

ROLLESPILSMAGASINET

# FØNIX

Nr. 11 · 2. årgang · December/Januar · 1995 · Kr. 35



## VAMPIRE: THE ETERNAL STRUGGLE

Blodet er stadig friskt



## ONDE DRØMME

Et eventyr i  
mareridtets verden

### AD&D

Verdens mest populære rollespil. Kæmpe udvalg i både grundbøger og eventyr.

### Magic the Gathering

Blandt verdens bedste ifølge MENSA.

### Battletech

Set på Childrens Channel. Nu med danske regler.

### Warhammer

Du kan udkæmpe gigantiske slag med dine venner, ved hjælp af vores mange figurer.

**Figurer og maling**  
Fra verdens bedste producenter!

# FANTASIENS VERDEN, STARTER HOS BOG&IDÉ!

### StarWars

Mød Luke Skywalker og hans far.

### Shadowrun

Oplev verden - og internettet - ÅR 2050!  
Du kommer ikke til at kede dig!

### Priser

Bog&idé har over 120 butikker og importerer derfor direkte fra hele verden!  
Til bedre priser!

### Romaner

Bl.a. fra TSR. De fleste Dragonlance og Forgotten Realms romaner til kun **59,-** pr. stk.  
**3 for 99,-**



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



Bog & idé Postordre  
Bog & idé  
Bog & idé  
Bog & idé  
Bog & idé  
Bog & idé  
Amager Bog & idé  
ClemensBro Bog & idé  
Flensborg Bog & idé  
L. K. Bog & idé  
Nytovr Bog & idé

Postbox 1054  
Lyngby Storcenter 54  
Rødovre Centrum 116  
Vestergade 59-61  
Rådhusstorvet  
Kongengade 33  
Amager Centret 103  
Åboulevarden 50  
Stændertorvet 4  
Sct. Mathias Marked 202  
Nytovr 1

2800 Lyngby  
2800 Lyngby  
2610 Rødovre  
5100 Odense C  
7100 Vejle  
6700 Esbjerg  
2300 København S  
8000 Århus C  
4000 Roskilde  
8800 Viborg  
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. 86 62 77 62  
Tlf. 98 11 66 11

**NYHED!**

Du kan kontakte Bog&idé via Internettet! E-mail: bobooks@aix1.danadafa.dk

# [leder]



## SMÅ OG NUTTEDE LYSERØDE KANINER

har ikke ret meget med denne leder at gøre. Naturligvis kan vi alle sammen føle trang til at blive behandlet som små kaniner - kærligt, blødt og nænsomt, men her på Fønix er det Rotten, der styrer, så den slags blødsødenhed er der ikke meget af. Vi er for grove, mener nogle af læserne. Det er ikke sjovt at blive svinet til i brevkassen. I øvrigt heller ikke at Fønix råber 'nørd' efter alle dem, som ikke er lige så seje, som vi synes, vi selv er...! - Jamen, er det virkeligt sådan det er? Det synes jeg egentlig ikke. Mens jeg grubler lidt over det, kommer så den hårdeste af alle kommentarer: "Fønix taler ned til deres læsere!!!"

Man beskylder os for at være arrogante. Man beskylder os for at være bedrevidende. Man beskylder os for at hetze såkaldte 'nørder' og for at forfordle vores venner. Overfor disse beskyldninger kan jeg kun kommentere, at visse mennesker åbenbart læser Fønix, som fan-den læser Biblen. På Fønix vil vi kun vedkende os én arrogance. Det er den arrogance, at vi tillader os at have en vision! Den er meget simpel, og den går ud på følgende: Der skal være et kvalitets-tidsskrift om rollespil på dansk. Vi føler selv, at vi gør et ganske hæderligt forsøg på at producere sådant et tidsskrift. Det betyder ikke, at det ikke kan blive bedre. For det kan altid blive bedre. Specielt hvis læserne vil hjælpe os med konstruktiv kritik. Men vi forbeholder os retten til at afstikke retninger og holdninger. Og det er, efter vores bedste overbevisning, ikke at tale ned til sine læsere. Det er faktisk det stik modsatte. Udover at tillade os at have en vision, tillader vi os nemlig også at have nogle holdninger til hvordan rollespil skal være. Fx. foretrækker vi i overvejende grad at arbejde med scenarier og artikler, hvor vægten lægges på historien og genren frem for på systemet i sig selv. Vi har nogle meninger om, hvordan man spiller bedre rollespil, og vi føler at vi ikke alene har en ret til at præsentere disse holdninger for vores læsere. Vi betragter det simpelthen som en pligt. På den måde, føler vi, taler vi nemlig ikke ned til vores læsere. Tværtimod behandler vi dem som ligestillede, kompetente mennesker, der selv har holdninger og også er i stand til at tage stilling til andres. Det er ærlig snak, synes vi. Hvis ikke vi turde sige, det vi mener, så ville vi hverken kunne tage os selv eller læserne alvorligt. På Fønix er det absolut første prioritet, at vi tager læserne alvorligt. Vi betragter jer læsere, som værende intelligente mennesker, udstyret med både kritisk og humoristisk sans. Derfor tør vi godt råbe 'nørd' og skrive, at Palle Schmidt er teenage-idol. For vi regner nemlig med at I er i stand til at skille skæg fra snot og se, hvornår vi joker, og hvornår vi er seriøse.

Fønix er læsernes blad, men det er også vores blad. I modsætning til hvad nogen måske tror, så er der ikke én af os, der tjener så meget som en rød reje ved at være med i Fønix. Hvis man vil være rig, så skal man ikke lave rollespilsblad. Vi laver det fordi vi synes det er sjovt. Og for at det skal kunne blive ved med at være det, så må selv vores mest seriøse arbejde kunne foregå med et glimt i øjet og et smil på læben. Så til alle jer, der bare vil gå rundt og være sure, kan jeg ligesom Rotten kun sige én ting: "Fåååårk!"

Peter C. G. Jensen

### UDGIVER

Firmaet Phoenix  
ISSN: 0909-007X

### ANSV. REDAKTØR

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

Tlf/Fax: 3122 3852

E-mail: fonix@dbk.dk

WWW Homepage: www.agora.dk/fonix/

### CHEFREDAKTØR

Merlin Mann

### REDAKTION

Christian P.K. Sørensen, Lars Kroll, Mette Finderup, Palle Schmidt, Peter D. Olsen, Rasmus Rasmussen, Søs Uth, Lars Andersen, Peter C.G. Jensen, Mads A. Sørensen, Sanne Pedersen, Martin Stachowski, Kristoffer Apollo, Brian Rasmussen

### LAYOUT

Morten Holm, Thomas Berger, Kolbak & Koch

### TEGNERE

Jesper Ejsing, Niels Bach, Palle Schmidt, Caspar Vang, Kim Lykke, Rune L. Christensen

### FOTOGRAFER

Kolbak & Koch, Peter C.G. Jensen

### ANMELDERE

Brian Rasmussen, Merlin Mann, Peter C.G. Jensen, Christian P.K. Sørensen, Mette Finderup, Sanne Pedersen,

### FORSIDE

Angus McBride

### TAK TIL

Joakim og Alex-pigen, Sylvia Der Boven, Jill M. Lucas, Keith Winkler, Lisa Pondsmith, Hal Mangold, Charlie Krank, Schar Niebling, Paul Brown, Scott Haring, Bill Olmesdale, Dana Blakenship, Charles Ryan, David Landers, Carsten Egedal, Mads Parsum, Oliver, Seven Eleven, Master Fatman, Karl Stekker, EMF, Linda fra Århus, Asger, Traci Lords og Gud (ham har vi allerede takket, red.)

### ANDEN INFORMATION

Eftertryk, citat, eller anden fotografisk gengivelse kun ved udtrykkelig kildeangivelse og dato.

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

### ABONNEMENT (SE SIDE 48)

Kr. 150 for 6 numre

Biblioteker og foreninger

Kr. 200 for 6 numre

"There can be only one!"

## SPECIALITETER

### 08 **Vampire - The Eternal Struggle**

et smugkig ved Brian Rasmussen. I starten var krigen blot hellig. De kaldte den 'Jyhad'. Nu er den trådt over i evigheden - men har den ændret sig? Er den blevet skarpere, vildere, mere nådesløs? Er der mere blod tilbage i Vampire - the trading card game...

### 10 **Inkquisitionen kommer til byen**

af Rasmus Elkjær. Heksejægere, advokater for Gud, bekæmpere af Satan - mænd af guddommeligt ondskabsfuld magt. Du har hørt alle rygterne, men for første gang kommer inkquisitionen til din by! Her er den sande beretning...

### 14 **Messe for et tilfælde**

af Christian PK Sørensen. Richard Garfield, stormtrop per, Ronni og en masse Magic - altsammen på verdens største spilmesse i Essen. Hør billederne - læs pladen og se bogen!

### 22 **Galleri Ronni**

den ultimative hyldelse til hele Danmarks porno-rotte! I anledning af julen (øhm...) har Ronni siddet model for vore tegnere - helt uden tøj på!

### 26 **Warhammer Fantasy Roleplay**

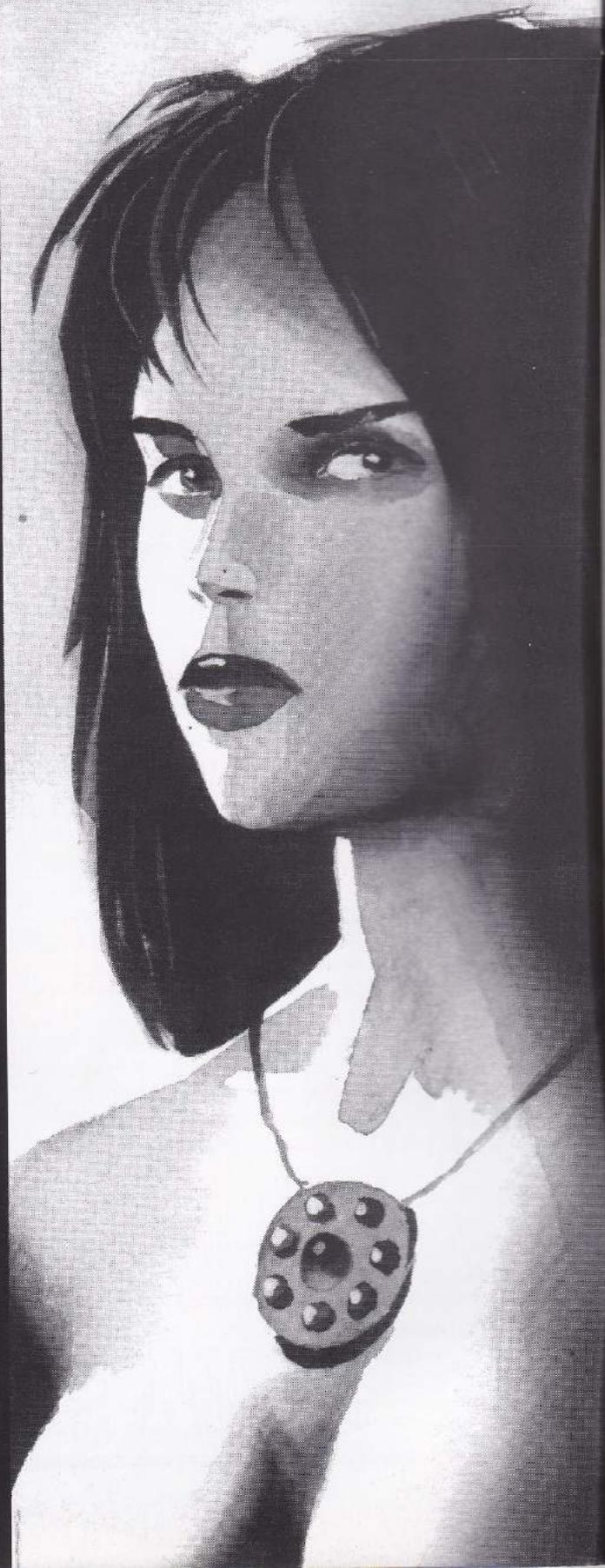
anmeldt af Thomas Bregnegaard. Klassikeren er endelig tilbage i ny og måske bedre form?

### 50 **Regnskabets Time**

ved Merlin Mann. Hermed resultatet af vores læserundersøgelse i Fønix #8.

### 52 **Copenhagen By Night - Natkanalen**

redigeret af Paul Hartvigson. Fønix følger op på succesen fra sidste nummer. Programmet for natte-ravne er igen i luften. Kan det være rigtigt, at december i Københavns byder på en ægte blodsuger-cabaret? Hvad er virkeligt og hvad er bare skygger - i Nattens København?!



# hold ]



## SCENARIER

### Få Dem På Krogen 24

en ny serie i Fønix! Specielt til spillere. Her kan du hente inspiration, plots og vilde idéer til dine forventningsfulde spillere. Vi giver dig krogeren - men du skal selv binde snøren. Desuden en stor KONKURRENCE - indsend din egen bedste "krog", og vind vilde præmier!

### Onde Drømme 32

et dystert Fantasy-eventyr af Peter Dyring-Olsen. Vinter... Mørke.. En virkelighed man ikke kan stole på. Hvilken forbandelse er det, der har sænket sig over det lille len i det høje nord? Hvorfor har de sidste syv år kun bragt hungersnød, krig og troldtøj? Hvad gør man når eneste værste fjende, er fjenden i een selv?

## FASTE SPALTER

### Nyheder 06

### Spiltræf-anmeldelser 18

redigeret af Kristoffer Apollo. De største spiloplevelser og de mest forrykte fadæser. Uden tanke for helbredet opsøger vi dem alle - og fortæller jer om det

### Brevkassen 28

ved Rasmus Rasmussen. R'n'R [a•ända•]: (eng) 1: (fork.) Rock 'n' Roll, ungdommelig musikart; 2: (fork.) Rasmus og Ronni, brevkassebestyrere i større dansk rollespilsblad.

### Fønix på Nettet 42

surfs up, dude! Fønix ræser afsted på informations motorvejen - Ayrton Senna sucks!

### Centralen 44

ved Mette Finderup og Kristoffer Apollo. Endnu engang alt hvad den spillelystne dansker behøver at vide i Kongreskalenderen, Kort om Kort og Rygtespalten.

### Anmeldelser 58

# HVIS LORT VAR GULD...

Så var magic-spillerne rige...

Men nu skal de kristne sgu' også til at spille kort!

Og alle Star Wars flipperne og Obi-wanna-be'erne med...

Kun i Japan ser de skævt (...) til magic, men der har de jo også streg-koder!

Nyheder redigeret af  
Christian P. K. Sørensen.

Tokyo-korrespondent:  
Kasper Nørholm-san.

Tak til Jens Hougaard

## RYD FORSIDEN! KUREN MOD MAGIC ER FUNDET!

I Japan har man opfundet kuren mod Magic: The Gathering. Ifølge utrolige kilder kan japanske forældre tilfredsstillende deres poders eventyrlyst med noget så eksotisk som Ariel Ultra, sushi på dåse eller måske Libresse Invisible.

Men, hvad er det, der har fået lille Møgunge-San til at lægge Magic-kortene på hylden? Svaret er stregkoder! Magic er simpelthen ikke stærkt nok længere; Møgunge-San er blevet stregkode-junkie.

Møgunge-Sans tragiske skæbne blev beseglet, da nogle smarte individer m/k opfandt et lille apparat til at scanne stregkoder med. Med den i sin besiddelse kan man udkæmpe store episke voldsscener i fremmede verdener, hvor Lord of the Pit betragtes som den ideelle babysitter og Black Lotus bruges til at fri til sin udkårne med.

Fremgangsmåden er uhyre simpel: 1. Skaf en masse stregkoder. 2. Scan dem med din scanner (surprise!). Og vupt! Du er nu udstyret med stats'ne til din nye smærge-psyko-volds-orc-demon-slayer-dræber-kanon, og skulle hermed være klar til at drage ud at slå ihjel på helt nye måder...

Men herhjemme? Tjah...herhjemme er spillet for nylig blevet trukket tilbage af Aldi grundet svigtende salgstal. Verden er en sjov en.



ISBN 0-7869-0272-8



ISBN 156504-951-05



US EDITION

## KORS I R...

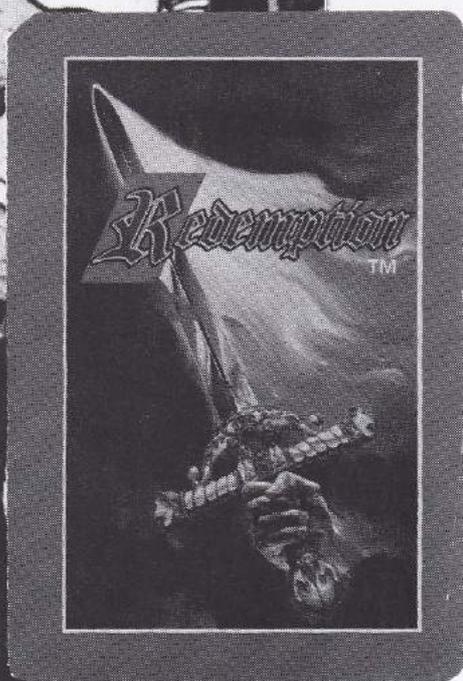
På den nyligt overståede spilmesse i Essen, blev der omdelt gratis kort til det nye spil: Redemption. Ved første blik så det skam mægtig fint ud, men granskede man det nærmere opdagede man følgende tekst:

"And he arose, and did eat and drink, and went in the strength of that meat forty days and forty nights unto the Horeb the mount of God."  
I Kings 19:8

Kortets navn er "Angel Food" og det er del af et nyt, kristent kortspil, der utvivlsomt er sponsoreret af diverse vaskerier (hjernevaskerier...). Vi håber at kunne bringe en anmeldelse af dette opbyggelige spil i et kommende nummer. Stay tuned...

## DILLER-DRAGER...

Ronnis popularitet er ved at antage monstrøse proportioner. "Man ka' sgu' dårligt gå på gaden i fred, efterhånden!", udtaler den kendte rotte. I en københavnske spilbutik (den med "dragen med diller" - undskyld: "dillen der drager"...), kan man for tiden se et selvgjort (men velgjort) Magic-kort påklippet vores allesammens favoritrotte. Vi går ud fra, at der er tale om et særligt power-agtigt super kort, som får alle Mox'er og Black Lotus'er til at gå hjem og skamme sig. I øvrigt vil vi meget gerne høre fra kreatøren, her på redaktionen, så ring eller skriv endelig.



**PARENTAL  
ADVISORY  
EXPLICIT LYRICS**  
828 5991

## STAR WARS

Decipher Games' længe ventede Star Wars-kortspil ser nu endelig ud til at være på vej. Den første uge i Januar skulle det ramme gaden; måske lidt før. På spilmesse i Essen talte vi med Matt Mariani, om hvad der ser ud til at blive et sikkert hit. Billederne bliver taget direkte fra råfilmen og scannet ind på computer. Her bliver de rensset og gjort skarpere. Det tager 24 timer per billede og "Deciphers tegnestue ligner noget fra NASA, med mere end tyve computere i gang hele tiden", som Matt sagde. Han havde kun nogle reklameskilte fremme, men efter lidt snak kunne han ikke lade være med at hive en mappe frem, og DET var sager!

Det viste sig at være kopier af de ufærdige originaler, og der er tale om scener men normalt aldrig ser som still-billeder. Ved hjælp af computerne har Decipher formået at zoome ind på oversete detaljer og gøre dem helt skarpe. Det er kræse for kendere!

Hvert kort er bygget op af flere dele; et navn der beskriver billedet, et tekststykke der beskriver personen/stedet/genstanden i Star Wars universet (skrevet af West End Games - det garanterer for continuity), spilteknisk info og selvfølgelig et billede. Hvad angår det spiltekniske, ville Matt kun afsløre at spillet består af et Lightside-deck og et Darkside-deck og der spilles to runder hvor man bytter side i anden runde.

I første omgang kommer grundstøttet til Januar, men siden kommer der 3 udvidelser (en for hver film) og en fjerde udvidelse over "Shadows of the Empire"-projektet som afgjort vil sætte sit præg på '96. Læs mere om Shadows of the Empire i næste nummer - det bliver helt sikkert ikke kedeligt.



## MERE MAGIC!

Fønix har fra pålidelige kilder fået nys om, at et officielt forbud mod Magic: The Gathering har set dagens lys.

På den ganske almindelige danske folkeskole, Kulsviærskolen i Hillerød, Nordsjælland har man nemlig set sig nødsaget til at udstede et forbud mod det populære spil, fordi de ældre elever narrer kortene fra de yngre.

Det vides ikke om Kulsviærskolen er den første skole, der har taget så drastiske metoder i brug mod Magic-feberen eller om, der er tale om en trend i tidens pædagogik. Dette vil tiden formodentlig vise.



## TILLYKKE!

Fra Fønix-redaktionen vil vi gerne ønske Joakim og Alex tillykke med brylluppet. På vegne af alle der læser Fønix håber vi alt går godt for dem og sender dem en æske chokolade og et eksemplar af AD&D: Oriental Adventures. Godt gået, Jokke - hun er da sød!

# UDØDELIGHED

## Udødelighedens Ulidelige Lethed

*Fønix har set nærmere på den nye reviderede udgave af Jyhad - Vampire: The Eternal Struggle.*

Af Brian Rasmussen

Alle billeder copyright  
Wizards of the Coast



Der er sket meget siden den dag, Jyhad første gang så dagens lys. Det var det første alternativ til mega-succesen Magic, så forventningerne var høje. Jyhad satsede på en anden spillestil end sin forgænger. Allerede fra starten var spillet beregnet for flere personer. Samtidigt lagde man op til mere langvarige strategiske kampe i håb om at fange noget af stemningen fra Vampire rollespillet. I mine øjne lykkedes dette til fulde. Reglerne er fint balancerede, der er mange muligheder for at udforske forskellige strategier og spillet har atmosfære!

Men ikke alle var tilfredse. Jyhad var for svært at lære, det solgte ikke godt nok - i hvert fald ikke hvis man havde regnet med, at det skulle overgå Magic, og navnet vækkede uønskede associationer. Derfor blev det annonceret, at Jyhad ikke længere skulle hedde Jyhad, men Vampire: The Eternal Struggle (V:TES). Det ville desværre også betyde, at kortene ville ændre udseende. Som om dette ikke var nok, annoncerede man også, at V:TES ville få nye regler. På trods af garantier om kompatibilitet skabte denne nyhed furore blandt Jyhad spillere verden over. I flere måneder verserede der på internettet en debat, hvor det var tydeligt, at Wizards of the Coast (WotC) ville træde mange over tærerne ved at gennemføre disse forslag. Ikke desto mindre valgte de at stå ved deres beslutninger.

V:TES udkommer i løbet af vinteren og for at knække de stædige Jyhad-fans, kommer der også en udvidelse - Dark Sovereigns - som kun kommer til V:TES. Derudover kommer der en ny pocket guide - Darkness Unveiled - til V:TES. Fønix har fået fat i en preview udgave af reglerne til V:TES, og jeg vil i denne artikel se på, om der er kommet et bedre resultat ud af alle anstrengelserne.

### REGLERNE

Der er to væsentlige ændringer i selve udformningen af reglerne. For det første er der gjort

meget ud af at gøre reglerne let forståelige, og der er mange eksempler, der illustrerer de forskellige facetter af spillet. Sproget er let, og alle væsentlige begreber er forklarede klart og tydeligt. Til tider er tonen dog næsten belærende, og desværre medfører den pædagogiske fremstilling, at reglerne visse steder er lidt tvetydige.

Regelbogen er delt op i tre afsnit. Først præsenteres de generelle elementer af spillet. Herefter følger selve reglerne først i en basis udgave og derefter i en avanceret udgave. Det gør det let for nye spillere at sætte sig ind i basisspillet. Desværre er det lavet sådan, at de avancerede regler kun forklarer forskelle fra basisspillet, så de kan ikke læses selvstændigt. Denne spredning af reglerne gør det sværere at få afklaret uenigheder under spillet, fordi man tvinges til at checke flere steder. Det er naturligvis ikke noget, der er unikt for V:TES - letlæste regler er dårlige referencer og referenceorienterede regler er svære at læse. Surt!

Det andet punkt, hvor V:TES adskiller sig fra Jyhad, er mængden af Vampire-materiale. Regelbogen er nu fyldt med hentydninger til rollespillet, og eksemplerne er gennemsyrede med Vampire-snak så de mest af alt ligner rollespilsseksempler. Jeg ved ikke, hvad jeg skal synes om dette træk. Bevares, det skaber bedre stemning, men jeg synes at denne forcerede sammenhæng med rollespillet er lidt uinteressant.

Denne del af bogen nævner også, at den annoncerede udvidelse vil indeholde vampyrer fra Ravnos og Giovanni klanerne. Ydermere hentyder den, at der senere vil komme en udvidelse med Followers of Set og Assamite klanerne.

### DE BASALE REGLER

Når man nu kan få alt fra mayonnaise til software i light udgaver, hvorfor så ikke også trade card games? Det er svært for mig at sige noget positivt om dette





“slanke produkt”. Når man er vant til Jyhad reglerne, som måske er lidt svære at forstå i starten, men til gengæld hænger godt sammen, er det svært at acceptere denne maltraktering. WoTC har brutalt hugget kæmpe stykker af reglerne væk for at gøre spillet simpelt. Resultatet er et usammenhængende spil, der muligvis er lettere at forstå, men er det sjovt at spille?

I basisspillet er der en stor del af de eksisterende kort, der ikke kan bruges. Nærmere bestemt kan kort med et eller flere af følgende begreber ikke anvendes; intercept, maneuver, additional strike, press, Torpor, diablerie, paralyze, ante, aggravated damage, “only usable at long rang” og “not usable in the first round”. Som om dette ikke er nok, råder reglerne en til at se bort fra alle kort, man ikke forstår!

Efter denne grovsortering må spillet siges at være blevet en hel del simplere. Desværre har jeg nu også ret svært ved at se, hvorfor man skulle vælge at spille Tremere, når man ikke kan bruge press, Brujah og Toreador når man ikke kan bruge additional strikes, eller Gangrel når man ikke længere har aggravated damage. I mine øjne giver basisreglerne et let spil på bekostning af balancen.

Basisreglerne fortsætter med at pille spillet fra hinanden, og der er slet ikke plads i denne artikel til at gå i detalje med alle ændringerne, så jeg vil kun gennemgå de mest radikale.

I basisspillet anvender man slet ikke unique begrebet, som efter min mening er en de væsentlige årsager til, at spillet har så god en balance. Der er simpelthen for mange kort, der er alt for seje uden denne begrænsning. Men det ser man altså bort fra her.

For at gøre det lettere har man også beskåret stealth/intercept konceptet betragteligt. Således er bleed nu den eneste action, der kan stoppes. Man har fjernet alle intercept kort, men beholdt stealth kort. Så hvis man spiller bare et enkelt stealth kort på sin bleed, er den også ustoppelig!

Retainers har fået et lille mærkværdigt twist - de kan ikke længere dø! Fordi man ikke bruger ranged attacks (det eneste, der normalt kan ramme retainers) er disse blevet lige så u dødelige som deres herrer. Det er ved Gud ufrivilligt morsomt.

Sidst, men ikke mindst, har man fjernet hele Torpor-ideen. Det vil sige, at hvis en vampyr tager mere skade end hun kan tåle bliver hun simpelthen burned. Denne ændring er i mine øjne den mest harmløse. Det gør bare, at man skal passe en del mere på, når man er i kamp.

## DE AVANCEREDE REGLER

Efter at have læst basisreglerne, var jeg godt nok blevet træt. Tænk at WoTC i den grad har formået at ødelægge et genialt spil. Det var derfor med en vis skepsis, at jeg fortsatte til de avancerede regler. Til al held redder WoTC spillets ære her. De avancerede regler svarer med en enkelt undtagelse (der er ikke længere noget, som hedder paralyze) til reglerne i Jyhad. Reglerne er præsenteret en smule anderledes og nogle af de tvetydigheder, der var i Jyhad, er blevet rettet. Af pladshensyn vil jeg kun fremhæve nogle enkelte eksempler her.

Det er nu helt tydeligt, at dodge er et strike, uanset hvad kortet end siger. En anden detalje, der sikkert vil glæde mange, er at combat ends ikke “aflyser” modstanderens træk. Det vil sige, at man har mulighed for at reagere lidt mere fornuftigt mod kort som Majesty.

Som nævnt har WoTC valgt at fjerne paralyze begrebet fra V:TES, og det er egentligt meget rimeligt, eftersom konceptet ikke rigtig bidrog med noget særligt. Jeg tror, at begrebet var med i Jyhad, fordi det er et vigtigt element i Vampire rollespillet. Så for min skyld ingen alarm.

Til min store glæde har WoTC alligevel ikke ødelagt Jyhad - ups jeg mener Vampire: The Eternal Struggle.

## KONKLUSION

Formålet med at ændre Jyhad til V:TES var at skabe et spil, der var lettere og appellerede til flere. Basisspillet er meget enkelt og de fleste vil kunne lære det hurtigt, men jeg er ikke sikker på, at det vil appellere til flere (selv ikke med det politisk korrekte navn). Hvis folk kun når at spille med basisreglerne, tror jeg ikke, de vil synes særligt godt om spillet, og jeg har svært ved at se, hvad garvede spillere kan bruge basisreglerne til. Når man en gang har spillet med de “avancerede” regler (læs Jyhad), er det svært at skulle give afkald på alle de lækre detaljer, som gør spillet så spændende.

Mit råd til interesserede nye spillere er: Spring light udgaven over og gå direkte til den ægte vare. V:TES er stadigvæk et genialt spil, der fortjener mere opmærksomhed.

For os andre, der allerede har Jyhad, er der kun at håbe på, at det ikke kommer til at betyde noget, at man har både Jyhad og V:TES kort i sit deck. WoTC foreslår, at hvis dette bliver et problem, kan man bare trække fra bunden af sit deck. Jeg håber, de har ret.

# Inkvisitionen kommer til byen

af Rasmus Elkjær  
Illustreret af Niels Bach

## MIDDELALDERKIRKEN

Det måske mest karakteristiske træk ved middelalderens Europa var kirkens helt centrale og dominerende stilling i samfundet. Betydningen af kristendommen var enorm. Den gennemsnitlige samfundet såvel som middelaldermenneskets liv i alle led. Kirken ville ud-brede og højne den kristne moral og livsform, og alle skulle være med, adelsmanden såvel som bonden.

Men hvad nu hvis nogle ikke ville være med på vognen? Hvad nu hvis nogle valgte at tolke Bibelen, troen og livet på en helt anden måde og dermed anfægtede kirkens autoritet?

I middelalderen kunne man ikke bare melde sig ud af den katolske kirke og lade være med at betale sin kirkeskat eller tiende. Troen var ikke en privat sag. Man kunne i hvert tilfælde ikke melde sig ud uden at risikere at få inkvisitionen på nakken.

## INKVISITIONEN

Middelalderens inkvisitionen var en omrejsende undersøgelsesdomstol. Inkvisitorerne stod direkte under paven i autoritet, og deraf navnet; den Hellige Pavelige Inkvisition. Den enkelte inkvisitors magtbeføjelser var som følge heraf meget vidtrækkende, og han stod kun til ansvar overfor paven.

Før inkvisitorembedet blev oprettet, var hver biskop så at sige sit eget stifts inkvisitor. Det påhvilede den enkelte biskop at holde opsyn og forfølge kættere. Indsatsen overfor kætteri var derfor meget forskellig fra område til område, og fremgangsmåden var ikke fastlagt i detaljer. Inkvisitionen betød således en slags ensretning. Den gjorde det ikke lettere at være kætter, men den forhindrede vilkårlig og ofte brutal forfølgelse fra lokale fyrster og ophidsede lynchhobe. Men først og fremmest var inkvisitionen udtryk for kirkens ønske om kontrol.

Inkvisitionen var en slags sjælens domstol, og den udviklede også sin egen retsprocedure. F.eks. blev vidnernes navne ikke offentliggjort.

En anden opfindelse af inkvisitionen var Nådeperioden. I de 20-60 dage Nådeperioden varede, ville alle kættere, der frivilligt tilstod deres vrangtro og ugeringer, få inkvisitors hellige nåde og Guds uudgrundelige barmhjertighed at føle. De ville kun blive pålagt milde bodshandlinger og ikke de strengere. Hvis man følte sig urigtigt behandlet af inkvisitionen, var der kun een appelinstans og det var direkte til paven, der selvsagt sjældent ville omstøde sine egne folks afgørelser.

## INKVISITIONEN KOMMER TIL BYEN

Inkvisitionen står for mange som en af middelalderens mest grusomme og frygtindgydende frembringelser. Middelalderkirkens kyniske våben imod dens kritikere og fjender. Et magtfuldt middel til undertrykkelse og forfølgelse af afvigere fra den katolske lære og kirkens interesser i almindelighed, politiske og religiøse. Men hvordan foregik det egentlig når inkvisitionen kom til byen?

I det følgende forestiller vi os, at roadshowet har slået sig ned i et lille afsidesliggende bispeskift et sted i Sydfrankrig. Tiden er et sted omkring år 1300. Omvandrende kætterprædikanter er kommet til egnen, fordrevet af inkvisitionen i andre områder. I det følgende møder vi 4 personer der bliver involveret i inkvisitionens undersøgelser; Biskoppens skriver, inkvisitoren selv, en uheldig adelsmand og en kættersk bondeknold.

## KLERKEN

Rainaud var udmattet. Efter en lang dag og den halve aften ved pulten var hans øjne trætte og hans krop mat. Som skriver og klerk i biskoppens tjeneste, havde inkvisitionen komme betydet en masse besværligheder og endnu flere bekymringer for ham. Allerhelst så Rainaud, at inkvisitionen pakkede sammen og forsvandt. Men inkvisitionen var ikke nem at slippe af med. Tværtimod.

Inkvisitionen havde meldt sin ankomst blot 3 dage før inkvisitoren og hans folk kom anstigende. I brevet havde inkvisitoren beordret biskoppen til at indkalde til stormesse, hvor alle der mødte op ville modtage 20 dages aflad. Inkvisitoren havde holdt en 4 timers lang prædiken. Han havde talt strengt og dundrende om troen og påmindet alle om deres hellige pligt til at meddele den pavelige inkvisition alt, hvad de kendte til det djævelske kætteri. Alt, selv det mindste rygter, havde inkvisitoren indskærpet.

Messen var endt med at inkvisitoren havde indstiftet Nådeperioden. Nådeperioden var Herrens barmhjertigt udstrakte hånd til sine frafaldne sjæle, havde inkvisitoren forklaret. Han kunne sit kram, måtte Rainaud indrømme. Men han brød sig ikke om den hovne overlegenhed hvormed inkvisitoren hersede rundt med biskoppen, ham selv og de andre.

Den nidkære inkvisitor havde mere end antydnet, at han mente at biskoppen på det groveste havde forsømt at eksaminere og forfølge de helt åbenlyse tilfælde af kætteri, der i den seneste tid havde hjemsogt stiftet. Misrøgningen af stiftet kunne koste biskoppen hans embede, hvis





## KÆTTERE

Det dansk/tyske ord, kætter/Ketzer, kommer af kætterbevægelsen i Sydfrankrig, der hed Katharene. Nedkæmpelsen af denne bevægelse førte til de mest stortilede og voldsomme kætterforfølgelser i Albigensterkorstoget 1209-29.

## HÅNDBØGERNE

For at hjælpe og vejlede inkvisitoren i hans arbejde, skrev flere erfare og højt rangerende inkvisitorer inkvisitionsmanualer. Her kunne inkvisitorerne finde råd om udspørgningen af afhørte, beskrivelser af forskellige kættertysker, og formularer på indkaldelser til afhøring og afsigelse af domme, osv.

## DE GULE KORS

Inkvisitorerne kunne pålægge skyldige kættere, der ikke kom i fængsel, at gå med "de gule kors. Det var tegn på at man havde været i berøring med kætteriet. Det var en slags overtrækstrøje påsyet gule kors på brystet og ryggen. Man skulle dog ikke have den på om natten og hjemme i ens eget hus. Fængsel i kortere eller længere tid synes dog at have været den mest almindelige dom.

## DØDSDOMMEN

Kirkens folk måtte ikke smittes med blod. Dødsdommen bestod således i at inkvisitionen overlod den inkarnerede kætter til de verdslige myndigheder. Her var straffen for kætteri døden på bålet. Kun tilbagefaldne kættere kunne overlades til brænding. Dvs. kættere der mindst en gang før var blevet dømt for kætteri af inkvisitionen. Måske kun ca. 3-5% af processerne endte med denne sidste udvej for inkvisitionen. Kætteerne blev brændt for at der ikke skulle opstå kultdyrkelse af deres efterladenskaber, svarende til dyrkelsen af helgeners knogler og ejendele.

inkvisitoren var krakilsk nok. Eller i hvert tilfælde en irettesættelse fra højeste sted. Rainaud havde talt med den bekymrede biskop om det, og der var kun ét at gøre; De måtte vise inkvisitionen deres fulde samarbejdsvilje, hvilket i sidste ende inkluderede at biskoppen måtte deltage i afsigelsen af domme over de skyldige kættere. Mennesker hvoraf flere var biskoppens gamle støtter og venner.

## INKVISITOREN

Alvaro var tilfreds. Alt gik efter bogen. Selvfølgelig var han utilfreds med den lokale dovenkrop af en biskop. Hvis biskoppen modarbejdede ham, eller han viste sig svag i troen, ville Alvaro overveje en klage til paven. Men det kunne vente. Lige nu havde han nok at se til med afhøringerne.

Arbejdet som inkvisitor var ikke let. Men det var det fornemmeste arbejde Alvaro kunne forstille sig; At franarre Satan sjæle og vinde dem tilbage til Herren. Det krævede en speciel ildhu og særlige evner at være en dygtig inkvisitor. Ordenssans, nidkærhed, og frem for alt tålmodighed. Processerne kunne tage år og bevismaterialet samlede sig nogle gange kun langsomt. Den juridiske side af sagen havde han rådgivere til at varetage, og notarerne tog sig af det tidskrævende nedskrivningsarbejde. Alt blev nedskrevet, kopieret i 2 eksemplarer og arkiveret. Således havde Alvaro og inkvisitionen et enestående arkivmateriale til rådighed, hvilket var en forudsætning for inkvisitionens effektivitet. Han havde sågar hørt om kættere der blev dømt efter at et over 50 år gammelt notat blev fundet frem fra arkiverne. Efter Alvaros mening et godt eksempel på at orden og Guds retfærdighed sejrer i længden.

Han havde også andre hjælpere: 4 håndlangere som det var tilladt at bære våben, og et løst netværk af "Guds sporhunde", som han kaldte dem, folk der hjalp ham med at indsamle informationer om kættere.

Jo, alt i alt var Alvaro tilfreds. Det gjorde selvfølgelig ondt, når han engang imellem måtte overlade en særlig genstridig kætter til de verdslige myndigheder til brænding på bålet. Men det var nødvendigt. For nogle inkvisitorer var embedet en karrierevej. Et par stykker var endog endt som paver. Men Alvaro kæmpede for sagens skyld. Han kunne lide når han stod på den åndelige slagmark og kæmpede på Herrens retfærdige side, i den evige strid imod Djævelens formørkende kræfter.

## DEN ANKLAGEDE

Raymond de Fioux havde længe set det komme. Han havde forsøgt at tage alle mulige forholdsregler, men da inkvisitionen meldte sin ankomst vidste han, at han ikke ville kunne gå fri. Eller rettere sagt at hans fader, Guillaume de Foix, ikke kunne gå fri. Den Gamle havde uomtvisteligt været kætter, men nu var det Raymonds

problem. Et fatalt problem. Det faktum at gamle Guillaume for 9 år siden var sovet stille ind i Raymonds arme, forhindrede nemlig ikke inkvisitionen i at føre proces imod den gamle uforbederlige kætter.

Siden faderen var afgået ved døden, havde Raymond gjort hvad han kunne for at bevise sin sande katolske tro. Som en middelstor herremand i området havde han haft midler til at skænke kirken og klostre gaver, og han havde foretaget flere pilgrimsrejser og skriftet mindst 2 gange om året. Men Raymond vidste at Guilliumes navn ville dukke op igen og igen, når inkvisitionen begyndte sine afhøringer. Faderen havde beværtet omvandrende kætterpræster, selv prædikeret "den sande tro", som han til det sidste hårdnakket havde kaldt hans kættertro. Guillaume havde også ladet kætterske bøger kopiere og omdelt dem. Raymond vidste at Faderen stod til strenge straf. Denne straf ville sandsynligvis medføre konfiskation af Guilliumes ejendom og inddragelse af efterkommernes arveret.

Raymond havde spurgt sin gamle ven Biskoppen til råds, og han havde ment at Raymond kun kunne håbe på Inkvisitionens nåde. Derfor havde han også straks i løbet af Nådesperioden meldt sig hos inkvisitoren og fortalt alt, hvad han vidste om sin faders aktiviteter og forbindelser.

Raymond vidste, at dette ville bringe mange folk til afhøring ved domstolen, også fra nogle af de andre adelige familier. Han måtte sætte sin lid til at hans gode rygte som en rettroende katolik ville afholde andre fra at komme med falske vidneforklaringer imod ham.

## KÆTTEREN

Efterhånden var inkvisitionens viden fra afhøringer af andre kættere og vidner blevet så stor, at Pierre ikke kunne holde fast i sine vævende forklaringer. Han havde forsøgt at stikke af, ved at rejse til sin kones familie længere nord på, og havde ladet sin broder overtage gården.

Men inkvisitionens ihærdige håndlangere havde indhentet ham, og den vrede inkvisitor havde beordret ham sat i det kolde fængsel. Det første døgn havde han hængt i arme i en kæde fra loftet. For at lære ham respekt for inkvisitionsdomstolen, havde den gamle fangevogter sagt. Men så havde Pierres broder heldigvis kunnet skaffe midler til at overbevise fangevogteren om at Pierre sandelig havde respekt for den hellige inkvisition.

Det var slemt at side i kachotten, men det var endnu værre at stå i afhøringslokalet foran inkvisitionens store egetræsborde med jernkorsene på. Det meste af tiden talte inkvisitoren om troen, og om Pierres tro. Og hvad var hans tro egentlig? Ikke den inkvisitoren talte om i hvert tilfælde.

Pierre anså præster for fusetaster og fupmagere, der kun var ude på at leve fedt af tiende, og slippe for selv at arbejde. Derfor kom han sjældent i kirken. Pierre troede ikke på at præster kunne fremtrylle Jesus i kirken. For selv hvis

Jesus krop var så stort som et bjerg ville alverdens præster forlængst have spist ham op. Dette havde Pierre ved flere lejligheder fortalt de andre i landsbyen. Han havde selv hørt det fra en omvandrende prædikant, som han flere gange havde givet mad og vin.

Pierre mente stadig at Præster var nogle fidusmagere, men lige nu troede han endnu mere på, at han gjorde bedst i at gøre som inkvisitoren forlangte; Tilstå sine fejlagtige anskuelser, og inderligt bede inkvisitoren om bod og bedring. Men for inkvisitoren var en tilståelse kun komplet, når den anklagede både havde indrømmet sine egne vildfarelser og fortalt alt hvad han kendte til andres omgang med det fordærvende kætteri. Dette betød at Pierre måtte vidne imod flere af sine gamle venner. De kom selvfølgelig aldrig til at vide præcis hvad han havde fortalt inkvisitoren, og han kendte jo heller ikke anklagerne og vidnerne imod ham selv. Dette pinte ham meget, men det kunne ikke længere afholde ham fra at tilstå.

## BODEN

Alvaro gjorde meget ud af at prøve at få de skyldige til at forstå, at han ikke idømte dem en almindelig straf for en forbrydelse, men pålagde dem bodshandlinger. Han afmålte boden så den vildfarne igen kunne forlige sig med Gud og den sande tro. Overfor de simple folk forsøgte han at indgyde dem de katolske doktriner. På den måde var boden også en meget lettere byrde at bære, forklarede Alvaro dem.

F. eks. havde den enfoldige bonde, Pierre, haft godt af at blive rettet i sin forvirrede og kætterske tro. For kætter det var han utvivlsomt. Men håbløst uforbederlig var han ikke. Bernard pålagde bonden at bære de gule kors i 7 år, som tegn og påmindelse om hans tidligere misforståelse af troen. Samtidig skulle han gå til messe hver søndag og skrive en gang om måneden og sige 20 Ave Mariaer og Fader Vor 2 gange hver dag og hver nat. Hvis præsten fandt det nødvendigt, kunne han slå Pierre med ris under søndagsmessen. Desuden skulle den ringe bonde inden 5 år have foretaget 2 længere pilgrimsrejser, foruden årlige fastlagte donationer af grønne druer og kartet fåreuld til det lokale benediktinerkloster.

Helt anderledes havde det forholdt sig med den adelige Raymond. En mand Alvaro kun kunne have medfølelse sympati for, bortset fra hans kætterbesmittede fortid. Raymond havde dog været borte hjemmefra det meste af sin opvækst. Han var som de fleste andre adelige drengebørn blevet opdraget af en slægtning, langt borte fra faderens kætteri. Men gamle Guillaume kunne

Alvaro hurtigt idømme strengeste bod. Straffen som tilfaldt en uforbederlig kætter, der ikke havde tilstået: Overdragelsen til de verdslige myndigheder, ensbetydende med brænding på bålet. Guillumes knogler blev gravet op og brændt.

Den stakkels Raymond havde været meget samarbejdsvillig. Han havde skænket midler og mandskab til udbygelsen af fængslet. Alvaro ville helst undgå at idømme Guillaume konfiskation af ejendom og arveret for efterkommerne. I dette område var der brug for rettroende og vedholdende folk som Raymond til at holde det infame kætteri nede. Han idømte i stedet Guillumes efterkommere en streng og bekostelig

bod; Raymond skulle afholde udgifterne ved at 4 kampduelige mænd blev sendt på korstog til det hellige land. Derudover skulle Raymond foretage flere pilgrimsrejser og donere indkomsten fra en del af sit opdyrkede land til kirken indtil sin død. Så mente Alvaro nok, at den prækære sag var bragt i orden, til Herrens velbehag.

Jo, Alvaro var en magtfuld skriftefader, ikke en simpel dommer. Det var hans opgave; At ransage de fortabte sjæle, og lede dem tilbage til Den Almægtiges hellige samfund.

***"Lad sandhed og nåde, som aldrig må være fraværende i en dommers hjerte, skinne fra inkvisitorens åsyn, således at hans beslutninger må være fri for al mistanke om begærlighed og ondskab.***

***Han må ikke være dvask i kroppen, for sløvhed ødelægger handlekraft"***

**Kirkefaderen Skt. Augustin (354-430).**

## INKVISONEN OG ROLLESPILLET

Inkvisitionen er oplagt til at skabe en uhyggelig og historisk ramme om rollespil.

Spillerne kan blive hyret til at assistere inkvisitoren ved at indfange og opspore omvandrede kættere, eller infiltrere etablerede kættersamfund. En berømt eller hemmelig kætter kan engagere spillerne til at myrde en inkvisitor, befri anklagede eller dømte fra fængslet, stjæle belastende dokumenter fra inkvisitionen arkiv, eller hyre dem som beskyttelse under en farlig flugt. Spillerne kan også selv få en inkvisitionsproces på halsen, og blive jagtet af inkvisitionen ihærdige folk. Man kunne også lade spillerne, som udenforstående, blive viklet ind i en undersøgelses livsfarlige intriger og magtspil, imens de egentlig er ved at efterforske noget andet, som måske alligevel har forbindelse til inkvisitionen undersøgelser. Eller spillerne kunne selv udføre den magtfulde men forhadte gerning som inkvisitorer. Mulighederne er mange.

Inkvisitionen er et glimrende udgangspunkt for både et aktionfyldt og sindsoprivende eventyr og et nervepirrende detektivspil. Uanset hvordan du vælger at bruge inkvisitionen i dit rollespil, er du sikker på at skabe intens spænding.

Folk er nemlig bange for inkvisitionen, nu som dengang.

## INKVISONENS OPRETTELSE

Inkvisitionen som institution voksede frem af de voldsomme kampe imod katolarerne i Sydfrankrig i 1200-tallets første årtier. Paven Gregor IX sendte i 1231 opfordring til et dominikanerkloster i Sydtykland om at udsende inkvisitorer, for at stoppe nogle særlig sadistiske og grove selvbestalede inkvisitorer i Rhindalen. Dette kan betragtes som inkvisitionen grundlæggelse. I løbet af 1200-tallet finder inkvisitionen langsomt sin form. Der er dog hele tiden forskel på praksis i forskellige områder og situationer, og under forskellige inkvisitorer.

## DEN SPANSKE INKVISON

I Spanien fik inkvisitionen en særlig magtfuld og særegen stilling. I 1481 oprettes den spanske inkvisition som en almindelig statslig institution direkte under den spanske konge, og ikke paven i Rom. Inkvisitionen i Spanien gennemførte omfattende tvangsomvendelser af jøder og muslimer, som der var særlig mange af på den spanske halvø. Den spanske inkvisition under ledelse af Storinkvisitoren, blev i special grad berygtet for sin grusomhed og effektivitet.

## VIDERE LÆSNING

Om livet i en middelalderlandsby under inkvisitionen bevågenhed: "Montaillou. En middelalderlandsby og dens mennesker" af Le Roy Ladurie.

Om inkvisitionen kender jeg desværre kun engesprogede bøger, men jeg vil anbefale: "The inquisition of the middle ages." af H. C. Lea, samt "Inquisition" af Edward Peters.

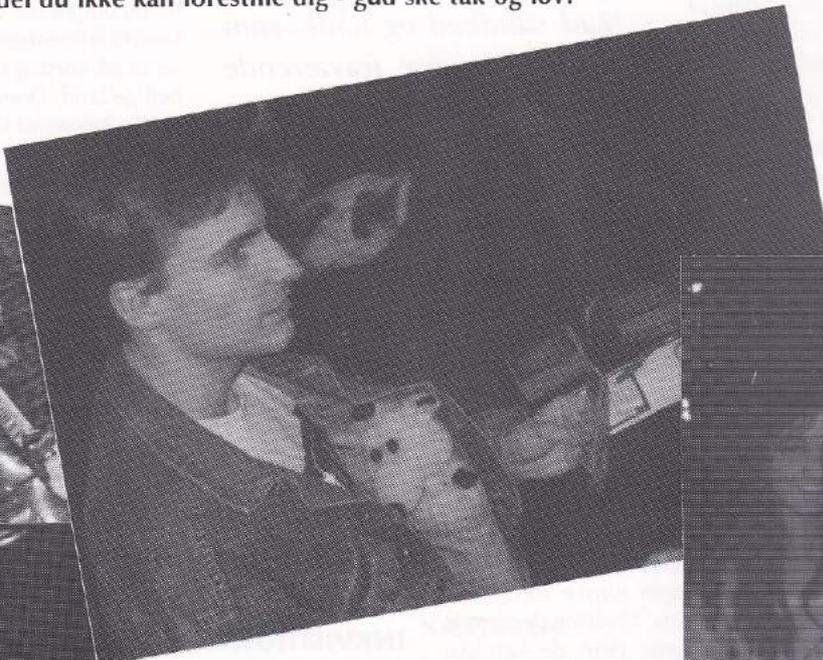
MESSE  
ESSEN

Internationaler  
Messeplatz Ruhr

# MESSE FOR ET TILFÆLDE

Midt i Oktober måned var der "Internationale Spieltage" i Essen. En gigantisk messe hvor det meste af spilindustrien og tusindvis af interesserede mødes, udveksler idéer, ser det sidste nye og frem for alt: køber og sælger spil. Rollespil og kortspil (og kortspil og kortspil...) ja vist - men også puslespil, familiespil, undervisningsspil, lego klodser, tarotkort og... og... Alle de spil du overhovedet kan forestille dig, lidt til og så en del du ikke kan forestille dig - gud ske tak og lov!

Af Christian  
P.K. Sørensen



Rotter og synkende skuder har en tendens til at skille som svigermors sovs, og da det danske national vejr efterhånden mindede en hel del om sådan en skude, besluttede Ronni og jeg at tage sydpå. Det samme gjorde møgvejret...

## BIG TIME

Messe Essen viste sig at være omtrent tre gange så stort som Bella Centret, hvilket ikke er så lidt. Køen uden for indgangen (som endda kun var være en af mange) var grotesk, og det var svært at skjule et smøret grin mens vi maste os igennem med vores adgangskort. Ikke så snart vi var kommet inden for, førend et kapløb med tiden begyndte. Alle distributørerne skulle aftale tid for møder med producenterne tunge drenge, og den der kommer først til kage... Særligt **Wizards of the Coast** virkede populære, så Ronni og jeg fulgte trop og masede os hen til deres stand (senere opdagede vi at de som de eneste havde flere!).

Standen var smukt udsmykket og en god del af deres Belgien-afdeling hoppede omkring iført de særeste dragter der viste sig at være fra "the Great Dalmuti"; et ikke-så-vildt-sejt spil, der nærmest må siges at være en kopi af gode, gamle, danske "Røvhul" (fy!).

## SKOLETYSK OG MAGIC

Kun iført skoletysk og mit Fønix-skilt, følte jeg mig en smule fortabt da jeg pludselig blev introduceret for en engelsktalende person. Hun hed Elisabeth og var ikke særligt høj, men mere interessant var det, at hendes storebror hed Richard... **Garfield!** Richard ville dukke op senere, men indtil da var der masser af spændende mennesker at snakke med - bla. **Tim Beach**. Tim arbejder som spildesigner på WotC men har førhen været på TSR, hvor han bla. har designet Red Steel-kampagnen og Savage Baronies supplementet. Man kan i øvrigt høre ham på den CD, der fulgte med Dragon (lillebror) for nyligt. Nu hvor **Everway** er udkommet er han i gang med et andet interessant projekt: Et rollespil over Magic. Mens jeg holdt ham, udfrittede Ronni ham om sagen:

"Mange havde nok regnet med at Everway, var Magic som rollespil, men som I nok har set, er det ikke tilfældet."

Men der er da elementer, der kunne minde om Magic. Kortene, f. eks.?

"Kortene synes jeg er lykkedes rigtigt godt, men det har ikke meget med Magic at gøre. Magic-rollespillet bliver måske lidt som Everway, men mere detaljeret."

Kommer der til at indgå Magic-kort i selve spillet?

"Det kan jeg ikke sige - vi er ikke nået så langt i design-fasen endnu. Men hold bare øjnene åbne, det skulle gerne udkomme inden alt for længe."

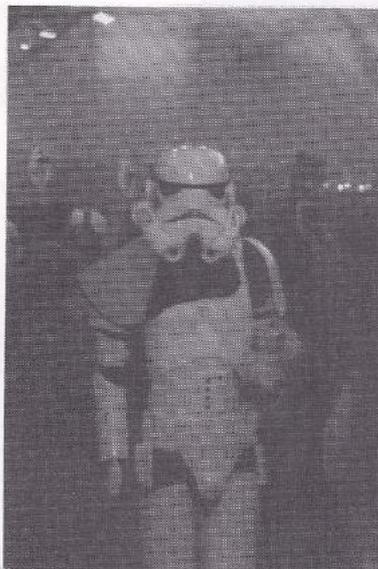
Vil du gerne ae Ronni?  
"Hmmm."

## VIDEO OG VERDENSMESTRE

Foruden Tim Beach, var bla. verdensmesteren **Alexander Blumke** tilstede. Han viste sig at være en flink fyr, og forsøgte at lære Ronni et par insider-tricks. Han havde ikke rigtigt fået kigget på den nye Homelands-serie, men talte

Søndag aften kom han og Elisabeth slæbende med 30-40 forskellige børnespil de skulle hjem på hotellet og spille hele natten, sammen med resten af Wizards holdet. Vi skulle tilfældigvis samme vej, og undervejs fortalte han om Wizards nye satsning: undervisning. Tanken er, at med de fantastisk populære kortspil kan man lære børn hvad som helst - lige fra Magic til tyske verber. Faktisk viste Elisabeth os netop en prototype af et spil om og med tyske verber og det så jo... spændende ud. Hrmm... siger vi herfra.

Ronni havde længe undret sig over et flot, skinnende båt-horn som Richard konstant havde hængende fra sin alt for store taske, så han hev ham i ærmet og spurgte ham hvorfor?



længe og passioneret om kort som folk

i almindelighed ikke regner for noget. Han fik senere travlt med at spille Magic mod alle der kunne tænke sig at dyste, i en særligt opbygget romersk arena (stor, meget stor!). Han lovede dog at dele sine erfaringer med Fønix' læsere ved en senere lejlighed så hold udkig efter et super-eksklusivt kanon insider-nørdet interview med Alexander i et af de næste numre.

Ved siden af deres arena, havde man mulighed for at få en lækker oplevelse (mhh...) igennem **3D-video briller**. Man kunne nemlig kigge lige ind i de magiske "Homelands" eller "Heimatländer" som det hedder dernede. Når folk blev trætte af dét, kunne de fordrive tiden med et slag Magic eller en dyb diskussion om samme med **Skaiff Elias** eller **Jim Lin** (to af Magic designere) og sågar mod Garfield him-

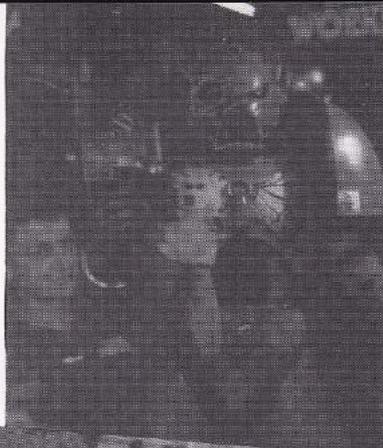
"Jeg er jo ikke så høj, så da jeg på en con skulle arrangere en Magic-event, brugte jeg det til at få opmærksomhed. Jeg opdagede at det virkede fint, og så har det jo også den fordel at hvis jeg ikke gider snakke med folk, så dytter jeg bare ad dem. Ligesom Harpo fra Marx-brothers."

Nåeh ja, det ku' vi ha' sagt os selv... By the way - vil du ae Ronni?  
"Selvfølgelig!"

## PAPDRAGER OG STORMTROPPER

Nu skal man jo ikke tro at det kun var Magic, det drejede sig om dernede, men langt størstedelen af messen stod i kortspillenes tegn.

Dog havde **TSR** noget væsentligt anderledes på programmet - **Dragon Dice!**



Lester Smith, manden der med Gygax lavede **Dangerous Journeys**, har fornylig begået spillet der handler om terninger - mange terninger - og hele messen igennem kørte han dusinvis af intro-spil. Spillet er nemt, sjovt og hurtigt, og folk så ud til at nyde det. De løse terninger forsvandt i hvert fald hurtigt væk, som dug for solen. Det er løvrigt anmeldt på side 58.



På spørgsmålet om hvad vi kunne forvente os i '96, lød svaret:

*"Beholders! 1996 er Beholder år. Desuden åbner vi (her kunne han ikke lade være med at grine smøret) et par levels til i det gode, gamle Undermountain og så lægger vi Red Steel og Mystara ind under the Not-So-Forgotten Realms, og tager Dragon Lance helt ud af AD&D verdenen."*

Ud af AD&D - what!?



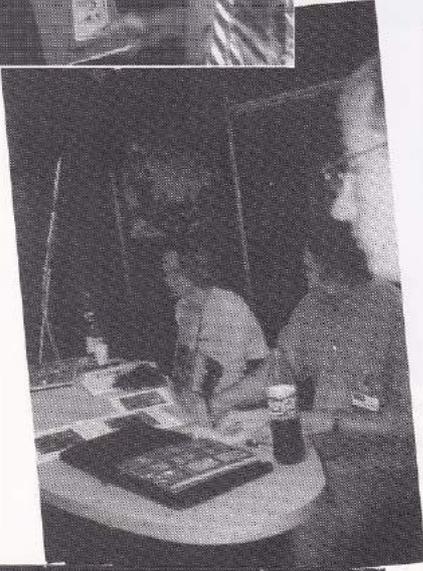
*"Joeh, vi har opdaget at dem der læser Dragonlance bøgerne, er et helt andet publikum end dem der spiller rollespil, og dem forsøger vi at nå ved at introducere et nyt spilsystem."*

Ingen D20? Ingen THAC0?

*"Nix, det bliver noget helt andet - langt mindre regeltungt. Den nye Weis/Hickman bog Dragons of Summerflame - afslutter Dragonlance sagaen, som vi kender den. Nu træder verdenen ind i dens 5. alder."*

Wow - Dét var noget. Rotte?

*"Øhm... Nej, tak..."*



Mens Ronni og jeg meget chokerede (Dragon Lance ud af AD&D? Jamen...) gik bort fra TSR's kæmpe pap-maché drage, blev vi pludselig passet op af en patruljerende **stormtrop**. Yes sir, en vaske ægte, dødhamrende ond, kejserlig stormtrop. "Spock", sagde Ronni. "Guten tag", svarede stormtroppen, der i virkeligheden hed Oliver Endrigkeit. Han havde købt det 100% autentiske kostume for 5000 Dm (ca. 20000 kr.) på det sorte marked i Los Anderledes, og nu nød han bare at span-kulere rundt og patruljere i sin fritid. Hvorfor er det bare så typisk tyskere?



Oven på denne oplevelse var det rart at møde nogle af Wizards søde piger forklædt som Magickort (vist nok). Da jeg spurgte om de ville æe min rotte, var de ikke sene til at slå til. Mmh...

## TYSKE TINSOLDATER

**Games Workshop** var også repræsenteret. Da Ronni fik øje på deres to meter høje Space Marine, gik han fuldstændig i spin og blottede sine spidse gnaver-tænder med et glubsk blik i solbrillerne. På billederne ses Sven Meister fra GW forsøge at holde ronni væk fra den stakels, forsvarsløse **blikdåse-mand**, der virkelig blev meget, meget bange.

GW kørte en masse flotte demonstrationer af deres kendte spil, og havde også det helt nye **Necromunda** med. Interessen var tydelig for det var krop-umuligt at mase sig igennem mængderne, men lidt fik jeg da snakket med Sven. Det ser ud til at GW kommer til København inden for en overskuelig fremtid, men hvornår kunne han ikke sige. Af Staffan fra 101-productions i Sverige fik jeg at vide at der om et lille halvt år åbner en GW der, men lad os nu se. "Fårking Space Marine!", sagde Ronni.

løvrigt præsenterede et tysk firma deres "**Demonworld**"-spil; et miniaturespil der i stil og stemning ikke ligger fjernt fra Games Workshops Warhammer. Væsentligst er det dog, at spillet er i 15 mm skala, hvilket både gør det billigere at købe en hær og hurtigere at male den, samt at reglerne efter sigende skulle være bedre afbalanceret og bare en anelse mere realistiske.

Konkluderende om messen må man sige, at på trods af det fuldstændigt afsindige antal boder og stande, og på trods af de mange berømmelser, så var der intet nyt under solen på det store spilmarked. Wizards, White Wolf (som vist bare var der for snuse - der er ikke noget som en våd hundesnude...), TSR, Games Workshop, Decipher Games (som laver Star Wars kortspillet - læs mere i Nyhederne) og de mange andre firmaer, havde stort set intet nyt at byde på. Langt det meste var gammel vin på nye flasker. Selvfølgelig var der enkelte oplivende momenter som f. eks. Dragon Dice og Decipher Games' Star Wars kortspil - der var bare ikke nok! Alligevel var det absolut interessant, men alt godt har en ende (og **Cindy Crawford's** ende er virkelig nuttet).

Efter 3 dage med bockwurst, Toblerone, dåsecola og tyske oversættelser af Magic (gad vide om de selv er klar over, hvor dumt "Magic: die Zusammenkunft" og "Heimatländer" lyder?) var jeg ved at længes hjem efter Jollycola, **Master Fatman** og en superBørge med det hele, men Ronni var svær at få med. Wizards letpåkledte piger havde fordrejet hovedet på ham, men til sidst fik jeg da overbevist ham om, at verdens smukkeste piger trods alt er de danske, og langt om længe kom vi hjem. Hjem til det gode, gamle danske møgevejr...



# KAZOOM!



## KAZOOM JUL!!!

I December vil der blive afholdt opvisningsspil i Necromunda. Alle kan deltage, så kig forbi. Forøvrigt er det også i December, at det er jul: Så husk at udspecificere ønskelisterne. 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 varerne sendt indenfor en uge!

**FREDERIKSBORGGADE 37 + 1360 KBH K + TLF: 33140033 + FAX: 33127085**  
**MA-TO: 11-17<sup>30</sup> + FR: 11-19 + LØ: 10-15**

# spiltræf

ANMELDELSER

redigeret af KRISTOFFER APOLLO & METTE FINDERUP

## Fønix søger anmeldere

Har du lyst til at anmelde kongresser for Fønix?

### Så kontakt:

■ Fønix Århus  
v/ Mette Finderup  
Vestergade 6B, 1.  
8000 Århus C  
Tlf.: 8618 2218

Prøv at få fat i os, før du tager til kongressen - vi forsøger at sætte anmeldere på i forvejen.

Anme  
karakter  
dig

seje  
møgghamrende  
hjerne  
egen stil

død  
elegant

Anmelder  
Anmelder  
type...

## PENTACON 95 19-22/10 I VEJLE

anmeldt af Anne Ratzer og Kroll

Pentacon var i år en eksperimental-con. Arrangementet var præget af en lang række initiativer og eksperimenter, som deres udsendte aldrig før har set på en dansk con.

For det første var con'en arrangeret af et netværk af folk fra København, Odense, Billund, Vejle og Århus. At dét kunne fungere, er i sig selv prisværdigt. At det oven i købet lykkedes at lave en god con, er fandeme flot.

Der var taget en masse initiativer til at prøve nye og spændende ting, dels i form af anderledes programpunkter, bl.a. et stuntkursus, et kropssprogskursus og et gøglerskursus, og dels i form af den interessante blokløs-con-idé, hvor live-scenariet fx. lå elegant bredt ud over hele con'en. Nye ideer bør roses - men ikke alle de nævnte kan anbefales til senere con'er.

### Kaos

Blokløs-con-ideen gik fx. lidt i fisk, da rigtig mange ikke dukkede op til de ting, de havde meldt sig til. Med blokløs-con var alle scenarier spredt ud over flere omgange, hvilket resulterede i, at ingen kom til at spille et scenarie, hvis 2-3 spillere havde streget sig. Dumt.

En fremragende rollespilsoplevelse havde vi, da det lykkedes os at pakke os på et hold kl. 02.00 natten mellem lørdag og søndag i "Slayer of Sheep", også (retfærdigt) kaldet "Sleep Slayer". Det fortsatte lystigt til kl. 17 søndag eftermiddag, hvor vi blev smidt ud, fordi con'en skulle lukke. På det tidspunkt havde scenariet lige taget en drastisk vending, og vi kunne sikkert have spillet til engang ved midnatstid søndag.

Dette scenarie og et andet, "When Princes Meet", er blandt de bedste con-oplevelser, vi længe har haft. Begge scenarier (og systemet, Visual Reality) var forfattet af Alvin Gellert og B. Vince Heuschkel, som der bør holdes et vågent øje med.

### Professionelle tæv

Angående de alternative programpunkter, så har ingen con-oplevelse nogen sinde sat så dybe spor i mig (Anne) som dét, jeg oplevede torsdag eftermiddag, hvor jeg intetanende satte mine fødder på gulvet i sovesalen for at være med til: (ildevarslende fanfare) **STUNKURSET!!!**

Jeg bærer stadig spor i form af nyligt helede hudafskrabninger og blegnede blå mærker, og det var noget af det mest opslidende, udmattende og sjove, jeg har været med til. I 3 timer knoklede vi rundt i sovesalen og knaldede vore egne og hinandens hoveder, arme, ben, næser og andet godt ind i alle de flader, vi kunne finde. Vi skulle få det til at se ud, som om vi havde

slået os en masse, uden rent faktisk at gøre det. Det mindede lidt om rollespil, bortset fra at der var mere lyd og bevægelse på. Teknikkerne kan bruges i næsten ethvert live-scenarie, og desuden blev vi lidt bedre til at råbe av.

Dagen efter krabbede ca. 14 congængere sig rundt i gangene og udstødte underlige grynt, hver gang en bare tilnærmelsesvis fysisk handling var påkrævet. Skægt.

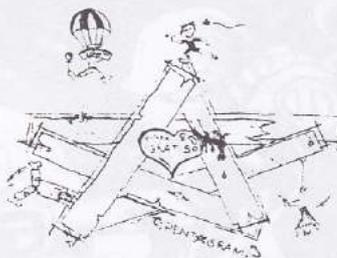
### Live i Polen

Live-scenariet var et kapitel for sig; som nævnt strakte det sig over hele con'en, hvilket havde en træls tendens til at skabe uro på de øvrige rollespilshold, når folk pludselig farede ud af døren for at være med til en briefing eller andet i "Byen".

Til gengæld lykkedes det faktisk conarrangørerne og live-folkene fra Semper Ardens i smuk forening at skabe en imponerende illusion af en polsk by anno 1241. De fik god hjælp fra spillerne, der var passende klædt på til lejligheden, og alt i alt gik selve scenariet fremragende, udviklede sig så tilpas kaotisk, som sådan noget nu skal, og fik topkarakter af alle involverede.

### Gratis adgang for piger

En anden anderledes ting ved Pentacon var, at der var (næsten) gratis adgang for piger. Dette absolut prisværdige initiativ (*Tal for dig selv, Anne! Kroll*) resulterede i hele 24 piger ud af



170 con-deltagere; en rasende høj andel på 14%. Så kan man diskutere, om dét er godt eller skidt. Det virkede i hvert fald, selvom arrangørerne havde håbet på flere.

Forplejningen skal absolut også roses: kiosken blev fyldt op jævnlige, priserne for livsnødvendigheder var rørende små, og betjeningen var i top.

Brætspilsforholdene vil vi gå let hen over, da ingen af os var med - men hovedkoordinator M. Paulsen ømmede sig i sin dårlige samvittighed over at have svigtet brætspillerne.

Alt i alt en alternativ, meget rodet, men god con, som ifølge MP næste år skulle blive mere ordnet (bl.a. tilbage til blokpolitik), én dag længere og ligge i forlængelse af Spiltræf i Odense. Det glæder vi os til.

## VIKING CON 14: TO ANMELDELSER 13-15/10 I KØBENHAVN

### Version 1 - af Kasper Nørholm:

Viking Con er Danmarks ældste og største spiltræf; 8-900 mennesker valfarter trofast fra nær og fjern, som lemminger i flok, til denne mastodont på det danske spiltræf-landkort.

Om disse horder er styret af samme højere magter som de lemminger, jeg tillader mig at sammenligne dem med, besidder jeg ikke den guddommelige indsigt til at svare på. Men jeg har tænkt mit...

Det har jeg, fordi horderne placerer Viking Con som den årligt tilbagevendende begivenhed i det danske rollespilmiljø - og jeg kan ved Gud i Himlen ikke forstå hvorfor!!!

Stemningen på stedet er frygtelig! Faktisk minder Viking Con mest af alt om et andalusisk fiskemarked (ikke, at jeg har noget mod andalusiske fiskemarkeder, men jeg vil nødigt spille rollespil på ét): spilmiljøets bissekræmmere er centralt placeret ved siden af "kiosktorvet" - Viking Cons samlingssted. Her kæfter de op om kap med deres kunder, som var de bange for ikke at blive lagt mærke til.

Og, hvis det ikke er nok til at afskrække én, så er der altid et par emsige skiltevagter, der er parate til at lemlæste dig verbalt, hvis dit adgangsbevis ikke kan ses mindst 300 meter væk.

Det er svært at hygge sig på Viking Con.

Dertil kommer, at omstændighederne for éns udfoldelse som rollespiller, diplomatisk udtrykt, er meget lidt tilfredsstillende.

Til trods for, at arrangørgruppens nye, mere rollespilsmindede kræfter - med Bo Kaltoft i spidsen - gjorde et ihærdigt forsøg (og hatten af for det!) på at ændre tingenes tilstand, så er to grupper i ét lokale stadig et frustrerende karaktertræk ved Viking Con.

Og stearinlys er forbudt. Okay, det kan arrangørerne ikke klandres for - det er brandinspektøren, der siger fy - men det er fandeme svært at skabe stemning i spil som Call eller Vampire, når éns isse skal blankes af lysstofrør. Det virker må-

ske som en ubetydelighed, men mange bække små...

Nuvel! Der kan også siges noget positivt om Viking Con: grundet dens barokke status som en væsentlig begivenhed i dansk rollespil er den ofte et forum for præsentation af nye initiativer.

Blandt andet viste X3M sit nye ansigt som elektronisk tidsskrift på Internet.

Derudover har Viking Con nok landets bedste brætspilsudbud. Stedet må simpelthen være et paradys for papskubbere og plastic-jockeyer! Så hvis de evigt tilbagevendende horder er brætspillere, giver det måske en smule mening.



Nogle skumle typer med kisten (da den stadig var hel)

Men som rollespiller må konklusionen være, at Viking Con støt og roligt er på vej ned. Og man siger jo, at rotterne er de første, der forlader en synkende skude. Well, Ronni...lead the way!

Og så snakker vi ikke mere om den kiste!

### Version 2 - af Thomas Jakobsen:

Atter er vi draget mod Lortøen, Amager. Som altid skeptiske: Viking Con har aldrig været god, og hvorfor skulle den være blevet bedre?

Aligevel kommer vi, år efter år, holder liv i den gamle kæmpe. Hvorfor? Viking Con ligger tæt på. Rejsen er kort, ingen lange togture, ingen kedelige færger - allerhøjest en bustur fra Københavns centrum. Det er bekvemt. Og bedst af alt: der bliver solgt spil til dumping-priser. I år startede de med 50% rabat, søndag var de nede på 70%. Sådanne priser er værd at komme efter - og med et par gode indkøb er alle udgifter tjent ind.

Vi kom også for at spille, og mange blev skuffet - specielt rollespillerne. Der er absolut ingen spilgaranti - mange kom på ét rollespil, de heldige måske på tre!

Viking Con er primært for brætspillere, og deres turneringer er i særklasse, blandt landets bedste og mest omfattende. Brætspillerne er nemme at gøre glade, og de behandles godt på

Viking Con - mere er der ikke at sige om dét.

Rollespillerne er til gengæld besværlige: de vil have ét hold per lokale, leger gerne med stearinlys, skal bruge en masse spillere og gider ikke sidde på gangene og spille. Det er mange krav, og desværre bliver kun de mest basale indfriet.

Men det er blevet bedre: der var VIP-indgang, så spillere, scenarieforfattere og andre udvalgte slap for den lange kø. Der var fundet ekstra lokaler på den nærliggende folkeskole - mange rollespilshold slap for at skulle dele lokale - og gangene blev næsten ikke brugt.

For at forsætte den gode linie fremtrådte arrangørerne bedre. De var generelt venlige og imødekommende, hjalp scenarieforfatterne med at skaffe spilleledere - og den berygtede "hvor er dit skilt"-patrulje så jeg aldrig skyggen af.

Nogle sagde, at Viking Con 14 var noget lort på en dårlig måde. Jeg er ikke enig. Den var den bedste nogensinde, men alligevel ikke rigtigt god - meget kan blive bedre. Men de ved det, og de prøver.

## PLACEBO-CON 6-8/10 I HORSENS

anmeldt af Kristoffer Apollo

Der er noget specielt ved de små spilstræf. De er dejligt overskuelige og hyggelige - fordi folk har tid til at tale med hinanden i stedet for at stresser rundt.

Placebo-Con var et spilstræf af den type. En rolig og afslappet kongres, hvor alle forsøgte at have det sjovt.

Jeg tilbragte det meste af tiden i fællesrummet - eller rettere: den del af fællesrummet, der var sat af til Magic. Det kommer måske som overraskelse for nogen, men de fleste Magic-spillere er ret flinke, og det er sjovt at spille turneringer. Magic-spillere er nu også taknemmelige: De skal bare have nogle borde og et sted at købe colaer, så sørger de selv for atmosfære.

En helt anden stemning var der over live-scenariet lørdag aften, der var en bizar blanding af "Gøgereden" og "Dark Angel" - med andre ord et psykiatrisk hospital, hvor fæle rumvæsener luskede rundt. Arrangørerne, Cool Fish Delivery, var ikke specielt godt forberedte - faktisk havde de glemt at fortælle plottet til hinanden - men oplægget var godt. Jeg morede mig i hvert fald (jeg spillede nemlig en ond alien med ubegrænset ret til at skyde de andre spillere i småstykker. Kan det undgå at være morsomt?).

Den sygelige stil i live-scenariet stammede fra Placebo-Cons koncept: en psykiatrisk afdeling. Den del af kongressen gik desværre lidt i vasken,

fordi arrangørerne ikke fik lov at bruge det sygeligt udseende betonhelvede af en skole, de først havde håbet på. Men koordinator Morten Ildahl trak bare på skuldrene og sagde: "Det med konceptet må vi gøre mere ved næste år."

Morten Ildahl er ikke en mand, der går i panik - men han er formentlig også den eneste kongres-koordinator i Danmark, der bruger tiden på at stå i kiosken og synge potpurrier fra "Sound of Music", "Oklahoma!" og andre klassiske musicals.

Den slags hjælper også på stemningen.

## Darkpart V 6-8/10 i Skærbæk

anmeldt af Flemming Sander

- Hvor helvede ligger Skærbæk? spurgte de to mænd i sorte jakkesæt den unge uskyldige tankpasser i Jels.

- D d d den vej, stammede tankpasseren og pegede, efter han havde set mændenes pistolkolber stikke frem under jakken.

- Host noget gyldent op til den lille mand, sagde det ene jakkesæt til det andet, mens han kørte kammen gennem sit fedtede, slikkede hår.

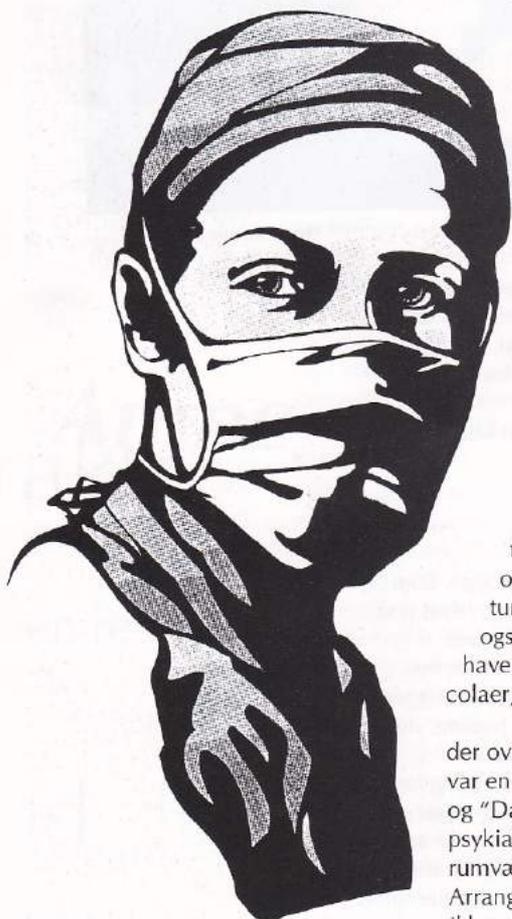
De to håndlangere var på vej til Darkpart, Sønderjyllands eneste (?) con. Arrangør var foreningen R.S.K., der mest er kendt for at have flere medlemmer udenfor Sønderjylland, end de spiser ris i Møgeltonder.

Darkpart V var en rigtig lokal hyggecon, hvor coke var coke og light noget man røg. Den bød på 'kendte' scenarier som "De Professionelle" og "Paladins Lampe" - men hovedvægten lå på lokalproduktioner af forskellig seriøsitetegrad. Der var bl.a. Call of Cthulhu-parodien "Call Hadt" (efter historien om Ropind Hadt af Snottinghamd) af Jakob Nissen og Brian Jørgesen, Super Børge RPG af Robert Jønsson og "Ridderne af det onde bord", et klassisk horror-scenarie af Søren Rasmussen.

Live-rollespil blev det også til. Det hed "Surprise" og var noget uhyggeligt noget med menneskehud, dryppende blod og de berømte ord: That is not dead what can eternal lie. And with strange aeons even death may die.

Darkpart V var en con, som vor mor lavede dem. Intet stress, ingen larm, ingen Magic-malstrøm, men god gammeldags sønderjysk kaffe og ro. Tror jeg nok, for jeg var der ikke hele tiden...

Søndag aften sluttede den eneste con i Danmark, der hovedsageligt henvender sig til sønderjyder. Tilbage lå en tom Skærbæk Kommuneskole, en sur pedel (som sædvanlig) og byens eneste pizzabar, hvor snakken længe gik om de to mænd i sorte jakkesæt, der sent om natten gav så gode drikkepenge.



PLACEBO-CON folderens "anderledes" forside-tegning



# FANTASK

**LANDETS BEDSTE KORT-PRISER:**

Magic/Ice Age Starter ...stadig kun kr. 70,-!!! Magic/Ice Age Booster...stadig kun kr. 20,-!!!

**SEKS MAGIC/ICE AGE BOOSTER FOR KR. 100,- !!!**

Fallen Empire Booster....nu kun kr. 10,-!!! Chronicles Booster....nu kun kr. 15,-!!! Homelands Booster....kun kr. 12,-!!!

En hel kasse Magic eller Ice Age Boosters kun kr. 600,- !!! (normalpris kr. 720,-)

En hel kasse Fallen Empire Boosters kun kr. 395,-!!! (normalpris kr. 600,-)

(Husk at vi giver 10 % rabat på alle andre hele kasser boosters!!!)

Jyhad Starter.....nu kun kr. 49,50 !!! Jyhad Booster.....nu kun kr. 15,- !!!!!

Besøg 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](mailto:Fantask@datashopper.dk)

# GALLERI

Dette nummers Galleri er dedikeret til pornorotten Ronni. Fire tegnere giver deres bud på hvordan Fønixs rotte kan se ud. En hyldest til den højtråbende neongrønne gnaver.



## RUNE L. CHRISTENSEN

er 22 år og reklametegner. Rune bor i Århus men er oprindeligt fra Fredericia (hvor han var med til at lave "Ravnen"). Udover at tegne til Fønix synger han i et band. Rune er Star Wars nörd.

## CHRISTIAN P.K. SØRENSEN

er 22 år og læser Geografi. Christian er egentlig ikke tegner (selvom han gør det ret godt), men styrer til daglig Fønix's økonomi. Han er en pæn dreng - omend lidt for betaget af porno (og rotter).



NO MORE MR. FUCKIN' NICEGUY!

Ronni ['roni]. En blød, fugtig, uformelig masse.

Fønix ['fønix]. Et blad der indeholder slibrigheder, og kendetegnes ved at være trykt på groft, billigt papir.



### KIM LYKKE JENSEN

er 23 år og studerer Fysik på universitetet. Hans store idoler er Bill Sienkewitz, Frank Miller og pornorotten Ronni. Kim spiller ikke rollespil (men han har lækkert hår!).

### PALLE SCHMIDT

bedre kendt som "Den berømte..." er 23 år og læser på arkitektskolen i København. Palle tegner og skriver til Fønix, og er formand for klubben Pandora. Det ser ud til at han har dedikeret sit liv til rollespil.



# FÅ DEM PÅ KROGEN

## EN NY SERIE FOR SPILLEDERE

Det er ikke altid lige let at få en kampagne eller blot et scenarie ud af start-hullerne, men hvis du står og savner den inspiration, der for alvor skal sætte klørne i dine spillere, så finder du hjælpen hos Fønix.

Illustreret af  
Casper Vang

Velkommen til "Krogen" - altså den, du skal have i spillerne. En 'krog' er først og fremmest en præsentation af et mysterium eller en konflikt, samt idéer til hvordan du deraf selv kan brygge et scenarie eller en kampagne sammen.

En krog skal vække din nysgerrighed og inspirere dig til at lave gode historier og spændende eventyr.

### POST MORTEM

af Thomas Magle Brodersen

*Death is the only adventure*

- James Hook, Captain

**Genre:** Alle

### Krogen:

Så dine spillere har lidt døden? Det er blot begyndelsen!

Er du for eksempel blevet træt af din Cliffhanger-kampagne, så giver det dig en helt ny udvej. Forestil dig dine spilleres opspilede øjne og hængende underkæber, når du fortæller dem, at de alle er døde!

### Eventyret:

Dødsriger giver mange muligheder for rollespil, som man ellers ikke ville komme ud for. Måske møder spillerne gamle venner eller fjender. Måske skal de forhandle med højere magter om at vende tilbage til livet, eller søge efter en an-

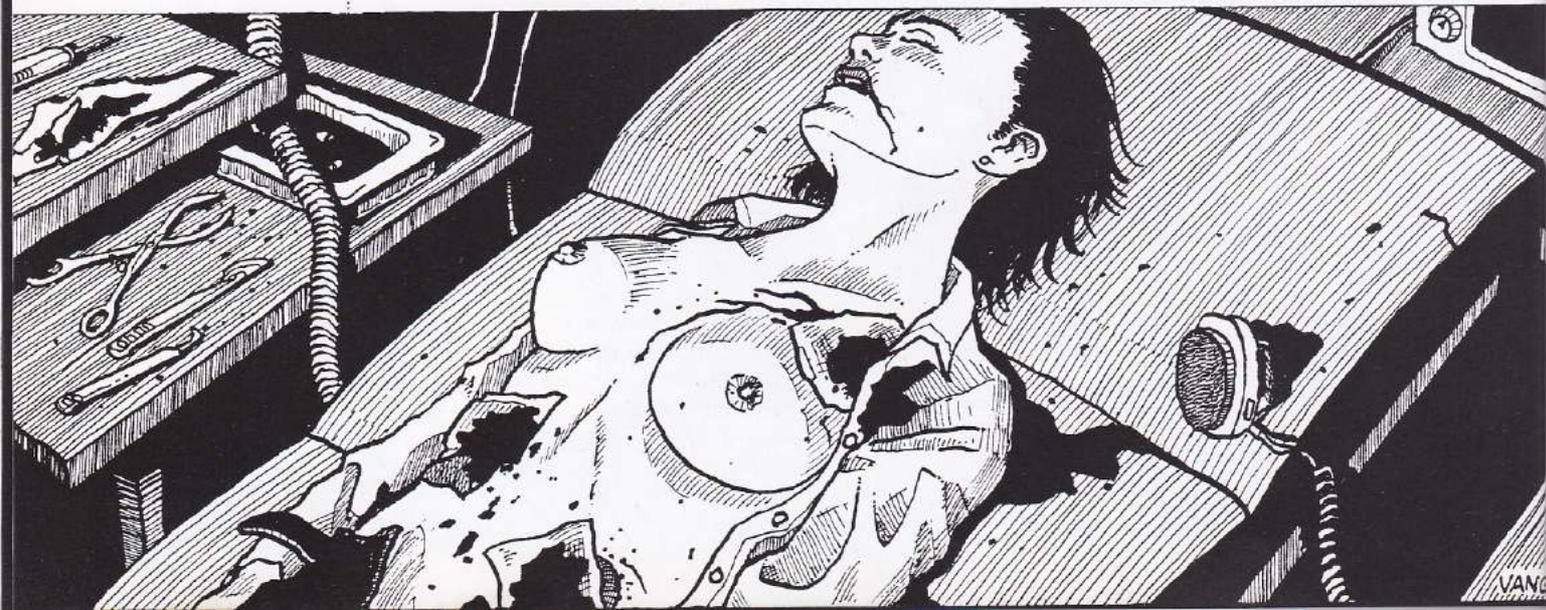
den vej tilbage. Sandsynligvis behøver de ikke længere at bekymre sig om risikoen for at dø.

Nogle rollespilsverdener indeholder beskrivelser af dødsriger (fx *Forgotten Realms*), men spiller man ikke i disse, eller har man blot lyst til at lave sin egen, er der hjælp at hente i både græske og romerske heltesagn og den nordiske mytologi.

I nyere skønlitteratur finder man også historier om livet efter livet. Eventyret *Brødrene Løvehjerte* er et godt eksempel på en sådan fortælling. *Narnia*-serien og *Mio, min Mio* indeholder også elementer, der har med døden og efterlivet at gøre.

Min personlige favorit blandt 'efterverdener' er Philip José Farmers "*Riverworld*" (findes også som GURPS supplement), hvor hele menneskeheden genoplives langs bredderne af en gigantisk flod på en fjern verden. Her er alle basale nødvendigheder gratis, og i starten er alle lige. Døden er forbigående - alle genopstår snart efter i en ny krop.

Mulighederne for eventyr er enorme: udforsk den nye verden med Cook, Peary, og Vitus Bering; deltag i slag ved siden af (eller mod) Rommel, Achilles og Napoleon; forsøg at skjule din jordiske fortid som Caligula, Hitler eller Bill Gates. Ingen ved hvem, der står bag denne massebortførelse af galaktiske proportioner, og det største eventyr er at finde ud af, hvordan det går til, at menneskene har fået denne 2. (og 3., 4., 5. ...) chance, og hvem der står bag.







## TRYG I MODERS ARME

af Jacob Schmidt-Madsen

Genre: Spøgelseshistorie

### Krogen:

Spilpersonerne besøger en bekendt på et gammelt landsted nær en ensomt beliggende landsby. Spøgelsesfænomener opleves og intensiveres - en ligvogn standser ved landstedet, kuskens åbner en tom barnekiste og stiller sig afventende; et pigebarn vinker spillerne hen til en sø, vandrør grædende ud i den og forsvinder; den samme pige vinker spillerne hen til sin forsømte grav.

### Eventyret:

Det viser sig, at en lille pige fra landstedet for 35 år siden druknede i søen under en rotur med sin unge guvernante. Pigen er i familie med spilpersonernes bekendte, der skræmt vil bede om, at sagen lades i fred - tidligere oplevelser har overbevist ham om, at det er bedst sådan.

Spilpersonerne begynder at føle sig overvåget, og roder de i den gamle sag, indtræffer diverse "uheld" - forgiftet mad, dyrefælder, ild i huset osv. De kan opdage, at pigens lig forsvandt sporløst fra lighuset - dette blev dengang dysset ned for forældrenes skyld, og kisten blev fyldt med sten.

I virkeligheden var det guvernanten, der druknede pigen. Hun ønskede inderligt selv at få børn, men da landstedets herre (den bekendtes far?) nogle år forinden havde gjort hende gravid og krævet fosteret slået ihjel, mistede hun muligheden. Sagen kom naturligvis aldrig frem, men langsomt formørkedes guvernantens sind, og til sidst søgte hun selv kompensation, ved at drukne herrns lille pige og siden stjæle liget. Det fik hun udstoppet og siden har hun plejet det omsorgsfuldt i sin hytte i skoven omkring landsstedet.

Guvernanten bor stadig i skovhytten og betragtes som en særling af landsbyboerne. Hun frygter, at fremmede vil stjæle "hendes kære datter". Hun vil forsøge at skræmme spillerne væk og om nødvendigt forsvare "sin lille pige" med livet. Klimakset vil virke bedst i den forfaldne skovhytte, hvor spillerne vil finde det udstoppede pigelig og - gerne enkeltvis - blive overfaldet af den solide 60-årige, økse bærende guvernante og hendes vagthunde.

## PESTEN

af Merlin Mann

Genre: Fantasy

### Krogen:

Spilpersonerne befinder sig i en større handelsby i tiden op til en af årets store højtider. Højtiden var oprindeligt en religiøs begivenhed med store offergaver til guderne, men efterhånden har den, til præsteskabets store fortrydelse, udviklet sig til en overdådig drukfest uden tanke til de støvede, gamle guder. Højtiden er blevet et stridspunkt mellem det populistiske bystyre og det strenge præsteskab.

Spilpersonerne får lov at opleve dette orgie i druk og hor, og de kommer i festligt lag med garnisonslederen, der inviterer dem til nogen af de værste løjer.

Næste dag kommer tømmermændene. Der er udbrudt pest i byen! Præsterne kalder det guderens hævn over byens kætteriske styre. Samtidig må garnisonen til at bremse pestens udbredelse. Lederen beder indgående (og med stor belønning i sigte) spilpersonerne om hjælp til dette lidet misundelsesværdige hverv.

### Eventyr:

Konflikten blusser op mellem bystyret og præseskabet, der efterhånden som pesten spredt sig får mere og mere opbakning af byens indbyggere. Imens forsøger garnisonen og spilpersonerne forgæves at holde pesten nede. Det gøres ved at dræbe alle smittede, brænde dem eller mure dem inde i deres i huse i levende live! Det kommer til mange ubehagelige scener alt efter spillerne temperament og spillederens sadistiske tendenser.

Efterhånden kan spilpersonerne dog finde ud af, at pesten i virkeligheden spredes af præsteskabet, muligvis gennem ældgamle ritualer, der har tilkaldt djævelske pestspredere. Et opgør med præsteskabet bliver dog sværere og sværere, efterhånden som et religiøst hysteri spredt sig i den paniske by.

Hvis du vil krydre affæren yderligere, kan du starte med at gennemspille Paul Hartvigsons eventyr, "Tid til at Høste" fra Fønix #4. I så fald vil spilpersonerne nemlig selv have Pesten med...

## KONKURRENCE!

VI KÅRER DANMARKS SEJESTE KROG!

Hvis du også sidder inde med en masse fede og inspirerende idéer, og hvis du kan formulere dem kort og præcist, så har du chancen for at blive verdensberømt i Danmark... og for at vinde:

"Everway" - det nye rollespil fra Wizards of the Coast, et abonnement på Fønix og tegneserien "Vor Fries Orden".

Dit indlæg må højst fylde 2000 tegn (ca. ½ Fønix-side) og det skal være skrevet på maskine. Indsend gerne dit indlæg på diskette (ASCII-format el. Word Perfect 5.1) eller over E-mail. Send dit indlæg til:

### Fønix

v/ Mikkel K. Sørensen  
Vodrofsvej 21, 4th.  
1900 Frederiksberg C

### E-mail

fønix@dkb.dk

Vi skal have dit indlæg i hænde senest 1. marts 1996. De bedste 'kroge' kommer i bladet efterhånden, som vi modtager dem, og vinderen offentliggøres i Fønix #13.

# CHAOS NEVER SLEEPS WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

- EN TEMAANMELDELSE • Af Svend Jensen og Thomas Bregnegaard

## STARTEN

Jeg husker det tydeligt, det er nu over 8 år siden. Vi sad omkring bordet i Svends forældres stue en søndag i oktober, vi var alle lige begyndt i gymnasiet, og havde hurtigt opdaget en fælles interesse for rollespil. Jeg havde tidligere leget lidt med forskellige systemer mere eller mindre hjemmelavede, hvis hovedproblem var manglen på realisme. Dette fandt vi i det system, Ole ville introducere os for: Warhammer Fantasy RolePlay (WFRP). En gotisk verden, som konstant er på grænsen til at blive overrendt af Kaoskræfterne.

Vores første og gennemgående projekt blev kampagnen "The Enemy Within". Fem år tog det os at spille de seks scenarier. Disse scenarier gav mig de bedste og mest intense oplevelser indenfor rollespil.

## TROLDSPJLET

Men hvad er det så, der gør WFRP så fænomenalt? Spillets største styrke er, at den verden, det foregår i, er et trolldomspejl på middelalderens Europa. Italien kaldes Tilea, Frankrig kaldes Bretonnia og Det tysk-romerske Imperium kaldes blot The Empire. Det gør, at man i de situationer, der kræver realisme, blot kan kalde sine fordomme frem. Bretonianerne har overskæg og spiser frøer, Tileanerne er tyvagtige kujoner og lejesvende fra The Empire hedder alle Karl og Hans. Når man så skal bruge inspiration til sine egne scenarier, behøver man blot tænke på pestepidemier, stavnsbånd og hekseafbrændinger.

Men WFRP er selvfølgelig meget mere. Det gennemgående tema i de forskellige officielle udgivelser er det allestedsnærværende Kaos. Overalt lurar sammensværgelser, der truer med civilisationens sammenbrud. Elver, dværg, halfling, gnom og menneske fører kampe på alle niveauer både mod ondskabens utallige horder og hinanden.

## REGLERNE

En anden af spillets styrker er character-systemet. Over 100 forskellige karrieremuligheder. Det er muligt at spille alle middelalderens hverv. Lige fra rottefænger til skatteopkræver.

Hertil kommer de mere usædvanlige, som snigmorder og trolldommand. Når man har gennemspillet en profession, på grundlag af et Experience Points system, er der en række andre professioner, man kan skifte over til. Dette er en væsentlig forskel til de andre store systemer som f.eks. AD&D og MERP, hvor

det er meget svært at bryde ud af sin grundrolle.

Hertil kommer, at kun et minimum af læsning er nødvendigt, før man kan starte spillet. For at kunne skabe sin karakter behøver man blot læse syv sider. Grundreglerne strækker sig ligeledes over ganske få sider. Herefter kan man udvide med flere af reglerne, tilføje magisystem, bestiarius og en særdeles udbygget verdensbeskrivelse.

Men reglerne er alt i alt ret simple. I de fleste situationer har man en vis procentchance for at den pågældende handling lykkes. Det er selvfølgelig på bekostning af en vis portion realisme, men dette tab opvejes af systemets hurtighed. Herved gives der plads til egentligt rollespil og ikke rullespil.

Endnu et positivt træk ved reglerne er, at de er stærkt integrerede i verdensbeskrivelsen. Det gør reglerne klart mere realistiske end de systemer, hvor reglerne er opbygget uden sammenhæng med den verden de skal finde deres anvendelse i.

## UDGIVELSERNE

Den oprindelige regelbog udkom i 1986 fra Games Workshops forlag. Herefter begyndte "The Enemy Within" at udkomme. Det foregik oprindeligt over syv udgivelser. Senere kom "Doomstones" i fire udgivelser. Herudover kom de to bøger med regeludvidelser og små scenarier "The Restless Dead" og "Warhammer Companion". Desuden er der tre selvstændige scenariebøger "Deaths Dark Shadow", "Castle Drachenfels" og "Return of the Lichemaster". Desværre stoppede udgivelserne i 1991. I år har Hogshead Productions heldigvis taget over. Hidtil er det blevet en genudgivelse af regelbogen, hvor der kun er blevet rettet forskellige småfejl fra den oprindelige udgave. Artikler i White Dwarf og uddrag af de to regeludvidelser er samlet i "Apocrypha Now". Desuden er der lovet en genudgivelse af "The Enemy Within", senere skal der komme en helt ny kampagne "Dying of the Light".

## OG ...

Tilbage er der blot at sige, at WFRP er et suverænt system. Hertil kommer, at regelbogen indeholder en fæl mængde flotte illustrationer, og et utroligt pædagogisk og spændende introduktionsscenario. Skulle man beskrive WFRP med ét ord måtte det være: HELSTØBT.



PC - 3.5"



# Campaign Cartographer

"The maps this program can produce are excellent, equivalent to the best in professionally published game materials"

Lester Smith, Dragon Magazine

Forhandles hos :

Goblin Gate	Aalborg	98 11 85 38
Fantask	København	33 12 15 14
Lyngby Bog & Ide	Lyngby	45 87 04 45
Faraos Cigarer	København	33 32 22 11

## Noget for enhver smag



# COMIX

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

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

COMIX  
Gåsestræde 7  
5700 Svendborg  
Tlf. 62 22 36 58

*Danmarks mestleste*

# BREVKASSEN

VED RASMUS RASMUSSEN

Juletid er over os. Men der bliver ikke noget **nisseri** her. Brutale emner som racisme **behandles** og vi  
**stamkunder** såvel som nyankomne, her i blandt David, der har opdaget  
**Magic**, og sidst men ikke mindst... **Rasmus** Kjerboel

## FØNIX DEBAT

### AD&D, IGEN!

Angrebet fra alle sider (mine venner undgår mig på gaden) må jeg jo vælge at tage til genmæle:

Ude omkring i det ganske land har jeg mødt en del uvilje imod AD&D. Kommentarer såsom: "Jeg hader AD&D, dem der spiller det er latterlige." "Åh nej, ikke endnu et AD&D scenarie!" og så videre. Jeg prøvede trods alt kun at skabe lidt debat, ikke at slagte nogle hellige køer (jeg fik højst ridset et horn eller to). At en del af mit brev forsvandt på mystisk vis (forkortet), er en anden sag.

Underligt nok er der nogen der tager mit brev alvorligt og farer op og beskylder mig for at komme med "sure opstød" og slår mig i hartkorn med en del af den, synes jeg, latterlige elitær-debat der har kørt. Okay. Man kan ikke bebrejde AD&D-spillerne at medierne giver sådan et entydigt billede af rollespil i al almindelighed. Men vi må gøre noget for at ændre det indtryk.

Det tykkes mig stadig at et system der belønner spillere for, mere eller mindre vilkårligt at slå ihjel, men negligerer gode rollespillere og deres præstationer, er et "forkert" system. Det er snarere grundtanken bag systemet, og ikke så meget de egentlige regler, der irriterer mig. AD&D står for mig, groft trukket op, som et slags korstog for amerikanske værdier. Orker er onde, kvinder er til for at reddes og bag al ondskab kan findes en kriminel mastermind. AD&D er heroisk fantasy, bevares, men af den forældede slags. Sex og nihilisme er bandlyst fra TSR's produkter. Var der ikke noget med en pressemeddelelse om, at nu ville de rydde op og fjerne alle hentydninger til forkerte emner i deres produkter? Amerikansk nypuritanisme der også afspejles i, at KULT mærkes med klistermærker, der fortæller at det ikke kan sælges til børn under 18 og White Wolf (Black Dog) laver "adults only" serier.

Derudover irriterer den indstilling der er hos nogle AD&D-spillere mig. En opfattelse af rollespil, hvor det nødvendigvis altid er dén og dén mådetingene skal gøres på, den allerede navngivne "dungeon logik". Mere end en forhærdet

"Orkslayer" har ødelagt et conscenaire for mig.

Er det ikke vigtigt at diskutere indstillingen i rollespil i al almindelighed? Det er jo ikke kun AD&D der er på grænsen af hvad der kan kaldes godt rollespil. Shadowrun, VP og mange andre slasher spil hører også til i den kategori.

Misforstå mig ikke. Jeg har intet imod fantasy eller helte, snarere noget imod hvad de gøres til hos TSR.

Love Rasmus K.

Og så fik Rasmus mulighed for at svare igen. Debatten her burde måske ikke handle om AD&D, men snarere om hvordan folk spiller. Jeg fornemmer at folk let taler forbi hinanden, og misforstår hvad det egentlig handler om. Nogle går ind for det ene spil, andre foretrækker det andet. Men hvordan kender man forskel på gode, mindre gode og dårlige rollespil? Er der en bestemt type mennesker, der spiller disse halv-dårlige spil? Eller er det noget vi alle spiller, når vi vil slappe lidt af fra alt det dybe? Måske har det noget med målgrupper at gøre. TSR's målgruppe er vel nok de 10-16 årige, og dem handler næste brev også om.



DEBAT, SPØRGSMÅL, ELLER ANNONCER KAN SENDES TIL

FØNIX BREVKASSE

C/O MIKKEL K. SØRENSEN

VODROFFSVEJ 21, 4. TH, 1900 FREDERIKSBERG C

ELLER E-MAILES TIL OS PÅ

FONIX@DKB.DK

LÆS OGSÅ VORES WWW-SIDE: WWW.AGORA.DK/FONIX/

## KÆRE BREVKASSEMÆND

Jeg har i den senere tid gået og funderet over, hvordan det var at være én af de nyudsprungne rollespillere, dengang jeg først fik nys om denne hersens hobby. Fra min side syntes jeg egentlig, at den ældre generation var ganske flink og hjælpsom, når jeg sprang helt ud under rollespillet og foretog mig noget ganske uforudset (læs: Meget Åndsvagt!).

Det forekommer mig dog, at der er en vis skepsis blandt rutinerede udøvere, når det kommer til nye rollespillere. Nogle steder grænser det endda op til racisme og hetz mod de stakkels nybegyndere, der ganske hurtigt kan finde noget andet at bruge tiden til, når alle alligevel er efter dem. Jeg håber dybt at det bare er mig der tager fejl, for denne tankegang er jo direkte selvudslættende. Og ærlig talt, drenge og piger; vi er altså ikke en bande syvårige, der går ind for "tomands-legs"-princippet, er vi?

Det er klart, at de rollespil der er populære lige nu, er lidt mere sofistikerede end tidligere, og dybere temaer bliver bearbejdet ("alas, a monster I have become..."), så de nye finder det sværere at være ordentligt med. Men lad være med at hånde dem. Hjælp dem afsted med gode råd i stedet, det er jo det vi er her for.

Peter Green

## KÆRE PETERE

Tak for endnu en kommentar. Opmærksomme læsere vil vide, at denne mand har skrevet ind til os før (dog uden at skrive kortere sætninger, som jeg bad om - fy!). Brevkassen finder til gengæld brevets indhold interessant. Igen vil den opmærksomme læser kunne huske et andt brev. En lille dreng fortalte os historien, om hvordan han blev lukket ude af klubber, på grund af sin alder. Jeg husker også selv problemet, dengang jeg selv startede - så det er ikke noget nyt, det er måske bare blevet værre. Nogen kommentarer? ... og Peter. Denne her brevkasse er kun stor nok til én brevkassemand.

Rasmus

Og så er der kommet et postkort. Et Go-Card! Fedt. Pissefedt!

## HEJ FØNIX

Fedt Blad. Keep up the good work!! Men var det ikke muligt at få en verdensbeskrivelse, i stil med den i det gamle Saga. Den der hed "Duranjhar". Ciao.

Hilsen Max Brenå

Og hvad kan jeg sige. Krangor var godt nok ikke en verdensbeskrivelse, og det var Copenhagen By Night heller ikke. Det bliver kun trykt, hvis nogen skriver det. Og på redaktionen skriver vi helst ting, der interesserer os selv. Jeg vil ikke udelukke muligheden, men kan ikke love noget som helst på nuværende tidspunkt.

Tak for kortet, Rasmus.

I den forbindelse vil jeg nævne et brev fra en vis Mads Brynnum fra Slangerup. Han har sendt os en idé til et julescenarie, og det vil vi gerne høre mere om. Problemet er, at brevet kom alt for sent til, at det kunne komme i betragtning til dette nummer. Vi vil stadig gerne høre mere om Mads' scenarie - vi kan jo bare bruge det til næste jul. Alle er meget velkomne til at sende deres egne ting ind.

Mads stiller også et par spørgsmål om Palle Schmidt. Og lad mig straks svare på det første: Palle er ikke den samme, som ham anmelderen fra BT. De er ikke i familie, og de har aldrig mødtes. Tvært imod har vi på redaktionen en fornemmelse af, at ham journalisten kun udgiver sig for at hedde Palle Schmidt. Og hvorfor så det? Mads' andet spørgsmål gik på, om han kunne tilnæsse sig en original Palle Schmidt tegning. Jeg skal se hvad jeg kan gøre (og om vi kan tyde din adresse).

Og så kom der endelig et brev om Magic. Denne gang er det David Skjær der har opdaget spillet, og tydelig vis er blevet grebet af det... på sin egen måde.



## KÆRE FØNIX

Magic! Man ser det alle steder. På conner, i reklamer, i butikker og hos tusinder af mennesker i hele landet. Og jeg hader det!! Man kan sgu ikke gå nogen steder hen, uden at der fyldt med lalende nørder, der sidder og savler over deres afskyelige kort. WOTC har fandme lavet en fed forretning.

Hvis nu en eller anden nørd, som er blevet forarget over mit brev, må han hun meget gerne skrive ind til brevkassen og fortælle mig, hvad der er så fedt ved Magic (eller et andet kortspil).

Og Fønix: Det er et fedt blad i laver, men lad være med at sætte ting som "Det Forløsende Slag" i bladet, ok? Den var for tumpet. På forhånd tak.

David Skjær Duving

## Kære David

Det virker som om du ikke har spillet Magic selv. Alligevel kan du ikke lide det. Du er klar

over, at mange mennesker synes det er fedt. Men de er nørdere. Alligevel vil du gerne vide, hvad der er fedt ved spillet. Mit råd er: Prøv det. Jeg var selv stor Magichader i starten, og kunne stadig aldrig drømme om at bruge penge på det. Men spillet i sig selv, er skam ganske underholdende. Hvis du allerede har prøvet det, kan jeg intet sige.

Rasmus

Vi har fik, i forbindelse med vores spørgeskema (Fønix 9), en række gode forslag fra en Peter Jensen fra Hvidovre. Han har gjort sig nogle tanker om, hvad han godt kunne tænke sig i bladet. De vil blive præsenteret her. Flere af dem har allerede været diskuteret på redaktionsmøder, men ingen har haft tiden eller lysten. Hvis der er noget her, du også gerne ville se, skrive eller slet ikke se - så lad os høre fra dig. Det er jer, der afgør, hvad bladet skal indeholde.

### BEEP BEEP

Peter foreslår anmeldelser og artikler om com-puter rollespil. Han går så vidt som til at foreslå baggrund til scenarier, baseret på computerspil. Vi kan oplyse, at han selv har brugt Doom som inspiration til en række kort.

### "KULTUR, MAND!"

Han vil også gerne se anmeldelser af relevante film og bøger, tegneserier osv. Vi vil nok ikke bruge så meget plads på filmanmeldelser - det er der andre der kan gøre bedre. Men vi har før diskuteret bog-anmeldelser, dog uden at det er kommet videre.

### CYBER-RAT

Peter er tændt på idéen om en net artikel. Han drømmer om lister med saftige web-sites, og ønsker at vide hvad der rører sig i Danmark... Michael skriver gerne en artikel, hvis I spørger ham.

### DE GO'E GAMLE

Til sidst foreslår han scenarier til de gamle, klas-siske spil. Vi

taler om spil som Paranoia, Twi-light 2000 eller Rolemaster. Og vi trykker det gerne, hvis nogen gider skrive et godt scenarie. Så længe det ikke drejer sig om dinosaurer som Gamma World eller På Eventyr I Vildmarken.

Peter kommer med flere forslag, men jeg har valgt de mest seriøse. Tak for brevet Peter. Dine og andres forslag vil altid blive set seriøst på af redaktionen. Vi sender vores kærligste hilsner til hele din familie, dine kæledyr og ønsker dig et lykkeligt liv. Må du få mange smukke børn, og jeg vil have en oscar.



### FORUM

Vi har fået et brev fra Johannes Serup, der foreslår en køb, salg, bytte side i bladet. Den er jeg bare mæ' på, do. Også så det gør en ting. Og Fønix Forum er faktisk stedet. Som du ser, er der desværre ikke så mange, der vil af med deres gamle junk.

Rettelse igen igen

Merlin, den kujon, "glemte" at skrive noget i sidste nummers LEMMING: Samlingen. Med til at udvikle original-konceptet til dette fantastiske spil, var nemlig Rune Illum Vendler. Han skal ikke efterlades ude i kulden.

Og sidste gang nåede der på mystisk vis, at ske sjove ting med brevkassen. Jeg blev censoreret, og i værste grad svinet til. Jeg holder hverken til på Hovedbanen eller drikker elefanter. Jeg spiller ikke HÖL (fordi hunden Michael har stjålet det). Jeg er en fornuftig, ung mand, hvis eneste last er, at jeg virkelig ikke kan fordrage Viking Con.

Rasmus



**Vi Har:**

**MAGASINER,  
SPIL,  
FIGURER,  
BØGER,  
MALING,  
PENSLE 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

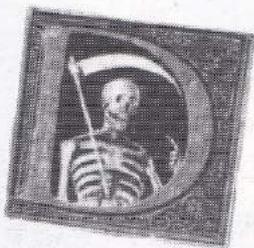
Telefon 8612-0062 Fax 8613-2025



# Onde

Et dystert middelalder-eventyr af Peter Dyring-Olsen





et er vinter. Mørk vinter. Det har det længe været i Citrup, et lille len i den nordligste udørk af Ranulf hin Rantes kongedømme. De sidste 7 år har lensherren, Baron Komperos, ligget i en ejendommelig dvale efter en mystisk sammenstyrning i borgtårnet, og lenet har reelt stået uden hersker. En mørk sky har lagt sig over Citrup, siden baronens uheldsvangre skæbne. Høsten er slået fejl, folk sulter og en krig med nabo-lenet, Timmelund, truer.

Nu må der handles, hvis lenet skal overleve, og Kong Ranulf har udstedt et dekret, der tillader at en ny baron kan overtage magten i Citrup. En lille gruppe af brave folk, er sendt afsted på den farefulde færd til dette gudsforladte land, for at overbringe kongens dekret  
og forhåbentlig bringe forløsning.

# cømmie

Illustreret af Jesper Ejsing



#### System:

Jeg har valgt ikke at inkludere stats til noget system. For det første fordi Onde Drømme ikke lægger op til den store regelfest, for det andet fordi jeg er overbevist om, at rollespillere er kloge nok til selv at sætte regler på et eventyr. Onde Drømme skulle uden besvær kunne spilles i lige netop dit favoritsystem.

#### Tiden:

En ideel måde at vise stemningen på er at smide SP'erne ud i skoven under eftersøgningen, og så gå amok med mystiske hændelser. Meget brugbar er ideen om, at tiden går hurtigere - det er morgen, da de går ind i skoven og aften, da de kommer ud, selv om det for dem kun synes som om, de har tilbragt en time eller to i

Onde Drømme foregår i en mystisk fantasyverden meget lig Danmark i middelalderen set gennem overtroiske briller. Stort set alt, hvad den tids mennesker troede på, er virkeligt i denne verden, men der eksisterer den samme form for usikkerhed - er det virkeligt eller ej? Monstre er der nok af, men de er af en noget andet karakter end i gængse fantasyspil - der er både elverfolk (i den danske betydning), lygtmænd og trolde. Men det mystiske i eventyret ligger mere i stemningen og den skrækkelige virkelighed skabt af nogle få personers handlinger.

#### BAGGRUND

Baron Komperos er tynget af en ond skæbne. Han er den ældste (men uægte) søn af den tidligere lensherre, Baron Eitlar, der efter sigende blev tryllebundet af en tjenestepige med elverblod i år-

ene. Da sønnen var født, forsvandt hun fra gården, og baronen tog den spæde Komperos til nåde og lod ham vokse op som sin søn - omend han ikke kunne arve magten i lenet. Det skulle i stedet Baronens ægte søn, Svenning, der altså var Komperos yngre halv-bror.

Men da tiden kom, hvor Eitlar lå for døden, voksede skinsygen i Komperos hjerte. Den voksede sig så stærk, at de skjulte og uhellige elverkræfter i hans blod begyndte at røre på sig. Kræfter, der gør mareridt til virkelighed.

Komperos anede intet om sin overnaturlige magt, men da han en nat drømte, hvorledes han hidkaldte en trolde og satte den til at bortføre og myrde halvbroderen, vågnede han op til ildevarslende nyt. Halvbroderen var forsvundet i nattens løb, og da han aldrig viste sig igen, overtog Komp-eros hvervet som baron.

Mistanken nagede i Komperos sind. Trolde vendte ofte tilbage til hans drømme, og en nat blev det ham for meget. I stedet for at gå til ro,

sneg han sig ud, for at følge den rute, som trolden havde fulgt i hans første drøm. Resultatet af hans søgen var katastrofalt. Komperos fandt liget af sin halvbror, skjult i en hule under et piletræ i borggården - præcis som Komperos havde drømt det.

Da sammenhængen gik op for Komperos, mistede han bevidstheden, og i en efterfølgende søvn, drømte han, at han gik op i herregårdens ene tårn og slyngede sig ud af et skydeskår - hvorefter tårnet styrtede sammen over ham!

Drømmen var desværre virkelig nok, og tjenestefolkene fandt straks efter den uforklarlige sammenstyrtning baronen i ruinerne, på mirakuløs vis stadig levende, men i en mystisk dvale. Ingen formåede at vække ham.

Nu ligger baronen der - i sit levende gravkammer - og drømmer. Og hans værste mareridt bliver på trolddomsagtig vis til virkelighed...

## SITUATIONEN NU

Den døde bror er begyndt at spøge. Alskens plager rammer det værgeløse len. For nylig er en mystisk kvinde dukket op og har sat ondt blod i hjertet på Komperos' yngste søn, Martinus. Blod, der vil få ham til at gentage sin fars udåd og fuldende forbandelsen.

Den mystiske kvinde, Arge, der i al hemmelighed er Martinus' elskerinde, har fyldt hans sind med misundelige overfor storebroderen, arvingen Henlar, og den dag beskeden lyder, at en ny hersker skal udpeges, vil hun overtale ham til at bortføre sin storebror og senere dræbe ham.

Samtidigt har kvinden tryllebundet Martinus til at konspirere med Baron Vennum af Immelund. Så snart han har slået sin bror ihjel, vil han åbne grænserne for Vennum, der til gengæld vil betale rigt med viden om sortekunster.

## TIDSLINIE

Onde Drømme er struktureret med kun få faste begivenheder. Resten af eventyret er bestemt af Spilpersonernes (SP) eftersøgning. De faste begivenheder er kort skitseret som følger:

Dag Et: 'Krog' + ankomst, første spøgeri, Henlar bortføres af Martinus i løbet af natten.

Dag To: Henlar eftersøges forgæves.

Dag Tre og frem: De mystiske begivenheder tager til; lidt op ad formiddagen findes liget af Torben (en af godsets tjenestefolk) - hvad der videre sker, er op til SP'erne!

## EVENTYRETS STEMNING

### Skæbnen:

Med det samme SP'erne ankommer til Eitrup, mærker de den tunge sky af ond skæbne, der

hænger over hele området. Dette vil især påvirke deres drømme. Det er svært at ordne drømme, så de ikke er for tydelige, men en adelsmand vil drømme om magtkampe; en ung mand vil drømme om misundelse; en mystiker vil drømme om virkelighedens opløsning - og så fremdeles.

Vigtigst er det dog, at drømmene er nøjagtigt lige så svage og u håndgribelige som i virkeligheden. Deres primære funktion er at skabe stemning, men sekundært kan de fungere som svært-forståelige spor.

### Skæbnepunkter:

Virkeligheden i området har ændret sig de sidste syv år. Komperos' magiske drømme har skabt blasfemiske kræfter og mystiske ånder, og de har mere eller mindre frit spil i Eitrup. Dette skaber en helt speciel, uhyggelig stemning. Virkeligheden har ændret sig i de, for baronen, vigtigste steder i området, og her er grænsen mellem det naturlige og det overnaturlige blevet flydende.

Nogle af disse steder er (du kan selvfølgelig selv lave flere):

- Skoven mellem Eitrup og Immelund
- Hulen, hvor Svernigs jordiske rester ligger
- Piletræet og gangen nedenunder
- Heden og sumpen i tåge
- Det sammenstyrtede tårn

Generelt for disse steder er, at virkeligheden ikke helt er til at stole på. Tiden går i et andet tempo, ting ændrer sig osv.

### Området:

Eitrup ligger klemt inde mellem en stor skov og en bjergrække. Nordøst for godset, Eitrupgård, ligger Eitrup by, der er en halvstor landsby med (ca.) 423 indbyggere.

Skoven er farlig med mindre man benytter de få stier, der går igennem den. Den er det sted, hvor baronens drømme oftest udspiller sig, så jo længere SP'erne kommer hen i eventyret, des mere uhyggelig bliver skoven.

Omtrent midt i skoven ligger grænsen mellem Eitrup og Immelund. Det er selvsagt en noget flydende grænse, men sikkert er det, at Eitrops indbyggere holder sig langt fra den.

Eftersøgningen efter arvingen er en glimrende mulighed for at introducere området og de konflikter, der ligger og lurar. Det vil måske også være muligt for SP'erne at lære nogle af landsbyboerne at kende, hvilket kan komme dem til gode senere eller blot være en kilde til forståelse af konflikterne.

### Folk:

Områdets beboere er generelt nedtrykte og virker trætte. Vinteren har tæret på deres kræfter og alt for små madreserver. Sygdomme hærger byen, børnedødeligheden er stor og ligeledes er utilfredsheden med baronen og de andre beboere på herregården. Det er vigtigt, at SP'erne opfanger, at der er noget helt galt i det skrøbelige len.

Eitrops uofficielle leder er storbonden Hertvig (42), der er en bredskuldret, lyshåret mand. Hele byen respekterer ham.

Bate (39) er byens smed og slagsbror. Han er gift



### Persongalleri

- vigtige personer:

#### Baron Komperos

- den drømmende baron, der i sin tid dræbte sin storebror, og som nu spreder sine mareridt.

#### Martinus

- den yngste søn, der forhekset gentager fortids udåd.

#### Arge

- den smukke fremmede, der har tryllebundet Martinus.

#### Henlar

- den ældste søn; arvingen, der bortføres.

#### Svennig

- baronens afdøde storebror, der spøger.

#### Vennum

- baronen af Immelund, der konspirerer med Martinus.

#### Doge

- ridderen, som betragter; han er i kontakt med den sidste rest af Komperos' samvittighed.

#### Trolden

- det djævelske væsen, der bringer Komperos mareridt til virkelighed; essensen af Komperos' onde skæbne.

med Hirsha (35), og sammen har de sønnerne Okse (17) og Denei (12). Okse er ligeså stor og stærk som faderen, men han er dum som en dør. Hans lillebror er derimod lille og klog. Sammen er de det perfekte par.

Arge (29?) er byens lokale skønhed. Hun logerer hos Hertvig. Rygterne siger, at hun er ud af en rig slægt. Hvad få ved er, at hun er Martinus' elskerinde. De fleste har dog undrét sig over, at hun ofte går ud i skoven. Hvis man spørger, kan man få at vide, at hun ankom til Eitrup for 7 år siden - faktisk kort tid efter baronens tragedie. Hun ser for øvrigt lige så ung og smuk ud nu, som da hun ankom.

### Herregården:

Eitrupgård er en gammel stenbygning, hvor det ene tårn er styrtet sammen. På gården bor baronen, dennes to sønner - Henlar (42) og Martinus (37), Henlars unge kone Arun (23) og 15 tjenestefolk.

Der er seks riddere tilknyttet godset: to er på rejse, en bor på en gård i Mørklund, en i en landsby mod syd, en (Telor (38)) bor på gården og en (Doge (?)) bor i landsbyen.

Dertil kommer atten soldater, der blandt andet tager sig af skatteopkrævning.

Telor er en aldrende mand, der har mistet troen på livet. Fortiden bragte ham nederlag, og fremtiden ser ikke lysere ud. Han vil højst sandsynligt forsøge at holde sig udenfor intrigen.

Få ved, at Martinus har en elskerinde, og de, der ved, tier helst. Men snager man dybt nok, kan man få det at vide - Martinus er bestemt ikke vellidt.

### KROGEN

Du har flere muligheder for at få dine spillere viklet ind i eventyret. Den mest oplagte er, at de simpelthen er i Kong Ranulfs tjeneste, og at de skal viderebringe kongens dekret til det lille len. De vil ikke selv være bekendt med indholdet af det forseglede dokument, men det er stilet til "Baron Komperos' Arving". Du kan vælge at lade SP'erne gennemspille hele den farefulde færd fra kongens hof i syd og til det lille len i nord, eller du kan gå lige til "Ankomst", hvis de er utålmodige efter at komme i gang.

Hvis gruppen af SP'ere allerede er på vandring, kan du også involvere dem på følgende måde:

Det er ved at blive mørkt og koldt, da SP'erne passerer gennem skoven i Eitrup. Det bliver klart for dem, at de må overnatte et sted i det ynkelige len. Pludselig hører de højtrøstede stemmer. I halvmørket aner de en samling ryttere et stykke fremme. De synes ophidsede over et eller andet, og inden SP'erne kan nå hen til dem, kommer rytterne væltende henad mod og forbi SP'erne i en rasende fart. Det er op til dig, om de kan standses. I så fald udvikler det sig til kamp til døden (det er fem velbevæbnede ryttersoldater fra nabolenet, Immelund - folk, der er stedkendte, kan genkende dem på den sorte drage på

skjoldet). Ellers tromler de blot forbi.

Længere fremme ligger en død hest. Den har boblende fråde om munden og blodsprængte øjne. Et blodspor fører op ad skrænten og ind i underskoven. Følges sporet, når man efter et stykke tid til en lille lysning, hvor en skikkelse ligger ubevægelig. Blodsporet fører hen til den.

Skikkelsen er Haaring - en kurér fra Kong Ranulf hin Rankes hof mod syd. Han bærer et vigtigt dokument, der skal overleveres til Baron Komperos eller hans arving. Desværre løb han for kort tid siden ind i en lille gruppe soldater fra det rivaliserende len, Immelund, og intetanende spurgte han dem om vej til Eitrupgård.

Selvom soldaterne straks greb chancen for at prygle kuréren, lykkedes det ham at undslippe, og selv med en dødbringende pil i siden nåede han så langt ind i Eitrup, at Immelunds soldater ikke turde fortsætte eftersættelsen.

Haaring er ikke død endnu, og han klamrer sig stadig til dokumentet. Det vil være svært at overbevise ham om, at man ikke kommer fra Immelund, men lykkedes det, vil han trygle SP'erne om at aflevere dokumentet til Baron Komperos på Eitrupgård.

### ANKOMST

Eitrupgård henligger i mørke, når SP'erne ankommer. Det er nødvendigt at hamre hårdt og længe på porten for at vække vagten, en halvgammel, søvrig mand med et stort, gråt overskæg.

Når han ser seglet på dokumentet, åbner han straks porten for de fremmede, der bliver ført hen til et stort, koldt lokale, hvor de bliver bedt om at vente. Efter en halv times tid kommer en lille gruppe mænd. Det er baronens sønner og nogle vagter. De fortæller kortfattet, at baronen er meget syg, og at han ikke har været ved bevidsthed i 7 år. Derfor må SP'erne (som mænd i kongens tjeneste) tage til takke med husets arving og hans bror. Derefter byder Henlar dem velkomne og beder dem betragte sig som gæster af gården, så længe de lyster.

Henlar og Martinus beder tjenestefolkene gøre et måltid parat, og beder SP'erne følge med ham ind i riddersalen. Efter et godt måltid og nogle korte spørgsmål om SP'erne og deres rejse hertil, spørger Martinus, om nogle af SP'erne kan læse. I givet fald, beder han vedkommende læse dokumentet højt - hvis ikke, giver han det til en af ridderne, der tilsyneladende er lærd.

### Dokumentet:

*"Kongeligt Dekret om Lenet Eitrops fremtidige Herreforhold. Lad det være hermed kendt, at det paa Kongen hans Højhed Ranulf hin Rankes Befaling er tid at standse Lovløshed, Hunger og fjendtlig Overtagelse i det svækkede Eitrup Len. Eitrops tunge Lod skal løftes af en ny Hersker, der kan afløse den af Skæbnen saa ugunstigt ramte Baron Komperos, Søn af Eitlar, der efter syv samfulde Aar i Dvale, nu på Kongens Befaling er at betragte som afgaaet ved Døden. Derfor skal Lenets Ledelse snarest overtages af den retmæssige*

### Den politiske situation:

Som følge af baron Komperos' onde skæbne er en gammel grænsekonflikt brudt op påny: arvefejden mod vest, Immelund, planlægger at udnytte Eitrops svaghed til at overtage baroniet. Immelund har flere sammensvorne i Eitrup, hvoraf den mest prominente er Martinus, baronens yngste søn. Vennum, Immelunds karismatiske leder, har lavet en pagt med Martinus, som vil løsrive Eitrup fra Ranulfs kongedømme og knytte bånd til Immelund (der naturligvis ser pagten som en mulighed for fuldstændigt at annektere nabolenet. Martinus er blot en brik i dette spil. Til gengæld er han blevet lovet både velstand og lærdom.

Når SP'erne, forhåbentligt, har forhindret Martinus' ugeringer, er der derfor mulighed for flere eventyr i Eitrup - Vennum vil på ingen måde opgive at overtage baroniet, så Eitrup vil få brug for gode soldater og spioner.



Arving til Baron Komperos. Lad Kongens Vilje ske!  
Kong Ranulf hin Ranke af Guds Naade."

Dokumentet udløser naturligvis et sandt virak af mumlen, forbløffelse og sørgen. Selv Henlar, der nu står til at overtage magten, er rystet over beskeden, der dømmer hans elskede fader til døden - desuden er han fuldstændigt ude af stand til at lede et len, og han ved det!

Den eneste, der intet siger, er Martinus, som sidder helt stille og stirrer tomt ud i luften. Hans sind formørkes og pludselig bryder han op. Han byder halvkvalt selskabet godnat og forsvinder. Henlar begynder at begræde sin fader. Han beder sig også undskyldt og begiver sig op på baronens værelse (naturligvis er ingen andre velkomne her). Senere vil han begive sig til sit eget kammer for at sørge.

I riddersalen begynder sladdereren at tage kraftigt til og i kroene mumles der om Henlars manglende kompetence og lenets endelige skæbne. SP'erne kan blande sig i mængden, men da de bliver set som kongens mænd, er det nok vanskeligt for dem, at blive indbudt til nogen samtaler. Efterhånden vil folk gå til ro, og så snart SP'erne ønsker at gøre det samme, står tjenestefolkene parat til at vise dem til deres værelser.

#### Udåden:

Senere på natten bortfører Martinus sin bror. Han får bragt forgiftet vin op til sin sørgende bror, så han falder i en tung søvn. Derefter kan Martinus bortføre ham midt om natten.

Hvis SP'erne allerede nu er så mistænksomme, at de overvåger enten Henlar eller Martinus, vil et overnaturligt væsen sørge for at distrahere dem. På et tidspunkt, før Martinus har foretaget sig noget som helst, vil SP'erne enten høre sære lyde eller se en meget stor og uhyggelig skikkelse bevæge sig rundt på gangene eller i gården. Det vil den gøre, indtil den kan lokke SP'erne væk fra deres udligsposter længe nok, til at Martinus uset kan gennemføre sin ugerning. Når SP'erne kommer for tæt på, forsvinder den sporløst.

Væsenet er en to en halv meter høj trolde, der stammer fra Komperos værste mareridt, og som nu fungerer som Martinus' beskyttende ånd. Martinus tror, at hans egne (indbildte) magiske kræfter har hidkaldt trolden, og at den står fuldstændigt under hans befaling. I virkeligheden tjener trolden kun een herre - Komperos' onde skæbne.

Når der er fri bane, vil Martinus bringe sin bedøvede bror til de underjordiske gange under det sammenstyrtede tårn. Martinus lægger ham i en celle og forsøger nu at få sig til at slå ham ihjel. Det kan han ikke, og efter nogen tid beslutter han at bedøve Henlar yderligere og lade ham ligge, til Martinus finder ud af, hvorledes han skal blive af med sin bror.

#### Spøgeri:

Midt om natten vækkes en eller flere af SP'erne ved, at det pludseligt bliver koldt. Det viser sig, at ilden i pejsen er gået ud. Lige da han/de skal til at gå til køjs påny, anes en skikkelse nede i borg-



gården. Ved nærmere eftersyn er den forsvundet. Det er selvfølgelig Svennis, der kredser om piletræet i borggården, men det ved SP'erne jo ikke endnu.

#### DEN NÆSTE DAG

##### Opvågningen:

Ved morgenmaden bliver det klart, at arvingen er væk. Martinus slap en hest løs om natten og lod den ride væk i natten. På denne måde er det let at få det indtryk, at Henlar red væk. En storstilet eftersøgning igangsættes, og det er oplagt at SP'erne hjælper til - hvis de ikke selv melder sig, vil de blive bedt om hjælp af ridderne.

##### Eftersøgningen:

Der bliver ledt i skoven, i landsbyen og rundt omkring på borgen. På denne måde kan SP'erne få et vist kendskab til området samt opleve den generelle dårlige stemning.

Her følger en kort liste over steder og hændelser, der kan forekomme under eftersøgningen. Det er vigtigt, at de ikke minder om "tilfældige møder", men virker som betydningsfulde dele af scenariet.

##### Henlars værelse:

Et rimeligt fornemt kammer med en stor seng, kommoder osv. Der er ingen tegn på kamp. Sengetøjet er i uorden - han har altså sovet her.

##### Skoven:

Det er rimeligt simpelt at følge hestens spor (opmærksomme SP'ere med dyrevenen vil kunne se, at hesten synes at have redet formålsløst rundt. Muligvis har føreren været bevidstløs?), der fører til skoven.

Her vil det være perfekt at give SP'erne en lille forsmag på de ting, de senere hen vil opdage. F.eks. kunne de pludselig se hesten lidt længere fremme i skoven. Det bliver mørkt - en mørk sky går måske for solen - og de virker ikke længere sikre på, om de er på rette vej. Søgen efter spor vil give dem fornemmelsen af, at de måske kan finde hesten

#### Spøgelser - her?:

Stiller man spørgsmål angående spøgeriet, vil alle ridderne - og i særdeleshed Martinus - slå det hen som ammetuesnak og syner, hvorimod tyendet kan fortælle flere ting om spøgelset:

- Det er rimeligt sjældent, at han spøger.

- Han går altid den samme rute.

- En tjener fulgte en gang for et par år siden efter ham. De fandt ham dagen efter, hvidhåret og ude af sig selv af skræk. Han rejste dagen efter.

- Han begyndte at spøge for syv år siden. Hvis de går forsigtigt frem og er venlige, kan en af de ældre blandt tyendet fortælle, at det er baronens lillebror, som forsvandt sporløst - kort tid før den gamle baron døde i høj alder. Et maleri i en af salene vil kunne bekræfte dette.

Men spøgeriet ændrer karakter efter Martinus' gerning. Det forekommer nu hver nat, og spøgelset begynder at sige den samme sætning igen og igen: "Gentag



igen.

Efter et stykke tid ser de den igen længere fremme, og så fremdeles. De jager hesten, der hele tiden - på mystiske vis - forsvinder. De passerer en høj, og når de kommer bag den, er hesten væk; de distraheres af et skrig langt væk, og når de kigger, er hesten væk igen. Til sidst finder de et hesteskelet - fuldstændigt afpillet.

#### **Landsbyen:**

Hvis SP'erne på noget tidspunkt besøger Eitrup by, vil følgende optrin forekomme:

Det er tid til skatteopkrævning. Normalt finder den kun sted omkring høst, men de dårlige tider nødvendiggør, at der også opkræves skat på denne tid af året. Den sædvanlige praksis er, at to eller tre soldater tager ud til de enkelte byer og

gårde og kræver baronens andel af udbyttet.

Bate vil sammen med et par andre af byens mænd forsøge at hindre soldaternes arbejde. De fleste i byen vil støtte Bate, hvis det kommer til mundhuggeri eller det, der er værre. SP'erne kan skaffe sig venner, hvis de træder landsbyboerne til hjælp. På den anden side bor de på godset.

#### **Hulen:**

Hvis SP'erne undersøger piletræet, hvor Svønnig forsvinder hver nat, vil de, hvis de begynder at grave i jorden, opdage en gang, der fører til den hule, hvor Svønnigs jordiske rester ligger.

Fra piletræet er der et par meters fald ned i mørket. Herfra fører gangen et godt stykke mod nord-øst. Ti meter henne ligger en rusten kniv med baroniets segl indgraveret i skæftet -

Komperos tabte den, da han kravlede ned for at undersøge virkeligheden i hans skæbnesvangre drøm.

Gangen er mørk som graven, og der er meget fugtigt. Taget holdes oppe af nogle godt mørnede træstolper, og det er ikke helt højt nok til almindelige mennesker. Gangens eneste beboere er en større flok rotter, som vil vælte frem mod et eventuelt lys.

Gangen er cirka en halv kilometer lang og skrånede opad på det sidste stykke. Et buskads dækker åbningen, der fører op til en hule. I selvsamme øjeblik den sidste SP'er stiger op i hulen, styrer gangen sammen bag dem.

Ved grundig gennemsøgning af hulen vil man finde et skelet iført lasede, mølædte tøjstumper. Et meget vågent øje vil afsløre en guldsignet ring, der stadigt sidder på skelettets højre hånd - med Eitrupseglet på.

Hulens åbning fører ud til heden, men den er for tiden helt tilgroet. Udenfor er det blevet meget tåget - det er stort set umuligt at se mere end et par meter frem, lyde forvrænges osv. Pludselig ser SP'erne et eller flere flakkende lys i det fjerne. Hvis de følger efter lysene, ender de i en iskold sump.

Lysene er lygtemænd, der vil lokke de ulykkelige rejsende ud i sumpen til en næsten sikker død. Hvis SP'erne insisterer på at følge efter, vil en skikkelse på bredden råbe dem an og advare dem mod lygtemænd. Skikkelsen vil endog kaste et reb ud til dem, så de kan komme ud af sumpen, men når de kommer op på bredden, vil han være forsvundet i tågen. Skikkelsen var Doge - hvis de møder ham ved en senere lejlighed, vil kvikke SP'ere kunne genkende stemmen.

## NETTET STRAMMES - De følgende dage

### Torben:

Dagen forinden opdagede Torben, en af tyendet, Martinus' hemmelige skjulested. Desværre fandt Martinus ud af dette, og han fik straks trolden til at dræbe Torben.

Torbens lig findes lidt op ad formiddagen udenfor godsets mure. Hans nakke er vredet 180 grader rundt, og det kunne godt se ud til, at han er faldet fra muren.

Torbens ven, kokken Henrik (32) snakkede sidst med ham sent på eftermiddagen dagen før.

Selvom baronen ligger i dvale, er han udmærket klar over, hvad der foregår omkring ham - det er jo hans egne mareridt, der går i opfyldelse og kaster lenet ud i en sort fremtid. Han har længe forsøgt at kæmpe imod de hæslige drømme - men som du sikkert selv ved, kan det være næsten umuligt at standse et mareridt!

I stedet forsøger baronen at undslippe sine drømme igennem Doge - en ridder af mystisk herkomst, som efter sigende havde evnen til at tale med ånderne. Baronens sidste rester af godhed og vilje har samlet sig i Doge, der nærmest har ladet sig overtage af Komperos' sjæl.

Når SP'erne har vist deres gode vilje, vil Doge

forsøge at komme i kontakt med dem - hvis de da ikke allerede selv har fundet på at opsøge ham. Først vil han sende dem besked gennem drømme, og hvis de ikke fatter dem, vil han kalde dem til sig med en brevdue.

### Doge:

er en mystisk person, der i sin tid dukkede op og reddede Komperos, der havde forvildet sig ud i sumpen. Doge var friridder, men han knyttede sig til Eitrupgård og især til Komperos (det var før han blev baron). Hans ophav er ukendt - har han elverblod i årene? Eller er han måske en tidlig manifestation af Komperos' magiske drømme? Helt almindelig er han i hvert fald ikke.

Landsbyboerne undgår ham, for han synes ikke at ældes, og det siges, at han har kontakt med "trolde og andet pak". Han bruger sin tid til at iagttage livet i Eitrup, men han tager aldrig kontakt til nogen. Hvis han forlader sit hus, er det som regel for at begive sig ud i skoven, hvor han kan være væk i adskillige dage.

Doge er på mange måder Komperos' skytsengel. Han er Komperos' eneste kontakt til den levende verden, og hans sjæl er den eneste, der er stærk nok til at modstå de mareridtsvæsener, som hjem-søger Eitrup. Til gengæld er han bundet af Komperos' selvskabte forbandelse - og der må hentes hjælp udefra, hvis Eitrup skal løses fra sin onde skæbne.

At finde frem til Doge er ikke svært. Alle i landsbyen ved, at han bor lidt uden for byen i en tårnagtig bygning. Men alle vil også advare SP'erne: "Han har kontakt med uhyggelige kræfter - hvis I har jeres liv kært, så bliv væk!".

Tårnet er omringet af en høj mur, der er tydeligt mærket af tidens tand. Doge vil byde SP'erne indenfor og lytte til deres historie. Han vil ryste på hovedet og mumle noget om, at "Vor værste fjende - er fjenden i os selv!". Derefter vil han rejse sig op og bede dem følge med. Han leder dem ind i et stort, mørkt rum, hvor han kan lade Komperos' ånd tale igennem sig.

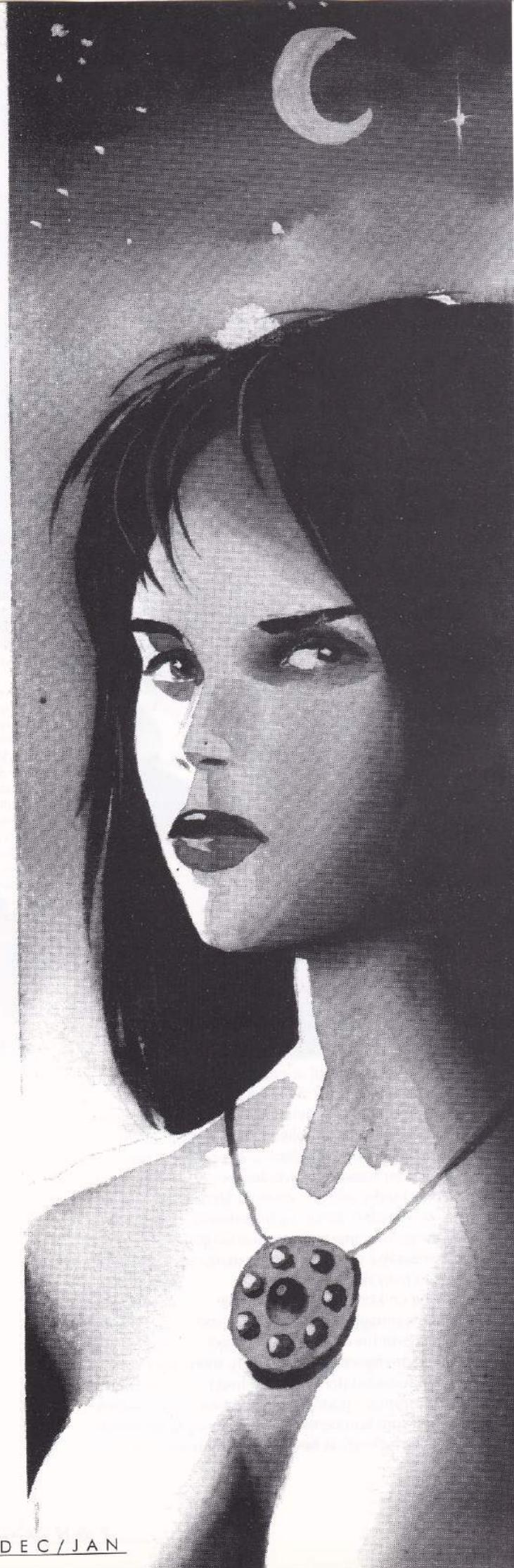
## MØDET MED KOMPEROS

Den skæbnesvangre hemmelighed, som Doge gemmer på, er ikke sådan lige til at præsentere for tilfældige eventyrere. De må så at sige selv søge sandheden. Så da de har stået et lille stykke tid i rummet, udbryder han pludseligt: "Kun få har en sjæl, der er rede til sandheden!". Næppe har han talt færdig, før rummet forsvinder for øjnene af SP'erne. I stedet står de i en skov. Den er meget lig skoven mellem Eitrup og Immelund, men alt virker meget drømmeagtigt og unaturligt.

Efter lidt tid høres råb i det fjerne. Lytter man grundigt efter, kan man skelne fire mandestemmer og en kvindestemme. At følge lyden er forholdsvis simpelt, og det fører SP'erne hen til en lysning, hvor fire mænd har omringet en elverpige. Den ene ligner meget baronen, men ser alligevel anderledes ud (hvis man har brugt tid på at studere malerier i riddersalen, kan man genkende manden som Komperos' afdøde far, Baron Eitlar). Det er tydeligt, at han er på vej til

### Attentat:

Begynder SP'erne at fatte mistanke til Martinus, vil han forsøge at uskadeliggøre dem, så det ligner en ulykke. Det vil selvfølgelig være trolden, der bliver sat til det beskidte arbejde. En sen aften vil den kravle op på taget og løse nogle store sten, som den kan kaste mod SP'erne. I forvirringen (det kræver koncentration at undvige faldende murbrokker!) når SP'erne kun at se et kort glimt af en stor skikkelse, der forsvinder i natten. Hvis de sætter efter, vil den forsvinde ind i skoven - og her er det ikke rart at være om natten. Alt efter kampagnen og spillernes temperament, kan du lade dem møde og evt. komme i konflikt med væsner fra Komperos' dybeste mareridt.



at forgribe sig på hende.

Man kan nu enten vælge at blande sig eller lade være - men du må gerne understrege, at elverfolk almindeligvis opfattes som kætteriske og farlige væsener. De SP'ere der straks iler kvinden til hjælp, vil blive standset af de tre andre mænd, og Eitlar vil dreje armen om på kvinden og råbe: "Dræb de fjolser! Jeg skal lige døbe denne djævel i faderens navn - Hæ hæ!". Mens SP'erne slås med de tre (hvis de altså tør), slæber Eitlar kvinden ind i et buskads. De tre er vanskelige modstandere, men ikke uovervindelige, og bagefter kan SP'erne, bogstaveligt talt, gribe Eitlar med bukserne nede om benene. Han vil tilbyde dem guld og grønne skove, hvis de lader ham leve - og endnu mere, hvis de lader ham færdiggøre sit uhyr-lige forehavende.

Skulle SP'erne vælge at holde sig tilbage, vil scenen pludselig udspille sig anderledes. Nu vil kvinden istedet have forført Eitlar og være i færd med at lokke ham med sig, mens de tre riddere forsøger at stoppe ham. Hun vil få ham til at nedkæmpe de tre (SP'erne kan blande sig, hvis de vil), og bagefter friste Eitlar til at befrugte sig - "Giv mig en menneskesøn!" sukker hun ondskabsfuldt. SP'erne kan forsøge at frelse Eitlar, men så vil hun forsøge at forføre dem i stedet. Skulle det slå fejl, vil hun være klar til at møde dem i kamp - elverfolk har mange magiske egenskaber.

Det kan tænkes at SP'erne ikke vil vælge at reagere ens - i så fald må du køre hvert "hold" separat, så de ikke umiddelbart aner mistanke. Træk evt. den ene halvdel med udenfor døren - eller benyt dig af små sedler.

Uanset hvorledes drømmen udvikler sig, vil skoven pludselig forandre sig og blive til baron Komperos' sovekammer. Alle SP'ere vil være samlet, uanset om de skiltes eller måske blev slået ihjel - det er jo kun en drøm. Baronen vil meget svækket sætte sig op og spørge SP'erne: "Fortæl mig, hvorledes jeg blev undfanget. Fortæl mig om min mor."

SP'erne kan nu udlægge historien, som de vil (hvis de altså har set sammenhængen), men hvis deres version fremstiller moderen (altså elverpigen) som en djævel, vil Komperos blive meget vred. Han vil begynde at råbe alskens eder og forbandelser efter SP'erne, og hele scenen vil begynde at udviskes. Snart vil SP'erne være tilbage i Doges rum, og det vil nu være ham, der står og forbander dem. Han vil smide dem på porten og nægte at tale med dem. Der skal MEGET gode forklaringer til at formilde ham.

Hvis SP'erne i stedet kan fortælle om deres modige indsats mod Eitlar og hans mænd, vil Komperos være mere medgørlig - selvom kendskabet til sin skæbnens ophav gør ham meget nedtrykt. Hans sind vil formørkes, og mens han lægger sig ned igen, vil han begynde at mumle forskellige løsrevne sætninger. SP'erne kan ikke kommunikere med ham - de kan kun lytte:

- "Jeg ved, at jeg må gøre det. Jeg kan ikke længere leve med visheden om, at min bror skal have det, der burde være mit.



- "Nej, Jeg siger jer - Nej! Forsvind fra mit åsyn, frist mig ikke mere! Mit liv er blevet ulykkeligt. Jeg evner ikke at fortsætte på denne Måde. Hin tyrsdag var troldtøjet på spil, det kan ikke være sandt."

- "Og dog. Når jeg lytter til disse stemmer i mit blod, ved jeg, at gerningen må udføres."

- "Trolden har igen opsøgt Mig! Er jeg virkelig dens Herre? Åh Gud, Hvorfor haver du fortaget mig?!"

- "Min mor har talt til mig. Havde jeg blot vidst, hvilken uret hun blev gjort. Jeg må hævne hende. Jeg må ære hendes navn. Jeg må tage den magt, der retteligt tilhører os!"

- "Jeg besidder magiske evner. Mine drømme er magt."

- "Min skæbne er fuldført! Min ærede broders krop ligger blodig i hulen, og jeg vil for evigt være stænket med hans blod. Mine hænder kan aldrig igen vaskes rene!"

- "Forbandede magt! Jeg er for stærk. Min sjæl står magtesløs overfor de utæmmelige kræfter, der har besat mit sind. I tårnet skal jeg kæmpe mod min skæbne. Jeg er fordømt til magt. Jeg må standse dette vanvid. Jeg må dø!"

Efter Komperos har udsagt disse linier, vil alt blive mørkt og SP'erne vil igen være tilbage i Doges rum. Doge ligger bevidstløs på gulvet, men han kan let vækkes. Han vil ikke kunne huske noget af hele seancen, og kan ikke hjælpe SP'erne yderligere - alt han kan sige er: "Lad ikke fortids udåd gentage sig.". Han er så omtumlet og udmattet, at han vil bede SP'erne om at være alene. - "Der er ikke meget tid..." er hans sidste ord, da de forlader huset.

## OPGØRET

På et eller andet tidspunkt bør SP'erne have så meget mistanke til Martinus, at de vil opdage hans skjulte opholdssted i gangene under Eitrupgård. De kan overvåge ham, udspørge tyendet eller noget helt tredje. Er de helt på bar bund, kan drømme lede dem i den rette retning.

Trænger de ned i gangene, vil Martinus kæmpe som en gal for sit liv, og det vil være hans erklærede formål at uskadeliggøre SP'erne, således at han ikke bliver afsløret.

### Gangene:

For et par år siden opdagede Martinus gangene, da han så en skikkelse (trolden) forsvinde derned. Siden har han indrettet dem til at opfylde sit formål, og han tilbringer nu det meste af tiden dernede.

Rummene består mest af ældgamle celler, der er halvt sammenstyrtede og fugtige. Nogle få celler er dog i rimelig stand, og disse har Martinus tilpasset. Det gamle vagtrum er blevet hans

laboratorium, hvor flasker, kolber og læderindbundne bøger fylder hylder, borde og gulv. En lille celle er blevet Henlars foreløbige, ufrivillige opholdssted, en anden indeholder den uhyggelig trold, som Martinus tror han har hidkaldt og bundet i sin tjeneste.

Gangene og de celler, der er i brug (med undtagelse af Henlars celle) er oplyst af blafrende fakler, der spreder et uheldsvangert skær.

Trolden vil angribe uvelkomne (dvs. alle undtagen Martinus), og dette vil alarmere Martinus, der vil forberede sig på at uskadeliggøre SP'erne. Han vil udnytte sit kendskab til gangene på bedste vis: lokke SP'erne væk fra Henlars celle, få dem til at fare vild etc. Derudover vil han sikkert forberede sin trolddom, så han kan forsvare sig bedst muligt.

For at dette opgør ikke kommer til at virke plat, er det vigtigt at du gør meget ud af Martinus' kamp. Bedst virker det, hvis du bruger kampen som en forlængelse af den generelle stemning i eventyret, måske ved at udstyre Martinus med velvalgt magi.

Kommer SP'erne tæt ind på Martinus, burde han ikke være den store trussel, men trolden skal til gengæld være en habil udfordring for SP'erne.

Den enkleste måde at blive af med trolden på - er at slå den sovende baron ihjel! Trolden er et produkt af hans mareridt - den er virkeliggørelsen af baronens onde side.

Hvis man ikke er rede til at dræbe den ulyksalige baron, kan man forsøge at tale med trolden - det er trods alt en del af Komperos man taler til - og hvis man er tilstrækkeligt veltalende, kan man trænge igennem til Komperos gode side, og få ham til at forstå, at han selv må standse trolden.

Lykkes det, at få Komperos til at forstå sin egen skæbne, vil Doge pludselig dukke op og angribe trolden. Trolden vil fokusere de fleste af sine kræfter mod ham, og SP'erne har nu frit løb til at kaste sig i kamp. Så længe de bærer sig tilstrækkeligt heltmodigt an, vil de kunne give trolden de dræbende slag, og hæve baronens forbandelse!

Doge vil desværre være så dødeligt såret, at han kun har kræfter til et par episke ord på sit dødsleje. Dette vil samtidig være baronens sidste ord - han dør samtidig med.

I det øjeblik Trolden uskadeliggøres og Henlar er fri påny, vil den onde skæbne løftes fra Eitrup. Hele stemningen ændres, sneen begynder at smelte, de første forårsblomster skyder frem. Spar endelig ikke på violinerne.

En sidste ting mangler dog - Svennigs sjæl skal finde hvile i graven, før stemningen kan bliver helt god. Den bedste løsning er at begrave hans jordiske rester på ordentlig vis.

## Drøm behageligt!



Jeg vil gerne ha' lov at takke Matthew Lewis's bog *The Monk*, der har stået for en del inspiration. Selvfølgelig, hvis du ikke skal spille dette eventyr, vil jeg anbefale dig at læse bogen, den er god! Tak, også, til Paul, Merlin og Århus redaktionen.



### Trolden:

En toenhals meter høj, beg-sort skabning, med glødende øjne og viltret, kabetykt hår. Den har det bedst i mørket og synes at falde ind i skyggerne. Dette gør, at den i et mørkt rum (gangene og cellerne er mørke nok!) hele tiden er svær at få øje på. Af denne grund har den fordel som ved et overraskelsesangreb.

Den angriber med sine kløer og tænder. Er man i samme rum som den, er der stor chance for, at man gribes af en paralyserende angst - som i et rigtigt ubehagelig mareridt!

Den er meget svær at få bugt med, da den tilsyneladende har evnen til at ophæve virkeligheden i nogle små øjeblikke. Derfor sker der mange uforudsete ting, når man kæmper med den.



# Rollespil FØNIX på Internet

## Fønix på Internet

### E-mail

fonix@dkb.dk

### WWW Homepage

www.agora.dk/fonix/

### Info

#### Fønix

v/ Mikkel K. Sørensen  
Vodroffsvej 21, 4. th.  
1900 Frederiksberg C  
Tlf/Fax: 3122 3852

Fønix er kommet på nettet. Nærmere bestemt har vi fået en officiel E-mail adresse og en homepage på World-Wide-Web (WWW).

Rollespil bliver allerede debateret voldsomt på nettet, og Fønix ønsker at være i orkanens øje.

Nettet er din direkte forbindelse til Fønix og til rollespillere landet over. Diskussionen stopper nemlig ikke hvor bladet slutter - det er først dér det bliver spændende.

Ris og ros, nye spillere og spilledere, diskussion, scenarier, artikler, anmeldelser og debat er altsammen noget du finder hos Fønix på nettet.

Vi holder til på Agora og her finder du et forum for rollespillere, som under forskellige emner diskuterer alle former for rollespil.

Fønix har 8 emnegrupper (eller konferencer som det hedder), dvs. emnebaserede diskussionsklubber, hvor alle kan deltage i den livlige debat om alt hvad der har med rollespil at gøre. Emnerne er fordelt som følger:

- 850. [fonix.rollespil.info](mailto:fonix.rollespil.info)  
Bestilling af abonnement, skrivevejledning og merchandise fra Fønix.
- 851. [fonix.rollespil.news.nyheder](mailto:fonix.rollespil.news.nyheder)  
Nyheder fra rollespilsverdenen.
- 852. [fonix.rollespil.hvordan.man.spiller.bedre.rollespil](mailto:fonix.rollespil.hvordan.man.spiller.bedre.rollespil)  
Man kan her kommentere de artikler der er lagt i filområdet.
- 853. [fonix.rollespil.scenarier](mailto:fonix.rollespil.scenarier)  
Debat - her kan man kommentere de scenarier der er lagt i filområdet.
- 854. [fonix.rollespil.sporg.fonix.brevkassen](mailto:fonix.rollespil.sporg.fonix.brevkassen)  
En samling af de breve vi har modtaget til Fønix og nye kommentarer.

- 855. [fonix.rollespil.mødestedet](mailto:fonix.rollespil.mødestedet)  
Find spilleleder eller spillere.

- 856. [fonix.rollespil.spiltraef.kongres.con](mailto:fonix.rollespil.spiltraef.kongres.con)  
Kommentarer og indkaldelser før, under og efter spiltraef.

- 857. [fonix.rollespil.historisk.gennemgang](mailto:fonix.rollespil.historisk.gennemgang)  
En oversigt over rollespillets udvikling i Danmark.

## SCENARIER OG HANDOUTS PÅ NETTET

I de såkaldte filområder, samler vi udvalgte filer, som indeholder tekst og billeder fra en række af de scenarier og artikler, der er blevet trykt i Fønix. Så hvis du f.eks. vil have en flot tegning, men ikke har lyst til at klippe i bladet, så kan du hente den her. Redaktionen har også vedlagt forskellige ikke trykte tegninger og forslag til handouts i Fønix's filområder.

Du kan finde Scenarier, landkort, tegninger, billeder og forskellige artikler i vores filområde, men du kan også uploade dine egne scenarier og indscannede tegninger og handouts.

## DIN VEJ TIL FØNIX

At Fønix er kommet på nettet gør det nu lettere for dig at komme i kontakt med os. Ved at skrive til os via E-mail eller uploade kommentarer på WWW, kan du bidrage til debatten på en hurtig og effektiv måde.

I fremtiden får nettet en fast plads i Fønix. Nummer for nummer kan du læse folks kommentarer til bladet, alverdens nyheder, sladder, scenarier og artikler.

Ved at kontakte os på nettet, får du muligheden for at forme fremtidens Fønix.

## FØNIX har fået en plads på Agora Vejen til rollespil på de globale net

**Find vej til stedet, hvor rollespillere mødes, udveksler erfaringer,  
diskuterer deres synspunkter og hører hvad Fønix mener om det hele.**

### Hvem er Agora?

Ordet "Agora" er græsk og betyder forsamling, torv eller plads, og refererer til torvet i oldtidens græske byer. I en mere moderne betydning af ordet taler man om et trivselscenter.

De gamle grækere sad på Agoraen og diskuterede politik, kultur, religion, skuespil, overnaturlige kræfter og mystik. Det var her de købte deres nye sværd, eller bare lidt aftensmad, eller en toga efter årstidens mode. De dyrkede sport, gik på biblioteket, læste vægaviser og meget andet. Kort sagt en enkelt fodtur til Agora, og de gamle grækere var på pladsen hvor det hele skete.

Du kan også komme til Agora. Vores plads (vores Onlinetjeneste med adgang til Internettet) giver dig de samme muligheder som grækerne havde og mere til. Her kan du diskutere alle dine interesser, heriblandt rollespil, med et hav af mennesker fra hele verden.

### Hv@d kræver det og hvordan kommer jeg til Fønix på Agora?

Du skal have en computer (PC eller Mac), et modem og et kommunikationsprogram. Så skal du ringe op til Agora med dit modem. Telefon: 33 25 56 00. Når du logger på Agora's computere for første gang, bliver du bedt om navn og adresse, og om at vælge et kodeord. Oplysningerne skal systemet have, så det ikke udleverer personlige elektroniske breve til de forkerte mennesker. Herefter kan du downloade (hente) en kort manual, der giver dig de nødvendige oplysninger til brug for din "surfen" rundt på Agora efter interessante oplevelser med Fønix og rollespil på de globale net.

*Du behøver ikke at være medlem for at besøge Fønix på Agora, men det hjælper. Dine muligheder udvides kraftigt med et abonnement på både Fønix og Agora. Benyt det vedlagte girokort bagerst i bladet. Tilføj ordet "Alpha" eller "Gamma" i meddelelsesfeltet. Modtageradressen er FØNIX. Skynd dig på posthuset og betal. Abonnerer du allerede på Fønix forlænges dit abonnement med et år.*

### Hv@d får jeg ud af at blive medlem?

#### Gamma-pakken 500 kr.

Den lille pakke koster normalt 750 kr. Pakken indeholder følgende:

- 1 års abonnement på Fønix (6 numre).
- 1 års Gammaabonnement hos Agora.

Med Gammaabonnementet får du:

- En personlig e-mail adresse.
- 3 timers daglig Online tid.
- Fri download af filer fra Agora.
- Adgang til Internettet, Fidonet, Rime, Ilink og Nordicnet, og dermed adgang til et hav af interessefæller fra hele verden.
- Adgang til over 16 Gigabyte sharewareprogrammer fra hele verden.

#### Alpha-pakken 1000 kr.

Den store pakke koster normalt 1550 kr. Du sparer altså 550 kr. og for de penge får du:

- Et års abonnement på Fønix (6 numre).
- Et års Alphaabonnement hos Agora.

Med Alphaabonnementet får du:

- Det samme som Gamma-abonnementet.
- Fuld adgang til Internettet og world wide web, så du bl.a. kan surfe hen til Fønix egen homepage på Agora.
- En samling spændende adresser på WWW, hvor du kan finde information om rollespilsverdenen i udlandet.

# CENTRALEN

VED METTE FINDERUP OG KRISTOFFER APOLLO

Nu er det senere snart tid til årets kommercielle, **tvangs-sociale** højdepunkt. Katalogerne vælter ind af døren, og der hænger **nåletræer** overalt. Man skulle tro, at kreative mennesker - fx. rollespillere - kunne distancere sig en smule fra ræset, men kravene fra bedsteforældre og gamle **tanter** er åbenbart nok til at slå alle initiativer ihjel... Alltså: Det her er Centralen, stedet hvor du ser, hvad der sker i det danske **spilmiljø**. Og du kan jo passende selv se, at det kun er i **Fåborg**, at der sker noget før jul...

## CENTRALEN VIL VIDE, HVAD DU LAVER

Er du ved at lave et spiltræf, en Magic-turnering eller noget andet, vi burde skrive om i Centralen? Så ring eller skriv til én af os:

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

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

## KONGRESKALENDEREN

Nogle gange undrer man sig. Hvorfor er der ingen spiltræf i København før sommerferien? Sidste år var der X-Con, men den er nu flyttet til efteråret - så kommer den jo ligesom også tættere på Viking Con. Men måske er det kun jyder og fynboer, der har behov for socialt samvær i formelle rammer...

### VINTERVAP 95

1-3/12 på Toftegårdsskolen i Fåborg

"Vi vil have gang i rollespillet på Sydbyn," siger Morten Nielsen, en arrangørerne bag Vintervap. Den lokale klub, **Kløvedal**, har stået i stampe et stykke tid, men nu synes den ny bestyrelse, at der skal ske noget igen.

Inden den gamle bestyrelse gik ned, havde den startet en tradition med at holde kongresser, der fik navn efter årstiden - som Vintervap, Forårsfight eller Høsthærg. Og den idé fører de nye kræfter nu videre i et forsøg på igen at samle de synfynske spillere.

Arrangørerne har ikke den store erfaring med kongresser, og derfor har de - fornuftigt - valgt at satse på masser af rollespil. Vægten ligger på D&D og AD&D, men der er bl.a. også Call of Cthulhu og Twilight 2000 på programmet.

Desuden er der Magic og brætspil - og et overskelses-arrangement lørdag nat (med hemmeligt indhold, selvfølgelig).

■ **Kontakt:** Morten Jørgensen, tlf. 6261 2304.

Han fortæller i øvrigt, at navnet Vintervap er en parodi på WCW's SummerSlam. De må have en wrestling-fanklub i Fåborg.

### CALLING ALL HEROES 5

3-5/2 på Mellervangskolen i Aalborg

"Alt bliver, som det plejer," siger Jan Madsen, ejer af Goblin Gate - og medarrangør af Calling

All Heroes. Vi tror ham, for stabilitet, kontinuitet og forudsigelighed er tre ting, Calling All Heroes altid har stået for. Arrangørerne ved, hvad deres publikum vil have - og dét får de så.

Deltagerne vil først og fremmest have en masse rollespil. Denne gang er der ca. 40 scenarier, og de spænder som altid over hele spektret af rollespil, fra AD&D til Storyteller.

Live Vampire har været det store hit i Aalborg i år, og Calling All Heroes har selvfølgelig sådan et scenarie på programmet. Og de lover, at der kan være flere med end sidste gang, hvor det stort set var arrangørerne, der spillede med sig selv.

Desuden bliver der masser af Magic og tabletop-spil - for Calling All Heroes er jo stedet, hvor man får lov at spille, til man dratter omkuld...

■ **Kontakt:** Jesper Hansen, tlf. 9814 2093.

### HONG-CON

16-18/2 i Års

ASORK ramte åbenbart et svagt punkt hos mange rollespillere, da de besluttede sig for at lave et spiltræf, der er inspireret af Bruce Lee, John Woo, Tsui Hark og alle de andre hongkongske filmhelte. I hvert fald har de indtil nu skaffet 20 scenarier, der passer til stilen - hvilket er godt gået af en førstegangs-kongres.

Det er planen, at det hongkongske koncept skal gennemsyre hele kongressen. Fx. kommer man billigere ind, hvis man er udklædt - og alle får udleveret risskål og spisepinde ved indgangen.

Arrangørerne lægger overhovedet ikke skjul på, hvor deres inspiration kommer fra - og derfor kan man selvfølgelig se hongkongske C-film om natten. Så alle er sikkert friske og udhvilede, når kongressen søndag når et højdepunkt i form af 'De Olandiske Lege' - der bl.a. indeholder en konkurrence i andespark (en lokal sportsgren, der udøves ved søer).

Live-scenariet tegner også til at blive en

oplevelse. Rasmus Rytter og Jens Baadsgaard er blevet inspireret af den 'gode', gamle Hammer-film "Legenden om de 7 gyldne vampyrer" og vil lave et scenarie med hoppende kung fu-vampyrer...

■ **Program og tilmelding:** Rasmus Rytter, tlf. 9862 3313. Sidste frist for tilmelding er d. 2/2.

## SENERE PÅ FORÅRET:

• **Stonehenge Con i Stenløse** ligger i **februar eller marts**. Det var egentlig meningen, at den skulle afholdes 26-28/1 - men så mistede den arrangerende klub, **Alea Jacta Est** fra Hvalsø, pludselig sine lokaler, og forståeligt nok vil de hellere skaffe et nyt sted at være end lave en kongres. Stonehenge Con skulle dog stadig blive til noget - udviklingen kan følges hos **Niels Beck**, tlf. 4640 9506.

• **1-3/3** er der **unCONventional i Viborg**. Det er et lille spiltræf, der til gengæld har ry for at være et af landets hyggeligste. De første par gange havde kongressen horror som tema, men nu er den for rollespil i alle genrer. Koordinator er **Peter Jones**, tlf. 8661 3002 - som gerne hører fra folk, der har lyst til at skrive scenarier til unCONventional.

• **Chop Con i Nykøbing Falster** bliver sandsynligvis afholdt i starten af april. Tidligere har falstringerne koncentreret sig om rollespil, men nu er Magic-feberne også nået derned, og det sætter formentlig sine spor. Arrangørerne overvejer desuden at kontakte det lokale Middelalder-Center for at høre, om de har lyst til at komme og fortælle om livet i Middelalderen. Chop Cons kontaktperson er **Steen Olsen**, tlf. 5444 1824.

• Og endelig er der **Fastaval 96 i Århus 3-7/4**. Fastaval er Danmarks næststørste kongres og er kendt for god organisation og specielle arrangementer - fx. seminarer med amerikanske æresgæster. Denne gang planlægger arrangørerne at bryde nogle traditioner og bl.a. præsentere tre live-scenarier. FastavalGeneral er **Anders Trolle**, tlf. 8618 1415.

• I sidste nummer skrev vi, at **Conclusion** blev afholdt i Randers i januar. En ny forening, **Ametyst**, stod for den - men det har de nu udskudt, efter det gik op for dem, at det var hårdt både at skulle starte en forening og en kongres. Som sædvanligt er denne del af Centralen skrevet for fans. Hvis der er noget, du ikke forstår, er det sikkert fordi, du ikke er blevet bidt af kortdillen endnu. Og så har du nok flere penge, end vi har!

## KORT OM KORT

### NM I MAGIC

I august var der VM i Magic i USA (læs reportagen i Fønix 10). De danske deltagere fulgtes med de norske derover, og undervejs blev de enige om, at det kunne være fedt at lave et Nordisk Mesterskab. Endnu er der ikke helt styr på formen, men kvalifikationsturneringerne begyn-

der efter planen engang i det nye år, og alt tyder på, at Thomas Kirknel fra Faraos Cigarer vil koordinere den danske del af mesterskabet i samarbejde med foreningen Morfus fra Birkerød (se nedenfor).



For første gang i mange måneder, er Mafia ikke nævnt i Centralen. Så derfor bringer vi et billede af drengene mens vi venter...

## THE BATTLE II

12-14/1 på Mellervangskolen i Aalborg

Bog & Idé smider igen om sig med penge: den samlede præmiesum på The Battle II er på ca. 10.000 kr. (i form af gavekort). Præmierne kan vindes i Magic-turneringer af Type I, Type II, Sealed Deck, Emperor (tremands-hold), Makker-Magic (tomands) og Marathon-Magic. Den sidste turnering er måske den vildeste, der er blevet afholdt i Danmark: deltagerne laver et deck på mindst 40 kort, hvor de må have fire af alle kort med - og så finder de ellers selv nogle modstandere i løbet af weekenden (Tænk sig: Tyve Moxer i ét deck!).

Kortspillene er det helt store nummer på The Battle; ud over Magic bliver der sandsynligvis turneringer i Jyhad, Rage og Doomtrooper. Men der er desuden Games Workshop-spil og Live Vampire (igen) på programmet, så de mere rollespilsorienterede kan alligevel være med.

Og der er - ikke mindst - også en turnering i Lemming, det tåbelige terningspil fra Fønix 10. "Nu har vi endelig noget at bruge alle vores terninger til," udtaler arrangørerne.

Endelig lover TRoA-folkene, at det hele bliver bedre organiseret end det første Battle (der fik nogle slemme hug af de deltagere, vi har talt med - men den slags vil de ikke have siddende på sig i Aalborg).

■ **Kontakt:** Søren Parbæk, tlf. 9814 5631. Sidste frist for tilmelding er d. 5/1.

## MORFUS' TURNERINGER

Hver måned på Parkvejskolen i Birkerød

Morfus er - så vidt vi ved - den ældste forening i

## EN RETTELSE

I sidste nummer skrev vi, at live-foreningen Semper Ardens lavede et live-scenarie på Viking Con 14 i oktober. Det var ikke korrekt.

Det var godt nok meningen, at Semper Ardens skulle have lavet ét - men de trak det tilbage på grund af, at de havde svært ved at samarbejde med Viking Con (der fx. ikke kunne give dem navnene på deltagerne før på selve kongressen).

I stedet blev det eneste live-scenarie på Viking Con arrangeret af X-Gruppen, der også står bag X-Con. De var heller ikke tilfredse med forholdene, men valgte altså at gennemføre scenariet.

Danmark, der kun er for Magic-spillere. Den hører hjemme i Birkerød, men planlægger i øjeblikket at flytte til Storkøbenhavn (135 medlemmer er åbenbart ikke nok). Men ind til det sker, bliver Morfus ved med at holde turneringer (Type I eller II) den 3. søndag i hver måned i Birkerød. Der kommer typisk 60-70 deltagere.

Ca. hver tredje måned holder Morfus desuden en turnering over en hel weekend, hvor de prøver nye typer turneringer. Kontaktpersonerne nedenfor ved hvornår.

■ **Kontakt:** Søren Kornerup, tlf. 4281 6965, eller William Menzel, tlf. 4281 6842.

## CONSIMS TURNERINGER

### Hver måned i Valby Medborgerhus

Foreningen Consim er én af de gamle, slidte kæmper i det danske spilmiljø. Oprindeligt var det en ren brætspillerforening, men det sidste års tid har Magic været en fast del af programmet på Consims spilledage, der ligger den 1. søndag i hver måned. Også her skifter arrangørerne mellem Type I- og Type II-turneringer - og deltagerantallet svinger mellem 60 og 100.

■ **Kontakt:** Martin Beck, tlf. 4879 6960.

## MAGIC-TURNERING

### 5-7/1 i Århus

I skrivende stund er forberedelserne til dette arrangement ikke kommet så langt - det har fx. ikke noget navn endnu - men det ligger fast, at det kommer til at foregå i Århus Midtby, og at turneringerne bliver af de tre standard-typer (Type I, Type II og Sealed Deck).

■ **Program:** Hannibal Hansen, tlf. 8618 9570.

Du kan også finde Magic-turneringer på Calling All Heroes i Aalborg. Her spiller de Type I, Type II, Sealed Deck og Emperor (tremands-hold). Og på Vintervap i Fåborg er der en Type II-turnering. Se under Kongreskalenderen.



Jesper Skou Pedersen - Landsforeningen Sleipners formand

## RYGTESPALTEN

### LANDSFORENINGEN I ØKONOMISK KRISE

Det er snart halvandet år siden, at Sleipner, rolle- & brætspillernes landsforening, blev stiftet. Siden da har foreningen levet på lavblus, men hele tiden med håbet om en dag at blive til noget stort.

For én af tankerne bag Sleipner var, at en landsforening kunne søge støtte fra tipsmidlerne. Penge, der kunne bruges til at styrke rollespillets image og

støtte forskellige projekter. Men lige nu ser det ikke godt ud.

Sleipners bestyrelse regnede med, at de i år ville få den 'lille pulje' - ca. 360.000 kr. - fra Dansk Ungdoms Fællesråd (der deler pengene ud). Der er bare den lille detalje, at DUF kræver en stikprøvekontrol blandt de opgivne medlemmer, før de åbner pengekassen. Og den kontrol går ikke så godt - faktisk har ikke engang halvdelen af de spurgte svaret i skrivende stund.

Alle ved vel, at rollespillere er sløve, når de skal gøre ligegyldige ting - fx. svare på et underligt brev fra en revisor. Men brevet er nu heller ikke specielt intelligent sat op.

"Logikken i brevet er ikke særlig menneskevenlig," siger Jesper Skou Pedersen, Sleipners formand, tørt.

Og det har han ret i. Vi (Mette og Kristoffer) fik begge brevet fra revisoren - og vi undrede os en hel del over, at der ikke engang stod, at det havde noget med støtten til Sleipner at gøre. Eller at man automatisk regnes som medlem af Sleipner, når ens lokale klub er medlem.

Det er ikke svært at konkludere, at Sleipners revisor har lavet et temmeligt ringe stykke arbejde, da han lavede brevet. Og det er synd, for det kan føre til, at Sleipner aldrig får nogen penge - og dermed aldrig chancen for at vise, om en landsforening virkelig er noget værd.

"Vi har fx. de her fede plakater, som skal sendes ud til klubberne. Men vi har ikke råd til at sende dem ud!" siger en frustreret Jesper Skou Pedersen.

Derfor: Hvis du har et stikprøve-svar liggende derhjemme, så tag at få det sendt. Sleipner har fortjent det - selvom de tilsyneladende har valgt den forkerte revisor.

## TROAs FORFATTERKURSUS

### 6-7/1 i Aalborg

TRoA holder TRoA i august næste år (er det ikke dejligt at have en kongres, der hedder det samme som klubben?). En af de første forberedelser bliver forfatter-weekenden i starten af det nye år, hvor deltagerne får tips om, hvordan man bygger et scenarie op.

Kurset er især lavet for forfattere, der ikke har ret meget erfaring med at skrive til kongresser. Det indeholder en gennemgang af forskellige dramatiske modeller og arbejdsredskaberne i et scenarie - og selvfølgelig en fælles idé-brainstorm. Weekenden er arrangeret i samarbejde med Landsforeningen Sleipner.

■ **Tilmelding:** Søren Parbæk, 9814 5631. TRoA har valgt 'militarisme' som tema for kongressen - men scenarierne behøver ikke have noget med det at gøre.

Sidste frist for tilmelding af scenarier er d. 1/3. De har for resten de helt store gulerødder fremme i Aalborg: forfatterne får gratis indgang og gratis mad på hele TRoA XI!



Nissernes Befrielses Front

Går Ind For:

(Ufordøjelig Julepynt!)  
(Ingen Nighthoblins Med Røde Huer!)  
(Ingen Halvnøgne Nissepiger!)  
(Ingen Forældre Mobning!)  
(Pædagogiske Julegaver!)  
(Ingen Store Julegaver!)

# Men det skider vi på!

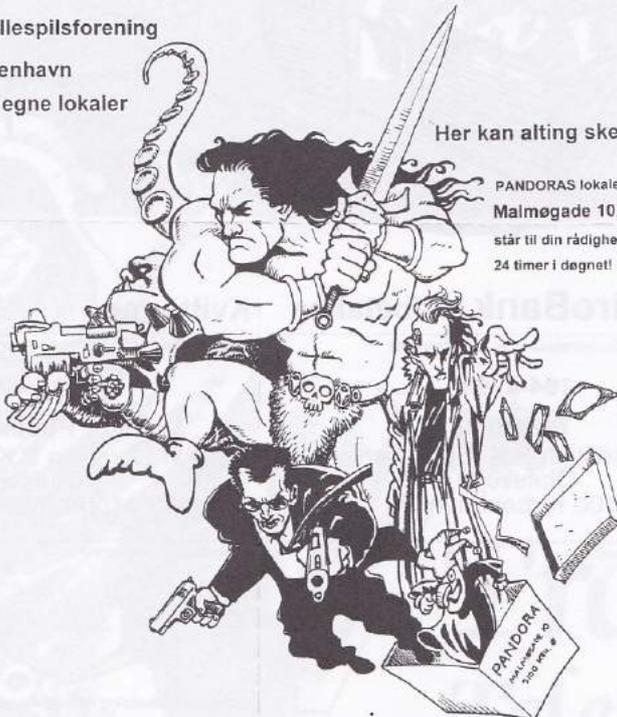
Hele December Afholder Vi  
**DEN OLME NISSE**

Lav Den Bedste Julekonvention  
Og Vind En Necromunda Gang!  
Alle deltagere får - 10% på alt GW  
Når de afleverer deres bidrag!  
**Ring og hør nærmere!**

På Vegne Af: Nisser, Smølter Og Småtroldre!

**18881**  
Klostergade 7g  
6000 Kolding  
Tlf: 75541881

Ny rollespilsforening  
i København  
med egne lokaler



Her kan alting ske...!

PANDORAS lokaler på  
Malmøgade 10,  
står til din rådighed  
24 timer i døgnet!

## Rollespilsforeningen PANDORA

**PANDORA**

Malmøgade 10, 4. etage  
2100 København Ø

Medlemskab for et halvt år: 120 kr!  
Indbetales på giro 424 8667

I øjeblikket spilles der  
AD&D, Kult, Call of Cthulhu, Warhammer  
Fantasy Roleplay, Fusion, Vampire, Earthdawn,  
Paranoia, Smølfquest, Basic Roleplay,  
Clay-O-Rama og egne ting - bl. a Imperium!

**Fast åbningsdag: hver søndag fra kl. 14.00**

For mere info ring til:

Palle Schmidt: 31 57 66 35

Mikkel Troest: 31 57 62 24

Peter G. Jensen: 32 84 87 70

# INGEN FALSK BESKEDENHED!

Få 6 numre af hele Danmarks rollespilsmagasin, lige ind ad døren for kun 150 kr. Du sparer hele 60 kr. Dét er da en julegave der er til at tage og føle på!

## SÅDAN GØR DU:

- Gå ned på posthuset og indbetal 150 kr. på girokonto 1 64 47 93 (Phoenix v/ Christian P. K. Sørensen, Olufsvej 8, 2100 Kbh. Ø).
- Skriv dit eget navn og adresse (evt. også telefon-nr) under indbetaler.
- I rubrikken "Evt. meddelelser vedrørende betalingen" skriver du hvilket nummer af Fønix du vil starte med.



Overførsel fra Girokontonummer



**GiroBank Indbetaling**

**Kvittering**

Beløbmottagers Girokontonummer og betegnelse

Beløbmottagers Girokontonummer og betegnelse

**164-4793**

**164-4793**

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

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

Postvæsenets stempel

Postvæsenets kvittering

Meddelelser vedr. betalingen kan kun anføres i dette felt

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

Gebyr for indbetaling betales kontant

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

Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i dette felt

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

s 4030 (10-94) Giro 759/5087

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

+01<

+1644793<



- Enkeltkortsalg til særdeles konkurrencedygtige priser
- Faste spilleborde til Magic og Table-Top

Nyåbnet 120 m<sup>2</sup> stor  
specialbutik med  
rollespil, kortspil og  
brætspil



- Portofrit i Danmark
- Prisgaranti
- Levering fra dag til dag

**Troldmanden**

**Telefon 98 10 36 00**

Mølleå 10 · 9000 Aalborg · Fax 98 10 10 21

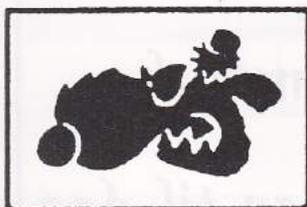
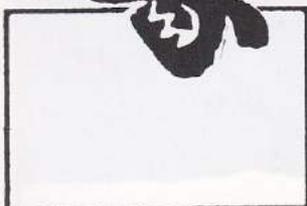
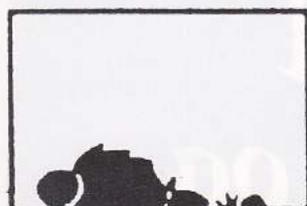
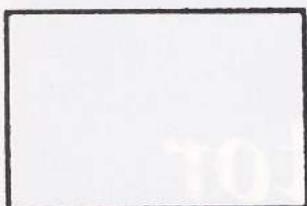
Åbningstider: Mandag - Fredag: 10<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>

Lørdag: 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup> · Lång lørdag: 10<sup>00</sup> - 16<sup>00</sup>

# REGNSKÅET

## - en læserundersøgelse

Beregnet og skrevet af Merlin Mann



I Fønix #9 bad vi om læsernes dom over indholdet i Fønix. I skulle give karakterer efter rotte-skalaen (fra anmeldelserne) til artiklerne fra nummer 8 og 9.

Det var der ikke særligt mange, der gjorde. I hvert fald ikke nok til at give opgørelsen NOGEN form for statistisk værdi (det kræver vist også omkring 1200 svar), men selvom vi ikke fik så mange besvarelser, kan man nu alligevel se nogle tendenser i de karakterer, der blev givet.

### HITLISTEN!

Det var ikke svært at kåre den mest populære artikel i Fønix 8 og 9. Med 4 rotter som dårligste karakter og et gennemsnit på 4,7 var "Tropical Zombies of the Deep Jungle" læsernes klare favorit! Hurra for den dårlige smag! Det hurtige og actionfyldte indtog også andenpladsen i form af "Kaspersen & Koch: Rid Nu Til, Ibrahim" med et gennemsnit på 4,1.

De øverst placerede artikler var der naturligvis generel enighed om blandt alle besvarelser, til gengæld forholdt det sig anderledes med de nederst placerede. Her var der ofte meget store

Rang	Artikel	Udsving	Gennemsnit
1.	TROPICAL ZOMBIES	1	4,7
2.	KASPERSEN & KOCH	1½	4,1
3.	ANMELDELSER #8	2	3,8
4.	DER ER FORSKEL	2	3,8
5.	SPILTRÆF-ANMELDELSER #9	2	3,8
6.	EN ORKS BEKENDELSER	2	3,7
7.	NYHEDER #8	2	3,5
8.	ANMELDELSER #9	2½	3,5
9.	ROLLESPIL "UNPLUGGED"?	2	3,4
10.	NYHEDER #9	2	3,4
11.	IMMORTAL - temaanmeldelse	1	3,3
12.	HESTEN KOM FRA VEST	3	3,3
13.	GALLERI v/ JESPER EJSING	1½	3,3
14.	PRETTY PENNIES	2	3,3
15.	DE UDVALGTE	2	3,2
16.	WARHAMMER QUEST	2	3,1
17.	BREVKASSEN #8	4	3,1
18.	BREVKASSEN #9	4	3,1
19.	INDENFOR MURENE	3	3,1
20.	FEDE ALFRED	3	3,1
21.	CENTRALEN #9	3	3,1
22.	VANVID ER MAGT	2	3,0
23.	SIG DET MED ORD (Gr. for Fantasien)	3	3,0
24.	SEMPER ARDENS	2	2,9
25.	CENTRALEN #8	2	2,9
26.	THEATRIX - temaanmeldelse	3	2,9
27.	WH40K TANK	4	2,9
28.	FROM RUSSIA WITH LOVE	3	2,8
29.	SPILTRÆF-ANMELDELSER #8	2	2,8
30.	UDØDELIGHEDENS PRIS	1	2,5
31.	HVEM SIDDER DÉR BAG SKÆRMEN	3	2,3

### BLADET SOM HELHED

Fønix #8	2,2	3,2
Fønix #9	1,2	3,4

I øvrigt kom "Krigen er Slut" fra #9 ikke med på skemaet, da den kom senere ind. Een har alligevel givet den karakter: 3 rotter.

# ABETS TIME

## undersøgelse

udsving i karaktergivningen fra den ene besvar else til den anden. "Hvem Sidder Dér Bag Skærmen" med kun 2,3 i gennemsnit, fik eksempelvis både 3 og 4 rotter af flere læsere, og "From Russia With Love" med 2,8 i gennemsnit fik endog 5 rotter!

Derfor er Hitlisten forsynet med en ekstra oplysning udover rangering og rotte-gennemsnit, nemlig udsvinget. Her kan du se forskellen på den højeste og den laveste karakter, og hvis denne forskel er alt for stor, skal du i den grad tage gennemsnittet med et gran salt!

### Kommentarer:

Generelt ser det ud til, at vores læsere foretrækker de ukomplicerede og letanvendelige artikler, fremfor de mere regelorienterede og tekniske, som eksempelvis "Vanvid er Magt", "From Russia With Love" og "Udødelighedens Pris" - dog skal

man være opmærksom på, at det i gennemsnit kun er ½-1 rotte, der

skiller disse artikler fra en plads i Top-10.

Til gengæld synes vores faste spalter at være blevet godt modtaget - især anmeldelser og nyheder. Brevkassen udmærker sig ved at få karakterer mellem 1 og 5 rotter! Der er i sandhed delte meninger.

### LÆSERNES HÅRDE ORD

De fleste havde valgt blot at udfylde skemaet med enkelte kommentarer, mens enkelte brugte meget plads på at uddybe deres karaktergivning. Der kom i hvert fald flere interessante udsagn om de forskellige artikler:

### WH40K TANK:

- "Jørgen Clevin er død... (1 rotte)"
- "God baggrundshistorie. God idé med radioen. (3½ rotte)"
- "Vidunderlig uduelig!! (5 rotter)"

### FEDE ALFRED:

- "Kvadratisk, praktisk, god. (4 rotter)"
- "Fede Paul Hartvigson (1 rotte)"

### FROM RUSSIA WITH LOVE:

- "Fetichisme så det klodser! (2 rotter)"

- "Da! Da! Da! (5 rotter)"

### TROPICAL ZOMBIES:

- "Need I say more! (5 rotter)"
- "Genialt sjovt scenarie (5 rotter)"
- "Yes!!! (5 rotter)"

### SKIDT OG KANEL

Læserne har også vurderet, hvad de generelt synes er godt og skidt i Fønix, og hvad de gerne vil have mere af i bladet.

### Skidt:

Det værste ved Fønix synes især at være vores dårlige scanninger af håbløse fotos. Det er et problem vi tager alvorligt, for vi er også selv trætte af at skulle forklare, hvad billederne forestiller.

Een var træt af vores fokus på jyske klubber - tjaa, her må klub-

berne andre steder altså selv hjælpe til. Skriv til os, og fortæl hvad der sker.

Flere læsere har fundet dele af layoutet "lidt for kreativt" - det er selvfølgelig en smagssag, men det vigtigste er selvfølgelig at teksten bliver behagelig at læse.

Afslutningsvis blev brevkassen både kritiseret for at være for lang, for kort og fyldt med dumme breve. Det sidste vil vi nødtigt tage ansvaret for.

### Godt:

Både Ronni og Palle Schmidt har tilsyneladende små private fanklubber rundt om i landet!!! Nu må vi også se at få trykt det billede af dem begge i tanga-badebukser...

Der er også begejstrede roser til vores HMSBR-artikler, vores scenarier, vores uafhængighed, i høj grad vores humor og at vi overhovedet er i stand til at overleve.

Flere læsere foreslår at vi bringer korte scenarie-idéer - hvilket vi nu vil begynde at gøre i en ny artikelserie, "Krogen".

Desuden vil enkelte læsere gerne have nogle flere "crazy" indlæg. Det kan jo nok heller ikke undgås.

### THE WINNER TAKES IT ALL

Så var der jo også noget med en konkurrence! Vi har fundet nogle af de mest interessante og inspirerende besvarelser frem og vinderen er...

### SAMUEL KRYGIER (17) fra København.

Han er den heldige vinder af to AD&D Players Option-bøger, Savage Baronies, lidt Call, lidt GURPS, Falkenstein, Mage og 2 romaner, samt et gratis Fønix-abonnement og tegneserien Vor Frues Orden.

To af indsenderne var lige i hælene, nemlig:

### KÅRE KRISTIANSEN (14) fra Esrum, og KRISTIAN LIST (21) fra Fredericia.

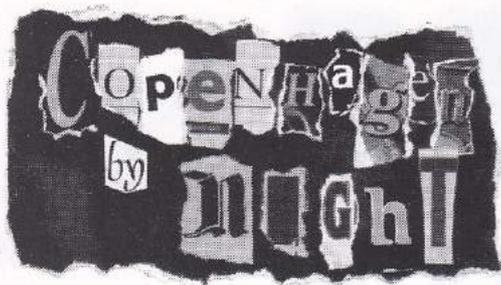
De får begge tilsendt lidt blandede godter (romaner, AD&D, Falkenstein mm.)

Til sidst har vi en helt speciel Ronni-hadepræmie til indsenderen af en 5 A4-siders lang, håndskrevet og ULÆSELIG besvarelse:

### MADS BRYNNUM fra Slangerup.

Han straffes med: To parfumerede Magic-kort og et nummer af Damernes Verden.

**"Jørgen Clevin er død..."**



# NAT

For dig der vil vide,  
hvad der sker i  
Nattens København

# KANALEN

**"VELKOMMEN TILBAGE TIL NATKANALEN - COPENHAGEN BY NIGHT. VI HER PÅ CBN SIGER GODNAT OG VELKOMMEN TIL VORE LYTTERE - BÅDE DE FASTE OG DE FLYVSKE. OG TIL JER, DER SMAGER EFTER MERE HAR VI EN POSE MED... BLANDEDE BLODBOLCHER!"**

**DENNE GANG PÅ NATKANALEN!**

- **DE FREMMEDE**
- **AFSLØRING!**
- **TEATERNYT: VAMPYR-GABARET & SMINKEDE LIG**

**JERES VÆRT ER PAUL HARTVIGSON, MED INDSLAG AF RASMUS RASMUSSEN OG CHRISTIAN P. K. SØRENSEN. I TEKNIKKEN MIKKEL K. SØRENSEN OG DEN BERØMTE PALLE SCHMIDT.**

**OG NU TIL AFTENENS FØRSTE TEMA...**

## DE FREMMEDE

af PH og RR

**ALLE SNAKKER OM DE FREMMEDE, INGEN GØR NOGET VED DET, NATKANALEN PRÆSENTERER FEM, DER KOM TIL NATTENS KØBENHAVN SOM FREMMEDE. TAG GODT IMOD DEM!**

### EGERN (PH)

Da Bisp Absalon grundlagde den by, der blev til København, skulle en fremmed by gå op i flammer. Byen var Arkona på Rügen, og de fremmede var Venderne. Ud af branden kom en af de første fremmede til Havn - "Egern".

Absalon kan du se som rytterstatue på Amagertorv. Egern kan du se gå omkring i byen i lædervest og gamascher, fulgt af en stor gullig køter. Hun er sidst i 20'erne med tjavset rødt hår, hærgede træk og vagtsomme øjne. Hendes smidighed har givet hende navnet.

Egern var stormandsdatter hos Venderne, og levede et frit liv i skovene på Rügen. Hun var i Arkona i 1169, da danskerne belejrede og brændte byen, og omstyrkede den firhovedede gud, Svantevit. Egern blev ført som krigsbytte til den havn, som krigsherren Absalon havde bygget få år i forvejen. Men den stolte pige blev som et mistænksomt barn, der sad og spiste på hug i et hjørne, og ridderen, der havde taget hende, smed hende ud.

Ti år gik på kanten af København, hvor hun levede ved at stjæle fra de handlende. Hrala tilhørte den vilde Gangrel-klan - og hun fandt Egern og opfyldte hendes ønske ved at gøre hende til dyr. For Hrala har hun holdt øje med alle dødelige og udødelige gøremål i byen. For sig selv har hun holdt hedenskabens gryde i kog i København.

Egern blander sig sjældent i byens magtspil, men hun forfølger egne mål med en stor iver. Hendes forsvar af sine udvalgte mennesker og steder, har skaffet hende mange fjender. Men hun er sejlivet, hun kender altid et sidste smuthul og har altid et ekstra forråd til at overleve på. Det er derfor hun hedder egern.

### ESMARALDA VON BLAUEN (MADAM BLÅ) (RR)

"Købmandshavn" hed byen. Handelen bragte mange af de fremmede, der slog sig ned i Nyhavn og Christianshavn. Esmeralda von Blauen er leder af de vanskabte Nosferatu i København og holder vågent øje med byens liv fra en serie overmøblerede lofthavne i Nyhavn, og fra sin yngel og sine allierede hører hun allehånde rygter.

Hun voksede op som den skønneste blandt en tysk købmands mange døtre. Efterhånden som søstrene blev ført bort som brude, formodede forældrene at hun ikke ville kærligheden, og det gjorde hun også selv. Hendes arbejdsomhed gjorde hende til faderens højre hånd, og hun savnede ikke de venner hun ikke havde.

Først da hun lå for døden af pest i 1637, tre-og-tve år gammel, gav hun ord til sin smerte. En stemme svarede hende fra gesimsen. Robert Ravn gjorde hende til sin brud, og flakkede derefter videre mod en uvis skæbne. Siden har Esmeralda vundet i venner, hvad hun mistede i skønhed. Man ser stadig kurverne af hendes flotte figur, og i mørket med lyset bag hende, kan hun gå for at være halvtreds. Men den arrede hud, vorterne, de væskende bylder og frem for alt lugten formår pudder, parfume eller sminke dårligt at skjule.

Selvom hun ikke kan lokke med sine ynder, er Esmeralda en udsøgt værtinde. Under de skæve vægge mødes rivaler til kortspil, rygter bliver til forlydender, og skæbner måles og vejes. Men gæsten ender langt oftest med at røbe mere end han får at vide. Selv Baronen er kommet til kort hos "Madam Blå".

**VIGTIGT!**  
DET ER MEDIERNE, DER  
SKABER VIRKELIGHEDEN.  
NATKANALEN ER ET  
MEDIUM. VI STYRER ALT.

Esmeralda er godt tilfreds med at være grå eminence, og glæder sig des mere København vokser sig stor og snavset. Selvom hun ikke kan forestille sig, at den nuværende fyrste vil lede København til storhed, har rygterne overbevist hende til at blot at se til, og lade andre spille det spil.

## FANGEREN (PH)

1435: Enernik var fanger, dengang Inuit lå i strid med Nordboerne på Grønland. Det var dengang de store skibe holdt op med at komme, og de hvide begyndte at dø. Fangeren opdagede natmanden, den vind, og han vandrede i natten, ufølsom for kulde og døde i deres bygd.

Enernik jagt og Natmanden for at lære hans hemmelighed. Den hvide vandrer så Enernik og kaldte ham til sig - og lagde en tåge over fangerens sind. Han han gjorde ham til et uhyre, der ikke tålte solens lys. Og han lærte ham at drikke menneskers blod - og Enernik skaffede blod for sin herre og sit folk.

Somre uden tal gik før de hvide kom igen. Og natmanden forsvandt i en af deres store skibe. Tågen lettede fra fangerens sind, og han så, hvad han var blevet. Åndemanerne kendte ham som "skyggen, der vandrer", og han havde mistet åndernes gunst. Så satte han efter sin Skaber - for at vinde sin ånd og blive hel - eller for at hævne.

I 1639 sneg han sig ombord på en hollandsk hvalfanger. I fohundrede år derefter drev han rundt på skibe og til lands i vanvid og vildelse. I 1906 nåede han København. Og her blev han hængende, fordi her var andre Inuit - af den slags som er lige så forvirrede som han selv. De er hans øjne og ører.

## FOGEDEN (PH)

Rane så smilende til, som den fede mand fældede hans tredje og sidste tjener med sin pisk. Da trak den fede ridepistol frem. "Hønneme i været", sagde han på sit brede jydsk mål. Fogeden er en strithåret sværvægter på et halvt hundrede år og den styrende ånd bag Hovedstadens Ordensmagt.

I 1765 var Fyrsten af København gæst hos den Hvide Dame på Hirskov og tilbragte sine nætter med jagt. Men fogeden hos nabo-herregården Cathrinenborg bemærkede, at "hans" vander forsvandt. Og efter en lang og farefuld jagt stod Lars Nielsen med løftet pistol, øje til øje overfor Rane Torstenson. Rane fangede Lars med et blik, der slog hårdere end en knytnæve, og tog ham med til København som sin personlige livvagt og fortolige.

Årene gik, fik "Fogeden" også ansvar for byens vægtere, som senere blev til politiet. I 19. århundredes slutning viste han sig som en hård fjende overfor unge, men retfærdig overfor de ærlige og lydige. Han er en velbehagelig mand, og efter 19. århundrede har været en kamp for Lars Nielsen. De unge vampyrer og efter besættelsen, og stillede sin blodtørst under jagtbesøg i Rusland.

Men sidste kvarte århundrede har været en kamp for Lars Nielsen. Han bekæmpede tilløb til at han føler sig svigtet af Slotsholmen og er sur på Fyrsten, fordi han aldrig får at se, at han forventes af ham. Han føler sig atter som en fremmed i byen, og han langer ud efter dem, som han kan få lov at slå på.



hvor han igen sætter, og indleder med at sige, at 'en normal person ville finde nattens detaljer chokerende og skrækkelige, man jeg er forlængst holdt op med at måle mig selv med samfundets målestok.'

Mange er begy

ADVARSEL!  
FØRENDE AUTORITETER ERKLÆRER  
AT VAMPIRE ER UMULIGT AT SPILLE.



#### ADVARSEL!

FØNIX KOMMER HVER ANDEN MÅNED. SÅ HVIS DU VIL SPILLE OFTE, SKAL DU SELV FINDE PÅ NOGET. FØNIX ER ET SMART BLAD, MEN DET KAN IKKE TÆNKE FOR DIG.

#### ADVARSEL!

NOGET AF DET VI SKRIVER ER SANDT - OG SÅ ER DET VIGTIGT OG MÅ-SKE FARLIGT AT LÆSE. NOGET ER DIGT - OG SÅ SPILDER DU DIN TID. FORVIRRET? GODT! DET ER SÅDAN DE KAN LIDE DIG.

## MAGNUS PERSSON (RR)

er en svensker, der bor "ude på staden". Han er kendt som en "sær snegl", men han har været der fra starten, og han har kæmpet mod politiet flere gange. Han er lille og ser lidt forhutlet ud med fillret hår og slidte jeans. Han virker nervøs og pudser konstant sine gamle ovale briller. Men han er lynskarp, og taler bedre dansk end danskerne.

Persson beskytter Christiania som fristed - dét ved alle. Ingen ved noget om ham, før han kom til København i 1876. De fleste svenskere dengang var fattige indvandrere. Men Persson medbragte et brev fra fyrsten af Stockholm, hvis indhold er ukendt. Men Persson har etableret sig med tjenere og allierede. Og han gjorde ting, som normalt ville få følger. Men dem har Fyrsten enten ignoreret eller blot påtalt.

I 1971 rykkede slumstormerne ind på det gamle kaserneområde på Christianshavn, og da Fyrsten beordrede politiet ind, var Persson i første række for at smide dem ud igen. Det er hans mål at gøre Christiania til et Elysium, men der er megen modstand. Fyrsten kan ikke beslutte sig, og Baronon kan se både Pro et Contra.

Persson har sat sig i respekt overfor mange af sine Brujah-klanfæller. Da Christianitterne fik rockerne smidt ud af Staden i begyndelsen af 80'erne, var Persson med til at vise deres mestre, at de skulle blive ude.

NATKANALEN AFSLØRER:

## HVAD FREMTIDEN BRINGER

HVIS NOGLE FOLK FORTÆLLER DIG AT VERDEN ER AMOK, AT DEN RAGER RUNDT PÅ RANDEN AF RAGNAROK. VEND BLIK-KET BORT, OG VEND DIT DIT DØVE ØRE TIL DET ER ELLERS RART AT DRØMME, DET VI GERNE VIL.

SOV TRYGT LONE, KATTEJAMMER ROCK, VESTERBRO UNGDOMSGÅRD

Alt kan ske i København. Det er bare ikke sket endnu!

Og før det sker blandt os dødelige, bliver det udspillet hos vore skjulte herskere. Så hvis du vil vide, hvad der sker i København og omegn i de næste par år - så er det HER du skal spille med. Gør din indsats med omhu!

Vi lover følgende:

Vold og Drama  
Opgør på Magtens Tinder  
Kulter og Kætteri  
En grum plan  
Blodsommer!

Det får du i løbet af det næste år, medmindre Fønix' læsere siger STOP. Men Fønix læsere ville aldrig sige et kvæk...

... bortset fra nogle enkelte. Og det er JER vi vil høre fra!

## Hvad er Planen?

- "Hvis der eksisterer en saadan Plan, saa er jeg ganske ubekendt dermed. Og hvis jeg havde Kjendskab til en saadan Plan, ville jeg fortælle Deres Høihed derom strax. Men dersom jeg skulle have haft Kjendskab til en saadan Plan, og ei havde berettet derom til deres Høihed, da være det blot af Hensyn til deres Fyrstelige Velbehag."

- Baronon til Fyrsten

Vi ved kun, at der vil ske en frygtelig masse i Nattens København i det næste år. Men det er ikke sket endnu! Har du nogen anelse om, hvad der skal ske - og hvad der står bag? Du kan bruge de personer og intriger, vi allerede har beskrevet. Du kan skrive noget vi ikke ved. Du kan være med til at forme Nattens København.

## Hvad vi ikke ved:

Kains ætlinge færdes derude, men vi kender dem ikke. Send en beskrivelse - og en kort plot-idé. Hvem er stor blandt Tremeres troldmænd? Er Kulturby 96 noget Toreador-klanen har fundet på - eller er det et udspekuleret forsøg på at gøre dem til grin?

Camarillaen styrer i København. Men hvor er Sabbaten - den kætterske og voldelige opposition. Vi har en anelse, men hvad tror I?

Oplandet: Vi skriver ikke om provinsen; det må I, der bor dér gøre! Kan Fyrsten af København styre hele Danmark? Er der nogle varulve på spil? Hvad er der med svenskerne? Og hvem kommer på besøg østfra?

Fortiden: Før København taler myterne dunkelt, men der er navne, der ringer gennem årtusinderne. Myterne og de gamle guder er masker - men hvem og hvad skjuler sig bag dem? - og hvordan griber de ind i magtspillet i Nattens København?

NATKANALEN ER DIN KANAL. SKRIV IND. BARE ROLIG, VI BIDER IKKE!

OG NU TIL SIDSTE UDSENDELSE, NATKANALENS GÅ-AMOK-I-BYEN-GUIDE. DENNE GANG HANDLER DET OM MASKESPIEL, KÆRLIGHED OG SMINKEDE LIG.

## ALTERNATIV GUIDE TIL NATTENS KØBENHAVN

om alt andet  
end rollespil

## UDØDT DRAMA UNDER LANGE BRO!

"Vampires" bliver sat op af Le Théâtre de Vampires, et nyt Københavnsk teaterselskab. Forestillingen, der kører i December 1995 er en historie om udødelighed, jalousi og kærlighed - lige i den ånd af Mørk Romance, som spillet Vampire søger at ramme.

Men dramaet udspilles af rigtige kroppe, i samme rum som dig. Figurer med navne, der virker bekendte; videoglimt og Dansende Døds-skøger.



## TEATERTUR I NATTENS KØBENHAVN

Det er årets mørke del, tiden for at gå ud i natten - helst med en ledsager - og begive sig til de små scener, der overlever i kulden. En dem, hvor du næsten kan røre ved de optrædende. Teateret emmer af lys gennem rimtågen og bidevinden.

I foyeren ser man omkring, mellem tilskuere, der i lange mørke frakker. Ser vi nogen vi kender? Er der noget at fortælle om? Noget vi bør vide.

I salen sænker mørket sig, tæppet går og spillerne kommer frem bevæger sig over scenen - de er blege - de er vampyrer. Men selvom de er udødelige, er de fanget af en historie der er ældre end dem selv. Lige så gammel som Kain og Abel.

Det er en historie for alle mennesker, med kærlighed og død for at skabe en eksplosiv blanding, og dans og drama for at få det til at flamme op. Forestillingen har syv roller - nogle af dem med navne, som Vampire-spillere vil kunne genkende. Men forestillingen byder også på tre Dansende Dødskoer (eller Slangesøstre, som de gerne vil kaldes), og den understøttes af imponerende videoklip.

Men hvorfor skal det være vampyrer, der er skuespillere og dansere i dette drama? Dette kedelige spørgsmål ledte til spændende svar fra to af de implicerede.

### SKUESPILLEREN:

*"Man kan ikke bare spille vampyr, man må leve sig ind i det".*

Joachim Randrup spiller den ældgamle vampyr, vandrerens Desmodus, og han ved hvad han taler om: "Det handler om at bevæge sig rundt blandt de dødelige på en fornuftig måde. Det der tegnede til at være en rolle med hugtænder, er blevet en personlig indfaldsvinkel til hverdagen."

Joachim var en af dem der gjorde en research-tur i det natlige København, og fandt ud af at dødelige gerne underkaster sig livssyn man må lægge, når man ser verden gennem vampyrens øjne. Og når verden ser dig fremmed mand overfor Desmodus. "Det er bare behård business at være vampyr... de tager energien fra de dødelige, og smider den tilbage i hovedet på dem", siger han om hvorledes Vampyrerne styrer med vilje, snarere end med vold.

### INSTRUKTØREN:

En skikkelse er dog stærkere end vampyren. Mads Parsum er instruktør og forfatter til forestillingen. Jeg spurgte ham om hvorfor vi dødelige bliver mere og mere interesserede i vampyrer:

*"Mennesker er begyndt af forholde sig til døden. Vi har ikke længere basale behov... Vi er ikke ved livsstrømmen."*

Derfor, mener han, er det at de udødelige blodsugere fascinerer. "De repræsenterer sensualitet og følelser uden filter - det tørster nutidens mennesker efter".

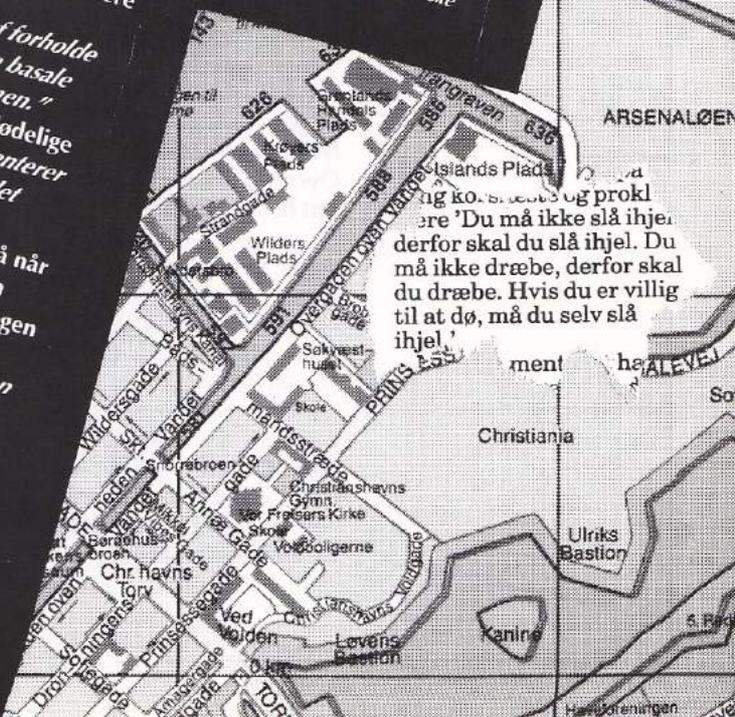
Mads lægger heller ikke filter på når han instruerer "sine" vampyrer, og han trækker dem - ofte fysisk - rundt i manegen med fast hånd. "Jeg ønsker at føre disse spillere derhen hvor de mærker, at de kan give los for den rigtige, ægte følelse".



Theâtre des Vampires spiller Morten Vogelius



Desmodus fortæller mig:  
*"Ved du hvor ordet blod-bad kommer fra? I Stockholm stebte vi af med halvtreds lig, og hang dem op i et træ, og lå under det hele natten."*  
*Han slikker sig om munden. Jeg afbryder andre søde minder med et spørgsmål om lidt kedeligt for tiden? "Nej! Danskerne fylder sig med junk, medicin, chokolade, alkohol. Det har en ganske særlig smag".*



... og proklamerer 'Du må ikke slå ihjel, derfor skal du slå ihjel. Du må ikke dræbe, derfor skal du dræbe. Hvis du er villig til at dø, må du selv slå ihjel.'

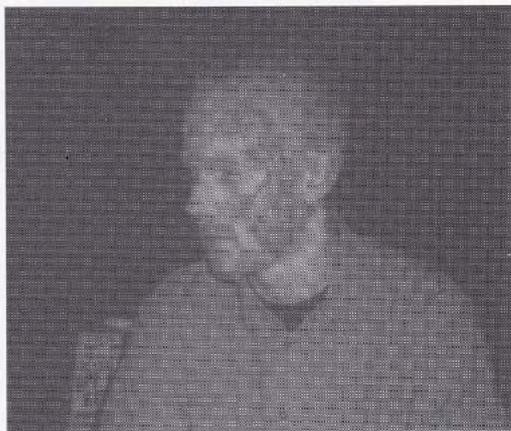
#### FAKTA:

Efter forpremiere 17-18/11 kommer den egentlige premiere. 7-9 december opføres stykket på Omega, under Langebro. Hvis du ikke når dét, har du chancen igen d. 13-16/12 på kobberfabrikken, Vesterbrogade 107 B.

#### Billetter kan bestilles:

Billetter kan bestilles på tlf. 3154 3153 (Ørkenfortet) fra 10-15 hver dag.

Prisen er 50 kr. Det er billigt!



Peter "The Monster" Jensen

#### NÆSTE GANG:

#### VOLDEN OMKRING KØBENHAVN:

OM VOLDEN I SAMFUNDET, OG HVEM DER ØNSKER DEN. VI SÆTTER ANSIGTER PÅ VOLDEN, OG PRØVER AT FINDE TANKEN BAG. DET ER FOLK SOM FOGEDEN OG PERS-SON, DER SKABER DETTE SPIL, MEN DER ER OGSÅ ANDRE. MEN OGSÅ DE VOLDE, MAGTEN HAR DFØRT OMKING SIN BY - FRA KASTELLET TIL VESTVOLDEN. HVIS DU VIL SIGE NOGET OM DE AUTONOME, URD'ERNE, VÅBENSMUGLING, RØDKERNE, DFENTLIGE ANLÆGSARBEJDERE, SÅ SKAL DU SKRIVE IND TIL NATKANALEN FØR 1/1-1996!

## Hey, good lookin' - What've you got cookin'?

Nattens København er for dem, der forstår at lægge en maske - og at holde den - og hvis man skal have noget gjort ordentligt, så tal med en professionel! Nat Kanalen talte med kurt, manden bag sminken til "Vampires".

Det vigtigste er, at have udstyret i orden(!), så før du gør noget andet går du ned på Vesterbrogade og finder Teaterhjørnet - her har de alt hvad du skal bruge. Hvis du bor uden for København, står deres tlf. nr. i sidespalten. For ca. 350 kr. kan du få en glimrende palette med 12 hudfarver. De rækker snildt til de første 50-100 masker. Du skal også have fat i nogle pensler, og her kan det ikke betale sig at spare; en lidt dyrere pensel holder meget længere end en billig. Du har også brug for noget vat, lidt pudder (helst transparent, men almindeligt pudder er OK) og en lille svamp.

Afhængigt af hvad du vil lave, påføres større mængder sminke med svampen, mens penslen bruges til detaljer. Grundlæggende har du kun brug for to nuancer: en der er lysere end huden og en der er mørkere - resten kan man blande sig til. Det gælder om at udnytte de former, som ansigtet har. Hvis du prøver at skære ansigter af dig selv i spejlet, kan du tydeligt se, hvilke linier der skal arbejdes med. I de dybeste folder lægger du selvfølgelig de mørkeste farver, mens de lysere bruges til at fremhæve forskelle med. Øvelse gør mester, men husk at pudre tilsidst. Det holder sminken på plads!

For de mere eksperimenterende, er der store muligheder i gelatine. Gelatine fåes billigt i store mængder - 30 kr. kiloet - og det bruges f. eks. af slagteren til at stive rullepølsen af med (det sagde hun også i går). Du bikser det sammen med lidt vand, og opvarmer det forsigtigt - det må ikke koge! Det lugter måske ikke så godt, men det er komplet ufarligt. Med en ske påfører du det forsigtigt i ansigtet på de ønskede steder. Det drejer sig om at

arbejde med de former der fremkommer - det er svært at planlægge på forhånd. Hvis du ønsker større "fremspring" i ansigtet, så kan du bruge lidt vat til at bygge det op omkring. Du kan også eksperimentere med knækkede kyllingeben som knogler og andet godt. Brug fantasien! Når masken er lagt, skal den selvfølgelig også sminkes. Sådan er Nattens København: Maske på maske - ingen ved hvem du virkelig er...







# FLYTTEDAG

Fra (og med) Fre.2/12-95 vil Du ikke længere finde GOBLIN GATE på Boulevarden 18. Da har vi nemlig flyttet din yndlingsbutik over i mere rummelige lokaler beliggende i Danmarksgade 66-68.

På denne dag har vi rystet skattekisten (og Overgoblinen!), og fundet frem til disse herlige tilbud der kører efter devisen *først til mølle.....!*

Til de første 5 kunder vil der være en valgfri Rollespils bog til den vanvittige pris af : ..... ÈN KRONE .....

Til de 5 efterfølgende kunder giver vi 60% rabat på en valgfri rollespilsartikel ELLER 35% rabat på et valgfrit brætspil.

Resten af dagen vil der være 25% rabat på samtlige Rolle/Brætspils køb i forretningen.

ADRESSE (pr.2/12-95).

GOBLIN GATE

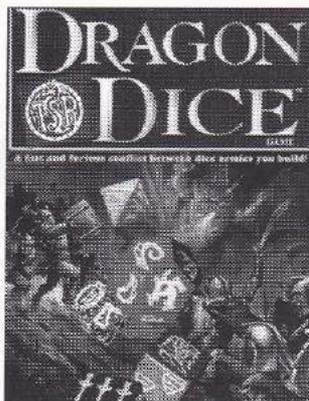
DANMARKSGADE 66-68

9000 AALBORG

TLF: 98 13 37 24

# anmeldelser

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



## DRAGON DICE

Nyt terningespil.

Af Lester Smith.

TSR.

18 terninger

+ regler, 80 kr.

Anmeldt af  
Christian P. K.  
Sørensen

Først kom Magic. Siden kom en skov af kopier. "Kan det virkelig blive ved?", tænkte folk. "Hvad bliver det næste?" Så kom svaret: Dragon Dice!

Istedet for at samle en masse kort, så samler man det, som siden rollespillets fødsel har været synonymt med eventyr: Terninger. Mange. Rigtigt mange. Hvem har ikke på et tidspunkt haft en pose så stor som en baseball fyldt til randen med flere terninger, end man nogensinde kunne håbe at få brug for? Hvem har ikke siddet fascineret og kigget på en ti, tyve, tolv, otte-sidet terning? Til ham der råbte "ikke mig!" vil jeg bare sige: Løgnhals!

Måske har TSR scoret jackpot ved at parre det samlerbetonede spil, med rollespilleres gamle passion for terninger. Bevares - det bliver næppe noget nær så stort som Magic, men det kunne sagtens gå hen og få sin egen lille trofaste fanskare. Jeg er i hvert fald faldet pladask for det.

Grundsættet består af 18 forskellige terninger: 15 d6 i 3 størrelser, 2 d8 og 1 d12. De kommer i 4 forskellige farver der hver repræsenterer en race: Dværg, lava-elver, koral-elver og goblins. Terningerne har en mængde forskellige symboler påtrykt, og det er her samlermomentet kommer ind: Der er stor indbyrdes forskel på to umiddelbart ens d6. De grundlæggende færdigheder en terning (en hær-enhed) kan besidde er magi, nærkamp, forsvar, skud (bue/spyd) og manøvrer, men der er stor forskel på hvor mange af hver. I en kampsituation ruller angriberen hele sin hær og tæller sværd (hvis det er nærkamp), mens modstanderen ruller sin hær og tæller skjolde. Hvis der var flere sværd end skjolde, mister den forsvarende hær et antal point svarende til forskellen. De mindste terninger er 1 point værd, de største er 3 værd, og offeret bestemmer selv hvordan skaden skal fordeles.

Kampene foregår altid over et specielt terræn. Terrænet bestemmes af farven på terrænterningen (d8). Lava-elverne har særlige fordele på lava-terræn, dværgene på klippegrund osv. Spillets mål er for en spiller at kontrollere to terrænterninger på en gang. Når han gør det, har han vundet. For at kontrollere en terrænterning, kræver det at den står på 8. Hver side af den

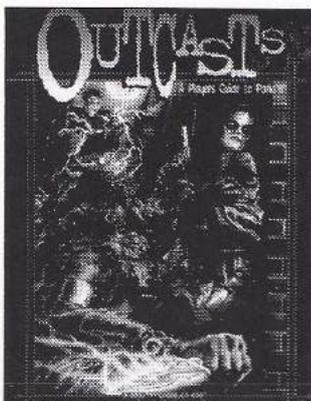
har et tal og et symbol, og dette symbol bestemmer hvilken slags kamp der kan foregå. Man kan sige, at terrænterningen symboliserer afstanden mellem hærerne. I starten kan man kun kaste magi, siden kommer man på skudhold og endelig i nærkamp. For at ændre afstand kræver det et manøvre-rul. Modstanderen kan forsøge at modstå, hvis han ønsker at blive i samme kamp-afstand (hvis han f. eks. har nogle meget stærke magi-terninger, ønsker han ikke at komme på skudhold). Sidst, men ikke mindst, kan der på et tidspunkt komme drager med i spillet, hvis en spiller kaster særlig vild magi, men det er nærmest bare et krydderi på spilbalancen, eftersom drager er komplet ustyrlige og lige farlige for alle spillerne.

Magien, den særlige måde runderne er inddelt på, og selvfølgelig det at man selv sammensætter sin hær, er det der giver spillet en taktisk dimension, og det er lykkedes i langt større grad end jeg havde forestillet mig. Umiddelbart lyder et terningespil, som et spil hvor i der indgår en hel del held. Ikke noget der kan tiltrække en masse hjernegymnaster der er vant til at bruge timer og dage på deres Magic-deck. På trods af dette, overrasker Dragon Dice ved at have en god del taktik indbygget, plus selvfølgelig fascinationen og spændingen ved at samle på skidt. I den evindelige søgen efter den rette balance mellem forsvar og angreb får man hele tiden nye idéer til sammensætningen af sin hær, men det kræver jo at man har de rette terninger.

Her kommer Kicker-pakkerne ind i billedet - Dragon Dice' svar på boosterpakker. I en Kicker-pakke får man foruden et antal nye d6, d8 og d12 også nogle d10, der repræsenterer forskellige monstre. I skrivende stund er de ikke kommet endnu, men jeg kan næsten ikke vente. Jeg tror spillet kunne få en helt ny dimension med monstre med sære kræfter. Dog kan man frygte, at de ikke er ordentligt afbalancerede. Nogle gange kan f. eks. magien godt virke lidt for sej, men måske er det bare et spørgsmål om tid, før der går inflation i skidt og alle sidder med ca. lige magtfulde magi-terninger.

På sigt kunne Dragon Dice godt gå hen og blive en klassiker på linie med Yatzy (hrm...) men aldrig så stort som Magic. Det er et nemt men alligevel relativt avanceret spil, med masser af spænding og action. Det ER fedt at rulle 15 terninger på én gang, og man kan næsten ikke lade være med at skaffe i det mindste lidt flere terninger. Samtidig har det den fordel, at det ikke tager timer og uger at spille, men som Magic kræver det dog en del bordplads. Det har i øvrigt den sociale gevinst, at det er langt sjovere at spille tre eller fire spillere, end to. Hvis jeg skulle give mit bud på julens hyggeligste tidsfordriv, så må det blive Dragon Dice. Det får min varmeste anbefaling. Et kort spørgsmål: Hvorfor laver man ikke tyvesidede truckernosser?





## OUTCASTS - A Players Guide to Pariahs

'A World of Darkness'-Supplement til Vampire, Werewolf & Mage. af James Moore White Wolf 120 sider, 135 kr.

Anmeldt af Peter C. G. Jensen

'Pariah': et gammelt indisk ord for de 'kasteløse', dem der står uden for samfundet.

White Wolf har skruet et solidt lille baggrundsupplement sammen om udskuddene i deres 'World of Darkness'. Caitiff, Ronin og The Hollow Ones. Bogen er inddelt i fire afsnit. Et om hver af de tre pariah-typer og så et specielt til 'storytelleren' med idéer til nye regler og forskellige scenarier/kampagner.

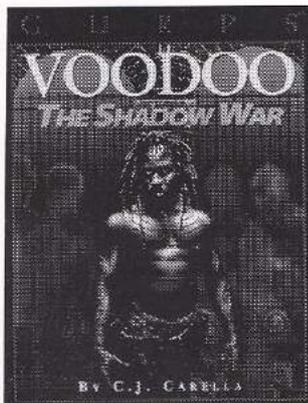
I den første del følger vi Solomon Grey, som er Vampire Caitiff. Solomon fortæller os sin historie. Han fortæller os om politiske intriger - om hvordan de forskellige fraktioner og klaner ser på og behandler Caitiff. Den arme Solomon Grey har på et tidspunkt været i kløerne på en nederdrægtig Tremere ved navn Claudius Maximus, som udover at have tortureret den stakels Solomon på det groveste, også har haft lange samtaler med ham, hvor Solomon fortæller om enestående Caitiff's og deres evner, og om de særlige fordele og styrker, som han mener, at Caitiff's er i besiddelse af. Dette indbefatter bl.a. evnen til at udvikle helt nye discipliner og på den måde forstre nye bloodlines. Afsnittet afsluttes med nye regler om merits & flaws og discipliner.

I den Anden del finder den unge Alec Walker sin savnede fars notater efter ti år. Farens menneskenavn var Alec Marcus Walker Sr. Hans rigtige navn var Red-Mane-Wyrm-Killer. Han beretter om hvorfor han blev bortvist fra sin stamme - Silver Fangs - og om hvordan det er at være Ronin. Udstødt blandt Garou. Til sidst er der nye regler om traits, gifts, rites & fetishes.

I bogens tredje del fortælleres om en 'mage-tradition', der ikke er en tradition: The Hollow Ones. Brent Veer opsøger St. Francis Church for at komme til at tale med the Waydown Chantry, som huses dér. Da han har vist sit værd som mager og Hollow Man, kan han henvende sig til cirkelns medlemmer, fra hvem han får en beretning om historie, filosofi, forhold til andre traditioner og ikke mindst om hvordan The Hollow Ones fik deres navn.

Pariahs byder på en masse nyt materiale, der giver mulig for at køre en Chronicle i et helt nyt perspektiv. Bogens største 'force' er den narrative stil, som nærmest giver de tre refererede afsnit præg af at være små noveller med spændningsforløb i fuld overensstemmelse med dramaturgiske principper. Afsnittet dedikeret til storytelleren er sprængfyldt med gode tips og idéer, og bogens overordnede tema, som turde være selvklart, skinner godt igennem. Det er jo interessant, at selvom Caitiff, Ronin og Hollow Ones er udskud af forskellige årsager - født til det, udstødt eller selvvalgte - så har de så godt som samme status i en verden, der præget af skygger og forfald, om muligt behandler sine minoriteter værre end os.

Anmeldereksemplar leveret af Faraos Cigarer



## GURPS Voodoo - The Shadow War

GURPS baggrundsmateriale af C.J. Carella Steve Jackson Games Inc. 130 sider, ??? kr.

anmeldt af Brian Rasmussen

Konceptet bag GURPS Voodoo adskiller sig fra størstedelen af GURPS udgivelser. Her er der lagt mere vægt på at skabe en god spilbar baggrund end at præsentere voodoo, som det opfattes og praktiseres af tusinder af mennesker verden over.

Bogen præsenterer en dystre verden, der på mange måder ligner World of Darkness fra Storyteller spillene. I stedet for ældgamle vampyrer er det næsten ligeså ældgamle troldmænd og dæmoniske skabninger, der kæmper om kontrol over verden. Men så stopper ligheden også. I GURPS Voodoo er spillerne nemlig helte, der forsøger at påvirke det hele til det bedre.

Supplementet beskriver en konflikt - The Shadow War - hvor spillerne møder trusler fra alle sider. De forskellige fraktioner af voodoitolbedere kæmper indbyrdes om magt og ære. De gamle europæiske loger af troldmænd forsøger at udrydde deres gamle fjender og derved sprede deres magt. Men dette er kun overfladen. Verdens korrupsion og ødelæggelse har vækket nogle ældgamle ånder, der lever af menneskets frygt og sorg. Fra kulissen påvirker disse mørkets kræfter slagenes udfald.

Spillerne har mange muligheder for at blive involveret i The Shadow War. GURPS Voodoo lægger op til, at de starter som Initiates. Spillerne kan være indviede præster, der er oplært i universets mystik. I voodoo-samfundet opfattes præsterne som en slags åndelige advokater, der hjælper folk med deres dagligdags problemer. I voodootroen er begivenhederne i høj grad påvirket af ånder (loa). Ånderverdenen er befolket af guder, demoner og for-tabte sjæle, der alle påvirker forskellige aspekter af vores liv.

Alternativt kan spillerne besidde latente evner, der dukker op under spillet og udvikles gennem kampagnen. Det vil give mange muligheder for historier, hvor spillerne skal lære om deres evner og ved selvsyn konfronteres med The Shadow War. Supplementet giver desuden mulighed for at prøve kræfter med mere eksotiske roller som f.eks. at spille et spøgelse.

I GURPS Voodoo er Initiates i stand til at kommunikere med ånderne og derved skabe deres egen magi. Men i modsætning til den klassiske fantasymagi er voodoos magi ikke gratis. Hver loa har sine egne ideer og mål, og den kræver altid en pris for sine tjenester. Det betyder, at magien ikke kan beskrives ved nogle simple formulærer. Hvert ritual er en kontrakt mellem magikeren og en eller flere loa. Hvis magikeren har gode kort på hånden, kan han få ånderne til at give ham hvad som helst. Voodoomagien er mystisk, irrationel og farlig, men den kan give den, der behersker den ufattelig magt - sådan skal magi være!

## rotten

### ½ Rotte

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

### 1 Rotte

Et super-dårligt, talentløst produkt, hvis indhold skrider af 70'erne og en fanatisk tilbedelse af Gary Gygax. Der må dog være et-eller-andet tolerabelt ved produktet, da det ellers kun ville ha' fået ½.

### 1½ Rotte

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

### 2 Rotter

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

### 2½ Rotter

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

### 3 Rotter

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

### 3½ Rotter

Flot, velgennemtanke med et strejf af nytænkning.

### 4 Rotter

Her er man på vej mod noget stort. En lækker lille pakke, der sætter mundvandet igang.

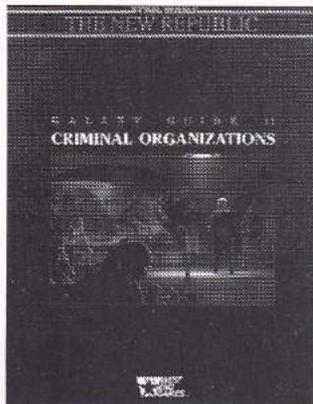
### 4½ Rotter

Sender næsten alle andre produkter til fuld tælling.

### 5 Rotter

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

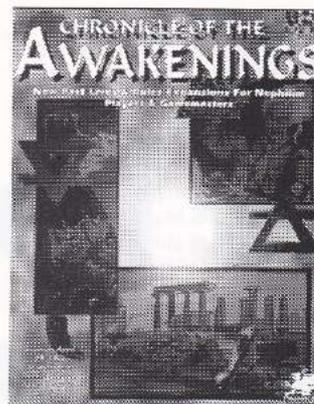




## CRIMINAL ORGANISATIONS

Star Wars supplement.  
af Rick D. Stuart.  
West End Games.  
96 sider, 150 kr.

Anmeldt af  
Christian P. K.  
Sørensen



## CHRONICLE OF THE AWAKENINGS

Udvidelse til NEPHILIM  
af Shannon Appel,  
Bill Filios, Kenneth  
Hide, m.fl.  
Chaosium Inc.  
90 sider, 153 kr.

Anmeldt af  
Peter C. G. Jensen

For snart 8 år siden udkom den første Galaxy Guide. Siden er den blevet fulgt af en masse flere, om emner lige så forskellige som forfatterne. Nu er West End Games med udgivelsen af Criminal Organisations nået til GG 11, men emnelisten er langt fra udtømt endnu.

I Star Wars universet har der alle dage været en stor plads reserveret til de mere lyssky elementer og hverken Imperiet eller oprørerne har holdt sig for gode til at handle med dem. Hvad ville Han Solo have været uden Jabba the Hutt-intrigen (en gladere mand, formentlig)? Hvad ville Vader have gjort uden Boba Fett? Der er ingen tvivl om, at der i enhver god historie er brug for en joker til at smide ind mellem de gode og de onde, og det er lige præcis hvad denne guide drejer sig om.

Det første kapitel begynder på bunden, med de nederste i hierarkiet, og det er i virkeligheden dem, der er de mest spændende. Snigmordere, sortbørshajer, falsknere, stikkere, lånehajer, slicere (hackere), smuglere... You name it! De er alle beskrevet spændende og med en masse insider-tricks og man kunne godt mistænke bogens forfatter for at være lidt af en hustler. F. eks. opstiller han nogle gyldne regler for at overleve en handel på det usynlige marked: først finder man en sælger, laver en aftale, henter varen og går derfra i ét stykke. Dette illustrerer han igennem 4 fiktionsstykker, der er fyldt med fodnoter der "oversætter" hvad der bliver sagt mellem linierne, og det er ikke småting! Når dine spillere næste gang vader ind på den første og bedste can-tina og højt spørger efter den lokale sortbørshaj, vil du med GG 11 i baghovedet kunne give dem en ordentlig overhaling indenom. Det er fedt. Rigtig fedt!

Dernæst følger en sektion om nogle af de organisationer der kontrollerer de små fisk. De er alle beskrevet meget levende og igen er de små (og store) fiktionsstykker næsten vigtigere end selve teksten - de oser af stemning og siger mere end nogen regelbog. Der er selvfølgelig også en fyldig gennemgang af Hutt'ernes gigantiske forbyrder-imperie og af efterdønningerne af Jabbas død. Sidst får man nogle eksempler på "tools of the trade", plus en kort introduktion til nogle af de organisationer, der bekæmper kriminaliteten - der i blandt selvfølgelig den ny Republik og resterne af Imperiet.

Alt i alt en glimrende bog, der virkelig lever gennem sine eksempler. Det eneste jeg godt kunne savne var nogle flere krydshenvisninger til andre supplement og generelt Star Wars litteratur - specielt Dark Empire sourcebogen kunne der godt være knyttet flere tråde til - men det er kun en lille skønhedsfejl der nemt kan rettes op på af en velinformeret gamemaster. Galaxy Guide serien er stadig en utrolig god samling baggrundsviden om Star Wars univeret, og jeg glæder mig til den næste.  
"Oota goota, Solo?"

Så ser vi endelig den første udvidelse til Chaosiums spændende nye spil Nephilim.

Nephilim er en race af oldgamle skabninger, som til stadighed reinkarneres op gennem historien. I disse forskellige inkarnationer besidder de en værtskrop - en Simulacrum. Nephilim har ikke nogen fysisk form. De består af 5 Ka-elementer hvis forskellighed i sammensætning præger Nephilim, således at de fremstår i forskellige Metamorfoser - såsom: Engel, Elver, Satyr, etc.

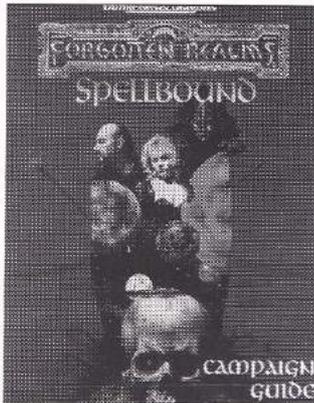
Oplægget i grundbogen var stemningsfyldt og gav alle muligheder for rigtigt seje udvidelser og rigtigt sejt rollespil. Jeg var imponeret og gav skidtet 5 Rotter. Derfor føler jeg mig med Awakenings - det første skud på stammen til at supplere og udvide Nephilim - rigtigt godt og grundigt taget i r....

Bogen indeholder en del nyt baggrundsmateriale både til spillere og spilmestre. Forrest i bogen er 16 nye Past Life eras, som er forskellige epoker, som Nephilimen er reinkarneret igennem, og som spilleren bruger til at lave sin spilperson. Dernæst er der et langt afsnit med nye regler for Metamorfoser, som ændrer på den måde hvorpå transformationer af Nephilimens Simulacrum foregår. Disse regler introducerer idéen om lidenskaber og følelser til spillet. I følge bogen er Nephilim følelsesstyrede væsner, og nu er der blevet skabt et system hvormed forståelse og handlen i overensstemmelse med disse følelser kan hjælpe Nephilim i deres stræben mod Agartha - en slags übermensch møder nirvana-tilstand. For hver metamorfose angives nu specifikke transformationer. I stedet for det gamle system, som beskriver fysiske ændringer ved flg. kategorier: hoved, hænder, hud, kropslugt og stemme, så beskriver det nye system i detaljer fem transformationer, der er afstemte i forhold til den givne metamorfose. Dernæst introduceres fire nye metamorfoser: Baba Yaga, Baen Shide, Fomorian & Tecarian, der alle beskrives med udgangspunkt i de nye regler. Til sidst rummer bogen en ekstensiv liste over Simulacra - alle til den moderne epoke, og et nyt karakter-ark, der fungerer i overensstemmelse med de nye regler.

Hele bogen virker som en hovsa-løsning. Der er ikke én eneste god idé til eventyr eller kampagner. Ikke ét eneste lille stemningsfyldt tekst-stykke til at sætte lidt kulør på det hele og Ingen seje tegninger - kort sagt: ingen inspiration! Hele bogen stinker langt væk af, at spillet ikke har solgt. At ingen gider at beskæftige sig med det. At ingen har fået nogen gode idéer. Denne første udvidelse burde have sat standarden for hvordan Nephilim skal spilles. Et stortilet forsøg at skabe dynamik i et spil med episk potentiale. Men i stedet har vi fået et pipe-hoved med gammelt udskrab. Føj for Helvede. Det var sgu' alligevel en skuffelse.

Anmeldereksemplar leveret af Faraos Cigarer

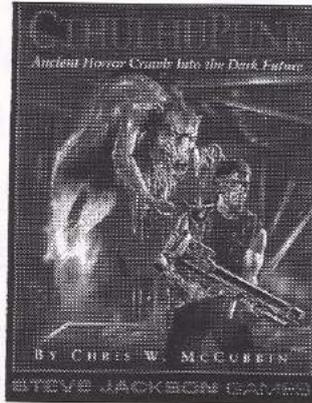




### SPELLBOUND

Forgotten Realms supplement.  
af Anthony Pryor.  
TSR.  
208 sider + plakat-kort m.m., 240 kr.

Anmeldt af  
Christian P. K.  
Sørensen



### GURPS CthulhuPunk

GURPS baggrundsmateriale af Chris W. McCubbin.  
Steve Jackson Games Inc.  
128 sider, ??? kr.

Anmeldt af Merlin Mann

The Not-So-Forgotten Realms har endnu engang måtte lægge navn til et supplement; denne gang om de utilnærmelige østlige regioner: Aglarond, Rashemen og - måske mest interessant - Thay. Så længe som jeg har kendt Forgotten Realms har man altid hørt og læst om de frygteligt onde Red Wizards of Thay og her er så chancen for at se om de er til noget eller ej.

Desværre må man sige at de ikke var så interessante alligevel da det kom til stykket. De fremstår som endimensionelle, banale skurke, og det klædte dem langt bedre at være de grå eminencer der trak i trådene bag scenen. De to eventyr der følger med i æsken, handler primært om, at de onde troldmænd endelig er ved at opgive deres in-fight og i stedet gøre fælles front mod deres naboer Rashemen og Aglarond. Herskerinden i Aglarond - Simbulen (Elminsters gamle flamme) - kontakter spillerne (hun har ikke selv tid til at forhindre troldmændenes verdensdominans - altså ikke lige nu, vel?) og sender dem ind i Thay. Her finder de ud af, at overtroldmanden er ved at tæske eller snakke sig gennem forhindring efter forhindring. Uoplagt, uinspirerende og usigeligt kedeligt.

Selvfølgelig er der også en sourcebook om de tre lande, og den er da meget pæn... Den opfylder de krav den skal, men så heller ikke en pind mere. Den er keeedeligt skrevet, og følger den slagte vej hele tiden: Historie, geografi, indbyggere og så lidt om situationen lige nu. Der er også de uundgåelige nye spells, regler, magic items og character kits, plus nogle NPC'er der er mere eller mindre inspirerede.

Det grafiske indtryk er... standard. Faktisk er det måske lige netop dét, der er hele bogens problem: Den er frygteligt standard! TSR har defineret en form der er så fast, at de ikke er istand til at forny sig. Dog har der på det seneste været nogle interessante undtagelser, som f.eks. Planescape eller Birthright, men alligevel - det er meget svært at se den store forskel på dette supplement og de første 50 andre de har lavet. Der ud over burde eventyr der introducerer et nyt område, være virkelig gode, mens man bedre kunne tilgive opfølgende produkter at mangle originalitet. Det er fuldstændigt som med TV-serier: De første 6 afsnit skal altid være brandgode, og når så folk er faldet til patten begynder standarden at rasle ned.

Hvis du absolut skal have alt til Forgotten Realms, så køb æsken, men hvis du bare er ude efter et nyt område at gå på eventyr i, så find noget andet. Der står absolut intet i bogen, som du ikke allerede havde regnet ud, hvis du har læst nogle af romanerne, og de røde troldmænd fortjener ærlig talt en bedre behandling end de her får.

Denne bog er en blanding af højtuddannede detektiver på sporet af snigende, kosmiske rædsler og voldsfikserede teknovrag i en dystopisk fremtid. Det kræver naturligvis gode argumenter for eksistensberettigelsen, og dem kommer GURPS CthulhuPunk rent faktisk med!

Der ER gode grunde til at blande de to genrer - de beskæftiger sig begge med fortabte individer, der søger efter mening i et truende univers, der dy-best set er højt hævet over menneskelig eksistens og fornuft. Lovecrafts historier foregår også i en verden af depression og en teknologisk udvikling, der truer med at fremmedgøre mennesket.

Der er altså en grund til at lave denne bog - men bliver det så også gjort ordentligt?

GURPS CthulhuPunk introducerer dels Cthulhu myterne i en fuldkommen Chaosium-tro udgave og en Cyberpunk verden, der baserer sig på GURPS Cyberpunk og Cyberworld, og som ikke rigtigt involverer mythoselementer. Den involverer til gengæld en totalt utroværdig tidslinie (Rusland og Japan (som hader hinanden!) danner union; det samme gør Argentina og Chile (som også hader hinanden!)), af den slags, som KUN er morsom for dem, der har lavet den.

De to verdener, helstøbte hver for sig, præsenteres parallelt, men de går på intet tidspunkt op i en højere enhed. Den helt oplagte mulighed for at lade Nettet og Dreamlands smelte sammen er eksempelvis forbigået. Det eneste sted man går konsekvent til sagen er i et velskrevet afsnit om Weird Science, der blander myterne med teknologien - 2 sider fylder det.

Groft sagt kunne man få hvert andet kapitel ud og samle to separate baggrundsverdener - og hvorfor fa'n så sætte dem sammen til at begynde med.

Teksten er til gengæld godt skrevet. Chris McCubbin skriver langt mere direkte, overskueligt og læseligt om Cthulhu-myterne end Chaosium gør - og hvis man søger en let tilgængelig indføring i dette univers, kan man få meget ud af disse afsnit.

Layout og illustrationer er også langt over Chaosiums standard - når de nu ikke bruger kræfter på kreativ nyskabelse, er det mindste man kan forvente vel et flot produkt.

Man får altså to verdener for een verdens pris, men man er på Herrens mark, hvis man ikke selv vil give sig i kast med at blande dem. Man får i bedste fald en ringe vejledning i hvordan man spiller i denne hybridverden - og de dilettantiske 'Chandler would-be' novelle-eksempler giver i hvert fald ikke noget nævneværdigt indtryk.

# den 2. mening

### GURPS CthulhuPunk anmeldt af Brian Rasmussen

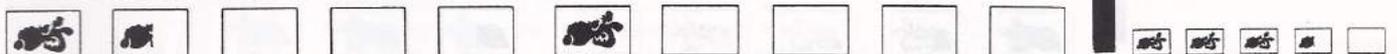
Alle cyberpunk baggrunde er dystre og nådesløse. De multinationale selskaber styrer verden med hård hånd, og den menige mand kæmper for at undgå at blive revet ned i forfaldets malstrøm. Men hvorfor gik det så galt i fremtiden?

GURPS CthulhuPunk tilbyder en alternativ forklaring. De ældgamle guder fra H. P. Lovecrafts univers lurer i mørket og korrumpere hele menneskeheden. Spillerne skal nu ikke alene kæmpe mod onde Mega Corps, men de får nu også chancen for at prøve kræfter med de virkelige bagmænd.

GM'en har rige muligheder for at blande traditionelt cyberpunk med overnaturlige Mythos elementerne og derved få nogle mere nuancerede scenarier. Skønt CthulhuPunk er en hybrid mellem to kendte genrer, præsenterer det alligevel en ny og rig verden, der lægger op til mange uhyggelige timer.

Det eneste, jeg synes, der er galt med supplementet, er, at det er for kort! GM'en bør som minimum anskaffe sig et eller flere Call supplementer samt GURPS Cyberworld (der iøvrigt er en af de bedste cyberpunk baggrunde, der er udgivet til dato).

Anmeldereksemplar leveret af TSR Lmt.





## HOMELANDS

Magiudvidelse  
WotC  
8 kort, 16,- kr

anmeldt af Sanne  
Pedersen og Mette  
Finderup

Magikerne er sandelig hurtigt ude denne gang. Det virker som var det igår, at vi sad med vores fine Iceageboosters (og siden da er der oven i købet kommet Chronicles). Denne gang tager vi på en magisk rejse tilbage til legendernes oprindelse; hvor der kommer...

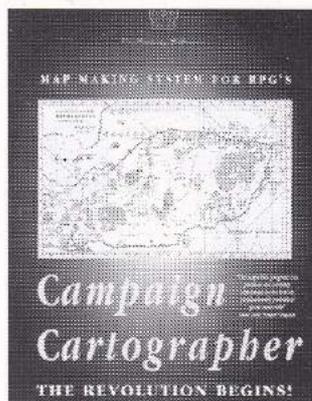
Arrgh, Ydrirk, Støn, NEEJ. Ned med objektiviteten, oprør i anmeldelsene - ikke flere pæne ord presset ud mellem sammenbidte tænder! Homelands er en lille gnattet serie (Husker I Fallen Empires? Ja, de står der jo endnu på disken). Flere og flere af kortene er set før, bare i en anden farve og med en anden tekst. Det hele bliver én stor grød og farverne mister deres oprindelige personlighed. Denne grød gør glæden ved at få nye kort ganske lille - ja meget minimal. De nye kort ender som kulørte bogmærker - at tænke sig at vi virkelig giver ca. to kroner pr. stk.! De kort, der ikke er gentagelser, er enten for dyre i brug eller ekstemt underlige - der er ikke meget fra denne serie, der finder ind i vores deck.

O.K. Der er kort, vi ville give halvdelen af vores julegavekvota for. Der er enkelte kort, der er værd at begære... Der er faktisk især ét kort:

Baron Sengir!  
Vampyrernes svar på Antonio Banderas!  
Han er stor,  
han ser godt ud,  
han er sort og  
han er OND.  
Han er kommet for at lede de stakkels forsvarløse  
vampyrer.  
Han er 5/5.  
Han flyver.  
Han får +2/+2, hvis han slår noget ihjel.  
Han kan regenerere vampyrer.  
Hvad så om han koster 8 mana!  
Hvad har vi Dark Rituals til?  
Du får på makronen,  
hvis jeg trækker baronen!!

Efter dette begejstrede digt er vi tvunget til at komme ind på de andre rimelige kort. Vi kan godt lide Autumn Willow, der er grøn, og vi kender en, der vil have alle de Wall of Kelp (Den er blå), som han kan få fingrene i.

Et godt råd til folk, der vil have noget for deres penge: Køb Iceage og byt jer til de kort i Homelands, som I kan lide. Chansen for at få et virkeligt fedt kort i Homelands er for minimal.



## CAMPAIGN CARTO- GRAPHER

Kartografi program  
(PC).  
Af Pro Fantasy  
Software.  
499,00 kr.

Anmeldt af Poul  
Mortensen

Campaign Cartographer er et prisvindende CAD-program til PC til brug ved tegning af landskabskort, til fantasy rollespil. Programmet er udstyret med over 100 forud programmerede landskabskoner.

Programmet er meget velegnet for masteren der vil skabe sin egen verden. Programmet giver mulighed for at zoome ind til mindste detalje og ved at linke de forskellige "små" kort er der mulighed for at tegne hele kontinenter. Dog er brugerfladen ikke altid lige brugervenlig - det vil sige at uden manualen kommer man ikke langt.

Manualen til dette program er ganske anseelig (ca. 250 sider) og det foreslås fra udgiverens side, at man følger den tutorial der følger med denne - et foreslag som jeg, efter at have prøvet programmet, mener at man bør efterkomme.

Når først man har sat sig ind i CC og dets styremåder, så har man et nærmest uundværligt stykke værktøj ved hånden. Du har med CC mulighed for at printe dine kort ud i farver eller sort/hvid afhængig af din printer. Dernæst kan man i CC arbejde med "gemte lag" - det vil sige at man har mulighed for at gemme detaljer på de kort man udleverer til spillerne og samtidigt have et masterkort hvorpå alle detaljer er påført, uden at man skal lave to ens kort. Inden man printer sit kort ud, fjerner man blot de lag som spillerne ikke skal se.

Arbejdsgangen i Campaign Cartographer kan i første omgang virke besværlig, men når man har brugt det nogle gange og er blevet vant til styremåden er det et stærkt program til en billig penge.



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



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

Ring og bestil  
 på TELEFON :

**45 87 04 45**

Mandag til fredag kl. 10.00 - 19.00

FAX og bestil:

**45 93 41 45**

Åben hele døgnet!

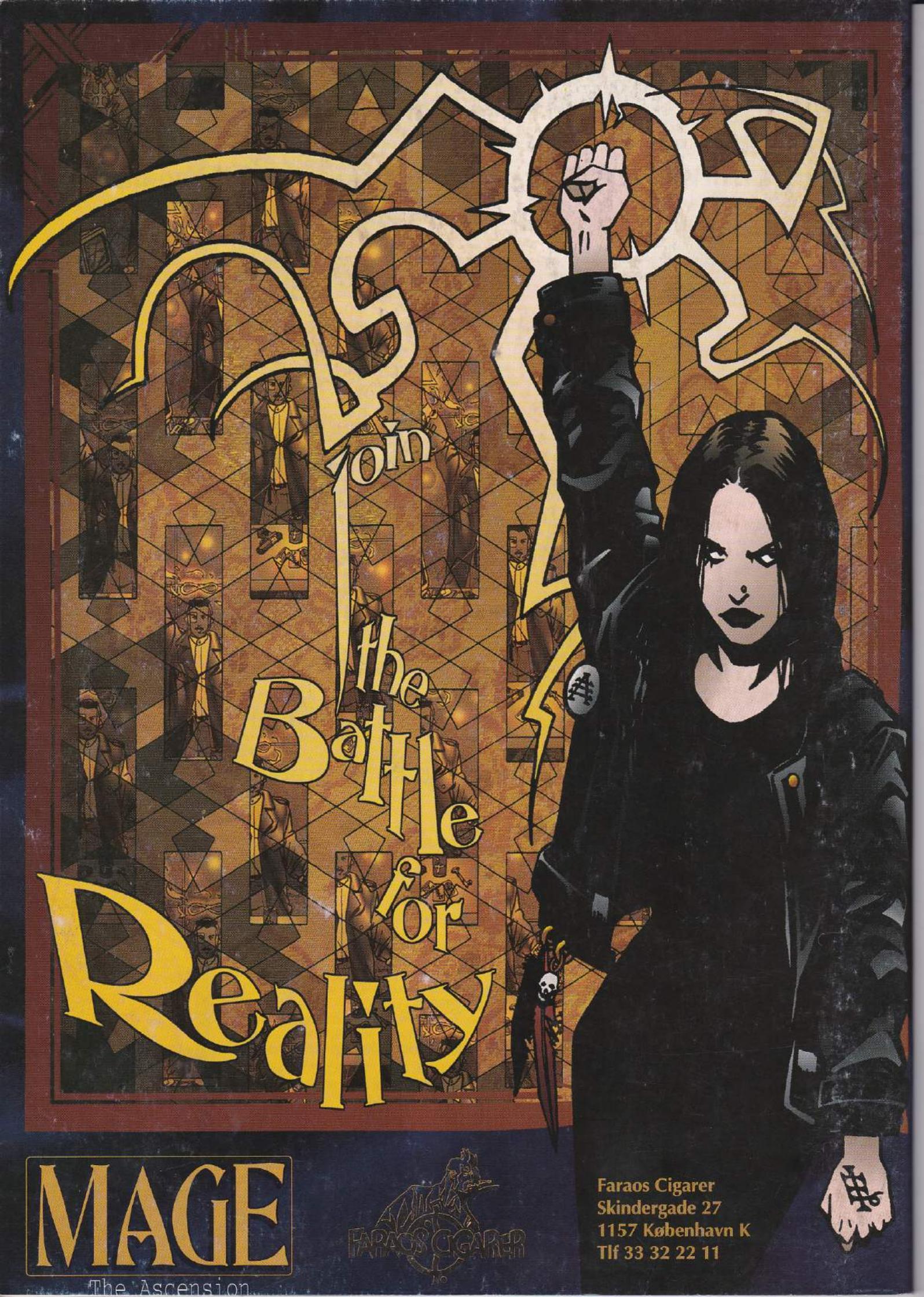


**Køb dine rollespil hos Danmarks største indkøbskæde med rolle- og brætspil**



Bog & idé Postordre	Postbox 1054	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
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	Rådhusortvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
Bog & idé	Kongengade 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
L. K. Bog & idé	Sct. Mathias Marked 202	8800 Viborg	Tlf. 86 62 77 62
Nytorv Bog & idé	Nytorv 1	9000 Ålborg	Tlf. 98 11 66 11

**NYHED!**



# The Battle for Reality

Join

# MAGE

The Ascension



Faraos Cigarer  
Skindergade 27  
1157 København K  
Tlf 33 32 22 11