
Nemesis	Johnny H. Nur	Hestbæksvej 255	9640 Farsø	98 63 19 34
Niilheim	Henrik S. Jørgensen	Storegade 42, 1.tv.	6100 Haderslev	74 53 39 03
Nordals RSF	Søren Weiss	Niels Bohrs Vej	6430 Nordborg	74 45 32 48
Næstved RSF	Danny Bommergård	Skt. Jørgens Park 118	4700 Næstved	53 73 43 49
Pentagram	Niels Stender	Mølleparken 466	7190 Billund	75 33 12 07
PRALL	Kristian List	Prinsensgade 33 B	7000 Fredericia	
ROCAD	Kenneth Mortensen	Postbox 34, Skovvej 8.1	9510 Arden	98 56 23 51
Rottehullet 104		Skt. Jørgens Gade 104, kld	5000 Odense C	
RSK	Brian Jeggesen	Gesingvej 38	6780 Skærbæk	74 75 19 59
RUM	Peter Jones	Ålekrogen 18	8800 Viborg	86 61 30 02
Runemasters	Tobias Jonch	Nygaardsterresseme 298 A	3520 Farum	42 95 74 02
Sdr. Omme RSK	Jan Hvidberg Jensen	Nørager 21	7260 Sdr. Omme	
SEK	Frank Oddersborg	Ultoftevej 12	5892 Gudbjerg	62 25 27 20
Semper Ardens	Hans Peter Hartsteen	Gothersgade 105, 4, st/th.	1123 København K	33 32 38 84
Silmarillion	Holger V. Bjerre	Korskærvej 4, st. mf.	7000 Fredericia	
Skjoldborgen	Jane Holst Mogensen	Spøbjerg 16, 2 - 7	8220 Brabrand	86 24 73 86
SKROLL	Rune Madsen	Holkvej 2, Bolling	6900 Skjern	
Skt. Georgs RSF	Pelle Thygesen	Lille Ladegårdsvej 6	4180 Sorø	57 82 07 32
Spenstrup Rollespilsklub	Lasse Christensen	Bindeleddet 31	8981 Spentrup	86 47 71 92
STS	Søren Fisker	Otto Ruds Vej 323	5220 Odense SO	66 15 77 81
Støvring Rollespilsklub	Anders Jensen	Grandgårdsvej 158	9530 Støvring	98 37 25 95
Sydals RSF	Jens Jakob Primdal	Hyldestub 27	6470 Sydals	
The Fellowship	Frederik Berg Olsen	Æblehaven 7	3720 Åkirkeby	56 97 50 53
TMM	Jean S. Christensen	Grandisvej 2, Vester Hassing	9310 Vodskov	98 25 68 07
TRC - Taastrup RC	Morten Rønne	Spaden B4, 1.tv.	2630 Taastrup	43 71 19 67
TRoA	Karsten Rasmussen	Dronningensgade 36, 2.tv.	9400 Nørresundby	98 17 80 42
Udfordrene	Brian Nørgaard	Illumørvej 6	5700 Svendborg	62 21 72 88
UKENDT	Johan Danielsen	Granly 29, Ø. Vedsted	6760 Ribe	75 42 07 39

NYE PÅ

BOLLER SUPPEN

De store kongresser kan godt pakke sammen og lægge ideerne om "størst er bedst" på hylden.

Danske spiltræf går en ny tid i møde, hvor kvalitet, mangfoldighed og totaloplevelse går forud for kvantitet, "blokpolitik" og små gyldne pingviner.

Pentacon 95 viser vejen.

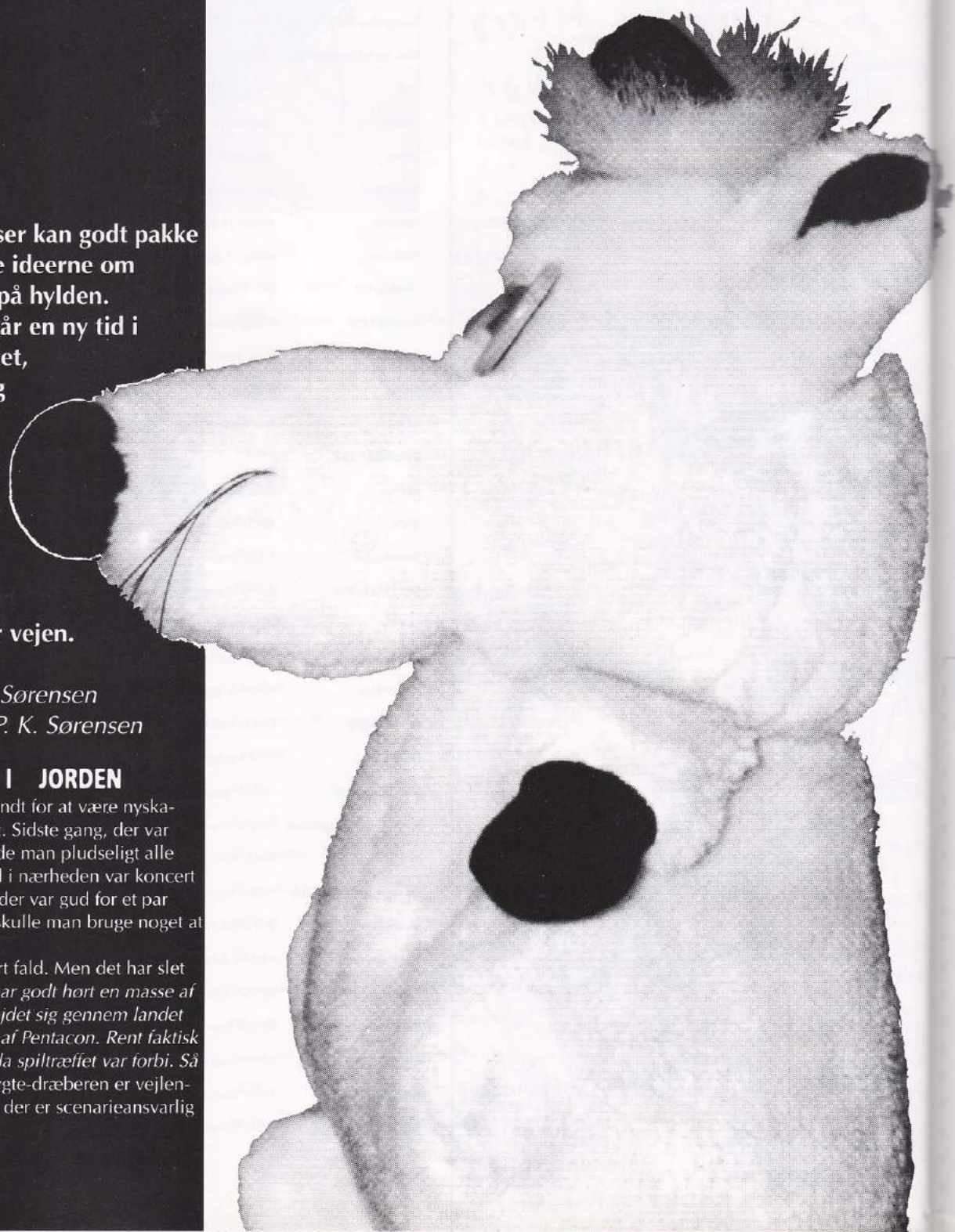
Af Mads Andreas Sørensen

Foto af Christian P. K. Sørensen

RYGTE MANES I JORDEN

Pentacon er ikke just kendt for at være nyskabende og velorganiseret. Sidste gang, der var spiltræf i Billund, mistede man pludseligt alle stolene, fordi der et sted i nærheden var koncert med Povl Kjøller (ham, der var gud for et par sæsoner siden), og her skulle man bruge noget at sidde på.

Sådan går rygtet i hvert fald. Men det har slet ikke noget på sig. "Jeg har godt hørt en masse af de skrøner, der har arbejdet sig gennem landet om Kjølbers overtagelse af Pentacon. Rent faktisk kom Povl Kjøller først, da spiltræffet var forbi. Så det betød ingenting". Rygte-dræberen er vejlesen Balder Asmussen, der er scenarieansvarlig på årets Pentacon..



Om små tyve dage forsvinder Kirkebakkeskolen i Vejle fra Jordens overflade. Ikke at det gør ret meget. På det tidspunkt er der alligevel ingen, der vil savne den, eftersom både elever og lærere har efterårsferie. Og når de vender tilbage, skal den nok være på plads igen. Det har bortførerne skrevet under på.

Hvor skolen slår sit fundament, vil man i stedet finde en næsten naturtro gengivelse af en østeuropæisk storby, som den så ud i 1200-tallet. Og her vil der blive spillet rollespil, som der aldrig før er blevet spillet rollespil på et dansk spiltræf.

BLOKPOLITIK ER YT OGSÅ PÅ SPILTRÆF

En af de ting, der bliver anderledes i forhold til hidtige spiltræf, er tidspunkterne for scenariernes afvikling. Der er nemlig ingen. Eller det vil sige, der er ingen, før hver enkelt spillemester beslutter, der skal spilles. Umiddelbart lyder det som kaos, men det er afprøvet i Sverige, hvor det var en stor succes. **Arrangør Steffen Lerke** mener ikke, det bliver noget problem:

"Vi har brug af vide, hvor mange spillemestre vi har til rådighed. Det er det hele. Så lader vi dem bestemme, hvornår de vil køre scenariene - uafhængigt af hinanden. På den måde kan spillemestrene give hinanden tips i scenariene, så man kan lære af hinandens fejl", siger han.

En anden fordel ved at droppe blokkene er tiden. *"Det sker ofte på almindelige spiltræf, at man ikke når at spille et scenarie færdigt, eller at spillemesteren pacer spillerne gennem nogle af scenerne, for at overholde tiden. Alligevel går mange spiltræf meget op i at overholde den her blokpolitik. Vi ser mere end én fordel i at droppe den, og i stedet bruge tid og kræfter på noget helt andet",* fortæller Steffen.

COWBOYBUKSER OG LÆDERJAKKER ER KEEDELIGT

Der er mildest talt ikke så lidt andet Pentacon-arrangørerne har brugt fornævnte tid og kræfter på. De har ikke slået sig til tåls med at være nyskabende på et område. Når nu de havde slået brødet op, kunne de jo lige så godt anskaffe sig et par ekstra ovne. Eller på mere nutidigt dansk: med undtagelse af scenariene er alt nyt på Pentacon 95.

Hovedideen er, at hele stedet skal forestille en middelalderby, hvor træffets deltagere vader rundt. I den by foregår der noget, som live-klubben Semper Ardens fra København står bagefter. I praksis kommer det til at foregå således, at deltagerne ved indgangen får tildelt en rolle, der passer til det kostume, de møder op i. Har man ikke noget kostume, får man en lille rolle.

"Det er meningen, at live-eventyret skal bringe deltagerne tættere på hinanden", fortæller **arrangør Balder Asmussen**. "På andre spiltræf snakker man kun med dem, man kender i forvejen og dem, man lige skal spille et scenarie med i en af blokkene. Her bliver alle blandet sammen i aktiviteterne".

FYSISKE AKTIVITETER BVADR

Der er også noget for dem, der gerne vil have teori, ligesom der er tilbud til de rastløse og de knapt så modige rollespillere.

"Når man bare sidder og spiller i fire dage, bestiller man ikke ret meget. Man får brug for at dyrke noget fysisk. Det er nok ret svært at svært lokke rollespillere ud på en løbetur, så derfor har vi inviteret en stuntman til at give et lille kursus. Det skal nok få et par af selv de sløveste op af stolene".

"Vi har også inviteret en filminstruktør og en klovn. Man ser så tit, at der ud af seks spillere kun er én, der har selvilliden til virkelig at rollespille. De andre sidder lidt for sig selv og forsøger at spille med. Det kræver mod at spille med. Så det tænkte vi, at lidt klovneri måske kunne levere", fortæller Balder.

DE SIDSTE IDEALISTER ELLER DE FØRSTE

Alle disse ting koster naturligvis penge. Men pengene er det mindste problem for Pentacon, der ikke er profit-orienteret. Overskuddet fra tidligere Pentaconer går nemlig altid videre til næste års arrangement.

"Formålet for os er at skabe en god oplevelse for folk. Det er rent faktisk ikke for at tjene penge. Men vi kunne aldrig gennemføre spiltræffet, hvis det ikke var fordi vi havde fået etableret et samarbejde på kryds og tværs af landet. Der kommer en del genbrugsscenerier. Til gengæld er det kvalitetsvarer og ikke den omgang discount, man ofte ser andre steder", siger Balder.

GRATIS FOR TØSERNE

Der er kun plads til 200 deltagere på årets Pentacon. Alligevel viger arrangørerne ikke tilbage for at invitere alle landets piger gratis indendøre. At der på årets Pentacon bliver udvist den allerstørste disrespekt for Ligestillingsrådets bestræbelser, har vagt nogen forargelse i den danske rollespilsværden. Alle principper om lige rettigheder bliver brudt, når man den 19. oktober åbner dørene for deltagerne. Fyrene kommer til at slippe et beløb svarende til 40 danske kroner, mens pigerne kun skal smile sødt og vinke lidt med øjenvipperne.

Hovedkoordinator Michael Paulsen (MP) lægger ikke en gang skjul på, at den drastiske prisforskel kun tjener ét ulødigt formål: At lokke pigerne til. *"Et spiltræf er bemærkelsesværdigt, hvis 5% af deltagerne er piger",* siger han. *"Hvis vi kunne vælte billedet ved at der kom 40 - 50 piger på vores spiltræf, ville det være rigtig godt".* Hvad alle de piger skulle bruges til udtaler hovedkoordinatoren sig ikke om. Det hænger måske sammen med, at der blandt de 50 første tilmeldinger kun befinder sig fem piger.

BUDGETTET HOLDER

Men selv om det utopiske skulle ske, at pigerne overtager Pentacon 95, vil det ikke skade træffets budget. Ikke mindre end 40.000 kroner har man kunnet skrabbe sammen til træffets afvikling.

"Nogle af de penge får vi aldrig at se", forklarer MP. *"En del af dem er ren underskudsdekning i tilfælde af, at det skulle gå galt. Og så er en del af dem sponsorpenge fra Bog & Idé, som er æremærkede til trykkeriet".*

Resten af de mange penge kommer fra de arrangerende klubbers (Pentagram i Billund og lacta est Alea i Vejle) egne pengebeholdninger. Og så selvfølgelig fra de mandlige deltagere, som man - trods den grove forskelsbehandling - regner med kommer.

DELTAGERNES EGET SPILTRÆF

Pengene går trods alt ikke op i røg. MP fremhæver, at de mange grunker bliver brugt på det bedste, der er på markedet. *"Alle, der har en idé, kan give den videre til os. Så vil vi forsøge at føre den ud i livet. Det her er deltagerne eget spiltræf. Det er bare et spørgsmål om, at de fortæller os, hvordan de vil have det",* siger han.

En af idéerne har været at få Kulturminister Jytte Hilden i egen støjende person til at åbne det officielle arrangement. Denne hører uden omsvøb til de mest eksperimenterende af slagsen. Men det mener MP også, der skal være plads til. Ellers bliver der ikke noget spiltræf: *"Vi eksperimenterer for at prøve nye former af. Men det har også noget at gøre med, at det skal være sjovt for os, at lave træffet. Ingen gider arrangere det samme kedelige spiltræf fire gange i træk".*

Noget for enhver smag



Danmarks mestledeste



- Tegneserier
- Rolle & brætspil
- Maling & figurer
- Computerspil
- Fantasybøger
- Filmblade

COMIX
Gråbødrepassagen 12
5000 Odense C
Tlf. 66 11 36 58

COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf. 62 22 36 58

RAGE



The Werewolf: The Apocalypse Trading Card Game

Nyt kortspil fra
WhiteWolf Game Studio

Uhyggeligt flot og meget barsk
kampspil!

Only the strongest can survive...
Only the greatest can conquer.

Fra kr. **1595**



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



Bog & idé Postordre	Postbox 1054	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
E-mail:	bobooks@aix1.danadata.dk		
Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Rødovre Centrum 116	2610 Rødovre	Tlf. 31 41 04 85
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	Kongegade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Amager Bog & idé	Amager Centret 103	2300 København S	Tlf. 31 54 36 66
ClemensBro Bog & idé	Åboulevarden 50	8000 Århus C	Tlf. 86 13 39 55
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Nytorv Bog & idé	Nytorv 1	9000 Ålborg	Tlf. 98 11 66 11

KAZOOM!



KAZOOM CON!!!

I Oktober vil der blive afholdt opvisningsspil i Necromunda. Alle kan deltage, så kig forbi. I November starter KAZOOM CON!, vores årligt tilbagevendende Warhammer Fantasy Battle-turnering, og der er sidste frist for tilmelding 1. November. Tilmeldingsfolder med husregler kan afhentes fra 1. Oktober. Foruden spektakulære præmier og stor hæder, vil der være præmier til bedst maledede hold. Forøvrigt er det i Oktober, at Homelands-udvidelsen til Magic: The Gathering udkommer. Dan kø nu!!!

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

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

MA-TO: 11-17³⁰ • FR: 11-19 • LØ: 10-15

FØNIX ANMELDELSER. DE NYESTE PRODUKTER SAT UNDER LUPPEN. INGEN TRICKS.

anmeldelser

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

Derskal på den kraftigste undersireges at... en de to anmeldelse... MGS & CPKS... redaktionen som... ansvarlig for de... anmeldelse, da... hold helt og holdent... den specielle anmeldelse egen reaktion.

LÆS: Vi... enige i... ge anmeldere... heller ikke at...

TEDDY KRISTIANSEN

I dette nummer af Fønix er vi stolte af at kunne præsentere en lydtest af måske Danmarks bedste tegner på den unge Teddy Kristiansen (og det skyldes på ingen måde, at vi ikke har haft tid til at skrive noget fornuftigt. På spejlsiderne) Flømmet følger et par af hans fantastiske illustrationer fra et nummer af en af de mest inspirerende tegneserier nogensinde, The Sandman.

Alle billeder er © DC Comics, Neil Gaiman og Teddy Kristiansen 1995.

HE GAVE IT WORDS OF APPROVAL IN RETURN, AND IT BLSHED BLACK WITH PLEASURE.



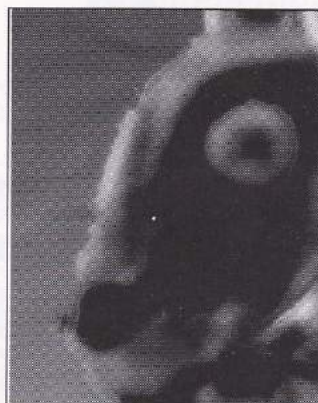
ROBO-RALLY

NYT BRÆTSPIL!

Wizards of the Coast.

Box, 300 kr.

Anmeldt af Sanne Pedersen



PROJEKT A-KO

NYT Rollespil.

Af Jimmy Mah og Gene Marcil.

Ianus Publications/ Dream Pod 9.

126 sider, 250 kr.

Anmeldt af Kenneth Hvilsom

Roborally er ikke nogen nyhed, men et sørgeligt oversat brædtspil fra WotC. (Ja, de kan faktisk andet end at trykke Magic) Vi bliver hensat til Fabriksgulvets verden.

Som spiller skal man lede sin lille hjælpeløse robot-ven igennem den rute, der er lagt. Man får 9 manøremuligheder og blandt dem skal man vælge 5, der fører robotten sikkert i den rigtige retning. En fejlberedning og bot'en er prisgivet brædtets fælder. Gear drejer, lasere skyder, og før du ved af det, falder bot'en i et hul eller ryger ud over kanten. Nok har man mulighed for at downloade en ny bot, men det har sine omkostninger. Og der er kun et begrænset antal chancer.

Som om gulvets farer ikke var nok, så er der også alle de andre bot'er. I løbet er hver bot sig selv nærmest, og kan den komme afsted med at skyde, skubbe eller blokere en af de andre, griber den straks chancen. Jo flere skader, jo mere humper bot'en afsted. Man får færre manøremuligheder og i yderste konsekvens sætter registre sig fast, så man er tvunget til at gentage manøvrer om og om igen.

Spillet er lækkert, "bly"-figurer til at flytte med, 6 plader til fri kombination af spilarealet. Man varierer selv spillet ved at lave pladsbegrænsninger, programmering på tid etc. Spilvejledning forklarer ikke kun spillet, men giver også et stemningsbillede og psykologisk profil af hver bot. Man får hurtigt sin yndling og kampe blandt spillerne er forekommet.

Et godt køb i udsalgstider. Men vær for guds skyld sikker på, at du kan kende forskel på højre og venstre.

Anmeldereksemplarer leveret af WotC



Anmeldereksemplarer leveret af Ianus Publ.





BUTTERY WHOLE-SOMNESS

Udvidelse til HÖL
Af Daniel Thron,
Todd Shaughnessy
og Chris Elliott.
White Wolf Inc.
???? sider, 100 kr.

Anmeldt af
Rasmus Rasmussen

Endelig. Langt om længe ser det første HÖL supplement dagens lys. BW indeholder bl.a. regler for character creation og sidekicks.

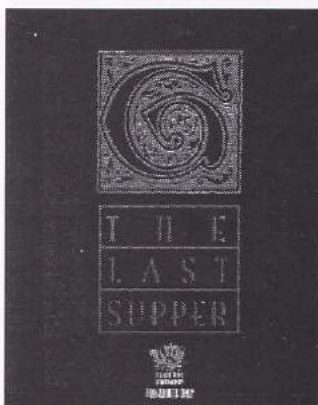
Ligesom grundbogen er Butterly Wholesomeness skrevet i hånden, og den er om muligt endnu mere ulæselig. Bogen er fyldt med fnidret skrift, slang og selvopfundne forkortelser, der til tider gør bogen irriterende at læse. Til gengæld er teksten morsom, hvis du kan tyde den.

Bogen lægger ud med et system, der giver dig mulighed for at lave tilfældige spilpersoner. Med tilfældig mener jeg, at du ikke skal gøre dig nogen tanker om baggrund osv. før du går i gang. Det eneste man skal er at vælge et totem, og så gå videre til at slå på en masse tabeller. Det lyder kedeligt, men det er det ikke! Som du slår din vej igennem tabelhelvede, havner du de mærkværdigste steder. Hvad siger du til tabeller med overskrifter som **Generally Bad Choices**, **Pressed Ham** eller **Parental Misunderstanding?**

Formålet med alle disse tabeller er at give spilpersonen en slags forhistorie. Undervejs kan du samle evner, træning og specielle ting og dimser op (F.eks. **Guds pung**). Så har vi også en bunke nye evner. Og de holder standarden fra grundbogen. Her findes bl.a. vi **New Shoes For Daddy**, **Fun With Bugs** og andre. Navnene siger en del, og jeg siger ikke mere. Regler for sidekicks er en god idé - desværre er sidekicks på HOL som regel ikke værd at samle på. Men de kan bruges som kanonføde, og så er de ikke særlig dyre i drift. Våben og udstyr er jeg personligt ligeglad med. Dog vil jeg indrømme at udstyret er underholdende læsning, der også fortæller lidt om det totalt skæve univers som er HOL. Til sidst i bogen finder vi så det reelle baggrundsstof. Der står lidt om kulter (fra **Salisbury Scouts** til **The Clown College**), og det er godt.

Og som en bonus, følger der en anden lille ting med. Vi taler om liverollespillet **Freebase**. Det er det ultimative livespil, hvor du spiller en person i den virkelige verden. Reglerne fortæller om hvordan du kan kaste magi (tage stoffer) og være den vilde cleric (læs: pusher). **Freebase er stærk læsning, og indeholder afsnit der burde X-rates for alle under 21.** En charmerende detalje er den udbredte brug af ting som Alignments og Levels of Experience. Lyder det bekendt? Alt i alt er bogen en god opfølger til HOL, og Freebase er prikken over i'et. Køb det, læs det, spil det. Nu!

Anmeldereksemplar leveret af White Wolf Inc.



THE LAST SUPPER

Vampire scenarie.
Af Daniel
Greenberg m.fl.
Black Dog
Game Factory.
88 sider, 150 kr.

Anmeldt af
**Peter C. G.
Jensen**

White Wolf's "Adults Only"-gren, **Black Dog**, har kastet sig frådende over Vampire: the Masquerade. Black Dog-konceptet bygger på at kunne udforske de mørkeste sider af fantasien. At kunne skabe rollespilsprodukter, der tør være kontroversielle - der tør tage en risiko. Kort sagt: et Black Dog-produkt behøver ikke være pop.

Og så skal jeg sgu' ellers love for, at **Vampire** har fået en saltvandsindsprøjtning ved at komme under kærlig behandling af Black Dog-linien. For første gang, siden jeg engang i tidernes morgen (hvem kan huske noget om tiden før dengang - og er det overhovedet vigtigt?) stod med Vampire-bogens 1. ed. i hånden, har jeg følt hårene rejse sig fra isse til fodsål. **The Last Supper**, som er første del af en forsat kronike - **The Giovanni Chronicles** - tager sin begyndelse i den mørkeste europæiske middelalder, en tid under inkquisitionens åg, og lægger lige præcis op til en vampire-stemning, som vor mor lavede den.

I utallige anmeldelser og diskussioner har jeg givet White Wolf det glatte lag for at lade et brilliant og stemningsmættet spil forstene i politik og intriger - i ligegyldigheder og misrøgt af en genial idé. Derfor tør jeg knap nok tro mine egne øjne, når jeg ser, hvad der er lagt op til i "The Giovanni Chronicles". En kronike, der med udgangspunkt i middelalderen, vil føre spillerne op igennem tiderne op til det 20. århundrede som væsentlige aktører i en fortælling af episke proportioner. YES!

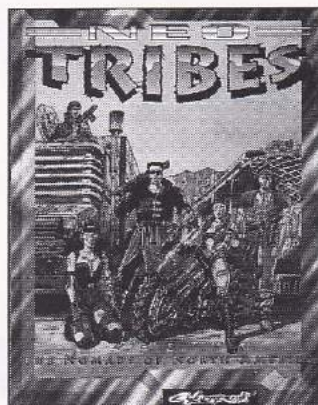
Der er ellers ikke så meget konkret at sige om "The Last Supper". Spillerne starter som uskyldige mennesker, der som ofre for skæbnens lumske luner, havner som offerlam for en sammensværgelse af indflydelsesrige vampyrer, der er i færd med at spinde et nedrigt rænkespil. De bliver direkte inddraget i skabelsen af Giovanni-klanen og i en forbrydelse, hvis dyndinger kommer til at bølge helt ind i nutiden. Naturligvis har scenariet enkelte skønhedsfejl, men jeg synes det kommer flot uden om den kendte WW-børnesygdom: plots, der er strukturerede som en trespolet rød motorvej. Men lige en advarsel - det kræver helvedes meget af både Storyteller og spillere!

Anmeldereksemplar leveret af White Wolf Inc.



HE WALKED THROUGH THE LOVE FIELDS, AND FROM THERE HE WALKED ON INTO NIGHTMARE.

HE GAVE IT WORDS OF APPROVAL IN RETURN, AND IT BLSHED BLACK WITH PLEASURE.



NEO TRIBES

Cyberpunk 2020-supplement!

R. Talsorian Games.

96sider, 108 kr.

Anmeldt af
Thomas
Bregnegaard

Den amerikanske drøm og identitet, når den er værst, starter og slutter med den ensomme cowboy. Alene på sin hest mod resten af en uforstående og brutal verden i jagten på en udefinerbar drøm om frihed. Tilsæt hertil den sorteste amerikanske samvittighed - de evigt undertrykte amerikanere. Denne kombination vil give dig **Neo Tribes**. Hesten er udskiftet med motorcykel og truck. Seksløberen, winchesteren samt buen og pilene har ligeledes gennemgået 150 års udvikling, og er blevet til en **Calico 9 mm Assault Pistol** og en **Generic 7.62 mm Bolt Action Rifle**. Men ellers er resten der. Krigsmalingen, stammeidentiteten, de store ensomme vidder og den ene mand (=gruppen af spillere) mod uretfærdigheden og magtkapitalen.

Umiddelbart må jeg indrømme, at **western-cyberpunk** ikke ligefrem er min definition på god søndagsunderholdning omkring det kaffestænkede bord med terningerne i hånden. Når jeg hører ordet cyberpunk, tænker jeg straks på overbefolkede, beskidte storbyer, som er evigt henlagt i et regnfyldt tussmørke uden dag og nat - uden sol og måne. Jeg tænker på mennesker, hvis personlighed svinder bort mellem fingrene på dem, for at blive erstattet med bio-chipsens hvide støj.

Men skulle netop DU tænde på Harley Davidson-maskiner, tatoverede piger og læderklædte, langskæggede fyre med shot guns [og hvem gør ikke det? - Mich.] er dette supplement helt sikkert noget for dig. Og i al min forbeholdenhed skal jeg dog også indrømme, at Neo Tribes er godt gennemarbejdet. Her er alt man behøver til at skabe både sin egen nomadekarakter eller -stamme. Her er metervis af baggrundsmateriale, og lister over nyt spændende udstyr og voldsomme våben (og sidstnævnte faktor appellerer vel til alle cyberpunkfanatikere). Samtidig indeholder Neo Tribes også et scenarie til din egen kampagne. Det er ikke ligefrem stor kunst, men giver til gengæld en god introduktion til nomadestilen for karakterer, der har opholdt sig for længe i storbyen med al dens komfort (vand i hanerne, fortove,

MacDonalds og den slags). Nu får de chancen for at opleve blod, sved og støv.

Layout'et halter desværre for R. Talsorians ellers så professionelle folk (igen, fristes man til at sige). Siderne alene formår ikke at bibringe en cyberpunkstemning. Nok er siderne kaldt **Datascreens**, og indeholder knapper forneden til at klikke sig frem og tilbage mellem informationerne. Men illustrationerne er der alt for langt imellem. Og de få der er, er kedelige og sterile. Man fornemmer ikke rigtigt landevejens støv og den bagende ørken sol.

Supplementets styrke ligger derimod i, at det holder hvad det lover. Alle informationerne er der, og det samfund man har søgt at beskrive er overbevisende. Forfatterne har haft en god fornemmelse for lige netop de små detaljer, der skal til for at gøre en fantasiverden overbevisende. Bl.a. har han husket at nævne schweizerkniven som det mest nødvendige stykke værktøj



for nomade-karakterer, og som alle NPC'ere per definition bærer rundt på - "Having the right tool can mean the difference between life and death".

Så alt i alt er Neo Tribes prisen værd. Som spilleleder kan du her få det værktøj, som du skal bruge til at bibringe din cyberpunkkampagne et **country & western-feel**. Og hvis du sætter en Johnny Cash-plade på i baggrunden, kan man nok få et par gode spilledage ud af det.

Anmeldereksemplar leveret af R. Talsorian





THE DARK STRYDER CAMPAIGN

Star Wars-supplement.
Af Peter Schweighofer.
West End Games.
192 sider, 300 kr.

Anmeldt af
Christian P.K. Sørensen

Fire år efter **Return of the Jedi** fortsætter kampen mod resterne af Imperiet. En lille task-force er blevet sendt til den fjerne **Kathol-sektor** for at vælte tyrannen **Moff Sarne**. Under kampen opdager rebellerne særlige genstande - **Darkstryder teknologi**. Moff Sarne undslipper med sin flåde, men når at slette alle data-banker. Rebellerne begynder på bar bund. Ingen hyperspace ruter, ingen data om kolonier, ingen information om Moff Sarne's militære baser - alt er væk! Den ny Republik kan ikke undvære ret mange ressourcer, men trods alt bliver en broget skare af frivillige skrabet sammen til at tage jagten op på Sarne, og på den mystiske Darkstryder teknologi han bringer med sig. Med hjælp fra tidligere fanger, defekterede Imperialske officerer og tvivlsomme kontakter, sætter rebellerne ud i en ramponeret **Correliansk Corvette**, the Farstar, på et eventyr der vil tage dem gennem Kathol sektoren og til dele af galaxen der aldrig er blevet udforsket. Det er ikke alle der vil vende tilbage.

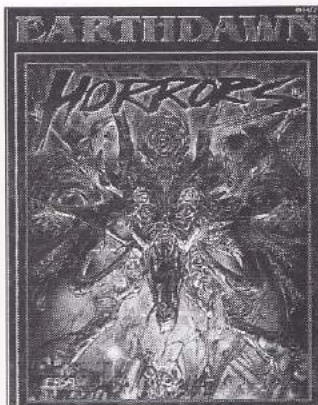
Darkstryder kampagnesættet er det mest ambitiøse Star Wars supplement West End Games endnu har udgivet. Med udgangspunkt i en novelle af **Timothy Zahn**, har de slået så stort et brød op, at det bliver interessant at se, om de formår at bage det. Det tyder alt nu på at de gør.

Kampagnen er centreret omkring skibet "the Farstar" og de folk der bemander det. Kampagnens mål og stemning beskrives som "realistisk heroisk". Dette betyder at selvom det selvfølgelig stadig er den lette SW-ånd, der ligger til grund for det hele, er kampagnen mørkere og ondere. Forfatterne lægger op til at hver spiller udstyres med tre personer, ikke mindst fordi der er risiko for dødsfald, men også for at give spillerne indsigt i kampagnens forskellige aspekter. Finurligheden ligger i, at én person er selvskabt, én er fra de meniges rækker og den sidste er officer.

Alle 6 eventyr der følger med, er nøje bundet sammen, men tillader dog alligevel nemt at stikke egne eventyr ind. De er alle bygget op omkring the Farstar's besætning, deres intriger og mål, og ikke mindst deres fjender. Dette giver mulighed for en meget høj grad af personlig involvering, og med den mystiske Darkstryder ting tilføjet, bliver det meget spændende at ses hvor historien bevæger sig hen.

Rammerne er sat, og jeg glæder mig usigeligt til at fylde dem ud. The saga continues...

Anmeldereksemplar leveret af West End Games



HORRORS

Earthdawn-supplement.
Af Robin Laws, mfl
FASA Corp.
108 sider, 180 kr.

Anmeldt af
Martin S. Winther

For første gang siden grundbogen sætter Fasa **Horrors** under lup i **Earthdawn-universet**.

Hovedsageligt beskæftiger bogen sig med de navngivne **Horrors** som **The Artificer**. Derudover er der informationer om mindre farlige **horrors**, hvis man altså kan tale om det, kendt som **Minor Horrors**. Til slut indeholder **Horrors** en række regler der har indflydelse på mødet med **Horrors**.

Det er et utrolig farverigt udpluk FASA har beskrevet blandt de navngivne **Horrors**. En af mine personlige favoritter er blandt andet **Chantrel's Horror**; et uvæsen der, i sin forfølgelse af sine ofre, skader venner og familie, fremfor ofret selv. En anden **Horror** af samme skuffe er **The Giftbringer**, der gavmildt deler gaver ud til en hel landsby; hver enkelt landsbybo får en gave - dog altid en gave en anden landsbybo gerne ville have. Derefter oppisker den en stemning af uro og mistro, der til sidst får byboerne til at slå indbyrdes for at få fat i gaverne. Derudover beskrives måske en af de vigtigste **Horrors**; nemlig **Verjigorm**. I et mere end et 10.000-årigt korstog har **Verjigorm** forsøgt at udslutte alle drager, for at erstatte dem med en ny race der skal medvirke til en transformation af hele den kendte verden. Dette skaber en horisont hvor **Horrors** bliver mere end bare sanseløst hærgende væsener, men også skabninger med planer og intriger.

Alle **Horrors** bliver først beskrevet i vanlig **Earthdawnstil** af vidner eller ofre. Derefter for man alle tilhørende stats og til slut forsøger bogen at sætte **Horrors** i forbindelse med et eller flere scenarier. Dette er dog den eneste ting **Horrors** ikke gør ordentligt. Det er som om også forfatterne har været overvældet af al den fantasi og mystik hver enkelt **Horror** repræsenterer; i hvert fald så bliver forsøget på at lave et tie-in til forskellige scenarier ynkeligt og banalt.

Resten af bogen beskriver de lidt mere håndgribelige **Minor Horrors**. Igen har FASA lagt hjernen i blød for komme op med nogle virkelige specielle monstre, men i modsætning til de originale **Horrors** minder **Minor Horrors** blot om et opkog af en AD&D monster manual. Effektivt skrevet, men uden originalitet. Og igen mangler man perspektiver til at sætte uvæserne ind i kampagnerne. Bogen er og bliver dog et must for de dedikerede **Earthdawn** fans. Hver enkelt **Horror** har så meget stil at man vil kunne opbygge en hel kampagne omkring et sådant væsen.

Anmeldereksemplar leveret af FASA Corp.



HE GAVE IT WORDS OF APPROVAL IN RETURN, AND IT BLUSHED BLACK WITH PLEASURE.

HE WALKED THROUGH THE LOVE FIELDS, AND FROM THERE HE WALKED ON INTO NIGHTMARE.



CHANGE- LING

NYT rollespil i
Storyteller-serien.

Af Mark
Rein-Hagen, Sam
Chupp, m.fl.
White Wolf.
292 sider, 250 kr.

Anmeldt af
Peter C. G.
Jensen

Never, Never Grow up... Anything is possible - if you believe!

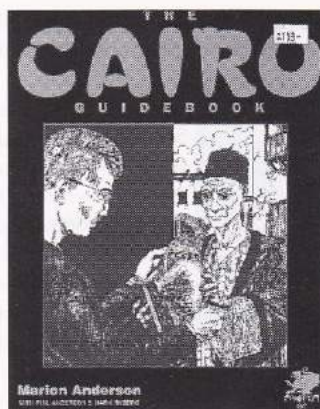
Min absolut første tanke, da jeg så Changeling-bogen var, at den lignede en filur-is. Eftersom jeg faktisk er meget glad for lyse farver og sodavandsis, fik det jo dette nye spil til at tage sig yderst imødekommende og appetitvækkende ud. Og jeg skal ellers love for at jeg fik mine forventninger indfriet.

Changeling er lavet i fuldt farvetryk og bliver dermed utroligt læsevenligt. Det er bestemt også meningen, for dette er så afgjort White Wolfs "lyse" spil nr. 1. I modsætning til især **Wraith**, men også de andre mere eller mindre dystre og dommedagsprofeterende spil i Storyteller-serien, er Changeling, som er det femte spil i rækken og dermed kronen på værket, et venligt og optimistisk spil. Denne anmeldelse er ikke lang nok til at dække alle dets temaer og berøringsflader, men hele spillet læner sig op af en stemning af barnlig åbenhed og fantasi. Det er et episk fantasi-spil iscenesat i moderne rammer. På overbevisende vis lykkes det for White Wolf at få den rå og trøstesløse verden - **the Gothic Punk World of Darkness** - til at rumme skjulte kongeriger, riddere og romantisk kærlighed, en særlig fe-magi (til samme formål kan købes særdeles farverige "Cantrip-cards" i enhver velassorteret spilbutik - de er nærmest uundværlige), det tabte land Arcadia, drabelige kampe, overnaturlige væsner i alle afskygninger, legender og myter, den sagnospundne Høj-Konge David og ikke mindst menneskets fortabte drømme, som er det materiale det hele er gjort af. Meget imponerende, må jeg sige. Dog er det ikke spillets væsentligste force.

Det absolut bedste ved Changeling er faktisk den livslyst og optimisme, der, trods visse dystre elementer, er fremtrædende i spillet. Det giver nemlig det hele en eller anden form for mening og formål. Det gør spillet spilbart! Man får lyst til at spille det - og det kan lade sig gøre. Reglerne er skåret efter det gamle storyteller-koncept, men der er sparet på dem. Det hele er simpelt og lige til at gå til.

Hold kæft, White Wolf kan jo stadigvæk. Det er rart.. Changeling er det sidste i rækken. Jeg venter spændt på det, der følger!

Anmeldereksemplar leveret af White Wolf Inc.



CAIRO SOURCE- BOOK

Call of Cthulhu
supplement!

Af Marion
Anderson.
Chaosium Inc.
190 sider, 170 kr.

Anmeldt af
Martin S.
Winther

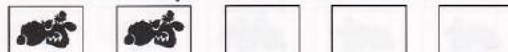
Grundigt, må være den betegnelse der passer bedst på Chaosiums seneste supplement. Læsere kan fordybe sig i ekstremt mange informationer. Og som titlen betegner beskriver så omhandler guiden, Cairo, i 1920ernes Ægypten.

Bogen er opdelt i 5 afsnit. Første afsnit giver inspiration til og forklarer hvordan opdagere skal komme fra U.S.A. eller Europa til Ægypten, hvadenten de rejser med skib, fly eller tog. Man får også korte beskrivelser af Port Said og Aleksandria, hvis nu man skulle komme igennem dem på vejen til Cairo. Næste afsnit er en kort introduktion af Cairo; her kan man finde transportpriser, leveomkostninger, et detaljeret bykort samt en hotelguide. Næste afsnit beskriver Cairens seværdigheder. Her er en sand syndflod af informationer om byen samt flere kort, der både kan fungere som baggrund og udgangspunkt for scenarier i Cairo. Her kommer bogen for første gang for alvor ind på Cthulhu-mytos.

Næste afsnit beskriver de mange spændende steder man kan besøge, hvis man rejser fra Cairo. Det spænder fra Gaza-pyramiderne til Luxorgravpladsen og Kongedalen. Her begynder bogen for alvor at blive interessant, med mange referencer til kendt og ukendt Cthulhu-mytos. Derefter beskriver bogen kendte personligheder i Ægyptens, nomadestammer, hemmelige sekter, magi samt Ægyptens forskellige Guder. Til slut opstilles en tidslinie for spændende begivenheder i Ægypten fra 3000 f.v.t. til 1920ernes Cairo.

I alle afsnit af bogen finder man mange små **Scenario Hooks**, der sætter relevante informationer i sammenhæng med et eller flere scenarier. Så alt i alt er der rigtigt meget valuta for pengene, på papiret i hvert fald. Alligevel er det som om, når man læser bogen, at den ikke rigtigt fænger. Bevares, forfatteren har lagt et stort arbejde i bogen, men blandt andet så virker alle referencer til Cthulhu-mytos søgte og rutineagtige. Som om de enkelte sekter eller personer lige skulle have et eller andet mystisk ved sig. Med andre ord får man en hel masse informationer, man ikke rigtigt kan bruge til noget. Stemningen bliver mere som en halvkedelig historietime end som et grufuldts horror-scenarie i pharorernes land.

Anmeldereksemplar leveret af Chaosium Inc.



HE WALKED THROUGH THE
LOVE FIELDS, AND FROM
THERE HE WALKED ON INTO
NIGHTMARE.

HE GAVE IT WORDS OF APPROVAL
IN RETURN, AND IT BLUSHED
BLACK WITH PLEASURE.



MISKATONIC UNIVERSITY

Call of Cthulhu-supplement.
Af Sandy Antunes.
Chaosium.
75 sider, 110 kr.

Anmeldt af
Paul Hartvigson

Chaosium er et rollespilsfirma, der bruger latinske valgsprog. Man må derfor forvente en vis akademisk standard for dette værk, der beskriver det arketyperiske provinsuniversitet med sine stolte traditioner og lærde særlinge. Miskatonic University (MU) befinder sig lidt i sin egen verden, og det er lykkeligvis nemt at bruge bogen.

Bortset fra et par fyldestgørende sider om sære bøger, er Cthulhu-mytologien holdt til diskrete (men hyppige) antydninger. Det indbyder til en afslappet kampagne med stor vægt på tilbagevendende bipersoner. Det kræver så spilpersoner, der også affekterer en civiliseret adfærd.

MU virker levende, fordi hårde fakta og generelle oplysninger bliver godt underbygget med referencer til lokale særheder og bipersoner. Disse virker brugbare, hvad enten de blot beskrives på et par linier, eller optræder med "stats".

Et meget nyttigt afsnit er gennemgangen af alle fag på universitetet, med detaljer om instituttets stemning og rygte, samt bipersoner der kan tjene som faglige eksperter. Akademisk rivalisering er også beskrevet, såvel som studenterlivet - fra roklub over cafeer og studenterblad til besynderlige selskaber med hemmelige ritualer.

Det jeg mest savner i MU er stemningsskaben - de illustrationer. Det er op til Kyperen at udmale de vildvinsbeklædte murstensbygninger, der huser de kloge hoveder. Derudover er kapitlet om universitetets tidligste historie skåret væk, og enkelte afsnit er lovligt korte - særligt det med 13 scenarie-ideer. På den anden side vil ca. halvdelen af alle Call-eventyr kunne anvendes med MU.

Som en sidste bonus er der inkluderet 4-5 sider med visitkort og studie kort til at bruge som handouts. Her har Chaosium valgt brugbarhed fremfor fuldstændighed. Det er et godt valg: det nødvendige kan nemlig ikke undværes.

MU er en nyttig baggrundsbog til at skabe sammenhæng i kampagnen - her er steder "tingene" kan ske, og folk de kan gå ud over. Kyperen får et væld af den slags oplysninger og sammenhænge, som det kan være svært at improvisere på stående fod. Og som al god videnskab bygger den på tillid til læserens intelligens, og inspirerer ham til at arbejde videre selv.

MU er grundig, brugbar, overkommelig og inspirerende - det er ikke noget pragtværk til sofabordet, men gedigent baggrundsmateriale til prisen.

Anmeldereksemplare leveret af Chaosium Inc.



VAN RICHTEN'S GUIDE TO FIENDS

AD&D-Ravenloft supplement.
Af Teeouwynn.
TSR Lmt.
96 sider, 130 kr.

Anmeldt af
Martin S. Winther

I rækken af Van Richtens' Guides to Ravenloft er man nu nået til væsnerne kendt som Fiends. Fiends er væsner fra de andre Planer, der i søgen efter magt, sygelige lyster eller andet er trængt igennem tågerne til det fortryllede Ravenloft. Deres ondskab er så magtfuld at deres blotte tilstedeværelse korrumperer flere kvadratkilometer. Guiden er en velskrevet og temmelig omfangsrig affære, skrevet i den typiske Guide stil med en hel masse referencer til tidligere Guides eller kendte personer i Ravenloft universet.

Første afsnit handler om hvordan en Fiend kommer til Ravenloft. Dette kapitel har mange referencer til Planescape, da alle Fiends oprindeligt hører hjemme her. Denne del af bogen er meget teoretisk og temmelig udvedkommende for hvordan man ellers bruger Fiends i sin kampagne. Men selvfølgelig passer i det ind i den Pseudovidenskabe stemning som Guiden er bygget op af. Andet afsnit handler om de umådelige kræfter de enkelte Fiends kan have, og det er ikke så få. Ingen af de magtfulde evner er knyttet til nogle bestemte væsner og dette afsnit fungerer primært som inspiration og regelsæt til spillederen. Tredje afsnit handler hovedsageligt om den særlige tilknytning Fiends har til det land de kontrollerer og de kræfter de kan opnå. Igen er dette afsnit ganske inspirerende. Fjerde afsnit handler om hvordan eventyrverdenen reagerer på Fiends tilstedeværelse. Her omtales både de kulter der opstår til tilbedelse af uvæsnerne, samt hvordan dagligdagen ændrer sig for almindelige mennesker der kommer i kontakt med Fiends. Femte afsnit handler om nogle konkrete Fiends man kan møde. Dette er dog al for kort, og beskriver kun få Fiends. Sidste afsnit handler om hvordan man bekæmper Fiends, med magi og med våben.

Van Richtens Guide lever op til sit gode rygte og leverer varen. Man får ikke mange eksemplare på væsnerne, men materiale nok til at skabe nogle selv.

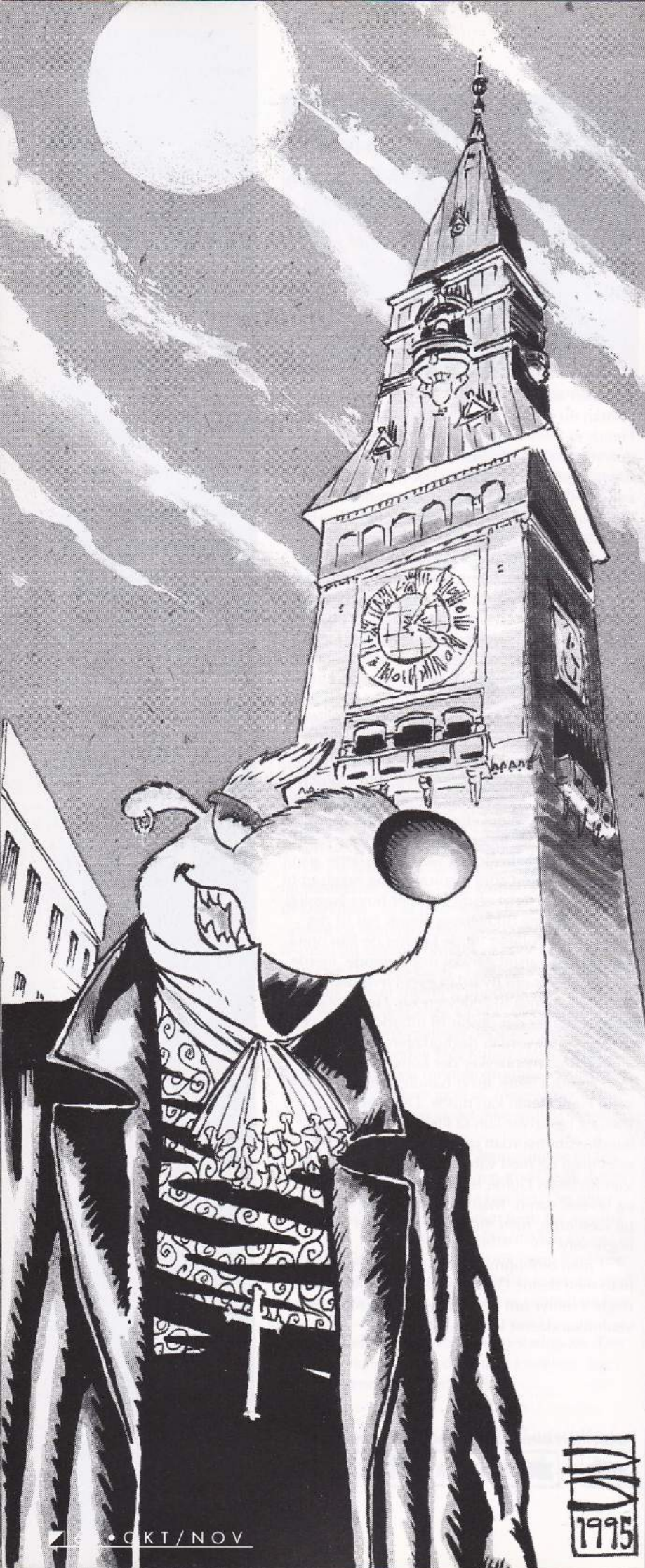
Er man blot opmærksom på dette, så kan man med denne Guide skabe nogler væsner og nogle eventyr om dem, der giver hærdede Ravenloftkarakterer kamp til strejen.

Anmeldereksemplare leveret af TSR Lmt.



HE GAVE IT WORDS OF APPROVAL
HE RETURNED, AND IT BLUSHED
BLACK WITH PLEASURE.

HE WALKED THROUGH THE
LOVE FIELDS, AND FROM
THERE HE WALKED ON INTO
NIGHTMARE.



I nattens mulm
og mørke, steder
ganske øde...

Kan man pille
næse, og stygge
monstre møde!

Og taber du lyset,
traver i blinde og
ej kan klare mere,

Fanger de dig
og tvinger dig
til at abonnere...

SÅDAN GØR DU

- Gå ned på posthuset og indbetal **150 kr.** på giro-konto **164-4793** (Phoenix v/Christian P.K. Sørensen, Vodroffsvej 21, 4. th., 1900 Frederiksberg C).
- Skriv dit eget **navn** og **adresse** (evt også telefonnr) under indbetaler.
- I rubrikken "Meddelelser vedr. betalingen" skriver du hvilket nummer af Fønix du vil starte med.

**DANMARKS STØRSTE SPILLEBUTIK
DAG TIL DAG
POSTORDRESALG TIL HELE LANDET**

KOMPLET PRISLISTE OVER

MAGIC
The Gathering



FARAO'S CIGARER

**TEGNESERIER: KLOSTERSTRÆDE 20 & 22, 1157 KØBENHAVN K.
SPIL & FIGURER: SKINDERGÅDE 27, 1159 KØBENHAVN K.
TELEFON: 333 222 11 TELEFAX: 331 435 34 POSTGIRO: 0 458 260**